

CorelDraw 12 – Temario

¿QUÉ ES?

CorelDraw es una de las aplicaciones de dibujo vectorial más utilizadas hoy en día en nuestro país.

Pero, ¿qué es un programa vectorial? Es un programa que genera cualquier tipo de figura a partir de unas potentes herramientas de dibujo y de transformación. También permite trabajar con imágenes no vectoriales e integrarlas en un diseño propio.

Cuando se habla de vectores, nos referimos a conjuntos de trazados que forman figuras más o menos complejas con una resolución que depende únicamente del dispositivo de salida.

Esta aplicación permite generar objetos de gran calidad para ser utilizados en otras aplicaciones, pueden formar parte de un objeto global, o ser impresos directamente desde el propio programa.

De hecho, ésta es sólo una pequeña introducción a las posibilidades del programa. Una buena herramienta de dibujo, como CorelDraw, permite dibujar objetos, cambiar su tamaño, orientación o forma, escribir y manipular textos con una gran versatilidad, tratar los colores de forma profesional, crear efectos especiales con textos y objetos...

Hablando de conceptos más avanzados, podemos nombrar la gran comodidad que nos ofrece a la hora de tratar objetos vectoriales como si se tratara de itmaps. Cabe resaltar que CorelDraw está totalmente integrado con Corel Photopaint y, en el propio programa, podemos tratar imágenes casi como en una aplicación de retoque fotográfico o digital.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Éste es un programa muy aconsejable para las personas que quieran utilizar el ordenador como herramienta de dibujo, sea a nivel profesional o particular.

Dirigimos este curso a profesionales de las artes gráficas, aficionados al dibujo, personas que se dedican a trabajos que requieren el dibujo por ordenador, y a la persona que desee usar su imaginación para realizar trabajos creativos e interesantes.

Lo más importante de todo esto es que no se requiere experiencia previa para poder realizar el curso sin dificultad.

OBJETIVOS DEL CURSO

A lo largo del curso el alumno experimentará las posibilidades de éste programa de dibujo y trabajará las utilidades que incorpora.

Se explican desde las cosas más elementales (dibujar o seleccionar objetos, aplicar colores a figuras, o cambiar el tamaño de la página de trabajo...) hasta otras más complejas (crear vínculos entre imágenes, dominar el tratamiento de los cuadros de texto o crear efectos especiales...).

Esta herramienta es muy compleja y sus creadores pretendieron que la aplicación integrase dibujo ilustrativo, dibujo técnico, maquetación y retoque digital. El curso se centrará en las herramientas de dibujo, ya que consideramos que existen otros programas mucho más potentes y adecuados para las demás opciones.

Presentación y caso práctico

Procedimientos iniciales

- Aspecto de la ventana
- Elementos de la ventana
- Uso de los menús, las ventanas acoplables y las barras de herramientas

Preparación del documento

- Uso de las guías y la cuadrícula
- Guías dinámicas
- Encajar a objetos
- Definición del tamaño y orientación de la página (global o individualmente)
- Manipular páginas. Agregar, borrar...
- Selección de la visualización del documento

Aspectos básicos del dibujo

- Dibujar con las herramientas de la barra de herramientas
- Seleccionar objetos
- Manipular las formas. Nodos y sus puntos de control. Las curvas Bézier
- Transformar objetos. Rotar, escalar, redimensionar, distorsionar, reflejar, clonar, duplicar, bloquear...
- Contorno y relleno de los objetos

Personalizar el entorno

- Las opciones predeterminadas.
- Personalizar barras de botones y de herramientas

Organizar la ilustración

- Uso de las plantillas
- Las capas. Creación, modificación y uso.
- El administrador de objetos
- Agrupar y desagrupar objetos
- Ordenar y alinear objetos
- Estilos. Creación, modificación y aplicación
- Símbolos y bibliotecas

Formación de objetos

- Dibujo y manipulación de trazados
- Convertir rectángulos, elipses y textos a curva
- Desplazamiento de segmentos, nodos y puntos de control
- Unir y separar nodos y segmentos
- Crear nodos simétricos, asimétricos y uniformes
- Convertir segmentos de recta a curva y viceversa
- La herramienta Malla Interactiva
- Recortar objetos
- Combinar y descombinar objetos
- Soldar, recortar e intersectar objetos

Efectos especiales

- Trabajo con perspectiva. Control de los puntos de fuga
- Las envolturas. Creación y adaptación
- Las "mezclas". Pasos y adaptación a un trayecto
- Las extrusiones. Tipo. Efectos y manipulación
- Las siluetas. Etapas y efectos de color
- Las lentes. Tipos y efectos
- Los Powerclips. Creación, bloqueo y desbloqueo, edición y copia
- Las transparencias. Aplicar
- La Distorsión interactiva. Tipo
- La Sombra interactiva. Creación y modificación

Tratamiento de texto

- Conceptos. Inserción y modificación de los atributos básicos
- Tipo de texto con CorelDraw: Artístico y de párrafo
- Herramientas de edición de texto. Tipo de letra, estilo, formato, tamaño, espacio entre caracteres
- Vincular marcos de texto de párrafo
- Columnas
- Tabulaciones
- La barra de propiedades de texto
- Corrección ortográfica de un texto. Los sinónimos. Buscar y sustituir
- Cartas personalizadas (Fusiones)
- Operaciones avanzadas con texto
 - Adaptar un texto a una trayectoria
 - Cambiar la forma del marco de un párrafo
 - Unir y separar texto de un trayecto
 - Convertir texto a trazado
 - Convertir entre texto de párrafo y texto artístico
 - Efectos. Relieve, perfilado, sombra...

Importación y exportación

- Tipos de archivo. Vectorial / mapa de bits
- Importar objetos desde CorelDraw
 - Incrustar objetos
 - Vincular y administrar vínculos
- Exportar objetos desde CorelDraw
 - Formatos de archivo de exportación.
- Compatibilidad con otras aplicaciones
- Introducción al uso de Bitmaps.
- Vectorizar mapas de bits.
- Compatibilidad con Corel Photo-Paint

Ejercicios y prácticas sobre la materia tratada en el curso