

The background is a light beige color with a dense, white, scratch-like texture. Scattered across the background are several arrows of different sizes and colors, including white, light grey, and dark grey. Some arrows are solid, while others are hollow. In the center-right area, there is a green hot air balloon with vertical stripes and a small basket underneath. The balloon and basket are reflected on the surface below them.

Corel Draw X5

Nivel Básico



CorelDraw X5 - Nivel Básico

<i>Director del Programa</i>	:	<i>Jaime Benavides Flores</i>
<i>Coordinador General</i>	:	<i>Daniel Sanchez Gamboa</i>
<i>Coordinador Académico</i>	:	<i>Eloy Sotelo Cruz</i>
<i>Elaboración y Diagramación</i>	:	<i>Pedro Enríquez Pimentel</i>

© Los derechos de edición, distribución y comercialización de esta obra son de exclusividad del Instituto Superior Tecnológico IDAT

Introducción

CorelDRAW Graphics Suite X5 aúna creatividad y eficacia. Con un funcionamiento más rápido, un control del color más preciso, herramientas de ilustración mejoradas y nuevas funciones para Web, esta versión es imprescindible para todo diseñador que se precie. Pon manos a la obra enseguida gracias a las plantillas diseñadas por profesionales y materiales de aprendizaje nuevos.

Busca gráficos, fuentes e imágenes en tu equipo más rápido que nunca con el nuevo Corel® CONNECT™. Reutiliza y comparte tus creaciones en cualquier lugar gracias a la compatibilidad con más formatos de archivo. Podrás exportar tus creaciones en todo tipo de formatos, desde anuncios y animaciones para Web a logotipos y letreros personalizados, entre otros.

- *Más velocidad gracias a la nueva compatibilidad con procesadores multinúcleo*
- *Más contenido y plantillas profesionales*
- *Más herramientas de aprendizaje, tutoriales en vídeo y sugerencias de expertos*
- *Más compatibilidad, con más de 100 formatos de archivo admitidos*
- *Más control y coherencia de colores*
- *Más funciones para Web, incluida la compatibilidad con animaciones Flash*
- *Más opciones de exportación para Web, impresión, letreros digitales y muchas otras*



Sesión 1

Introducción y Conceptos Básicos

Corel Draw X5 Novedades

Requisitos del Sistema

Objeto vectorial y Objeto mapa de bits

Características y diferencias

Resolución de mapa de bits

Manejo del Entorno

Descripción del Entorno

Pantalla de Inicio

Crear un documento nuevo

Paleta de Documento

Ventana de Aplicación

Ventanas acoplables

Paleta de colores

Barra de herramientas

Creación de Objetos Básicos

Rectángulo, Rectángulo de 3 puntos

Elipse, Elipse de 3 puntos

Herramienta de Selección

Transformar tamaño, Posición, Rotar y Sesgar objetos.

Herramienta Básicas

Polígono, Estrella, estrella compleja, espiral y papel gráfico

Formas Preestablecidas

Dibujo Inteligente

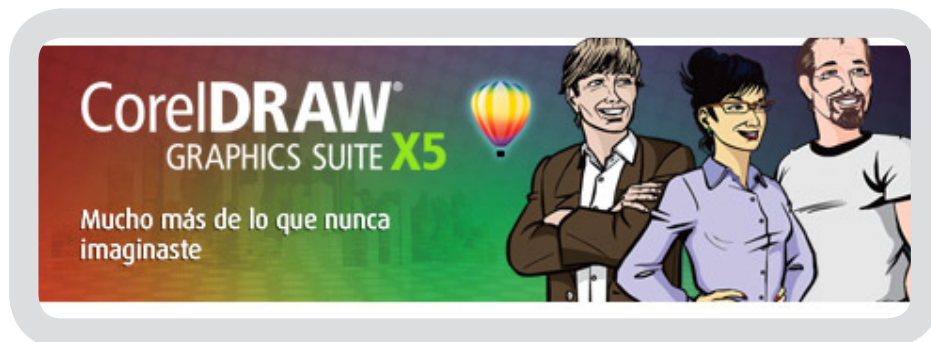


X5

Introducción



Pon tus ideas en práctica con CorelDRAW® Graphics Suite X5 y obtén resultados de máximo impacto en cualquier medio. Este versátil software de diseño gráfico lo tiene todo: ilustración vectorial, diseño de páginas, edición de fotos, vectorización, gráficos y animaciones para Web en una solución con aplicaciones integradas a la perfección. Se ha diseñado para usuarios tanto profesionales como no profesionales del diseño gráfico y ofrece un flujo de trabajo rápido e intuitivo, contenido de calidad superior, compatibilidad con todos los principales formatos de archivo del mercado y herramientas de diseño gráfico con las que podrás hacer mucho más de lo que nunca imaginaste.



