

AQS FORMACIÓN

PROGRAMA TEMARIO COREL DRAW

Corel Draw es un potente programa de dibujo basado vectores que permite crear obras de arte de calidad profesional fácilmente, facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas. CorelDRAW proporciona una variedad de herramientas y efectos que le permiten trabajar de manera eficiente para producir gráficos de alta calidad. Asimismo, permite enviar una ilustración a un servicio de filmación para su impresión o para la publicación de su documento en Internet.

Unidad 1. Introducción

- 1.1. ¿Qué es Corel Draw?
- 1.2. Características de Corel Draw

Unidad 2. Empezar a trabajar con Corel Draw

- 2.1. Empezando con Corel Draw
- 2.2. Moverse por Corel Draw
- 2.3. Abrir, guardar dibujos
- 2.4. Visualización
- 2.5. Funcionamiento de la ayuda

Unidad 3. Trabajar con las herramientas

- 3.1. Diferentes tipos de herramientas
- 3.2. Herramientas selección
- 3.3. Herramienta rectángulo
- 3.4. Herramienta elipse
- 3.5. Herramienta polígono, espiral y papel gráfico
- 3.6. Herramienta mano alzada
- 3.7. Herramienta forma
- 3.8. Herramienta medios artísticos
- 3.9. Formas perfectas

Unidad 4. Herramienta texto

- 4.1. Herramienta texto
- 4.2. Texto artístico
- 4.3. Color y contorno del texto
- 4.4. Adaptar texto a cualquier trayecto
- 4.5. Texto en párrafos
- 4.6. Vincular viñetas
- 4.7. Corrector ortográfico
- 4.8. Buscar y sustituir

Unidad 5. La herramienta Bézier

- 5.1. La herramienta bezier
- 5.2. La norma 1/3
- 5.3. Norma de huella
- 5.4. Norma del bache
- 5.5. Norma tangente
- 5.6. Norma dirección
- 5.7. Dibujar con la herramienta bezier

Unidad 6. Impresión

- 6.1. Imprimir un dibujo
- 6.2. Presentación preliminar
- 6.3. Opciones de impresión

Unidad 7. Transformar objetos

- 7.1. Transformar objetos
- 7.2. Ventana acoplable transformar
- 7.3. Duplicar objetos
- 7.4. Clonar un objeto
- 7.5. Alinear objetos

Unidad 8. Trabajar con capas

- 8.1. Administrador de objetos
- 8.2. Página maestra
- 8.3. Trabajar con capas

Unidad 9. Colores y rellenos personalizados

- 9.1. Métodos de relleno
- 9.2. Rellenar con un color liso
- 9.3. Objetos sin relleno
- 9.4. Rellenar con degradados
- 9.5. Relleno de patrón
- 9.6. Relleno de textura
- 9.7. Copiar relleno de un objeto a otro
- 9.8. Herramientas cuentagotas y bote de pintura

Unidad 10. Efectos especiales

- 10.1. Perspectivas
- 10.2. Silueta
- 10.3. Transparencia interactiva
- 10.4. Envolturas interactivas

Unidad 11. Efectos tridimensionales

- 11.1. Extrusión
- 11.2. Mezclas interactivas

Unidad 12. Efectos artísticos

- 12.1. Efecto lente
- 12.2. Powerclip
- 12.3. Sombra interactiva
- 12.4. Distorsión interactiva

<http://www.aqsformacion.com>