



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 CorelDRAW 12

Integrado como Módulo III del Experto en Diseño Gráfico

Temario

Unidad 1: Introducción a CorelDRAW 12

1. Capítulo I: CorelDRAW 12

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

2. Capítulo II: Terminología y conceptos de CorelDRAW 12

- 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 CorelDRAW 12
- 2.3. Descripción de la caja de Herramientas.

3. Capítulo III: 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

4. Capítulo IV: Herramientas y formas básicas

- 4.1. La herramienta rectángulo y Elipse
- 4.2. El Polígono, El Papel gráfico y Espiral

4.3. Formas básicas y otros objetos

5. Capítulo V: Trabajar con objetos

5.1. Seleccionar objetos

5.1.1. Copiar y Pegar objetos

5.2. Escalar objetos y modificar forma

5.2.1. La herramienta Forma

5.3. Bordes.

6. Capítulo VI: Aplicar Rellenos

6.1. Relleno Uniforme

6.2. Relleno Degradado

6.3. Rellenos de Patrón.

6.4. Rellenos de Textura.

6.5. Rellenos de Textura PostScript

6.6. Relleno interactivo

Unidad 3: Dibujar y trabajar con Objetos y Textos

7. Capítulo VII: Organizar objetos

7.1. Alinear objetos

7.2. Distribuir objetos.

7.3. Soldar, Intersectar y recortar objetos.

7.3.1. Soldar objetos.

7.3.2. Intersectar objetos.

7.3.3. Recortar objetos

8. Capítulo VIII: Transformar objetos

8.1. Rotar objetos.

8.2. Escalar y Reflejar objetos.

8.3. Posición de objetos.

8.4. Inclinar objetos.

9. Capítulo IX: Dibujar libremente

- 9.1. Dibujo a mano alzada.
- 9.2. Dibujo inteligente.
- 9.3. Dibujo con Medios Artísticos.
 - 9.3.1. Medio Artístico Preestablecido.

 - 9.3.2. El pincel.
 - 9.3.3. El diseminador.
 - 9.3.4. La Pluma Caligráfica.
 - 9.3.5. El Medio Artístico Presión.
- 9.4. La herramienta Béizer.
 - 9.4.1. Convertir objetos a curvas.
 - 9.4.2. Manipular nodos y segmentos.
 - 9.4.3. Distintos tipos de nodos.
 - 9.4.4. Diseñar nodos

10. Capítulo X: Trabajar con textos

- 10.1. Texto Artístico
 - 10.1.1. Asignar formato al texto
 - 10.1.2. Editar Texto
 - 10.1.3. Adaptar el texto a un trayecto
- 10.2. Texto de Párrafo
 - 10.2.1. Formato del texto de párrafo

Unidad 4: Aplicar Efectos a Objetos

11. Capítulo XI: Efectos tridimensionales

- 11.1. Mezcla de objetos
- 11.2. Silueta Interactiva
- 11.3. Distorsión Interactiva
- 11.4. Sombra Interactiva
- 11.5. Envoltura Interactiva
- 11.6. Extrusión Interactiva
 - 11.6.1. Biseles
 - 11.6.2. Rellenos extruidos

11.6.3. Iluminación

11.7. Transparencia Interactiva

11.8. Perspectiva de objetos

12. Capítulo XII: Efectos varios con imágenes

12.1. Insertar imagen en un objeto con PowerClip

12.2. Recortar una imagen de mapa de bits.

12.3. Aplicar filtros a imágenes de mapa de bits

12.3.1. Efectos 3D

12.3.2. Trazos artísticos

12.3.3. Desenfoque

12.3.4. Cámara

12.3.5. Transformación de color

12.3.6. Silueta

12.3.7. Creativo

12.3.8. Distorsionar

12.3.9. Ruido

13. Evaluación del Módulo III