Novedades

¡Ésta es la actualización que esperabas! CorelDRAW Graphics Suite X5 agiliza y facilita las tareas diarias al proporcionarte nuevas herramientas que te ahorrarán tiempo y te ayudarán a crear con confianza. A continuación, figuran las 10 razones de más peso para actualizar ya tu software de diseño gráfico.

X5

Organizador de contenido integrado

Agiliza tu trabajo con Corel® CONNECT™, un organizador de contenido integrado que te ayuda a encontrar al instante gráficos, plantillas, fuentes e imágenes en el equipo. El contenido seleccionado se guarda en la bandeja que se sincroniza con CorelDRAW® y Corel® PHOTO-PAINT™, con lo que dispondrás de acceso inmediatamente a él.

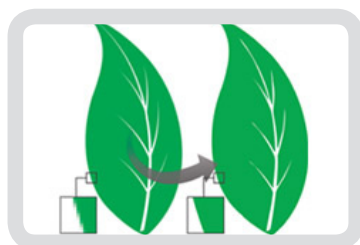


Herramientas de creación de gráficos y animaciones para Web

Crea animaciones y gráficos para Web con máxima eficiencia gracias a las nuevas funciones, como el modo de píxeles que muestra exactamente cómo se visualizará en línea el contenido y la nueva herramienta de animación para Web. Además, el nuevo cuadro de diálogo de exportación ahora te permite comparar los distintos formatos de archivo antes de realizar la exportación para que puedas optimizar la configuración elegida y obtener así la mejor calidad de archivo.



Corel® PowerTRACE™

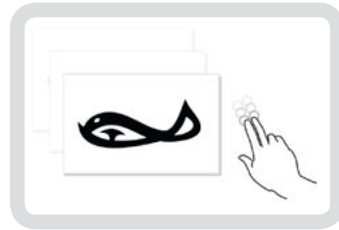


Convierte tus imágenes de mapa de bits en objetos vectoriales de calidad superior con precisión y suavidad aún mayores gracias a las magníficas mejoras de Corel PowerTRACE. Esta versión de PowerTRACE proporciona los mejores resultados de vectorización que existen.

Velocidad y rendimiento óptimos

Realiza tareas más rápido que nunca gracias a las eficaces

mejoras de rendimiento que sacan el máximo partido a los procesadores de varios núcleos y te ofrecen así la mayor eficacia en el equipo. Esta nueva versión se ha optimizado para Windows® 7 y proporciona compatibilidad con pantallas táctiles, además de con Windows Vista® y Windows® XP.



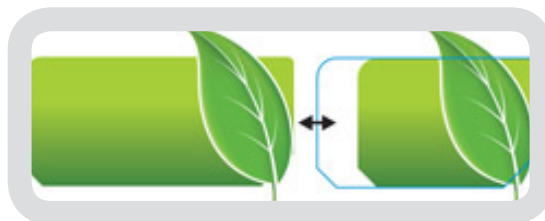
Motor de administración del color totalmente rediseñado



Controla la coherencia de colores en distintos medios y genera una paleta de colores específica para cada documento. El nuevo motor de administración del color proporciona una mayor precisión del color, así como compatibilidad con nuevos perfiles de color de PANTONE®. Minimiza tu impacto medioambiental y gasta mucho menos en imprimir copias al saber con certeza que los colores son precisos antes de imprimir.

Herramientas de comunicación visual

Crea atractivos materiales para Web y para impresión con las eficaces herramientas nuevas y mejoradas de dibujo, vectorización, creación de diagramas, medios artísticos y texto. Es todo el software de diseño gráfico que necesitas para una comunicación visual eficaz.



Compatibilidad con los principales formatos de archivo del mercado

Reutiliza y comparte tus creaciones en cualquier lugar gracias a la amplia compatibilidad con formatos de archivo. Los numerosos formatos de archivo admitidos, como PDF, JPG, PNG, EPS, AI, TIFF, PSD y DOCX, te permiten importar y exportar archivos para intercambiarlos con otros programas de diseño gráfico de manera eficiente.

Herramientas de dibujo receptivas

Como respuesta a los comentarios de nuestros usuarios, hemos incorporado la opción de anclar las barras de herramientas, ampliado las opciones de impresión y mejorado el Cuentagotas, el Relleno de malla y otras herramientas de dibujo populares entre los usuarios.

Técnicas de diseñadores expertos e

interesantes materiales de aprendizaje

Conoce más técnicas de diseñadores expertos gracias a los tutoriales en vídeo nuevos y actualizados, los amenos materiales de aprendizaje y la guía en línea ilustrada con nuevos artículos de expertos. (La versión en caja incluye una guía impresa a todo color). ¡Encuentra la inspiración para hacer mucho más de lo que nunca imaginaste!

