

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.

TEMARIO

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.

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.

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.

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.

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.

Lección 6: Asignación de contornos

Estudia las opciones de contorno de objetos en CorelDraw y sus atributos.

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.

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.

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.



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.

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.

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

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.

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.

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.

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..

Lección 17: Utilidades gráficas

Introduce las utilidades gráficas que acompañan, como complementos, a CorelDraw: Corel CAPTURE, Corel TEXTURE y Corel TRACE.

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.

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.



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.

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.

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.

Lección 23: Trabajo con texto

Describe las herramientas que proporciona Photo-Paint para incluir y modificar texto en las imágenes.

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.

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.

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.

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.

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.

Lección 29: Mejorando la animación

Estudio de técnicas para mejorar las animaciones creadas, como los gif animados o la inclusión de sonidos.

Lección 30: Exportación y publicación

Estudio de las opciones para la exportación de la animación y su publicación en la Web.

