

CorelDRAW X3

Presenta el espacio de trabajo de la aplicación de diseño gráfico CorelDRAW X3 y las técnicas de edición de imágenes vectoriales creando distintos tipos de objetos, introduciendo textos, aplicando distintos efectos, etc., para crear ilustraciones para publicidad, moda, Internet, etc.

Lección 1: 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.

Capítulo 1: Conceptos generales

Capítulo 2: Tipos de imágenes

Capítulo 3: Iniciar CorelDRAW

Capítulo 4: El entorno de trabajo

Capítulo 5: La caja de herramientas

Capítulo 6: Salir de la aplicación

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 2: Trabajo con archivos

Muestra como crear nuevos dibujos, guardarlos, abrir otros que están guardados, así como importar elementos al dibujo actual o exportarlos a otros formatos. También describe la forma de obtener ayuda acerca del funcionamiento de la aplicación.

Capítulo 1: Abrir dibujos

Capítulo 2: Importar dibujos

Capítulo 3: Crear nuevos dibujos

Capítulo 4: Guardar dibujos

Capítulo 5: Exportar dibujos

Capítulo 6: Solicitar ayuda

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 3: 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.

Capítulo 1: Preparar la 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

Capítulo 8: Test

Capítulo 9: Ejercicio práctico

Lección 4: 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.

- Capítulo 1: Deshacer errores
- Capítulo 2: Dibujo de líneas y curvas
- Capítulo 3: Mano alzada y Polilínea
- Capítulo 4: Unión automática
- Capítulo 5: Herramienta Bézier
- Capítulo 6: Polígonos, estrellas y espirales
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 5: 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.

- Capítulo 1: Formas básicas
- Capítulo 2: Dibujar formas con 3 puntos
- Capítulo 3: Diagramas de flujo
- Capítulo 4: Dibujo inteligente
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 6: 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.

- Capítulo 1: Elegir el relleno
- Capítulo 2: Relleno uniforme
- Capítulo 3: Paletas de colores
- Capítulo 4: Relleno degradado
- Capítulo 5: Copiar rellenos
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 7: 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.

- Capítulo 1: Relleno con patrones
- Capítulo 2: Relleno de textura
- Capítulo 3: Rellenos de malla
- Capítulo 4: Otros rellenos
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 8: 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.

Capítulo 1: Opciones de contorno

Capítulo 2: Establecer atributos

Capítulo 3: Copiar propiedades

Capítulo 4: Contorno predeterminado

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 9: 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.

Capítulo 1: Modos de selección

Capítulo 2: Cortar, copiar y eliminar objetos

Capítulo 3: Mover a una posición

Capítulo 4: Duplicar y clonar objetos

Capítulo 5: Paso y repetición

Capítulo 6: Otras transformaciones

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 10: 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.

Capítulo 1: Sectores y arcos

Capítulo 2: Rectángulos redondeados

Capítulo 3: Modificación de líneas y curvas

Capítulo 4: Edición de nodos

Capítulo 5: Deformar objetos

Capítulo 6: Recortar, cortar y borrar

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 11: 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.

Capítulo 1: Establecer el orden

Capítulo 2: Agrupar y desagrupar

Capítulo 3: Combinar y descombinar

Capítulo 4: Alinear y distribuir objetos

Capítulo 5: Intersecar, recortar y soldar

Capítulo 6: Trabajo con capas

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 12: 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.

Capítulo 1: Tipos de texto

Capítulo 2: Texto artístico

Capítulo 3: Texto de párrafo

Capítulo 4: Insertar caracteres y códigos

Capítulo 5: Aplicando atributos

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 13: 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.

Capítulo 1: Conversión de texto

Capítulo 2: Edición de caracteres

Capítulo 3: Separación silábica

Capítulo 4: Sinónimos y corrección rápida

Capítulo 5: Ortografía y gramática

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 14: 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.

Capítulo 1: Espaciado y justificación

Capítulo 2: Sangría y tabuladores

Capítulo 3: Crear columnas

Capítulo 4: Listas con marcas

Capítulo 5: Adaptación del texto

Capítulo 6: Trabajar con páginas

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 15: 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.

Capítulo 1: Aplicar perspectiva

Capítulo 2: Envolturas

Capítulo 3: Contornos y límites

Capítulo 4: El efecto bisel

Capítulo 5: Mezcla de objetos

Capítulo 6: Extrusión

Capítulo 7: Símbolos

Capítulo 8: Test

Capítulo 9: Ejercicio práctico

Lección 16: 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.

Capítulo 1: Aplicar siluetas

Capítulo 2: El efecto lente

Capítulo 3: Herramientas interactivas

Capítulo 4: Transparencia interactiva

Capítulo 5: Líneas de cota

Capítulo 6: Objetos PowerClip

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 17: 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.

Capítulo 1: Datos asociados al objeto

Capítulo 2: Administrador de datos del objeto

Capítulo 3: Trabajar con bitmaps

Capítulo 4: Vectorizar un bitmap

Capítulo 5: Convertir a bitmap

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 18: 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.

Capítulo 1: Documentos en PDF

Capítulo 2: Documentos para Internet

Capítulo 3: Incorporar texto

Capítulo 4: Incorporar imágenes

Capítulo 5: Otros objetos Internet

Capítulo 6: Publicar en Internet

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 19: 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.

- Capítulo 1: Tipos de impresión
- Capítulo 2: Administración del color
- Capítulo 3: Presentación preliminar
- Capítulo 4: Opciones avanzadas
- Capítulo 5: Marcas de impresión
- Capítulo 6: Imprimir fusión
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 20: Utilidades gráficas

Introduce las utilidades gráficas que acompañan a la suite de CorelDRAW, como Corel CAPTURE, Corel BARCODE WIZARD y Bitstream Font Navigator.

- Capítulo 1: Establecer los parámetros
- Capítulo 2: Capturar la imagen
- Capítulo 3: Códigos de barras
- Capítulo 4: Gestión de fuentes
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico