

## **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>