

Corel Draw – kurs podstawowy

Cele szkolenia

Kurs zaplanowany jest jako warsztat praktyczny, w czasie którego każda nowa partia materiału poprzedzona jest wstępem teoretycznym.

Profil słuchaczy

Kurs skierowany jest do fotografów, ilustratorów, projektantów oraz osób nie posiadających wykształcenia plastycznego, chcących jednak poznać możliwości programu CorelDraw.

Wymagania wstępne

Od uczestników szkolenia wymagana jest podstawowa znajomość obsługi systemu Windows.

Czas trwania

Cztery sesje szkoleniowe, 16 godzin lekcyjnych.
Czas sesji szkoleniowej: 180 minut (4 godziny lekcyjne) + przerwy. W trakcie dnia szkoleniowego realizowane są maksymalnie dwie sesje szkoleniowe. Sesja szkoleniowa składa się z modułów szkoleniowych.

Metoda realizacji szkolenia

Szkolenie realizowane jest w formie występujących po sobie sesji szkoleniowych podzielonych na moduły. W ramach modułu szkoleniowego przewidziana jest część teoretyczna wyjaśniająca dane zagadnienie, wspólnie oraz samodzielnie rozwiązane przez uczestnika ćwiczenie oraz blok pytań i odpowiedzi.

Wiedza teoretyczna i praktyczna

→ Sesja szkoleniowe 1 (180 min)

Moduł 1:

Omówienie:

- Organizacja czasowa szkolenia
- Środowiska pracy – program Corel Draw
- Formy komunikacji

Przedstawienie celów i zakresu szkolenia

Moduł 2:

Podstawowe operacje w programie

- Otwieranie i zapisywanie plików
- Typy formatów graficznych
- Importowanie i eksportowanie plików
- Wielkość i rozmiar obszaru roboczego
- Linijki i orientacja strony

Wspólne ćwiczenie

Omówienie rozwiązań

Podsumowanie modułu

Moduł 3:

Poruszanie się po stronie rysunku

- Nawigator
- Szybki wybór powiększenia
- Narzędzie lupa i dłoń

- Narzędzie wskaźnik
- Kadrowanie

Wspólne ćwiczenie
 Ćwiczenie samodzielne
 Omówienie rozwiązań
 Podsumowanie modułu

Moduł 4:

Narzędzia służące do rysowania obiektów i krzywych

- Rysownie obiektów: prostokąt, elipsa, wielokąt itd.
- Rysowanie krzywych za pomocą narzędzi: rysunek odręczny, krzywa Beziera, pisak
- Użycie narzędzi: środki artystyczne, łamana, wymiary itd.

Wspólne ćwiczenie
 Ćwiczenie samodzielne
 Omówienie rozwiązań
 Podsumowanie modułu

Moduł 5:

Podsumowanie sesji
 Pytania i odpowiedzi
 Przedstawienie planu kolejnej sesji

→ **Sesja szkoleniowa 2 (180 min)**

Moduł 1

Praca z krzywymi

- Przekształcanie obiektów w krzywe
- Zmiana kształtu za pomocą narzędzia kształt

Praca na węzłach

- Automatyczne zamykanie krzywej
- Praca z narzędziami: nóż, gumka, pędzel rozmazujący, pędzel chropowaty

Wspólne ćwiczenie
 Ćwiczenie samodzielne
 Omówienie rozwiązań
 Podsumowanie modułu

Moduł 2

Wypełnienia obiektów

- Modele barw
- Palety
- Rodzaje wypełnień

Wspólne ćwiczenie
 Ćwiczenie samodzielne
 Omówienie rozwiązań
 Podsumowanie modułu

Moduł 3

Praca z tekstem

- Tekst ozdobny - edycja tekstu
- Dopasowywanie tekstu do ścieżki
- Tekst ozdobny a tekst akapitowy
- Tworzenie przepływu tekstu akapitowego

Wspólne ćwiczenie
 Ćwiczenie samodzielne
 Omówienie rozwiązań
 Podsumowanie modułu

Moduł 4

Podsumowanie sesji
 Pytania i odpowiedzi
 Przedstawienie planu kolejnej sesji

→ Sesja szkoleniowa 3 (180 min)**Moduł 1:**

Praca na obiektach

- Narzędzie pipeta
- Sposoby wypełniania obiektów
- Wypełnianie interakcyjne i siatkowe
- Kopiowanie, duplikowanie, klonowanie i wycinanie obiektów
- Transformacja obiektów
- Wyrównanie i rozkład obiektów
- Grupowanie i łączenie obiektów
- Praca na warstwach

Wspólne ćwiczenie

Ćwiczenie samodzielne

Omówienie rozwiązań

Podsumowanie modułu

Moduł 2:

Podsumowanie sesji

Pytania i odpowiedzi

Przedstawienie planu kolejnej sesji

→ Sesja szkoleniowa 4 (180 min)**Moduł 1:**

Tworzenie Efektów

- Metamorfoza
- Obrys
- Zniekształcenie
- Cień
- Obwiednia
- Głębia
- Przezroczystość

Wspólne ćwiczenie

Ćwiczenie samodzielne

Omówienie rozwiązań

Podsumowanie modułu

Moduł 2:

Grafika rastrowa - mapy bitowe

- Rozdzielczość i rozmiar map bitowych
- Połączenie grafiki wektorowej i rastrowej w oknie rysunku
- Sposoby modyfikacji i obróbki map bitowych
- Trasowanie map bitowych
- Wykorzystanie nabytych umiejętności w samodzielnych projektach

Wspólne ćwiczenie

Ćwiczenie samodzielne

Omówienie rozwiązań

Podsumowanie modułu

Powtórzenie materiału na temat użycia poszczególnych narzędzi programu

CorelDraw

Ćwiczenie samodzielne przekrojowo z różnych obszarów

Omówienie rozwiązań

Moduł 3:

Dodatkowe pytania uczestników

Podsumowanie szkolenia

Test

Ankieta

Umiejętności

Uczestnik pozna podstawowe możliwości pracy z grafiką wektorową. Po ukończeniu kursu uczestnik powinien umieć samodzielnie zaprojektować i wykonać własne, ogłoszenia, wizytówki, reklamy.

Ścieżka rozwoju

Po zakończeniu szkolenia rekomendowane jest skorzystanie z:

- Szkolenie: „Corel Draw – kurs zaawansowany”