

## SILABO

**Curso** : Corel Draw X4 Designer  
**Duración** : 24 Horas  
**Código** : CDX4D

---

### SUMILLA:

Corel DRAW es un programa de dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejos diagramas técnicos. Las prestaciones mejoradas de utilización de texto y las herramientas de escritura de Corel DRAW le permitirán crear proyectos de gran cantidad de texto, como folletos e informes, con más facilidad que otros programas gráficos. Dirigido a Diseñadores gráficos, imprentas, empresas de publicidad y personas involucradas con el diseño de logos y el dibujo artístico.

### OBJETIVOS :

- Capacitar al alumno en el manejo de la interfase de Corel Draw,
- La creación y edición de diseños simples usando figuras geométricas,
- Curvas libres, definición de filetes y rellenos,
- Así como el manejo de imágenes en este programa para la elaboración de afiches, díptico, trípticos, volantes, logotipos, propagandas, etc.

### PRE-REQUISITOS :

- Sistema Operativo Microsoft Windows XP o superior

### CONTENIDO :

#### *Primera Sesión.*

- Conceptos Básicos, manejo con las ventanas, zoom, selección, objetos.
  - Presentación
  - Ventana de Trabajo, Configuración
  - Herramienta ZOOM
  - Dibujos de Trazos rectos o curvos
  - Figuras Geométricas Básicas y dibujos predeterminados - Manejo
  - Dar Color – Forma Simple

#### *Segunda Sesión.*

- Manejo de Objetos y mediciones
  - Opciones de Visualización
  - Texto – Manejo Elemental
  - Orden
  - Alineamiento y Distribución
  - Líneas de Conexión
  - Medición de Objetos
- 1ra PRACTICA CALIFICADA

**Tercera Sesión.**

- Conceptos para Creación de Objetos de Vector (Dibujos, Logotipos etc.)
  - Curvas
  - Manejo de Nodos.
  - Convertir a curvas.
- 2da PRACTICA CALIFICADA

**Cuarta Sesión.**

- Unión de objetos transformaciones, rellenos y colores
  - Agrupar
  - Combinar
  - Soldar
  - Separar Objetos
  - Transformación Básica de objetos :
  - Escala y Reflejo, Inclinación, Posición, Rotación y Tamaño.
  - Duplicar objetos
  - Menú Lateral Contorno
  - Menú Lateral Relleno.

**Quinta Sesión.**

- Inserción y Manejo de Imágenes
  - Intersectar – Opciones.
  - Recortar – opciones.
  - Herramientas de recorte: recortar, cuchillo, borrador, eliminar segmentos.
  - PRACTICA DIRIGIDA.
- 3ra PRACTICA CALIFICADA

**Sexta Sesión.**

- Importar Imágenes: \*.jpg, \*.tif, \*.psd, \*.eps, \*.wmf, \*.ai, y otros
- Exportar Imágenes: \*.cdr, \*.jpg, \*.tif, \*.psd, \*.eps, \*.wmf, \*.ai, y otros
- Manejo Básico de imágenes
- Edición de formas: pincel deformador, agreste.
- Adaptar texto a un trayecto

**Séptima Sesión.**

- Líneas Guías
- Efectos:
  - Perspectiva (Vectores y mapa de bits)
  - Sombra Interactiva
- 4ta PRACTICA CALIFICADA

**Octava Sesión.**

- Mezcla Interactiva
- Envoltura Interactiva
- Opciones Básicas de Impresión
- EXAMEN FINAL

**EVALUACIÓN :**

La evaluación será totalmente práctica. La calificación constara de 5 notas: 4 practicas y se anulara la nota más baja. Obteniendo un promedio de practicas (PP), las practicas se darán según orden de avance del docente a cargo. 1 examen final. Que se tomara la ultima sesión. (EF)

$$PP = (( PR1 + PR2 + PR3 + PR4) - Menor(PR)) /3$$
$$PF = ( PP + EF )/2$$

**La nota aprobatoria para el alumno será igual o mayor a 14 y menor o igual que 20**

**BIBLIOGRAFÍA :**

La Biblia de Corel Draw  
Editorial ANAYA

**INTERNET:**

[www.designer.com](http://www.designer.com)

[www.corel.com](http://www.corel.com)