Contenido digital de calidad superior

Enriquece tus diseños con más de 1.000 fuentes profesionales, incluidas las fuentes Helvetica®, Garamond® y Frutiger® por primera vez. Además, podrás sacar partido a contenido digital de primera calidad, como imágenes clipart, fotos libres de derechos de autor y plantillas para rotulación integral de vehículos. Aplica a tu trabajo un acabado profesional sin dedicar más tiempo ni gastar más: todo el software y los recursos de diseño gráfico que necesitas están ya aquí.



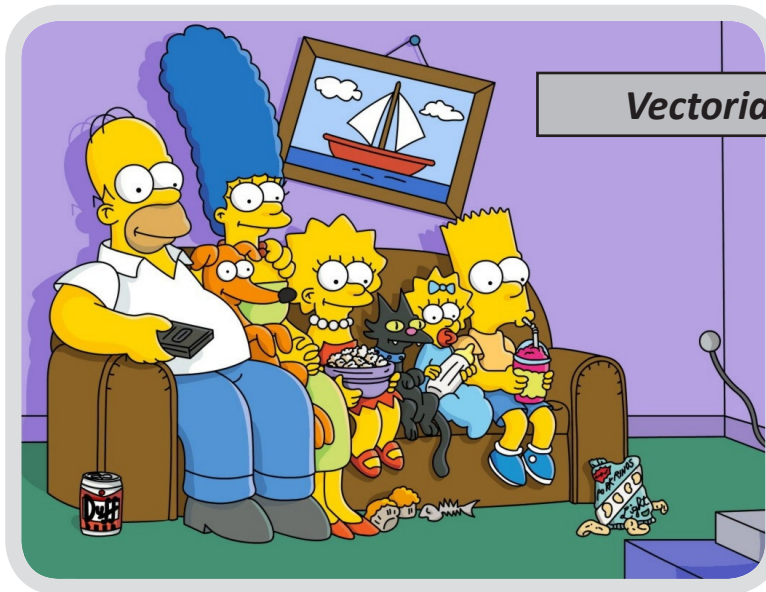
Requisitos del sistema

- *Microsoft® Windows® 7, Windows Vista® o Windows® XP, con los Service Packs más recientes instalados (ediciones de 32 o 64 bits)*
- *Intel® Pentium® 4, AMD Athlon™ 64 o AMD Opteron™*
- *1 GB RAM*
- *750 MB de espacio en el disco duro (1 GB para la instalación típica sin contenido). La instalación del contenido adicional puede requerir hasta 6 GB de espacio en el disco duro*
- *Ratón o tableta gráfica*
- *Resolución de pantalla de 1024 x 768 (768 x 1024 en Tablet PC)*
- *Unidad de DVD*
- *Microsoft® Internet Explorer® 7 o posterior*

Vectores y mapas de bits

Los dos tipos principales de gráficos de PC son gráficos vectoriales y mapas de bits. Los gráficos vectoriales se componen de líneas y curvas, y se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición, longitud y dirección en la que se dibujan las líneas. Los mapas de bits, también conocidos como imágenes ráster, se componen de cuadrados diminutos que reciben el nombre de píxeles; cada píxel se asigna a una ubicación en la imagen y contiene valores de color numéricos.

Los gráficos vectoriales resultan ideales para logotipos e ilustraciones, porque son independientes de la resolución y pueden escalarse a cualquier tamaño, o imprimirse y visualizarse a cualquier resolución, sin perder detalles ni calidad. Además, con los gráficos vectoriales puede producir contornos nítidos y claros.



Los mapas de bits resultan excelentes para fotografías y dibujos digitales porque reproducen muy bien las gradaciones de color. Los mapas de bits son dependientes de la resolución. Es decir, representan un número fijo de píxeles. Si bien tienen muy buen aspecto en su tamaño real, puede que se muestren dentados o pierdan calidad de imagen cuando se escalan, o cuando se muestran o imprimen a una resolución mayor de la original.



Puede crear gráficos vectoriales en CorelDRAW. Puede asimismo importar mapas de bits (tales como archivos JPEG y TIFF) en CorelDRAW e integrarlos en sus dibujos.



