



# Diseño gráfico vectorial con Corel Draw (ARGG005PO)

**Sku:** PC130

**Horas:** 70

**Formato:** HTML

**CorelDRAW**<sup>®</sup>  
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 CoreIDRAW
- El entorno de trabajo
- La caja de herramientas
- Salir de la aplicación

**3. Test de consolidación** Test de consolidación de la lección Introducción a CoreIDRAW 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 CoreIDRAW: 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 CoreIDRAW: 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 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. 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 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. 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