



Objectif

- Approfondir la connaissance de Corel Draw.
- Optimiser le travail sur Corel Draw

Participant

Tout public

Moyens pédagogiques

Un Ordinateur et un support de cours par stagiaire

Validation des Acquis

Exercices de mise en application tout au long de la formation, questionnaire d'évaluation fin de formation

Prérequis

Connaître Windows et avoir suivi « Corel Draw Initiation »

Programme

1. La présentation du logiciel

- L'interface Les possibilités
- Les différences entre bitmap et vectoriel
- L'import et l'export

2. Le dessin vectoriel

- Les différents types d'objets
- Les contours et les surfaces (couleur)
- Les courbes de Bézier et les points nodaux
- La Manipulation des poignées de contrôle
- La gomme, le couteau et le cutter

3. Le dessin : transformation, manipulation

- L'alignement et l'arrangement des objets
- Le déplacement, la copie, le clonage, la mise à l'échelle, la taille, la rotation...
- Les combinaisons d'objets

4. Le texte "artistique" et autres outils "texte"

- La création et modification
- La manipulation du texte (déplacement, déformation, suivi de chemin...)
- La vectorisation
- Le contour et surfaces



5. Le texte "courant" mode paragraphe

- La création et la modification
- Les outils d'écriture
- Le gestionnaire d'objets et de plans
- La manipulation des plans

6. La gestion des objets sur les différents plans

- L'image bitmap
- Les modifications
- Le détourage

7. L'impression

- Les fonctions avancées
- La fonction Symboles
- Les effets (relief, enveloppe, dégradés de formes...)
- Les options et la personnalisation