

Corel Draw X8 - Designer

Duración: 24 hrs.

Código: COLX8

Curso:

Descripción del curso

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.

Dirigido a:

- Estudiantes.
- Profesionales.

Objetivos:

El Participante al finalizar el curso será capaz de:

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

REQUISITOS MÍNIMOS

Conocimiento de Windows .

Saber manejar las tareas de copiar, pegar, empaquetar, crear carpetas y saber.

Requerimientos de una PC para trabajar con Corel.



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)

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.



CONTENIDO

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 ARTISTICO, FORMATOS

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

Sesión 6

TEXTO EN TRAZOS VECTORIALES

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



CONTENIDO

Sesión 7

USO DE REGLAS Y GUIAS

- 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

EVALUACION

- 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 PRACTICAS

$$PP = \frac{PR1 + Pr2 + Pr3 + PR4}{3} - \text{Menor (PR)}$$

Nota Final:

$$NF = \frac{PP + EF}{2}$$

