



ARGG005PO. Diseño gráfico vectorial con Corel Draw

Sku: PC130

Horas: 70

Formato: HTML

CorelDRAW[®]
GRAPHICS SUITE

OBJETIVOS

Manejar las herramientas y comandos del programa Corel Draw para crear gráficos vectoriales.

CONTENIDOS

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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Conceptos generales
- Tipos de imágenes
- Iniciar CorelDRAW
- El entorno de trabajo
- La caja de herramientas
- Salir de la aplicación

1. Introducción y objetivos Datos generales de la especialidad formativa. En esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Introducción y objetivos

2. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Conceptos generales
- Tipos de imágenes
- Iniciar CorelDRAW
- El entorno de trabajo
- La caja de herramientas
- Salir de la aplicación

3. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Introducción a CorelDRAW Trabajo con archivos Muestra como crear nuevos dibujos, guardarlos, abrir otros que están guardados, así cómo importar elementos al dibujo actual o exportarlos a otros formatos. También describe la forma de obtener ayuda acerca del funcionamiento de la aplicación. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Abrir dibujos
- Importar dibujos
- Crear nuevos dibujos
- Guardar dibujos
- Exportar dibujos
- Solicitar ayuda

4. Trabajo con archivos Muestra como crear nuevos dibujos, guardarlos, abrir otros que están guardados, así cómo importar elementos al dibujo actual o exportarlos a otros formatos. También describe la forma de obtener ayuda acerca del funcionamiento de la aplicación. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Abrir dibujos
- Importar dibujos
- Crear nuevos dibujos
- Guardar dibujos
- Exportar dibujos
- Solicitar ayuda

5. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Trabajo con archivos 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Preparar la página
- Ayudas al dibujo
- Herramienta Rectángulo
- Herramienta Elipse
- Seleccionar objetos
- Zoom

- Calidad de visualización

6. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Preparar la página
- Ayudas al dibujo
- Herramienta Rectángulo
- Herramienta Elipse
- Seleccionar objetos
- Zoom
- Calidad de visualización

7. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Configuración de los dibujos **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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- deshacer errores
- Dibujo de líneas y curvas
- Mano alzada y Polilínea
- Unión automática
- Herramienta Bézier
- Polígonos, estrellas y espirales

8. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- deshacer errores
- Dibujo de líneas y curvas
- Mano alzada y Polilínea
- Unión automática
- Herramienta Bézier
- Polígonos, estrellas y espirales

9. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Dibujo de objetos (I) **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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Formas básicas
- Dibujar formas con 3 puntos
- Diagramas de flujo
- Dibujo inteligente

10. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Formas básicas
- Dibujar formas con 3 puntos
- Diagramas de flujo
- Dibujo inteligente

11. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Dibujo de objetos (II)
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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Elegir el relleno
- Relleno uniforme
- Paletas de colores
- Relleno degradado
- Copiar rellenos

12. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Elegir el relleno
- Relleno uniforme
- Paletas de colores
- Relleno degradado
- Copiar rellenos

13. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Relleno de objetos (I)
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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Relleno con patrones
- Relleno de textura

- Rellenos de malla
- Otros rellenos

14. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Relleno con patrones
- Relleno de textura
- Rellenos de malla
- Otros rellenos

15. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Relleno de objetos (II) 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Opciones de contorno
- Establecer atributos
- Copiar propiedades
- Contorno predeterminado

16. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Opciones de contorno
- Establecer atributos
- Copiar propiedades
- Contorno predeterminado

17. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Configurar líneas y contornos 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Modos de selección
- Cortar, copiar y eliminar objetos
- Mover a una posición
- Duplicar y clonar objetos
- Paso y repetición
- Otras transformaciones

18. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Modos de selección
- Cortar, copiar y eliminar objetos
- Mover a una posición
- Duplicar y clonar objetos
- Paso y repetición
- Otras transformaciones

19. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Seleccionar objetos
Modelar líneas y contornos Muestra las técnicas básicas de modificación de la forma de los objetos vectoriales como 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Sectores y arcos
- Rectángulos redondeados
- Modificación de líneas y curvas
- Edición de nodos
- Deformar objetos
- Recortar, cortar y borrar

