



Instituto de Formación Profesional CBTech

Estudie desde su hogar y obtenga un certificado universitario

**Formación a distancia de
CURSO DE COMPOSICIÓN GRÁFICA CON
CORELDRAW 12**

Curso de Composición Gráfica con CoreIDRAW 12

Integrado como Módulo III del Experto en Diseño Gráfico

Temario

Unidad 1: Introducción a CoreIDRAW 12

1. CoreIDRAW 12

- 1.1. Generalidades de CoreIDRAW 12.
- 1.2. Arrancar y cerrar CoreIDRAW12.
- 1.3. Conociendo el espacio de trabajo.
- 1.4. Las barras.

2. Terminología y conceptos de CoreIDRAW12.

- 2.1. Imagen vectorial y mapas de bits.
 - 2.1.1. Imagen vectorial.
 - 2.1.2. Imagen de mapas de bits.
- 2.2. Terminología en CoreIDRAW 12
- 2.3. Descripción de la caja de Herramientas.

3. Operaciones básicas

- 3.1. Preparando nuestro archivo de trabajo.
 - 3.1.1. Seccionar una página a través de las líneas guías.
- 3.2. Abrir un dibujo.
 - 3.2.1. Abrir varios dibujos a la vez.
- 3.3. Guardar y Guardar como.
- 3.4. La herramienta Mano y El zoom.

Unidad 2: Crear y trabajar con objetos

1. Herramientas y formas básicas

- 1.1. La herramienta rectángulo y Elipse
- 1.2. El Polígono, El Papel gráfico y Espiral
- 1.3. Formas básicas y otros objetos

2. Trabajar con objetos

- 2.1. Seleccionar objetos
 - 2.1.1. Copiar y Pegar objetos
- 2.2. Escalar objetos y modificar forma
 - 2.2.1. La herramienta Forma
- 2.3. Bordes.

3. Aplicar Rellenos

- 3.1. Relleno Uniforme
- 3.2. Relleno Degradado
- 3.3. Rellenos de Patrón.
- 3.4. Rellenos de Textura.

- 3.5. Rellenos de Textura PostScript
- 3.6. Relleno interactivo

Unidad 3: Dibujar y trabajar con objetos y textos.

1. Organizar objetos

- 1.1. Alinear objetos
- 1.2. Distribuir objetos.
- 1.3. Soldar, Intersectar y recortar objetos.
 - 1.3.1. Soldar objetos.
 - 1.3.2. Intersectar objetos.
 - 1.3.3. Recortar objetos

2. Transformar objetos

- 2.1. Rotar objetos.
- 2.2. Escalar y Reflejar objetos.
- 2.3. Posición de objetos.
- 2.4. Inclinar objetos.

3. Dibujar libremente

- 3.1. Dibujo a mano alzada.
 - 3.2. Dibujo inteligente.
 - 3.3. Dibujo con Medios Artísticos.
 - 3.3.1. Medio Artístico Preestablecido.
 - 3.3.2. El pincel.
 - 3.3.3. El diseminador.
 - 3.3.4. La Pluma Caligráfica.
 - 3.3.5. El Medio Artístico Presión.
- 3.4. La herramienta Béizer.
 - 3.4.1. Convertir objetos a curvas.
 - 3.4.2. Manipular nodos y segmentos.
 - 3.4.3. Distintos tipos de nodos.
 - 3.4.4. Diseñar nodos.

4. Trabajar con textos

- 4.1. Texto Artístico
 - 4.1.1. Asignar formato al texto
 - 4.1.2. Editar Texto
 - 4.1.3. Adaptar el texto a un trayecto
- 4.2. Texto de Párrafo
 - 4.2.1. Formato del texto de párrafo

UNIDAD 4. Crear y trabajar con Objetos

1. Herramientas y formas básicas

- 1.1. La herramienta rectángulo y Elipse
- 1.2. El Polígono, El Papel gráfico y Espiral
- 1.3. Formas básicas y otros objetos

2. Trabajar con objetos

2.1. Seleccionar objetos

2.1.1. Copiar y Pegar objetos

2.2. Escalar objetos y modificar forma

2.2.1. La herramienta Forma

2.3. Bordes.

3. Aplicar Rellenos

3.1. Relleno Uniforme

3.2. Relleno Degradado

3.3. Rellenos de Patrón.

3.4. Rellenos de Textura.

3.5. Rellenos de Textura PostScript

3.6. Relleno interactivo