

Figma Essentials : Iconographie

OBJECTIFS

- Maîtriser l'outil Plume pour créer des tracés vectoriels précis et optimisés
- Utiliser efficacement le Pathfinder et les opérations booléennes pour construire des formes complexes
- Créer un système d'icônes cohérent avec composants et variants
- Optimiser et organiser ses créations pour une utilisation professionnelle
- Exporter les icones dans les formats appropriés

PRÉ-REQUIS

- Maitrise de base de Figma : navigation, interface, outils de base
- Notions de design graphique : composition , alignement, couleurs
- Utilisation basique des calques : organisation, groupement, nommage

PUBLIC

UX/UI designer

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 0.5 jour

Tarif inter indicatif : 500€ HT

Tarif intra : sur devis

Évaluation : études de cas, travaux pratiques,, QCM

Programme détaillé



Peaks Training Club



formation@peaks.fr

PROGRAMME DÉTAILLÉ 1/2

Phase 1 : Maîtrise de l'outil Plume

✓ Contenu Théorique

Comprendre les points d'ancrage et poignées de contrôle

Types de points : angle, courbe, mixte

Techniques pour des tracés fluides et optimisés

Raccourcis clavier essentiels

✓ Exercices pratiques

Exercice 1 : Tracé de base – la goutte

Exercice 2 : Formes organiques – la feuille

Exercice 3 : Reproduction d'icône – le cœur

Phase 2 : Pathfinder et opérations booléennes

✓ Contenu théorique

Les 4 opérations principales : Union, Soustraction, Intersection, Exclusion

Fonctions complémentaires : Flatten, Outline Stroke

Stratégies de construction avec le Pathfinder

✓ Exercices pratiques

Exercice 1 : Union et Soustraction – l'enveloppe

Exercice 2 : Combinaison d'opérations – le cadenas

Exercice 3 : Formes imbriquées – Icône notification

PROGRAMME DÉTAILLÉ 2/2

Phase 3 : Techniques avancées

✓ Contenu théorique

Stratégie de construction hybride

Gestion des épaisseurs de traits et cohérence visuelle

Systèmes de grilles et proportions harmonieuses

✓ Exercices pratiques

Exercice 1 : Icône graphique / statistiques

Exercice 2 : Icône outil / paramètres

Exercice 3 : Icône interface complexe

Phase 4 : Systématisation et projet final

✓ Optimisation et systématisation

Nettoyage et optimisation des tracés

Création de composants et variants

Organisation en bibliothèque d'icônes

✓ Projet final autonome

Création d'un set de 8-10 icônes cohérentes

Thème : Interface d'application de productivité

Application de toutes les techniques apprises

Finalisation et export