

Curso: Corel Draw 10

Curso de creación de documentos de diseño gráfico con la aplicación CorelDraw 10. El curso se dirige a profesionales de la publicidad, diseñadores y cualquier persona que desee tener los conocimientos para diseñar folletos publicitarios, revistas, bocetos de moda, páginas web, logotipos e imágenes corporativas, etc. Se divide en tres partes, estudiando las distintas aplicaciones que componen el paquete CorelDraw10: el propio CorelDraw, Corel Photo-Paint y Corel R.A.V.E.

| Nº Lecciones | H.Lectivas (teoría) | H.Lectivas (prácticas) | H.Lectivas (total) |
|--------------|---------------------|------------------------|--------------------|
| 30 | 25 | 38 | 63 |

Este curso dispone de un manual adicional en color.

TEMARIO

Módulo 1: **CorelDRAW 10**

Estudia la aplicación CorelDraw, programa de dibujo vectorial utilizado en el diseño de elementos publicitarios, de moda, etc.

Lección 1: Introducción a CorelDRAW 10

Describe el paquete de diseño gráfico CorelDraw 10 y qué aplicaciones lo componen. Después se centra en el entorno de trabajo de una de dichas aplicaciones: CorelDraw.

- Capítulo 1: Conceptos generales
- Capítulo 2: Aplicaciones de CorelDRAW 10
- Capítulo 3: Iniciar CorelDRAW
- Capítulo 4: El entorno de trabajo
- Capítulo 5: La caja de herramientas
- Capítulo 6: Ayuda en CorelDRAW
- Capítulo 7: La ficha Buscar
- Capítulo 8: Salir de CorelDRAW

Lección 2: Trabajo con archivos

Describe el trabajo con archivos de CorelDraw: cómo abrir los dibujos, cómo importar elementos al dibujo actual, cómo crear nuevos dibujos, guardarlos y exportarlos a formato de mapa de bits.

- Capítulo 1: Abrir dibujos
- Capítulo 2: Importar dibujos
- Capítulo 3: Crear nuevos dibujos
- Capítulo 4: Guardar dibujos
- Capítulo 5: Exportar dibujos

Lección 3: Configuración de los dibujos

Describe el proceso de configurar un dibujo en CorelDraw: preparar las dimensiones de la página, utilizar las reglas, cuadrícula y guías para situar fácilmente los objetos, ampliar y reducir con el zoom y establecer la calidad de visualización con la que se desea trabajar. También introduce las herramientas de dibujo Rectángulo y Elipse.

- Capítulo 1: Preparar página
- Capítulo 2: Ayudas al dibujo
- Capítulo 3: Herramienta Rectángulo
- Capítulo 4: Herramienta Elipse
- Capítulo 5: Seleccionar objetos
- Capítulo 6: Zoom
- Capítulo 7: Calidad de visualización

Lección 4: Dibujo de objetos

Estudia herramientas de dibujo de CorelDraw: dibujar líneas y curvas, dibujar a mano alzada, dibujar en modo

Bézier y dibujar polígonos y espirales.

- Capítulo 1: Deshacer errores
- Capítulo 2: Dibujo de líneas y curvas
- Capítulo 3: Dibujar a mano alzada
- Capítulo 4: Unión automática
- Capítulo 5: Dibujar en modo Bézier
- Capítulo 6: Polígonos y espirales

Lección 5: Rellenar objetos

Describe la diferencia entre el contorno y el relleno de un objeto y las opciones que proporciona CorelDraw para rellenar de distintas formas: color, degradado, patrón, textura, postscript, etc.

- Capítulo 1: Opciones de relleno
- Capítulo 2: Relleno uniforme
- Capítulo 3: Relleno degradado
- Capítulo 4: Patrón a 2 colores
- Capítulo 5: Patrón a todo color
- Capítulo 6: Relleno de textura

Lección 6: Asignación de contornos

Estudia las opciones de contorno de objetos en CorelDraw y sus atributos.

