

Corel PHOTO-PAINT X3

Curso dedicado a la edición y retoque de imágenes de calidad fotográfica utilizando la aplicación Corel PHOTO-PAINT X3, perteneciente al conjunto de aplicaciones que componen la suite CorelDRAW Graphics Suite X3. El curso se dirige a profesionales de la publicidad, diseñadores, fotógrafos, servicios de postproducción y cualquier persona que desee conocer cómo modificar imágenes fotográficas.

Módulo 1: Corel PHOTO-PAINT X3

Presenta el espacio de trabajo de la aplicación de retoque fotográfico Corel PHOTO-PAINT X3 y las técnicas de edición y retoque de imágenes de calidad fotográfica, como realizar tenues cambios en la luminosidad, ajustar el enfoque y el color, añadir textos y otros objetos, intercambiar detalles con otras imágenes, eliminar defectos, editar películas, etc., con el fin de obtener imágenes espectaculares para ilustraciones y diseños útiles en publicidad, moda, Internet, etc.

Lección 1: Introducción a Corel PHOTO-PAINT

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 Corel PHOTO-PAINT.

Capítulo 1: Conceptos generales

Capítulo 2: Tipos de imágenes

Capítulo 3: Iniciar Corel PHOTO-PAINT

Capítulo 4: Creación de imágenes

Capítulo 5: El entorno de trabajo

Capítulo 6: La caja de herramientas

Capítulo 7: Salir de la aplicación

Capítulo 8: Test

Capítulo 9: Ejercicio práctico

Lección 2: Obtener y guardar imágenes

Muestra cómo abrir y guardar imágenes en archivos, obtener imágenes desde dispositivos como un escáner o una cámara digital, aumentar o reducir su tamaño y encuadrarlas dentro de la ventana de imagen con las herramientas Zoom y Mano, o recortar una parte de ellas. También describe la forma de obtener ayuda acerca del funcionamiento de la aplicación.

Capítulo 1: Abrir imágenes

Capítulo 2: Adquirir imágenes

Capítulo 3: Ampliar y recortar

Capítulo 4: Guardar imágenes

Capítulo 5: Solicitar ayuda

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 3: Dibujo de objetos

Comienza describiendo cómo elegir los distintos tipos de colores: de primer plano, de fondo y de relleno. Explica las herramientas de dibujo para dibujar rectángulos, cuadrados, elipses, círculos, polígonos y líneas, así como la utilización de distintos

pinceles y su configuración para pintar directamente en el fondo. En caso de error, se explica cómo deshacer y rehacer una o varias acciones.

- Capítulo 1: Seleccionar el color
- Capítulo 2: Deshacer acciones
- Capítulo 3: Rectángulos y otros objetos
- Capítulo 4: Pinceles y sus atributos
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 4: 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 y Cuentagotas, así como distintos tipos de pinceles para deshacer zonas modificadas, reemplazar color, corregir los ojos rojos o rayas e imperfecciones, diseminador de imágenes, clonación o el pincel Efecto, que dispone de distintos efectos: manchar, perfilar, saturar, brillo, 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 con imágenes
- Capítulo 6: Clonar
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 5: Máscaras, trayectos y canales

Introduce los conceptos de máscara, trayecto y canal, muy útiles a la hora de seleccionar o recortar zonas o partes de la imagen para aplicarles cambios o transformaciones.

- 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
- Capítulo 8: Test
- Capítulo 9: Ejercicio práctico

Lección 6: Manipulación de objetos

Estudia técnicas básicas de manipulación de objetos en Corel PHOTO-PAINT: crear y copiar objetos, selección y transformación, agrupación, combinación y organización de objetos, etc., así como la aplicación de efectos en los bordes, sombras interactivas y transparencias.

- Capítulo 1: Crear y copiar objetos
- Capítulo 2: Selección y transformación
- Capítulo 3: Organización de objetos
- Capítulo 4: Agrupación y combinación
- Capítulo 5: Bordes, sombras y transparencia
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 7: Trabajar con texto

Describe cómo incluir y modificar texto en las imágenes utilizando las herramientas que proporciona Corel PHOTO-PAINT.

Capítulo 1: Incluir texto

Capítulo 2: Edición de texto

Capítulo 3: Formatos de texto

Capítulo 4: Adaptar texto a un trayecto

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 8: Efectos especiales (I)

Muestra la forma de aplicar efectos o filtros a las imágenes para producir efectos espectaculares. Algunos de estos efectos precisan de la utilización de máscaras para su aplicación a determinadas zonas de la imagen.

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: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 9: Efectos especiales (II)

Contempla la aplicación de filtros para incluir lienzos, añadir o eliminar ruido de imágenes escaneadas, ajustar el brillo, contraste, equilibrio de color, etc., o a mejorar la calidad de una fotografía de forma sencilla desde el Laboratorio de ajuste de imagen.

Capítulo 1: Patrones de lienzo

Capítulo 2: Añadir y eliminar ruido

Capítulo 3: Filtros de mejora

Capítulo 4: Control del color

Capítulo 5: Separar en canales

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 10: Efectos especiales (III)

Describe la aplicación de filtros para perfilar los bordes haciendo más nítidas las imágenes, a desenfocarlas para hacerlas más borrosas o añadir focos de iluminación. Muestra también cómo aplicar efectos a ciertas zonas de la imagen mediante lentes o a ensamblar varias imágenes para crear panorámicas. Muestra los cambios que producen los efectos creativos.

Capítulo 1: Perfilar e iluminar

Capítulo 2: Desenfocar y dar movimiento

Capítulo 3: Utilización de lentes

Capítulo 4: Ensamblar imágenes

Capítulo 5: Efectos creativos

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 11: Conversión de imágenes

Introduce al proceso de remuestreo para convertir imágenes: cambiar su tamaño, resolución, convertirlas a un modo de color distinto, etc. También se explica cómo crear películas o cómo grabar guiones, fundamentales cuando tenemos que aplicar un mismo proceso a muchas imágenes.

Capítulo 1: Nuevo muestreo

Capítulo 2: Cambiar el modo de color

Capítulo 3: Edición de películas

Capítulo 4: Grabaciones y guiones

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 12: Publicar e imprimir

Trata sobre la publicación o conversión de imágenes en otros formatos, como PDF o los formatos de imagen para la Web, como GIF, PNG y JPEG. También muestra cómo ajustar la imagen con la presentación preliminar antes de imprimirla en una impresora.

Capítulo 1: Imágenes en PDF

Capítulo 2: Publicar en Internet

Capítulo 3: Mapas de imagen

Capítulo 4: Impresión de la imagen

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico