

Curso de diseño gráfico para realizar cualquier tipo de publicación, como revistas, folletos, bocetos, etc., utilizando las aplicaciones de la suite: CorelDRAW X3 y Corel PHOTO-PAINT X3.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)	Explicaciones	Acciones
32	38	24	62	2747	2899

Este curso dispone de un manual adicional en blanco y negro.

Este curso sólo está disponible para LMSs compatibles con SCORM o AICC.

TEMARIO

Módulo 1: **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 cómo 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

Módulo 2: **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 21: 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 22: 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 23: 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 24: 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 25: 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 26: 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 27: 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 28: 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 29: 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 30: 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 31: 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 32: 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