También puede ingresar al programa haciendo doble clic en el icono de acceso directo en el escritorio



Iniciando Corel Draw X5

1. De un clic al botón Inicio
2. Seleccione todos los programas
3. De un clic en CorelDraw Graphic Suite X5
4. De un clic en Corel Draw X5



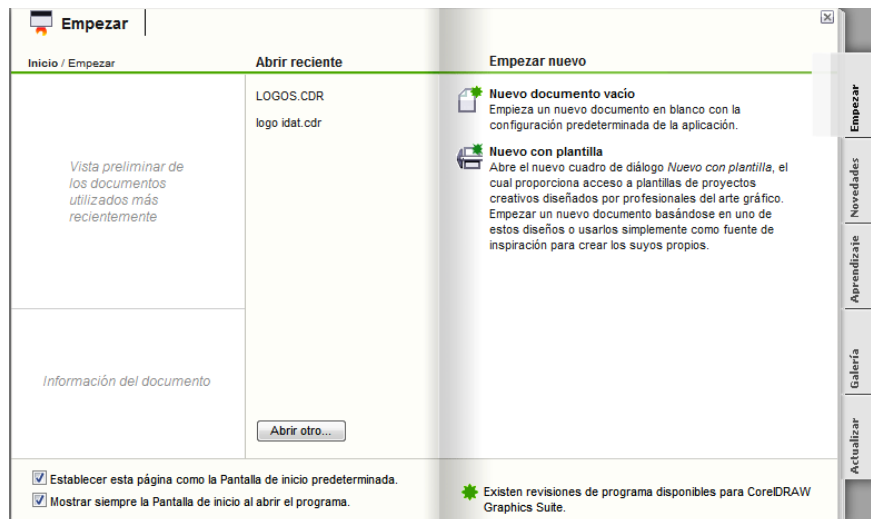
Pantalla de Inicio

Al iniciar el programa aparecerá una Pantalla de inicio, desde la cual podremos:

Crear un documento nuevo vacío, Nuevo con plantilla, Abrir un documento reciente, abrir otros, ver novedades, aprendizaje, etc.

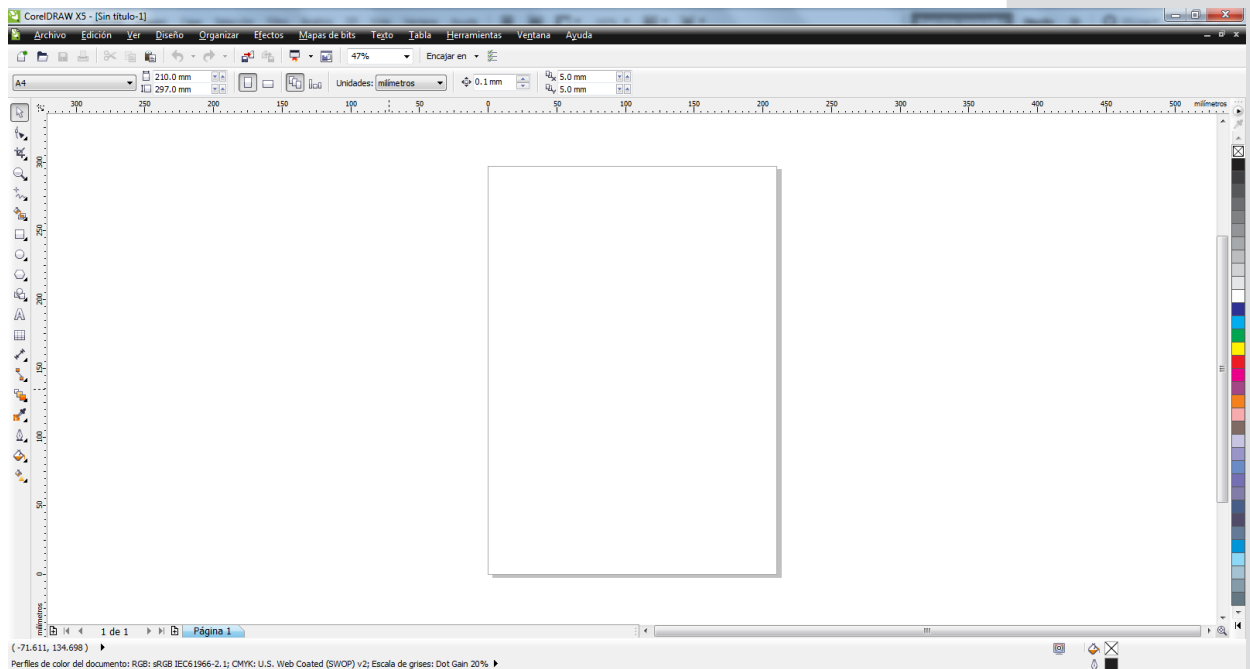


Si la pantalla de bienvenida no aparece al iniciar, podemos activarla desde el menú ayuda



