

## CorelDRAW 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.

### **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

### **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: Bordos 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