- Capítulo 1: Texturas PostScript
- Capítulo 2: Relleno interactivo
- Capítulo 3: Opciones de contorno
- Capítulo 4: Atributos de contorno
- Capítulo 5: Copiar propiedades
- Capítulo 6: Atributos por defecto

Lección 7: 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, etc.

- Capítulo 1: Objetos simples
- Capítulo 2: Cortar, copiar y borrar objetos
- Capítulo 3: Mover a una posición
- Capítulo 4: Duplicar objetos
- Capítulo 5: Clonación de objetos
- Capítulo 6: Otras transformaciones

Lección 8: Formar objetos

Presenta las técnicas básicas de modificación de la forma de los objetos vectoriales en CorelDraw: cómo editar los nodos, modificación de líneas y curvas, etc. También explica el uso de las herramientas Cuchillo y Borrador.

- Capítulo 1: Edición de nodos
- Capítulo 2: Rectángulos redondeados
- Capítulo 3: Sectores y arcos
- Capítulo 4: Conversión en curvas
- Capítulo 5: Modificación de líneas y curvas
- Capítulo 6: Escalar/rotar nodos
- Capítulo 7: Cuchillo y Borrador

Lección 9: Organización de objetos

Describe cómo organizar los objetos que están dispuestos en un dibujo de CorelDraw: cómo modificar su nivel de apilamiento, agrupar, combinar, alinear y distribuir, etc., son tareas estudiadas. También indica la posibilidad de distribuir los objetos en capas.

- Capítulo 1: Reordenar objetos
- Capítulo 2: Agrupar y desagrupar objetos
- Capítulo 3: Combinar y descombinar objetos
- Capítulo 4: Alinear y distribuir objetos
- Capítulo 5: Intersectar, recortar y soldar
- Capítulo 6: Trabajo con capas

Lección 10: Introducción de texto

Estudia las herramientas que permite introducir y dar formato al texto en un documento de CorelDraw. Se comprueba que CorelDraw no sólo permite crear texto con un aspecto muy atractivo, sino que proporciona todas las herramientas de edición que podría encontrar en un procesador de textos.

- Capítulo 1: Tipos de texto
- Capítulo 2: Texto artístico
- Capítulo 3: Texto de párrafo
- Capítulo 4: Conversión de texto
- Capítulo 5: Edición de caracteres
- Capítulo 6: Ortografía y gramática
- Capítulo 7: Otras herram. de escritura

Lección 11: Más formatos de texto

Estudia aspectos avanzados en la edición de texto en un documento de CorelDraw: aplicar tabulaciones y sangrados, distribuir en columnas, crear listas con marcas, aplicar efectos de extrusión, etc.

- Capítulo 1: Tabuladores y sangrados
- Capítulo 2: Columnas
- Capítulo 3: Listas con marcas
- Capítulo 4: Trabajo con marcos de texto
- Capítulo 5: Texto en 3D vectorial
- Capítulo 6: Extrusión de mapa de bits

Lección 12: Efectos especiales

Describe los comandos del menú Efectos de CorelDraw, que da acceso a algunas de las funciones más eficaces de manipulación de objetos: añadir perspectiva, adaptar los objetos a una determinada forma o envoltura, mezclar, etc.

- Capítulo 1: Aplicar efectos especiales
- Capítulo 2: Perspectiva de un objeto
- Capítulo 3: Envolturas
- Capítulo 4: Mezclar objetos
- Capítulo 5: Edición de mezclas
- Capítulo 6: Extrusión

Lección 13: Más efectos especiales

Describe algunos efectos especiales que podemos aplicar a los objetos: silueta, efecto lente, transparencia, líneas de cota. También introduce el concepto de herramienta interactiva, es decir, que el efecto se produce al mismo tiempo que vamos aplicándolo con el ratón.

- Capítulo 1: Siluetas
- Capítulo 2: Efecto lente
- Capítulo 3: Herramientas interactivas
- Capítulo 4: Transparencia interactiva
- Capítulo 5: Líneas de cota
- Capítulo 6: Objetos PowerClip

Lección 14: Base de datos gráfica

Describe que 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 estudia cómo trabajar con imágenes de mapa de bits desde CorelDraw, incluso convirtiéndolas en objetos vectoriales.

