



Initiation à Coreldraw (DAO)

Publics visés	<p>Toute personne désirant s'initier à l'utilisation du logiciel de dessin vectoriel Coreldraw. Ce qui permettra de débiter avec de bonnes bases sur un logiciel de graphisme professionnel.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Durée : 3 jours (21 heures)▪ Lieu : 214 rue A. Briand, 45450 Fay aux Loges▪ Prix : 600 €
Objectifs pédagogiques	<p>Maîtriser les fonctions de bases du logiciel Coreldraw.</p> <p>Apprendre à créer des illustrations artistiques et techniques, concevoir des formes géométriques.</p> <p>Créer et transformer des objets vectoriels</p>	
Niveau requis	<p>Cette formation d'initiation est à la portée de tous.</p> <p>Cependant, la connaissance de l'informatique ainsi que de l'environnement Windows sera un plus pour l'apprentissage de ce logiciel.</p>	
Méthodes techniques et pédagogiques	<p>JCB Académie propose une formation unique à travers un programme innovant grâce à des moyens pédagogiques et du matériel de pointe.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ La formation est dispensée par un peintre aérogaphiste et designer en activité dans le milieu du sport automobile de haut niveau depuis 20 ans.▪ L'espace de formation : une salle informatique pouvant accueillir 5 stagiaires maximum par session (y compris PMR) ainsi qu'un poste formateur avec un écran mural grand format pour un suivi commun.▪ Les postes de travail sont individuels ainsi le formateur pourra différencier et adapter sa pédagogie aux besoins de chacun.▪ Le matériel est neuf et performant, mis à disposition des stagiaires.	
Méthode d'évaluation	<p>La procédure de validation des acquis de la formation sera effectuée par la réalisation d'exercices pratiques tout au long de la formation.</p>	

Contenu de la formation « Initiation à Coreldraw »

- INTRODUCTION DU LOGICIEL DE DESSIN VECTORIEL PROFESSIONNEL CORELDRAW :
 - Différences entre l'image vectorielle et l'image bitmap
 - Présentation générale des fonctionnalités du logiciel

- DECOUVERTE ET APPRENTISSAGE (EDC*) DU LOGICIEL :
 - Prise en main et découverte de l'interface (l'espace de travail, les barres d'outils et de menus, les menus fixes, les règles graduées, l'aide au positionnement, les fonctions zoom, la barre d'état)
 - Création de formes géométriques et d'objets graphiques (l'outil plume et courbe de bézier, dessiner à main levée, dessiner en mode contour, dessiner avec un modèle, importer des images).
 - Gestion des couleurs avec les outils surface
 - Création de formes complexes (manipuler les contours, les points nodaux et points directeurs, la conversion d'objets en courbe, les applications sur le texte)
 - Modification et organisation des objets (déplacer et redimensionner, rotation, inclinaison, miroir, outil étaler et outil râteau, sélections multiples d'objets, grouper et associer des objets, importer des objets et des images bitmap, insérer des symboles)
 - Création de texte (mise en forme, relief, couleur et surlignement, gestion des styles)
 - Sauvegarder ses travaux (les différents types de formats d'enregistrement, les modalités d'exploitation, ses limites, exporter pour l'impression et le web)
 - Présentation, gestion et utilisation du plotter de découpe pour réalisation d'adhésifs, de pochoirs

Exercices et réalisations

- **EDC** : processus pédagogique spécifique de JCB Académie qui vise à découpler l'apprentissage à travers la réalisation d'**E**xercices, le **D**ébriefing partagé et l'application immédiate des **C**orrectifs appropriés