

Déroulé de l'action

• Modalités

Session Inter/Intra
En présentiel/Classe virtuelle

• Horaires

9H00-12H30 /13H30-17H00

• Méthode pédagogique

Alternance exposés théoriques
et exercices pratiques
(80% de pratique)

• Suivi et assistance

Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée

• Modalité d'évaluation

Evaluation formative au travers
de nombreux exercices tout au
long de la formation permettant
de valider les compétences
acquises
Attestation de stage
Emergement quotidien d'une
feuille de présence

• Accessibilité aux personnes handicapées

Pour tout besoin d'adaptation,
retrouver le contact de notre
réfèrent handicap et les
modalités d'accueil sur la page :

[Infos pratiques/Situation de
Handicap](#)

CORELDRAW - Les bases

Public et Objectif : Toute personne souhaitant maîtriser les techniques de mise en page intégrant textes et images avec le logiciel CorelDRAW.

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Utiliser les bases de chaque module de CorelDRAW
- Réaliser un document intégrant des objets réalisés avec les différents modules

Prérequis : La maîtrise de l'environnement Windows est indispensable.

- 3 jours -

Découvrir l'interface de CorelDRAW

- Présentation de la suite Corel
- Interface et Palettes
- Mise en page (taille, orientation, ajout et suppression de pages...)
- Règles et repères
- Gestion des fichiers (ouvrir, fermer, créer une composition...)
- Options d'affichage (modes, zoom...)

Utiliser les outils de dessins

- Dessiner à main levée
- Rectangles, ellipses, polygones et étoiles
- Insertion de symboles
- Utiliser la palette des couleurs
- Création de tracés droits et courbes de Bézier
- Modification de tracés

Manipuler et gérer les objets

- Copie et déplacement / Association, superposition, verrouillage
- Alignement et répartition
- Combinaison, coupure et soudure
- Modification des objets vectoriels avec l'outil forme
- Utilisation de « couper » et « souder » des objets entre eux

Gérer les couleurs

- Les modèles de couleur et l'outil surface
- Palettes spécifiques (Pantones...)
- Contours et surfaces (uniformes, dégradées, textures et motifs)

Gérer les textes

- Texte artistique
- Bloc de texte et création des liens
- Création, modification, mise en forme
- Texte accolé à une courbe

Gérer l'impression

- Imprimer une composition
- Options d'impression / Préparation de l'impression pour la Presse

Travaux pratiques

Pour chaque point du programme abordé :

Présentation et démonstration par le formateur, mise en pratique sur les fonctionnalités abordées par le stagiaire avec l'appui du formateur et du groupe, feedbacks du formateur tout au long de l'activité.