- Capítulo 1: Datos asociados al objeto
- Capítulo 2: Administ. de datos del objeto
- Capítulo 3: Trabajar con bitmaps
- Capítulo 4: Vectorizar un bitmap
- Capítulo 5: Estilos

Lección 15: Documentos para Internet

Estudia las posibilidades de CorelDraw para crear documentos dirigidos a las páginas web: texto compatible HTML, imágenes web, hiperenlaces, etc.

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Preparación del documento
- Capítulo 3: Incorporar texto
- Capítulo 4: Texto compatible HTML
- Capítulo 5: Incorporar imágenes
- Capítulo 6: Otros objetos Internet
- Capítulo 7: Hiperenlaces
- Capítulo 8: Publicar en Internet

Lección 16: Impresión

Estudia el proceso a seguir para preparar los documentos de CorelDraw para su correcta impresión. Se tratan aspectos como la corrección del color, marcas de impresión, separaciones, etc..

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Corrección del color
- Capítulo 3: Presentación preliminar
- Capítulo 4: Opciones avanzadas
- Capítulo 5: Marcas de impresión
- Capítulo 6: Imprimir fusión

Lección 17: Utilidades gráficas

Introduce las utilidades gráficas que acompañan, como complementos, a CorelDraw: Corel CAPTURE, Corel TEXTURE y Corel TRACE.

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Corel CAPTURE 10
- Capítulo 3: Corel TEXTURE 10
- Capítulo 4: Corel TRACE 10

Módulo 2: **Corel PHOTO-PAINT 10**

Estudia la aplicación Photo-Paint 10, especializada en la edición y retoque de imágenes de calidad fotográfica.

Lección 18: Edición de fotografías

Introduce Corel Photo-Paint como la aplicación adecuada para trabajar y retocar fotografías. Presenta el entorno de trabajo de esta aplicación e indica cómo realizar los primeros pasos a la hora de crear imágenes de este tipo.

Capítulo 1: El retoque fotográfico

Capítulo 2: Creación de imágenes

Capítulo 3: La ventana principal

Capítulo 4: Elegir los colores

Capítulo 5: Ampliar y recortar

Capítulo 6: Opciones

Lección 19: Herramientas de dibujo

Estudia las herramientas de dibujo que podemos utilizar en Photo-Paint: pincel, lápiz, aerosol, carboncillo, etc. También cómo dibujar figuras determinadas, como líneas, rectángulos y elipses o polígonos.

Capítulo 1: Pinceles y sus atributos

Capítulo 2: Rectángulos y elipses

Capítulo 3: Dibujo de polígonos

Capítulo 4: Deshacer acciones

Capítulo 5: Trazar líneas rectas

Lección 20: Retoque a mano alzada

Estudia las herramientas de retoque, que son aquellas que se utilizan para ajustar las zonas de la imagen previamente seleccionadas. Algunas de estas herramientas son: borrador, cuentagotas, manchar, perfilar, saturar, brillo y contraste, etc.

Capítulo 1: Borrador y cuentagotas

Capítulo 2: Difuminar y aclarar

Capítulo 3: Manchar, perfilar y saturar

Capítulo 4: Brillo y contraste

Capítulo 5: Pintar imágenes

Capítulo 6: Clonar

Lección 21: Máscaras, trayectos y canales

Introduce los conceptos de máscara, trayecto y canal, muy útiles a la hora de recortar partes de la imagen.

Capítulo 1: Tipos de máscaras

Capítulo 2: Desplazar y girar

Capítulo 3: Inversión y estilos

Capítulo 4: Modo aditivo y sustractivo

Capítulo 5: Edición de trayectos

Capítulo 6: Suavizado de los bordes

Capítulo 7: Canales

Lección 22: Manipulación de objetos

Estudia técnicas básicas de manipulación de objetos en Photo-Paint: crear y copiar objetos, selección y transformación, organización de objetos, etc.

