



COREL DRAW

Objectivos do Curso:

Dotar os formandos de conhecimentos sólidos sobre a aplicação Corel Draw. No final do curso, o formando deverá saber utilizar as principais ferramentas e técnicas, necessárias à realização de projetos de desenho gráfico, tais como desenhos artísticos, flyers, logótipos, capas, livros, cartazes, imagens de objetos para aplicação nas páginas de Internet (botões, ícones, animações gráficas, etc).

Destinatários:

O curso destina-se a todos os que pretendam iniciar e/ou atualizar os seus conhecimentos na área do desenho gráfico.

Requisitos: Conhecimentos de Windows na óptica do utilizador.

Duração: 45 horas

Conteúdo Programático:

- Introdução ao Corel Draw; Ferramentas Gráficas básicas e avançadas;
- Gravar, importar e exportar arquivos;
- Trabalhar com a ferramenta texto; atributos e propriedades de texto;
- Visualização;
- Seleção e aplicação de textos e imagens;
- Espelhagem de objetos;
- Edição e sobreposição de objetos;
- Propriedades de contorno e traçado;
- Ferramenta Formas; formas avançadas;
- Arredondamento de objetos;
- Montagem com Formas;
- Deformação de linhas;
- Posicionamento de coordenadas;
- Utilizar as Linhas-Guias;
- Utilizar símbolos;
- Conversão de imagens vectoriais em bitmaps;
- Combinação, agrupamento, soldagem, interseção e clonagem de objetos;
- Inclusão de texto artístico e texto parágrafo;
- Formatação de textos; Capitulação;
- Configuração de página; Layout de página;
- Efeitos de preenchimento, de perspectiva e de texto;
- Sombras e suas propriedades;
- Opacidade de imagens;
- Tipos de transparências;
- Projeto de objetos;
- Efeitos de extrusão;
- Aplicação de fontes de luz;
- Cores de projeção;
- Escolher efeitos de predefinição;
- Efeitos de mistura;
- Recursos de lente;
- Criação de cores para preenchimento;
- Deformação de objetos;
- Linhas de medidas (Linhas de Cota);
- Efeitos 2D: sensibilidade de limite, deslocamento, colocar em pixéis, espirais, tinta húmida;
- Efeitos 3D: rotação, enrolar páginas, perspectiva, encolher objetos, mapear objetos, relevo;
- Efeitos artísticos: bloco de vidro, impressionista, vinheta, criar papel de parede;
- Trabalhar com scanner: resoluções, edição de texto digitalizado;

