

COREL DRAW X3

30
HORAS

DESCRIPCIÓN

Al realizar este curso, el alumno adquirirá las siguientes habilidades y conocimientos:

- Conceptos básicos del entorno de trabajo Corel Draw X3.
- Dibujar, editar y transformar objetos, así como formas y curvas.
- Crear y editar formatos de textos.
- Importación y Exportación de archivos.

OBJETIVOS

Al realizar este curso, el alumno adquirirá las siguientes habilidades y conocimientos:

- Conceptos básicos del entorno de trabajo Corel Draw X3.
- Dibujar, editar y transformar objetos, así como formas y curvas.
- Crear y editar formatos de textos.
- Importación y Exportación de archivos.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: EL ENTORNO DE TRABAJO EN COREL DRAW. X3: Imágenes vectoriales y de mapas de bit - Interfaz de Corel DRAW - Configuración del espacio de trabajo - Primer contacto - Gestión de archivos. Abrir, guardar y cerrar - Páginas de documentos - Importar y exporta - Zoom - Niveles de Zoom - Modo de presentación - Previsualización a pantalla completa

UNIDAD 2: DIBUJOS DE OBJETOS: Selección - Objeto - Trayectos, Nodos, y Segmento - Barra de propiedades - Rectángulo - Elipse - Polígono - Espira - Cuadrícula - Dibujo de formas predefinida - Dibujo mediante reconocimiento de forma

UNIDAD 3: DIBUJO DE FORMAS Y CURVAS COMPLEJAS: Mano alzada y Polilínea - Bézier y Pluma - Curva de 3 puntos - Herramienta de forma - Convertir a objetos de curva - Medios Artístico - Conexión interactiva - Borrado - Cuchillo

UNIDAD 5: TEXTO: Text - Texto artístico - Texto de párrafo - Selección de Text - La herramienta de forma y el texto - Caracteres especiales y símbolo - Formato de carácter - Formato de Párrafo - Copiar estilo del texto - Adaptar a trayecto - Adaptar a marco - Alinear con línea de base.

UNIDAD 6: TRANSFORMACIONES Y PROPIEDADES: Transformar objeto - Cambio de posición de objeto - Modificación del tamaño y estiramiento de objeto - Rotación de objeto - Inclinación de objeto - Reflejo de objeto - Deshacer transformaciones - Copia de transformaciones, propiedades y efecto - Contorno - Relleno Uniforme - Relleno Degradado - Relleno Patrón - Relleno Textura - Relleno Postscript - Relleno Interactivo - Relleno Inteligente - Copiar rellenos y contornos.

UNIDAD 7: EDICIÓN DE OBJETOS: Copiar, cortar y pega - Duplica - Clona - Alinea - Orden - Bloquear / desbloquear - Agrupar / desagrupa - Combinar / descombinar - Operaciones booleanas - Regla - Guía - Cuadrícula - Encajar en objeto - Guías dinámicas.

UNIDAD 8: CAPAS: Administrar objeto - Creación de capas - Cambio de las propiedades de capa y del orden de apilamiento - Desplazamiento y copia de objetos entre capas

UNIDAD 9: EFECTOS CON OBJETOS: Perspectiva - Envoltura Interactiva - Mezcla - Extrusión - Silueta - Sombra - Transparencia - Lente - PowerClip.

UNIDAD 10: MAPAS DE BITS; SECTORIZAR: Mapas de bits - Vectorizar mapas de bits - Ajuste del brillo, el contraste y el color - Recortar un mapa de bits - Efectos

UNIDAD 11: IMPRESIÓN: Impresión Básica - Diseño de trabajo de impresión - Separaciones - Preimpresión - Previsualización de trabajo - Publicación en PDF.

UNIDAD 12: IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS: Importación de archivo - Exportación de archivo - Exportación a Microsoft Office.

Cuestionario.