Capítulo 1: Crear y copiar objetos

- Capítulo 2: Selección y transformación
- Capítulo 3: Organización de objetos
- Capítulo 4: Agrupación y combinación
- Capítulo 5: Bordes y sombras

Lección 23: Trabajo con texto

Describe las herramientas que proporciona Photo-Paint para incluir y modificar texto en las imágenes.

- Capítulo 1: Incluir texto
- Capítulo 2: Edición de texto
- Capítulo 3: Formatos de texto
- Capítulo 4: Adaptar texto a un trayecto

Lección 24: Efectos especiales I

Presenta efectos o filtros de Photo-Paint que podemos aplicar a las imágenes. Estos efectos modifican permanentemente los píxeles de la imagen, consiguiendo un determinado aspecto.

- Capítulo 1: Solarizar y psicodélico
- Capítulo 2: Posterizar y pixelar
- Capítulo 3: Efectos en 2D
- Capítulo 4: Efectos tridimensionales
- Capítulo 5: Efectos con máscaras
- Capítulo 6: Patrones de lienzo
- Capítulo 7: Añadir y eliminar ruido
- Capítulo 8: Eliminar ojos rojos

Lección 25: Efectos especiales II

Estudia efectos o filtros de Photo-Paint que podemos utilizar para modificar el aspecto o mejorar la calidad de una imagen.

- Capítulo 1: Filtros de mejora
- Capítulo 2: Control del color
- Capítulo 3: Separar en canales
- Capítulo 4: Perfilar y retocar
- Capítulo 5: Esparcir y dar movimiento
- Capítulo 6: Utilización de lentes
- Capítulo 7: Ensamblar imágenes

Lección 26: Conversión de imágenes

Introduce herramientas de Photo-Paint para convertir imágenes: cambiar su resolución, convertirlas a un modo de color distinto, etc. También se explica cómo crear películas o animaciones para las páginas web, crear mapas de imagen. Finaliza estudiando las grabaciones y guiones, fundamentales cuando tenemos que aplicar un mismo proceso a muchas imágenes.

- Capítulo 1: Nuevo muestreo
- Capítulo 2: Conversión de imágenes
- Capítulo 3: Modelos 3D
- Capítulo 4: Edición de películas
- Capítulo 5: Publicar en Internet
- Capítulo 6: Mapas de imagen
- Capítulo 7: Grabaciones y guiones

Módulo 3: **COREL R.A.V.E.**

Estudio de este nuevo programa incluido en Corel 10 utilizado para crear animaciones vectoriales compatibles con Macromedia Flash. Creación de gráficos cambiantes, animación por interpolación, gif animados y su exportación y publicación en la Web.

Lección 27: Introducción a Corel R.A.V.E

Estudio del entorno de trabajo de Corel R.A.V.E.

- Capítulo 1: Conceptos generales
- Capítulo 2: Iniciar Corel R.A.V.E
- Capítulo 3: El entorno de trabajo
- Capítulo 4: La caja de herramientas
- Capítulo 5: Ayuda en Corel R.A.V.E

Lección 28: Creación de animaciones

Estudio de las opciones de configuración de la animación y de distintas técnicas como la interpolación de objetos, animación de mezclas o por fotogramas.

- Capítulo 1: Configurar la animación
- Capítulo 2: Duración de los objetos
- Capítulo 3: Interpolación de objetos
- Capítulo 4: Animación de mezclas
- Capítulo 5: Animación por fotogramas

Lección 29: Mejorando la animación

Estudio de técnicas para mejorar las animaciones creadas, como los gif animados o la inclusión de sonidos.

- Capítulo 1: Archivos GIF animados
- Capítulo 2: Añadir sonido
- Capítulo 3: Edición de la animación
- Capítulo 4: Objetos interactivos
- Capítulo 5: Animación de un estado
- Capítulo 6: Sonido e hipervínculos

Lección 30: Exportación y publicación

Estudio de las opciones para la exportación de la animación y su publicación en la Web.

- Capítulo 1: Exportar la animación
- Capítulo 2: Publicación Web
- Capítulo 3: El asistente de publicación Web
- Capítulo 4: Impresión del trabajo