



COREL DRAW DESIGNER

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.

• Conocimientos Previos

Conocimiento de Windows.

• El participante al final del curso sera 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, así mismos trabajos vectoriales para diseños de redes sociales y el ambiente web.

■ Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales
y Publico en General

Duración
del curso

24
HORAS.

■ Evaluación

Será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 o 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:

$$PP = (PR1 + PR2 + PR3 + PR4 - \text{MENOR (PR)})$$

NOTA FINAL:

$$NF = PP + EF$$

■ Modalidad Online

Requiere una PC con las siguientes características:

- Windows 10*, Windows 8.1 o Windows 7, de 64 o 32 bits**, con las actualizaciones y Service Packs más recientes.
- Intel Core i3/5/7/9 o AMD Ryzen 3/5/7/9/Threadripper, EPYC.
- Tarjeta de vídeo compatible con OpenCL 1.2 (recomendado).
- 4 GB de RAM - 4 GB de espacio en el disco duro.
- Pantalla multitoque, ratón o tableta gráfica.
- Resolución de pantalla de 1280 x 720 al 100% (96 ppp).
- Microsoft Internet Explorer 11 o posterior.
- Microsoft.NET Framework 4.7.2

■ Conéctate a nuestras diferentes Plataformas Digitales:

Telf.: 200 - 9060 Opción 1

E-mail: sisuni.info@uni.edu.pe

www.sistemasuni.edu.pe



“Aumenta tus conocimientos, desarrolla nuevas habilidades y construye hoy tu futuro”.

CLASE #01

- Introducción al entorno de diseño, niveles del diseño gráfico.
- 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.
- Dibujo de Líneas: Herramientas Mano alzada, línea de dos puntos, medios artísticos.
- Herramientas B-Spline, Polilínea, Bézier y Pluma, Curva de 3 puntos.

CLASE #02

- 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).
- 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.
- 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.

CLASE #03

- Descripción de la Herramienta texto.
- Formato de texto, caracteres.
- Cambiar textos en mayúsculas o minúsculas.
- Convertir textos a curvas.
- Separar textos, insertar símbolos.
- Adaptar texto a un trayecto.
- Administrar herramientas de Textos en Trayecto.
- Aplicación de Textos en Trayecto.
- Herramienta Cuenta Gotas de Color.
- Aplicación de la herramienta Cuenta Gotas.
- Conversión de dibujos a Mapa de Bits (imagen).
- PRACTICA CALIFICADA.

CLASE #04

- 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.
- EVALUACIÓN FINAL BÁSICO.