

GUÍA DIDÁCTICA DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL CON COREL DRAW (ARGG005PO)

ESTATAL

Presentación

Este Curso le prepara para Manejar las herramientas y comandos del programa Corel Draw para crear gráficos vectoriales. pudiendo trabajar dentro de la Familia Profesional de Artes Gráficas y más concretamente dentro del Sector Intersectorial/transversal de autónomos.

Descripción

Las imágenes vectorizadas, o vectores, son una de las herramientas más útiles en el ámbito del diseño gráfico. CorelDRAW es un programa específicamente diseñado para la creación y edición de gráficos vectoriales.

Con este curso gratuito de Diseño Gráfico Vectorial con CorelDraw aprenderás a utilizar el programa, logrando destrezas en la manipulación de los componentes para el diseño de imágenes vectoriales.

Características



Modalidad

E-learning.



Duración

70h.



Importe

Contacto

DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL CON COREL DRAW (ARGG005PO)



Objetivos

Realizar todo tipo de piezas gráficas, como logotipos, crear ilustraciones vectoriales de calidad, conocer las diferentes herramientas y opciones para manipular fotografías e imágenes de mapa de bits dentro de CorelDRAW, al igual que las utilidades extras que trae el programa para manipular todo tipo de imágenes. Crear piezas gráficas complejas que van desde la creación de una tarjeta personal y papelería empresarial hasta la impresión de anuncios publicitarios, crear diseños para presentaciones personales y empresariales, también para ser publicados a través de medios electrónicos.

Programa

70 horas	DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL CON COREL DRAW (ARGG005PO)	
70 horas	1. INTRODUCCIÓN A CORELDRAW	11. ORGANIZACIÓN DE OBJETOS
	2. TRABAJO CON ARCHIVOS	12. INCLUIR TEXTO
	3. CONFIGURACIÓN DE LOS DIBUJOS	13. CORRECCIÓN DEL TEXTO
	4. DIBUJO DE OBJETOS (I)	14. FORMATO DEL TEXTO
	5. DIBUJO DE OBJETOS (II)	15. EFECTOS ESPECIALES (I)
	6. RELLENO DE OBJETOS (I)	16. EFECTOS ESPECIALES (II)
	7. RELLENO DE OBJETOS (II)	17. BASE DE DATOS E IMÁGENES
	8. CONFIGURAR LÍNEAS Y CONTORNOS	18. PUBLICAR DOCUMENTOS
	9. SELECCIONAR OBJETOS	19. IMPRESIÓN
	10. MODELAR LÍNEAS Y CONTORNOS	20. UTILIDADES GRÁFICAS