



**Chiapas**  
Gobierno  
del Estado

Secretaría de la  
Función Pública

*Son Hechos  
no palabras*

# Curso Taller

# Corel Draw X3

Manual del Participante

## **BIENVENIDA**

**La Dirección de Normatividad e Infraestructura Tecnológica con el afán de contribuir al mejoramiento del desempeño laboral de Servidores Públicos, ha adoptado como una de sus estrategias, la capacitación en materia de tecnologías de la información, proporcionando conocimientos prácticos sobre el uso de recursos informáticos.**

**Por lo cual lo invitamos a participar entusiasta y activamente en el curso taller de “Corel Draw X3”, el cual tiene como propósito de conocer y utilizar las herramientas de Corel Draw X3 para crear ilustraciones profesionales para medios impresos o electrónicos.**

## **PROPÓSITO**

**Al termino del curso – taller el participante será capaz de conocer y utilizar las herramientas de Corel Draw X3 para crear ilustraciones profesionales para medios impresos o electrónicos.**

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- 1. Identificar la interfaz de Corel Draw X3.**
- 2. Identificar y configurar la barra de herramientas**
- 3. Identificar y diseñar objetos vectoriales y de Mapa de bits.**
- 4. Configurar un documento**
- 5. Diseñar objetos "Rollover" para la Web.**
- 6. Imprimir Fusión.**
- 7. Crear presentaciones en PDF.**
- 8. Crear Tipografía de fuentes.**

## INTRODUCCIÓN

El siguiente material consta de seis temas principales, los que abordan las posibilidades que ofrece el programa de Corel Draw X3.

El primer tema, expone los componentes y propiedades que conforman la interfaz de Corel Draw X3.

El segundo tema identificara las herramientas y sus propiedades con los cuales podrá obtener diferentes configuraciones.

El tercer tema es bastante amplio debido a que aprenderá a identificar los objetos vectoriales, textos y mapas de bits, así como la utilización de las herramientas adecuadas para su creación, edición y aplicación de efectos a los mismos. Este tema involucra también la organización de los objetos a través de las capas y capas maestras.

En el cuarto tema, aprenderá a configurar un documento, con lo cual podrá especificar el tamaño de la hoja de trabajo, las unidades de escala, así como visualizar cuadrículas y guías.

**ÍNDICE**

<b>TEMA 1.- La interfaz de Corel Draw X3. ....</b>	<b>07</b>
Terminología y conceptos .....	07
La interfaz de Corel Draw .....	08
Descripción de la Barra de Herramientas .....	11
Paleta de colores .....	15
Las ventanas acoplables.....	16
<b>TEMA 2.- Identificación y configuración de la barra de herramientas.....</b>	<b>11</b>
Barra de herramientas.....	11
Edición de Formas, Zoom y mano, Curva y Rectángulo .....	12
Eclipse, Polígono, Perfectas, Efectos.....	13
Gotero y Bote de pintura, Bordes, Relleno.....	14
Relleno Interactivo.....	15
<b>TEMA 3.- Identificación y diseño de objetos Vectoriales y de Mapa de bits.. .....</b>	<b>17</b>
Los objetos Vectoriales.....	17
Dibujando con líneas, contornos y pinceles .....	17
Los Nodos. ....	17
Dibujando objetos .....	22
Aplicación de efectos a objetos vectoriales.....	23
Texto.....	32
Texto artístico.....	33
Marco de Texto .....	34
Enlace de Cuadros de Texto.....	36
Creación de Columnas .....	39
Adaptación de un texto a un objeto .....	41
Los objetos de Mapa de bits. ....	46
Conversión de una imagen vectorial a una imagen de mapa de bits. ....	46
Conversión de un objeto de mapa de bits a un objeto vectorial .....	48
Aplicación de efectos de efectos especiales a objetos de Mapas de bits. ....	51
<b>TEMA 4.- Configuración de un documento. ....</b>	<b>54</b>
<b>TEMA 5.- Diseño de objetos “Rollover” para la WEB.....</b>	<b>61</b>
<b>TEMA 6. – Impresión de Fusión.....</b>	<b>67</b>
<b>TEMA 7. –Creación de presentaciones interactivas en PDF .....</b>	<b>72</b>
<b>TEMA 8. – Creación de Tipografías de fuentes .....</b>	<b>78</b>
<b>Prácticas .....</b>	<b>83</b>
<b>Conclusión .....</b>	<b>92</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>93</b>

## CONCLUSIÓN

Al término del curso – taller de Corel Draw X3, el participante diseñara objetos vectoriales y editara mapa de bits para crear ilustraciones profesionales con fines para la impresión o Web, mediante la utilización de su interfaz, así como el uso de las diversas herramientas básicas para la manipulación e integración de diversos elementos media con la finalidad de obtener productos interactivos y ricos en multimedia.

En el primer y segundo tema, identificó la interfaz de Corel Draw y los paneles de herramientas que la conforman.

En el tercer tema, aprendió a diseñar objetos vectoriales y de texto, así mismo, aprendió aplicarles efectos a objetos de mapas de bits.

En el cuarto tema, aprendió a configurar un documento, estableciendo las medidas reales a un documento de trabajo.

En el quinto tema, aprendió a diseñar objetos gráficos de tipo "Rollover", añadir comportamientos y su configuración para la Web.

En el sexto tema, aprendió a combinar datos con un documento de Corel Draw X3 con datos de una hoja de MS Excel.

En el séptimo tema, aprendió a crear presentaciones interactivas en formato PDF.

En el octavo tema, aprendió a diseñar sus propias fuentes personalizadas.

## BIBLIOGRAFÍA

Título: Guía del usuario Corel Draw 11 and Rave 2  
Autor: Corel Press  
Editorial: Corel Corporation  
Año de publicación: 2002  
País: USA

<http://www.corelclub.org/corelclub.htm>

<http://www.lynda.com>

### Dudas o comentarios

José Alejandro Herrera López  
Jefe de Departamento de Capacitación Especializada  
[jherrera@chiapas.gob.mx](mailto:jherrera@chiapas.gob.mx)

### **DIRECCIÓN DE NORMATIVIDAD E INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA**

**Departamento de Capacitación Especializada**  
10 Pte. Nte No. 987 2o. Piso, Fracc. Vista Hermosa,  
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. C.P. 29000;  
Tel: 61 7-21-00 Ext. 34121