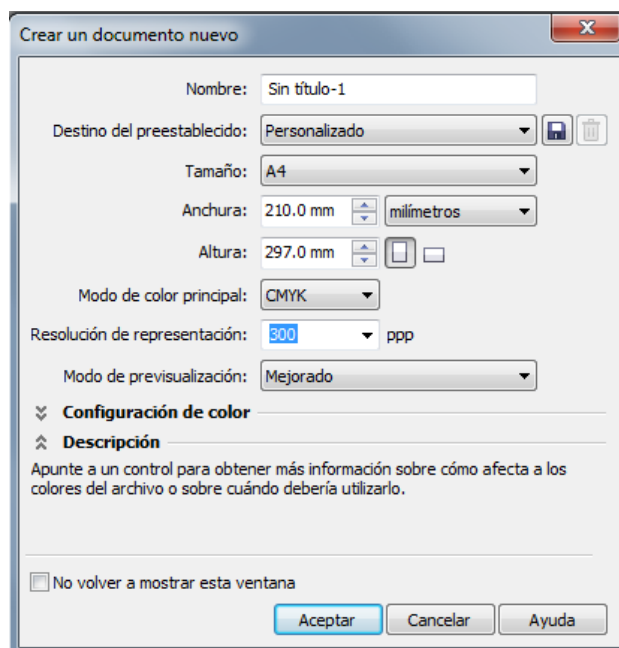
Ventana de la Aplicación

Al iniciar CorelDRAW se abre la ventana de la aplicación, que contiene una ventana de dibujo. Aunque es posible abrir más de una ventana de dibujo, las herramientas solamente se pueden usar en la ventana de dibujo activa.



Documento Nuevo

Establecer la configuración que deseemos para nuestro documento nuevo



Descripción de la Ventana

1. Caja de herramientas

Barra flotante de herramientas para crear, rellenar y modificar objetos del dibujo.

2. Barra de título

El área que muestra el título del dibujo abierto.

3. Barra de menús

Área que contiene opciones de menú desplegable.

4. Barra de herramientas

Barra acoplable que contiene accesos directos a menús y otras funciones.

5. Ventana de dibujo

El área fuera de la página de dibujo, delimitada por las barras de desplazamiento y los controles de la aplicación.

6. Barra de propiedades

Barra acoplable con opciones relacionadas con la herramienta u objeto activos. Por ejemplo, cuando la herramienta Texto se encuentra activa, la Barra de propiedades de texto muestra controles para crear y editar texto.

7. Ventana acoplable

Ventana que contiene las opciones disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.

8. Reglas

Bordes horizontales y verticales que se utilizan para determinar el tamaño y posición de los objetos de un dibujo.

9. Explorador de documentos

Área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de aplicación que contiene controles para desplazarse entre páginas y añadir páginas.

10. Página de dibujo

El área rectangular dentro de la ventana de dibujo. Es la zona imprimible del área de trabajo.

11. Barra de estado

Área situada en la parte inferior de la ventana de aplicación que contiene información sobre propiedades de objeto como el tipo, tamaño, color, relleno y resolución. La barra de estado también muestra la posición actual del ratón.

12. Explorador

Botón que se encuentra en la esquina inferior derecha y que abre una pantalla más pequeña para facilitar el desplazamiento por el dibujo.

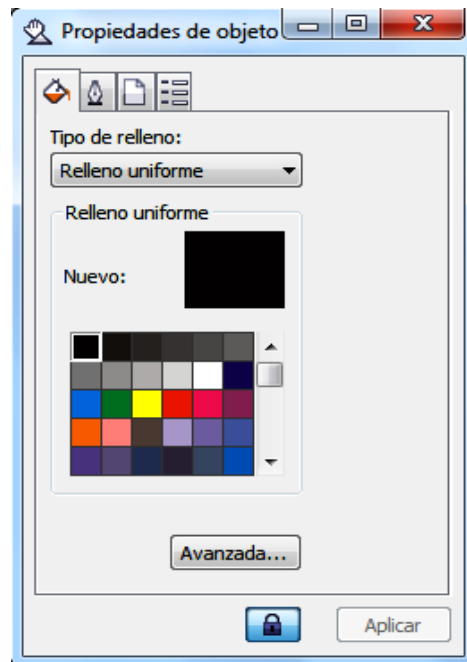
13. Paleta de colores

Barra acoplable que contiene muestras de color.



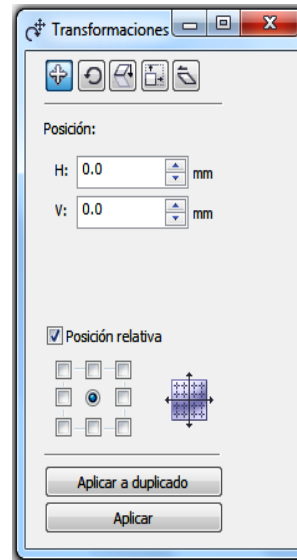
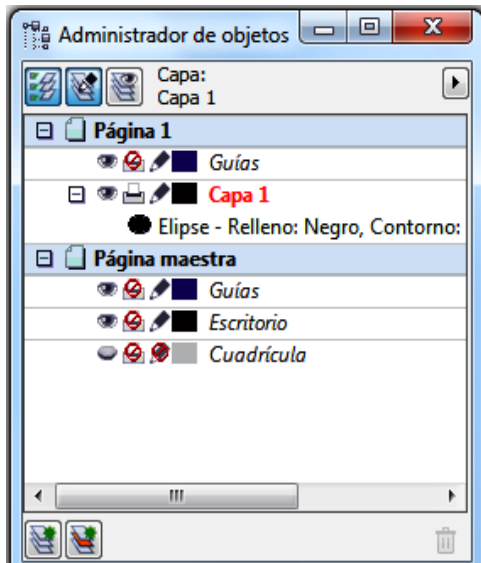
Ventanas acoplables

