

COREL DRAW DESIGNER



**Duración 24
horas.**



8 Sesiones.



Dirigido a:

- Estudiantes
- Profesionales
- Público en general.

CURSO LIBRE

OBJETIVOS:

El Participante al finalizar el curso será capaz de:

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

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.

Requisitos:

Conocimiento de Windows .🌐



CONTENIDO:

Sesión 1

Entorno De Diseño, Novedades

- Introducción al entorno de diseño, niveles del diseño gráfico.
- Novedades de Corel Draw X8.
- Conceptos del programa. Formas de ingresar y cerrar el programa.
- Descripción del entorno, descripción barra de herramientas.
- Configuración de página, añadir, eliminar, renombrar páginas.
- Explicar sobre modos de color y resolución.
- Guardar información, administrar tipos u formatos, versiones anteriores.
- Agrupar, desagrupar objetos.
- Herramienta Rectángulo, novedades.
- Descripción de la herramienta Elipse.
- Herramientas Estrella, Estrella Compleja.
- Herramientas Formas, Papel Gráfico.

Sesión 2

Herramientas De Trazados Y Dibujos Vectoriales

- Dibujo de Líneas: Herramientas Mano alzada, línea de dos puntos, medios artísticos.
- Herramientas B-Spline, Polilínea, Bézier y Pluma, Curva de 3 puntos.
- Explicación para utilizar la regla Tipómetro para administrar grosor de bordes.
- Dibujo sobre mapa de bits, vectorizar con pluma o bézier.
- Copiar objetos, diversas formas de copiar.
- Ordenar Objetos (prioridad de los objetos).
- Alineación y Distribución de Objetos (definir objeto como eje central)



CONTENIDO:

Sesión 3

Herramientas Y Comando Para Organizar Los Objetos

- Administrar formas de transformación.
- Transformar objetos: Soldar, Recortar, Intersección.
- Transformar objetos: Posición, Rotación, Escala, tamaño, Inclinación.
- Herramienta Contorno o Filete.
- Conversión a sólidos: colores, rotación e iluminación. Creación y diseño de ruedas dentadas.

Sesión 4

Rellenos

- Asignación de colores, estandarización de colores.
- Acceso a paleta de colores.
- Herramientas de Relleno: Uniforme, Degradado.
- Herramientas de Relleno: Patrón, Textura, PostScript.
- Herramienta Relleno Interactivo.
- Efecto Power Clip.
- Herramienta Cuenta Gotas de Color.
- Aplicación de la herramienta Cuenta Gotas.
- Conversión de dibujos a Mapa de Bits (imagen).
- PRACTICA CALIFICADA.

Sesión 5

Texto Artístico, Formatos

- Descripción de la Herramienta texto.
- Formato de texto, caracteres.
- Cambiar textos en mayúsculas o minúsculas.
- Convertir textos a curvas.
- Separar textos, insertar símbolos



CONTENIDO:

Sesión 6

Texto En Trazos Vectoriales

- Adaptar texto a un trayecto.
- Administrar herramientas de Textos en Trayecto.
- Aplicación de Textos en Trayecto.

Sesión 7

Uso De Reglas Y Guías

- Diagramación y división de hojas en base al núcleo de las reglas y coordenadas.
- Aplicación: Utilizar regla escalar Tipómetro,
- Diseño de volantes, afiches, facturas, tarjetas personales, postales, etc. (aplicar el brochure de una empresa).
- Repaso General del Curso.
- Revisión de trabajos.

Sesión 8

Evaluación

- EVALUACIÓN FINAL BÁSICO.

EVALUACIÓN: La evaluación de cursos será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 y 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final.

Promedio De Prácticas	Nota Final:
$PP = \frac{PR1 + PR2 + PR3 + PR4}{3} - \text{Menor (PR)}$	$NF = \frac{PP + EF}{2}$

