

SILABO

Curso : Corel Draw X5 – Designer
Duración : 24 horas teórico / prácticas.
Código : CODX5

I. SUMILLA

Este programa está basado en el dibujo vectorial, permitiendo dibujos muy simples y complejos; también el uso de texto y efectos interactivos hace de este software una importante herramienta para la maquetación profesional, sobre todo orientado a la publicidad.

II. OBJETIVOS

Lograr que el alumno comprenda los fundamentos y criterios básicos de la Prepresea digital, elaborando diseños publicitarios de manera eficiente y efectiva, para que queden listos para la Preimpresión.

III. OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Conocer el entorno de diseño y la forma como debe usarlo.
2. Usar correctamente las herramientas para hacer dibujos de formas básicas.
3. Organizar efectivamente los elementos del diseño.
4. Elaborar figuras complejas y añadir texto artístico al diseño.
5. Comprender y gestionar correctamente los modos de color.
6. Aplicar algunos efectos interactivos.

IV. CONTENIDO DEL CURSO

➤ CAPITULO I :

- En entorno de diseño
- Configurar el documento de CorelDraw X5
- Herramientas de formas básicas
- Herramientas y comandos para organizar los objetos
- Usar colores (uso básico)
- Herramienta texto (uso básico)
- Herramienta Bezier (trazos rectos)
- Diseño de un Recibo por honorarios

➤ CAPITULO II :

- Herramienta Bezier (curvas)
- Rellano Uniforme
- Relleno Degradé
- Relleno Patrón
- Relleno Textura
- Herramienta Texto (uso avanzado)

➤ **CAPITULO III :**

- Herramienta Mezcla Interactiva
- Herramienta Silueta Interactiva

➤ **SESIONES :**

➤ **PRIMERA SESIÓN :**

A. ENTORNO DE DISEÑO

- ✓ La barra de propiedades
- ✓ La caja de herramientas
- ✓ La barra de colores
- ✓ La página de diseño
- ✓ El escritorio

B. CONFIGURACIÓN DE LA PÁGINA

- ✓ Tamaño de la página
- ✓ Dimensiones de la página
- ✓ Orientación de la página
- ✓ Unidades de medida

C. HERRAMIENTAS DE FORMAS BÁSICAS

- ✓ Herramienta rectángulo
- ✓ Herramienta elipse
- ✓ Herramienta polígono
- ✓ Herramienta estrella
- ✓ Herramienta estrella compleja
- ✓ Herramienta papel gráfico
- ✓ Herramienta espiral
- ✓ Herramientas formas básicas

➤ **SEGUNDA SESIÓN :**

A. HERRAMIENTAS Y COMANDO PARA ORGANIZAR LOS OBJETOS

- ✓ Herramienta selección
- ✓ Agrupar y desagrupar objetos
- ✓ Orden de los objetos
- ✓ Alinear objetos
- ✓ Duplica los objetos
- ✓ Duplica los objetos
- ✓ Valor de desplazamiento
- ✓ Posición de duplicado
- ✓ Guías de regla

➤ **TERCERA SESIÓN :**

A. DAR COLOR AL OBJETO (uso básico)

- ✓ Color de contorno
- ✓ Color de relleno
- ✓ Otras formas de usar la barra de colores

B. LA HERRAMIENTA TEXTO (uso básico)

- ✓ La herramienta texto
- ✓ ¿Cómo usar esta herramienta en modo artístico?
- ✓ Para editar el texto
- ✓ Usa la herramienta forma
- ✓ Ctrl + Q
- ✓ Ejemplos usando la herramienta texto

C. HERRAMIENTA BEZIER

- ✓ Trazos rectos
- ✓ Usa la herramienta forma para modificar los nodos
- ✓ Propiedades del trayecto

➤ **CUARTA SESIÓN :**

A. DISEÑO DE UN RECIBO POR HONORARIOS

B. HERRAMIENTA BEZIER

- ✓ Dibujando curvas
- ✓ ¿Sabes que es un logotipo?
- ✓ ¿Sabes que es un isotipo?
- ✓ ¿Sabes que es un isologo?
- ✓ Dibujo de formas complejas

➤ **QUINTA SESIÓN :**

A. HERRAMIENTAS DE RELLENOS DE COLOR

- ✓ Relleno uniforme
- ✓ Relleno degradado

➤ **SEXTA SESIÓN :**

- ✓ Relleno de patrón
- ✓ Relleno de textura
- ✓ Muestras de fondos con degradé

A. TEXTO ARTÍSTICOS (modo avanzado)

- ✓ Usando rellenos
- ✓ Texto con contorno
- ✓ Escribe en un trayecto

HERRAMIENTAS DE EFECTOS INTERACTIVOS

- ✓ Herramienta Mezcla interactiva
- ✓ Herramienta Silueta interactiva

➤ **SÉPTIMA SESIÓN :**

- ✓ EXAMEN FINAL

V. METODOLOGÍA

Se tendrán 4 prácticas Calificadas, una de las cuales se elimina, siendo esta la de menor nota, siendo entonces:

$$P_p = ((P_1 + P_2 + P_3 + P_4) - \text{menor nota} (P_1 + P_2 + P_3 + P_4)) / 3$$

$$\text{Promedio Final} = (P_p + \text{Examen Final}) / 2$$