

CorelDRAW X3

Corel

Este curso presenta el espacio de trabajo de la aplicación de diseño gráfico CorelDRAW X3 y las técnicas de edición de imágenes vectoriales creando distintos tipos de objetos, introduciendo textos, aplicando distintos efectos, etc., para crear ilustraciones para publicidad, moda, Internet, etc.



Idioma: Spanish

Requisitos: Browser: Microsoft Internet Explorer, 5.1

Horas de teoría: 22 horas

Horas de práctica: 18 horas

TOTAL HORAS DEL CURSO: 40 horas

Contenido

• CorelDRAW X3

Presenta el espacio de trabajo de la aplicación de diseño gráfico CorelDRAW X3 y las técnicas de edición de imágenes vectoriales creando distintos tipos de objetos, introduciendo textos, aplicando distintos efectos, etc., para crear ilustraciones para publicidad, moda, Internet, etc.

- **Introducción a CorelDRAW**
Describe el paquete de diseño gráfico CorelDRAW Graphics Suite X3 y qué aplicaciones lo componen. Muestra la diferencia entre imágenes vectoriales y bitmaps o mapa de bits además de las partes principales del entorno de trabajo de CorelDRAW.
- **Trabajo con archivos**
Muestra como crear nuevos dibujos, guardarlos, abrir otros que están guardados, así como importar elementos al dibujo actual o exportarlos a otros formatos. También describe la forma de obtener ayuda acerca del funcionamiento de la aplicación.
- **Configuración de los dibujos**
Explica el proceso de configuración de un dibujo en CorelDRAW: preparar las dimensiones de la página, utilizar las reglas, cuadrícula y líneas guía para situar fácilmente los objetos, ampliar y reducir con el zoom, asignar el color de contorno y relleno y a establecer la calidad de visualización con la que se desea trabajar. También introduce las herramientas de dibujo Rectángulo y Elipse.
- **Dibujo de objetos (I)**
Comienza describiendo cómo deshacer y rehacer una o varias acciones. Estudia algunas herramientas de dibujo de CorelDRAW: dibujar líneas y curvas, dibujar a mano alzada, polilíneas, dibujar en modo Bézier y dibujar polígonos, estrellas y espirales.
- **Dibujo de objetos (II)**
Describe la aplicación de herramientas de dibujo de formas básicas, flechas, orlas, notas o bocadillos. También trata el dibujo de curvas, elipses y rectángulos indicando sólo tres puntos en el dibujo, así como la creación de diagramas de flujo y la utilización de herramientas como el dibujo inteligente.
- **Relleno de objetos (I)**
Explica cómo establecer el relleno predeterminado, así como las opciones que proporciona CorelDRAW para rellenar objetos con color uniforme y con relleno de degradado o cómo copiar y pegar colores entre objetos. También se muestran los distintos modelos de color, cómo crear una paleta de colores y añadirle, quitarle o modificarle los colores que ya tenga.
- **Relleno de objetos (II)**
Muestra la aplicación de distintos tipos de rellenos, como el relleno de patrones, de textura, de malla o el relleno inteligente.
- **Configurar líneas y contornos**
Explica la forma de establecer los atributos de color, grosor, estilo, etc., a líneas y contornos de objetos, cómo copiar propiedades y atributos de un objeto a otro, así como fijar unos atributos como predeterminados.
- **Seleccionar objetos**
Presenta técnicas para seleccionar más de un objeto y otras tareas básicas de edición de objetos, como cortar, copiar y pegar, moverlos de posición, duplicar y clonar objetos, crear y distribuir varias copias o aplicar transformaciones como la rotación, inclinación, escala, reflejar, etc.
- **Modelar líneas y contornos**
Muestra las técnicas básicas de modificación de la forma de los objetos vectoriales cómo elipses y rectángulos, modificar la forma de las líneas y curvas mediante la

- edición de nodos con la herramienta Forma o deformar objetos con las herramientas Pincel deformador o Pincel agreste. También explica el uso de las herramientas Recortar, Cuchillo, Borrador y Eliminar segmento virtual.
- **Organización de objetos**
Describe cómo organizar los objetos dispuestos en un dibujo para modificar su nivel de apilamiento, agruparlos, combinarlos, alinearlos y distribuirlos, utilizar guías dinámicas o encaje en objetos, etc. Muestra la obtención de objetos a partir de la unión, recorte o intersección entre dos o más objetos. También indica la posibilidad de distribuir los objetos en capas.
 - **Incluir texto**
Muestra cómo introducir texto en un dibujo y aplicarle atributos como negrita, cursiva, subrayado, etc., utilizando los dos tipos principales de texto: texto artístico y texto de párrafo. Describe la adaptación de la línea de un texto a la forma o trayecto de otro objeto, la creación de marcos de texto y cómo conectarlos o incluir caracteres que no están en el teclado.
 - **Corrección del texto**
Describe cómo convertir texto artístico a texto de párrafo o viceversa. Presenta la edición de caracteres del texto por separado mediante la herramienta Forma y el ajuste del borde derecho del texto mediante la separación silábica. También se contempla la utilización de herramientas de ayuda a la hora de introducir texto, como la búsqueda de sinónimos y los sistemas de corrección rápida, ortográfica y gramatical del texto.
 - **Formato del texto**
Contempla la aplicación de formatos a los párrafos de un texto, la alineación, sangría y espaciado de párrafos. También muestra cómo disponer datos en forma de tablas mediante tabuladores, distribuir el texto en varias columnas, crear listas con marcas o adaptar la forma de un marco de texto al contorno de un objeto.
 - **Efectos especiales (I)**
Describe algunos de los comandos del menú Efectos de CorelDraw más eficaces de manipulación de objetos: añadir perspectiva, adaptar los objetos a una determinada forma o envoltura, crear límites para obtener siluetas, mezcla de objetos, convertir líneas en objetos con contorno y relleno, aplicar el bisel o la extrusión. También muestra la utilización de símbolos.
 - **Efectos especiales (II)**
Muestra más efectos especiales que podemos aplicar a los objetos: silueta, efecto lente, transparencia, líneas de cota o los objetos PowerClip. También introduce el concepto de herramienta interactiva, es decir, que el efecto se produce al mismo tiempo que vamos aplicándolo con el ratón.
 - **Base de datos e imágenes**
Describe cómo en CorelDraw se puede crear una base de datos con información sobre los dibujos. Esta base de datos se crea como si fuese una hoja de cálculo, con categorías de información organizadas en columnas. También muestra cómo importar bitmaps para utilizarlos en un dibujo y cómo vectorizar bitmaps o convertir objetos vectoriales en bitmaps.
 - **Publicar documentos**
Estudia las posibilidades de CorelDRAW para publicar o crear documentos en formato PDF o en HTML, éstos últimos dirigidos a las páginas web: texto compatible HTML, imágenes web, hipervínculos, etc.
 - **Impresión**
Describe el proceso a seguir para preparar los documentos de CorelDRAW para su correcta impresión. Se tratan aspectos como la administración de color, presentación preliminar, marcas de impresión, separaciones, fusión, etc.
 - **Utilidades gráficas**
Introduce las utilidades gráficas que acompañan a la suite de CorelDRAW, como Corel CAPTURE, Corel BARCODE WIZARD y Bitstream Font Navigator.