20. Modelar líneas y contornos Muestra las técnicas básicas de modificación de la forma de los objetos vectoriales como 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Sectores y arcos
- Rectángulos redondeados
- Modificación de líneas y curvas
- Edición de nodos
- Deformar objetos
- Recortar, cortar y borrar

21. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Modelar líneas y contornos
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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Establecer el orden
- Agrupar y desagrupar
- Combinar y descombinar
- Alinear y distribuir objetos
- Intersecar, recortar y soldar
- Trabajo con capas

22. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Establecer el orden
- Agrupar y desagrupar
- Combinar y descombinar
- Alinear y distribuir objetos
- Intersecar, recortar y soldar
- Trabajo con capas

23. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Organización de objetos 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Tipos de texto
- Texto artístico
- Texto de párrafo
- Insertar caracteres y códigos
- Aplicando atributos

24. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Tipos de texto
- Texto artístico
- Texto de párrafo
- Insertar caracteres y códigos
- Aplicando atributos

25. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Incluir texto 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Conversión de texto
- Edición de caracteres
- Separación silábica
- Sinónimos y corrección rápida
- Ortografía y gramática

26. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Conversión de texto
- Edición de caracteres
- Separación silábica
- Sinónimos y corrección rápida
- Ortografía y gramática

27. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Corrección 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Espaciado y justificación
- Sangría y tabuladores
- Crear columnas
- Listas con marcas
- Adaptación del texto
- Trabajar con páginas

28. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Espaciado y justificación
- Sangría y tabuladores
- Crear columnas
- Listas con marcas

- Adaptación del texto
- Trabajar con páginas

29. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Formato del texto 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Aplicar perspectiva
- Envolturas
- Contornos y límites
- El efecto bisel
- Mezcla de objetos
- Extrusión
- Símbolos

30. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Aplicar perspectiva
- Envolturas
- Contornos y límites
- El efecto bisel
- Mezcla de objetos
- Extrusión
- Símbolos

31. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Efectos especiales (I) 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Aplicar siluetas
- El efecto lente
- Herramientas interactivas
- Transparencia interactiva
- Líneas de cota
- Objetos PowerClip

32. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Aplicar siluetas
- El efecto lente
- Herramientas interactivas
- Transparencia interactiva
- Líneas de cota
- Objetos PowerClip

33. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Efectos especiales (II) 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Datos asociados al objeto
- Administrador de datos del objeto
- Trabajar con bitmaps
- Vectorizar un bitmap
- Convertir a bitmap

34. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Datos asociados al objeto
- Administrador de datos del objeto
- Trabajar con bitmaps
- Vectorizar un bitmap
- Convertir a bitmap

35. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Base de datos e imágenes 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Documentos en PDF
- Documentos para Internet
- Incorporar texto
- Incorporar imágenes
- Otros objetos Internet
- Publicar en Internet

36. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Documentos en PDF
- Documentos para Internet
- Incorporar texto
- Incorporar imágenes
- Otros objetos Internet
- Publicar en Internet

37. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Publicar documentos 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Tipos de impresión
- Administración del color
- Presentación preliminar
- Opciones avanzadas
- Marcas de impresión
- Imprimir fusión

38. 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. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Tipos de impresión
- Administración del color
- Presentación preliminar
- Opciones avanzadas
- Marcas de impresión
- Imprimir fusión

39. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Impresión Utilidades gráficas Introduce las utilidades gráficas que acompañan a la suite de CorelDRAW, como Corel CAPTURE, Corel BARCODE WIZARD y Bitstream Font Navigator. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Establecer los parámetros
- Capturar la imagen
- Códigos de barras
- Gestión de fuentes

40. Utilidades gráficas Introduce las utilidades gráficas que acompañan a la suite de CorelDRAW, como Corel CAPTURE, Corel BARCODE WIZARD y Bitstream Font Navigator. Durante esta lección se estudian los siguientes puntos:

- Establecer los parámetros
- Capturar la imagen
- Códigos de barras
- Gestión de fuentes

41. Test de consolidación Test de consolidación de la lección Utilidades gráficas