
Programme de Formation

Corel Draw Fonctions Avancées

Organisation

Début :**Fin :****Durée :** 21 heures**Mode d'organisation :** Présentiel

Contenu pédagogique



Public visé

Utilisateurs de CorelDRAW souhaitant approfondir leurs compétences en création graphique vectorielle, manipulation d'objets, texte, effets, bitmap et impression



Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Exploiter les fonctionnalités avancées de CorelDRAW dans un flux de production graphique.
- Distinguer les usages des images bitmap et vectorielles et choisir les formats adaptés.
- Importer et exporter des fichiers selon les besoins de création, d'impression ou de diffusion.
- Créer, modifier et combiner des objets vectoriels complexes.
- Manipuler les contours, surfaces, courbes de Bézier, points nodaux et poignées de contrôle.
- Transformer, aligner, organiser, cloner et arranger les objets avec précision.
- Utiliser les outils avancés de découpe, gomme, couteau et cutter.
- Créer et modifier du texte artistique et du texte courant en mode paragraphe.
- Déformer, positionner et vectoriser du texte dans une composition graphique.
- Organiser les objets à l'aide du gestionnaire d'objets et des plans.
- Modifier, détourner et intégrer des images bitmap dans une composition.
- Préparer un document pour l'impression et appliquer des effets avancés.
- Personnaliser l'environnement de travail et les options du logiciel.



Description

Cette formation de 21 heures permet aux participants de consolider et d'approfondir leurs compétences sur CorelDRAW. Elle vise la maîtrise des outils avancés de dessin vectoriel, de manipulation d'objets, de gestion du texte, d'organisation par plans, d'intégration bitmap, d'impression et d'effets graphiques.

1. Présentation du logiciel et environnement avancé

- Présenter l'interface CorelDRAW.
- Identifier les principales possibilités du logiciel.
- Rappeler les différences entre image bitmap et image vectorielle.
- Situer CorelDRAW dans une chaîne de production graphique.
- Gérer l'import et l'export des fichiers.
- Choisir les formats adaptés selon le support de sortie.

2. Dessin vectoriel et types d'objets

- Identifier les différents types d'objets.
- Créer des objets vectoriels.
- Gérer les contours et les surfaces.



- Appliquer et modifier les couleurs.
 - Utiliser les courbes de Bézier.
 - Manipuler les points nodaux.
 - Ajuster les poignées de contrôle.
 - Modifier précisément les formes vectorielles.
3. **Outils de modification et de découpe**
- Utiliser la gomme.
 - Utiliser le couteau.
 - Utiliser le cutter.
 - Découper et ajuster des formes.
 - Nettoyer et corriger des objets vectoriels.
 - Préparer les objets pour les combinaisons et transformations.
4. **Transformation et manipulation des objets**
- Déplacer des objets.
 - Copier et dupliquer des objets.
 - Utiliser le clonage.
 - Mettre à l'échelle.
 - Modifier la taille.
 - Appliquer une rotation.
 - Aligner les objets.
 - Organiser et arranger les objets.
 - Combiner plusieurs objets.
 - Utiliser les opérations de combinaison pour produire des formes complexes.
5. **Texte artistique et outils texte avancés**
- Créer du texte artistique.
 - Modifier le texte artistique.
 - Déplacer le texte.
 - Déformer le texte.
 - Positionner du texte sur un chemin.
 - Paramétrer le contour et les surfaces du texte.
 - Vectoriser le texte lorsque le projet le nécessite.
 - Adapter le texte à une composition graphique avancée.
6. **Texte courant en mode paragraphe**
- Créer du texte courant.
 - Modifier un bloc de texte.
 - Utiliser les outils d'écriture.
 - Mettre en forme un paragraphe.
 - Organiser le texte dans une mise en page.
 - Harmoniser le texte courant avec les autres éléments graphiques.
7. **Gestionnaire d'objets et plans**
- Utiliser le gestionnaire d'objets.
 - Créer et organiser des plans.
 - Manipuler les plans.
 - Répartir les objets sur différents plans.
 - Verrouiller, masquer ou afficher des éléments.
 - Structurer une composition complexe pour faciliter les modifications.
8. **Image bitmap dans CorelDRAW**
- Importer une image bitmap.
 - Modifier une image bitmap.

- Réaliser un détourage.
 - Intégrer une image bitmap dans une composition vectorielle.
 - Préparer les images pour l'impression ou l'export.
 - Vérifier la cohérence entre images, couleurs et résolution.
9. **Impression et sortie des documents**
- Préparer un document pour l'impression.
 - Contrôler les éléments avant impression.
 - Vérifier les formats, marges, couleurs et objets.
 - Exporter un fichier selon les contraintes du prestataire ou du support.
 - Adapter les réglages selon la destination finale.
10. **Fonctions avancées et effets**
- Utiliser la fonction Symboles.
 - Créer et réutiliser des symboles.
 - Appliquer des effets de relief.
 - Utiliser les enveloppes.
 - Créer des dégradés de formes.
 - Combiner plusieurs effets dans une composition.
 - Ajuster les effets pour préserver la lisibilité et la qualité graphique.
11. **Options et personnalisation**
- Personnaliser l'environnement de travail.
 - Adapter les options du logiciel.
 - Optimiser l'organisation des outils.
 - Mettre en place des réglages adaptés à ses usages.
 - Gagner en efficacité dans la production graphique.
12. **Mise en application**
- Réaliser une composition graphique avancée.
 - Intégrer objets vectoriels, texte artistique, texte courant, plans, effets et images bitmap.
 - Préparer le fichier pour l'impression ou l'export.
 - Analyser les productions et identifier les axes d'amélioration



Prérequis

Maîtriser les fonctions de base de CorelDRAW.

Savoir créer des objets simples, manipuler du texte et gérer les principaux outils de mise en forme.



Modalités pédagogiques

Alternance d'apports méthodologiques, de démonstrations et d'exercices pratiques sur poste informatique.

Les participants réalisent progressivement des compositions graphiques avancées intégrant dessin vectoriel, gestion des objets, texte, plans, images bitmap, effets et préparation à l'impression.



Moyens et supports pédagogiques

- Support de formation remis aux participants.
- Poste informatique individuel ou environnement numérique adapté.
- CorelDRAW installé et opérationnel.
- Fichiers d'exercices : visuels, objets vectoriels, textes, images bitmap et exemples de compositions.
- Cas pratiques de dessin vectoriel, organisation d'objets, texte, effets et impression.



Modalités d'évaluation et de suivi

- Auto-positionnement en début de formation.
- Exercices pratiques tout au long de la formation.
- Création et modification d'objets vectoriels complexes.
- Mise en forme et vectorisation de textes.
- Organisation d'une composition avec plans et gestionnaire d'objets.
- Intégration et détourage d'images bitmap.
- Application d'effets avancés et préparation d'un document pour l'impression.
- Évaluation finale des acquis par mise en application.
- Feuille d'émargement et certificat de réalisation.



Informations sur l'admission

Informations sur la formation en présentielle

- **Lieu** : les stagiaires suivront la formation dans nos locaux (2 avenue Leonard de Vinci, 63000 Clermont- Ferrand
- **Horaires** : 9h -12 h 30// 13h 30- 17 h avec pauses.
- **Interactivité** : échanges directs avec le formateur, travaux pratiques, questions-réponses.
- **Supports** : documents papier ou numériques remis aux participants.
- **Matériel** : chaque stagiaire dispose d'un poste informatique.



Informations sur l'accessibilité

Etablissement ERP

Accessibilité aux personnes en situation de Handicap