

Sommaire :

Introduction

- Comment utiliser ce livre
 - À qui s'adresse ce livre
 - Ce que vous devez savoir avant de commencer
-

Partie 1 : Prise en main de CorelDRAW

1. **Bienvenue dans CorelDRAW**
 - Ce que CorelDRAW peut faire
 - Tour d'horizon des fonctionnalités
 2. **Découverte de l'interface**
 - Barres d'outils, menus, fenêtres ancrables
 - Se déplacer dans l'espace de travail
 3. **Créer et gérer un document**
 - Formats, résolution, dimensions
 - Enregistrer, ouvrir, exporter
-

Partie 2 : Les bases du dessin vectoriel

4. **Dessiner des formes simples**
 - Outils rectangle, ellipse, polygone
 - Formes automatiques et personnalisées
 5. **Manipuler les objets**
 - Sélectionner, déplacer, redimensionner
 - Grouper, aligner, dupliquer
 6. **Travailler avec les courbes**
 - Outil Bézier et plume
 - Modifier les nœuds et segments
-

Partie 3 : Couleurs, remplissages et effets

7. **Appliquer des couleurs**
 - Palette de couleurs, nuanciers, CMJN et RVB
 8. **Utiliser les remplissages**
 - Dégradés, textures, motifs
 9. **Créer des effets visuels**
 - Ombres, transparence, contours
-

Partie 4 : Texte et typographie

- 10. Ajouter du texte**
 - Texte artistique vs texte de paragraphe
 - 11. Mise en forme typographique**
 - Police, taille, interligne, habillage
 - 12. Effets spéciaux sur le texte**
 - Texte sur un chemin, effets 3D
-

Partie 5 : Organisation et publication

- 13. Utiliser les calques et les pages**
 - Gestion de la hiérarchie
 - Travaux multi-pages
 - 14. Impression et export**
 - Préparation pour l'impression pro
 - Export pour le web ou PDF
 - 15. Importer et manipuler des images**
 - Bitmap vs vectoriel
 - Tracer une image (vectorisation)
-

Partie 6 : La partie des Dix

- 16. Dix conseils pour dessiner plus vite**
 - 17. Dix erreurs fréquentes à éviter**
 - 18. Dix astuces pour des créations percutantes**
-

Annexes

- Raccourcis clavier utiles
- Glossaire
- Index