Las ventanas acoplables muestran los mismos tipos de controles que un cuadro de diálogo, como botones de comando, opciones y cuadros de lista. A diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, es posible mantener abiertas las ventanas acoplables mientras se trabaja con un documento, para así poder acceder rápidamente a los comandos y experimentar con distintos efectos. Las ventanas contienen opciones similares a las que ofrecen las paletas en otros programas. Para acceder a una ventana acoplable, haga clic en Ventana ▶ Ventanas acoplables y haga clic en una ventana.



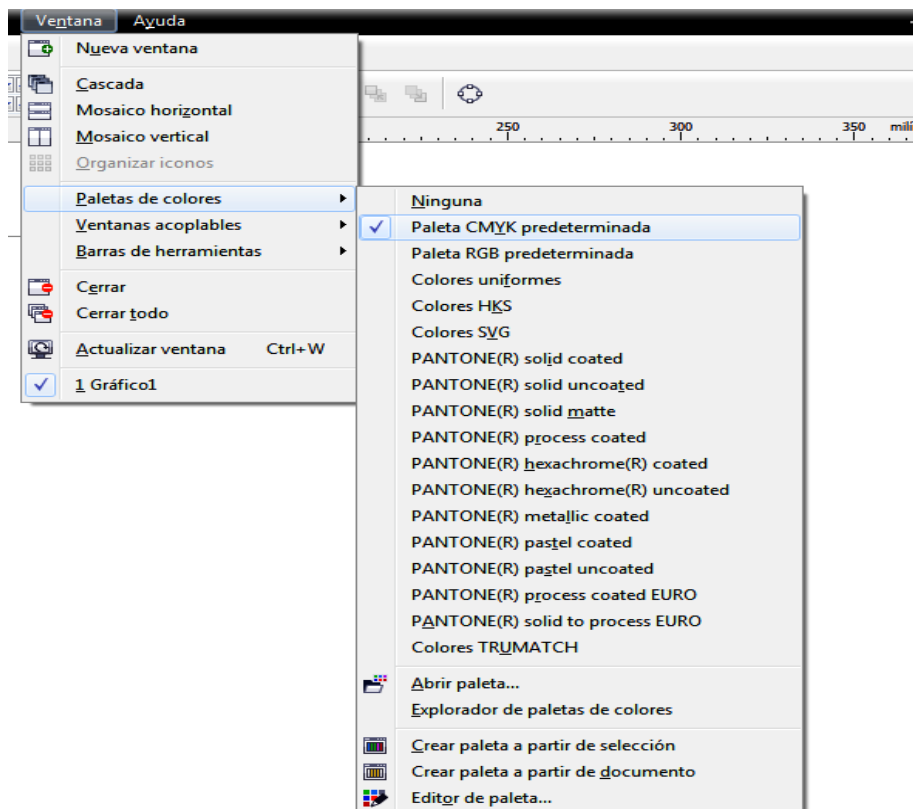
Las ventanas acoplables pueden estar acopladas o flotantes. Al acoplar una ventana acoplable, ésta se fija al borde de la ventana de aplicación. Al desacoplarla, ésta se separa de otros componentes del espacio de trabajo para poder desplazarla fácilmente. También es posible contraer las ventanas acoplables para ahorrar espacio en pantalla.

Si abre varias ventanas acoplables, normalmente aparecen anidadas, y sólo una se ve en su totalidad. Puede visualizar rápidamente una ventana acoplable que no esté a la vista, simplemente haciendo clic en la ficha de la ventana acoplable.



Paleta de Colores

La paleta de colores permite asignar o quitar un color a un objeto, ya sea para el relleno como para el borde, pero existen distintos tipos de paletas de colores, por defecto la paleta que se ve, es la paleta CMYK Predeterminada, pero esta puede ser cambiada a otras paletas.

