

Composição Gráfica com Corel Draw

Programa de Estudo

Duração: 3 meses

Unidade 1: Unidade 1: Introdução ao CorelDRAW 12

1. Capítulo I: CorelDRAW 12
 - 1.1. Generalidades do CorelDRAW 12.
 - 1.2. Abrir e fechar o CorelDRAW 12.
 - 1.3. Conhecendo o espaço de trabalho.
 - 1.4. As barras.
2. Capítulo II: Terminologia e conceitos do CorelDRAW 12
 - 2.1. Imagem vetorial e mapas de bits.
 - 2.1.1. Imagem vetorial.
 - 2.1.2. Imagem de mapas de bits.
 - 2.2. Terminologia no CorelDRAW 12
 - 2.3. Descrição da caixa de Ferramentas.
3. Capítulo III: Operações básicas
 - 3.1. Preparando nosso arquivo de trabalho.
 - 3.1.1. Seccionar uma página através das linhas guias.
 - 3.2. Abrir um desenho.
 - 3.2.1. Abrir vários desenhos ao mesmo tempo.
 - 3.3. Salvar e Salvar como.
 - 3.4. A ferramenta Mão e O zoom.

Unidade 2: Unidade 2: Criar e Trabalhar com Objetos

4. Capítulo IV: Ferramentas e formas básicas
 - 4.1. A ferramenta Retângulo e Elipse
 - 4.2. O Polígono, Papel Gráfico e Espiral
 - 4.3. Formas básicas e outros objetos
5. Capítulo V: Trabalhar com objetos
 - 5.1. Selecionar objetos
 - 5.1.1. Copiar e Colar objetos
 - 5.2. Redimensionar objetos e modificar forma
 - 5.2.1. A ferramenta Forma
 - 5.3. Bordas.
6. Capítulo VI: Aplicar Preenchimentos
 - 6.1. Preenchimento Uniforme
 - 6.2. Preenchimento Degradê
 - 6.3. Preenchimentos de Padrão.
 - 6.4. Preenchimentos de Textura.

6.5. Preenchimentos de Textura PostScript

6.6. Preenchimento Interativo

Unidade 3: Unidade 3: Desenhar e Trabalhar com Objetos e Textos

7. Capítulo VII: Organizar objetos

7.1. Alinhar objetos

7.2. Distribuir objetos.

7.3. Soldar, Interseccionar e Recortar objetos.

7.3.1. Soldar objetos.

7.3.2. Interseccionar objetos.

7.3.3. Recortar objetos

8. Capítulo VIII: Transformar objetos

8.1. Girar objetos.

8.2. Redimensionar e Espelhar objetos.

8.3. Posição dos objetos.

8.4. Inclinar objetos.

9. Capítulo IX: Desenhar livremente

9.1. Desenho à mão livre.

9.2. Desenho inteligente.

9.3. Desenho com Meios Artísticos.

9.3.1. Meio Artístico Predefinido.

9.3.2. O pincel.

9.3.3. O dispersor.

9.3.4. A Pena Caligráfica.

9.3.5. O Meio Artístico Pressão.

9.4. A ferramenta Béizer.

9.4.1. Converter objetos em curvas.

9.4.2. Manipular nós e segmentos.

9.4.3. Diferentes tipos de nós.

9.4.4. Projetar nós

10. Capítulo X: Trabalhar com textos

10.1. Texto Artístico

10.1.1. Aplicar formatação ao texto

10.1.2. Editar Texto

10.1.3. Adaptar o texto a um trajeto

10.2. T

Unidade 4: Unidade 4: Aplicar Efeitos a Objetos

11. Capítulo XI: Efeitos tridimensionais

11.1. Mistura de objetos

11.2. Silhueta Interativa

11.3. Distorção Interativa

11.4. Sombra Interativa

11.5. Envelope Interativo

- 11.6. Extrusão Interativa
 - 11.6.1. Bisel
 - 11.6.2. Preenchimentos extrudados
 - 11.6.3. Iluminação
- 11.7. Transparência Interativa
- 11.8. Perspectiva de objetos
- 12. Capítulo XII: Diversos efeitos com imagens
 - 12.1. Inserir imagem em um objeto com PowerClip
 - 12.2. Recortar uma imagem bitmap.
 - 12.3. Aplicar filtros em imagens bitmap
 - 12.3.1. Efeitos 3D
 - 12.3.2. Traços artísticos
 - 12.3.3. Desfoque
 - 12.3.4. Câmera
 - 12.3.5. Transformação de cor
 - 12.3.6. Silhueta
 - 12.3.7. Criativo
 - 12.3.8. Distorcer
 - 12.3.9. Ruído