

PRACOVNÍK GRAFICKÉHO STUDIA – COREL DRAW



Místo konání:	České Budějovice
Druh kurzu:	rekvalifikace, počítačový
Číslo akreditace:	26 166/11-24/825
Rozsah výuky:	80 vyuč. hodin, denní výuka obvykle od 8:00 do 13:30 hod.
Zakončení kurzu:	praktická zkouška na PC
Výstupní doklad:	Rekvalifikační osvědčení s celostátní platností

Komu je kurz určen



Kurz je určen pro zájemce o práci v grafickém studiu. Tento kurz poskytuje teoretické informace, příklady a cvičení pro zvládnutí práce s nástroji programu COREL Draw, není tedy kurzem profesionální grafiky a designu.

Předpokladem pro vstup do kurzu je orientace v prostředí Windows a práce s internetovým prohlížečem. Výhodou je grafické cítění a vlastní projekt (logo, plakát, časopis), na kterém je možné aplikovat znalosti z kurzu.

Cíle školení



Corel Draw

- Absolvent se umí orientovat v prostředí grafického programu Corel Draw, rozumí rozdílům mezi vektorovou a rastrovou grafikou. Umí rozlišit typy a využití grafických souborů.
- Absolvent umí využívat základní nástroje pro kreslení, práci s textem, využívá dostupné efekty a výplně. Umí upravovat jednotlivé prvky kresby v Corel Draw. Umí slučovat i rozdělovat a měnit pořadí prvků kresby. Je schopen nastavovat parametry tisku grafických dokumentů.
- Absolvent tvoří běžné grafické projekty – plakát, vizitka, brožura apod.
- Absolvent je schopen připravit dokument pro komerční tiskárnu.

Výstupní úroveň znalostí

	začátečník	mírně pokročilý	pokročilý
Corel Draw			

Osnova školení – viz další strana



Osnova školení

1. **Poučení o BOZP**
2. **Operační systém MS Windows (krátký blok pro sjednocení znalostí)**
 - 2.1. Práce s myší a klávesnicí, užitečné klávesové zkratky
 - 2.2. Práce se složkou
 - 2.3. Typy souborů, asociace souboru s programem
 - 2.4. Vyhledávání dat v PC, způsoby výběrů, vlastnosti souborů
3. **Corel Draw**
 - 3.1. Úvod do vektorové grafiky
 - 3.2. Prostředí programu – popis a nastavení
 - 3.3. Kreslení – kreslení čar a základních tvarů, využití různých režimů a technik kreslení
 - 3.4. Tvarování objektů, práce s uzly
 - 3.5. Práce s objekty – výběry, tvarování, přesun a kopírování, skupiny, pořadí, transformace, logické operace s objekty
 - 3.6. Práce s barvami – barevné modely, palety, přímé a výtahkové barvy, správa barev a její nastavení, obrys, výplň, kapátko ..
 - 3.7. Základy typografie – fonty a správce fontů, rodiny a skupiny písem, neproporcionální písma, struktura textu, mezery, dlení slov
 - 3.8. Práce s textem – úpravy textu, odstavcový a řetězcový text, grafické úpravy textu, text na křivce...
 - 3.9. Efekty a filtry – vektorové a bitmapové filtry, klonování a kopírování efektů, globální a barevné úpravy
 - 3.10. Pomocné nástroje – mřížka, vodící linky, přichytávání,
 - 3.11. Formy výstupu z programu, předtisková příprava, tisk