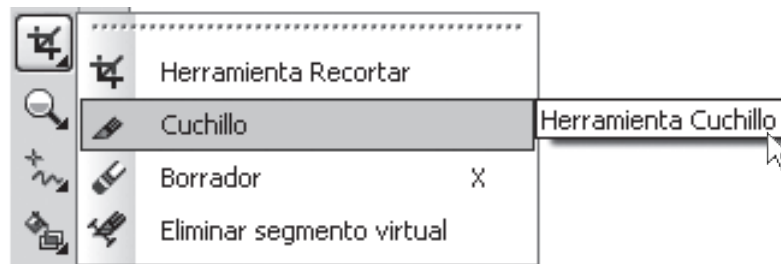


La Caja de Herramientas

La caja de herramientas contiene herramientas para dibujar y editar imágenes. Algunas de ellas son visibles de forma predeterminada, mientras que otras están agrupadas en menús laterales. Los menús laterales se abren para mostrar un conjunto de herramientas de CorelDRAW relacionadas entre sí. Una pequeña flecha situada en la esquina inferior derecha de un botón de la caja de herramientas indica que se trata de un menú lateral: Puede acceder a las herramientas en el menú lateral haciendo clic en la flecha que aparece en el icono de la herramienta. Después de abrir un menú lateral, puede examinar fácilmente el contenido de otros menús laterales si pasa el cursor sobre los botones de las herramientas que contienen una flecha de menú lateral. Los menús laterales funcionan como barras de herramientas cuando se alejan de la caja de herramientas. Así es posible ver todas las herramientas relacionadas entre sí mientras se trabaja.



Más adelante trabajaremos detalladamente con la barra de propiedades



Barra de Propiedades

La Barra de propiedades muestra las funciones más habituales relacionadas con la herramienta activa o la tarea actual. Aunque parece una barra de herramientas, el contenido de la Barra de propiedades cambia según la herramienta o tarea.

Por ejemplo, al hacer clic en la herramienta Texto de la caja de herramientas, la barra de propiedades muestra comandos relacionados con texto. En el siguiente ejemplo, la barra de propiedades muestra herramientas de texto, formato, alineación y edición.



Objetos Básicos

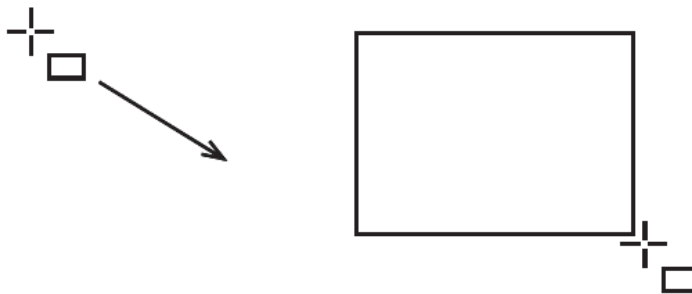




Herramienta de Rectángulo

Se encuentra en la caja de herramientas y sirve para dibujar rectángulos y cuadrados.

Para dibujar un rectángulo debemos:

1. Seleccionar la herramienta de rectángulo
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página

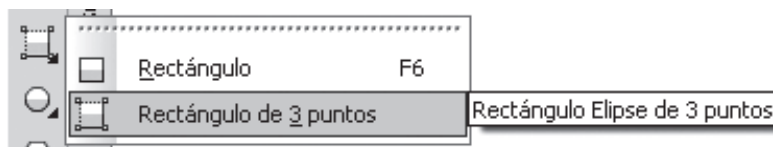


- Para dibujar un cuadrado perfecto presione la tecla 
- Para dibujar una figura desde el centro presione la tecla 



Rectángulo de 3 Puntos

Se encuentra agrupada junto con la herramienta rectángulo, pero a diferencia de esta permite dibujar rectángulos inclinados



Para dibujar un rectángulo de 3 puntos:

1. Seleccionar la herramienta rectángulo de 3 puntos
2. Dar clic y arrastrar formando una línea y soltar
3. Luego arrastrar en forma perpendicular al trazo anterior
4. Dar clic para finalizar



Podemos activar la herramienta de Rectángulo presionando la tecla



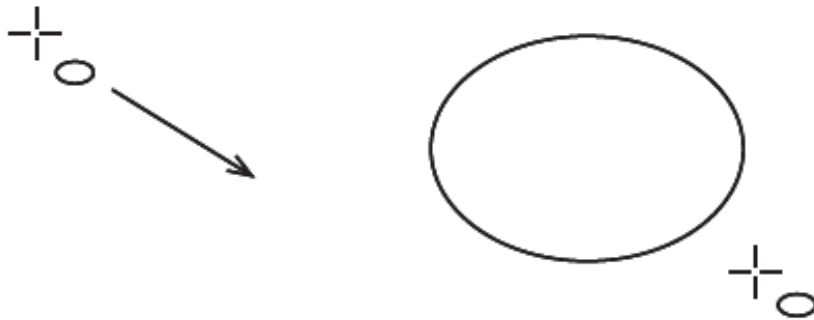




Herramienta de Elipse

Se encuentra en la caja de herramientas y sirve para dibujar círculos y elipses.

Para dibujar un Elipse debemos:

1. Seleccionar la herramienta de Elipse
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página

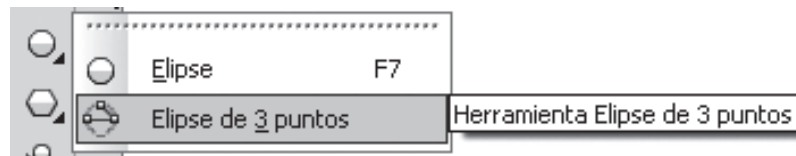


- Para dibujar un elipse perfecto presione la tecla 
- Para dibujar una figura desde el centro presione la tecla 



Elipse de 3 Puntos

Se encuentra agrupada junto con la herramienta elipse, pero a diferencia de esta permite dibujar elipses inclinadas



Para dibujar un elipse de 3 puntos debemos:

1. Seleccionar la herramienta elipse de 3 puntos
2. Dar clic y arrastrar formando una línea y soltar
3. Luego arrastrar en forma perpendicular al trazo anterior
4. Dar clic para finalizar



Podemos activar la herramienta de Elipse presionando la tecla

F7



Selección

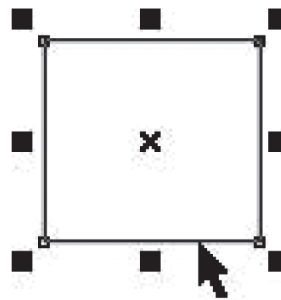
Es una importante herramienta de corel draw, se encuentra ubicada en primer lugar en la caja de herramientas, cumple múltiples funciones entre las que podemos destacar:

- Seleccionar
- Mover
- Escalar
- Rotar
- Sezgar
- Dupliar

Seleccionar Elementos

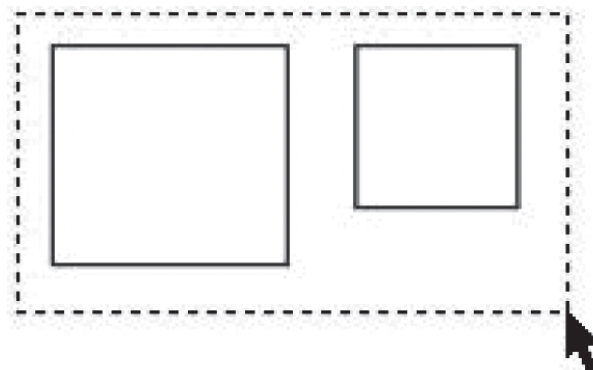
Para seleccionar un elementos debemos:

Dar clic sobre el objeto que se desea seleccionar



Seleccionar varios elementos

Dar clic y arrastrar formando un recuadro alrededor de los objetos que se desean seleccionar



Seleccionar Todo los elementos

Presionar  + 




Use la Barra Espaciadora para alternar entre la última herramienta activa y la Herramienta de Selección



Los Cuadraditos que aparecen alrededor de un objeto seleccionado se llaman Tiradores



También podemos seleccionar varios elementos presionando la tecla  y dando clic sobre cada elemento que se desee seleccionar

X5



Transformación de Objetos

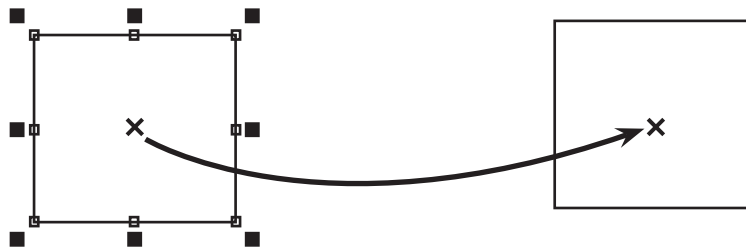
La herramienta de Selección también nos permite realizar las siguientes operaciones:

Mover

Para mover un objeto primero debemos seleccionarlo, y luego dar clic sobre el objeto y arrastrar sin soltar hasta ubicarlo en la posición final.



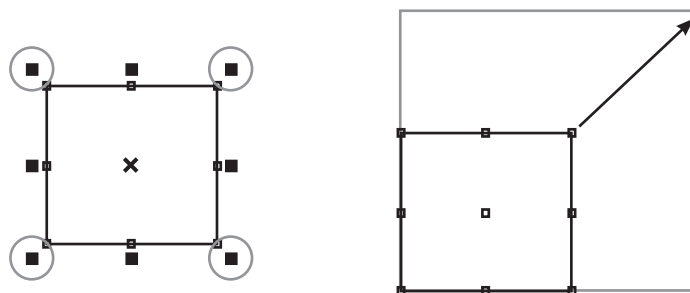
Podemos presionar la tecla  o  al mover un objeto para que este mantenga su posición Horizontal o Vertical



Escalar

Para agrandar o reducir proporcionalmente un objeto (Escalar) debemos:

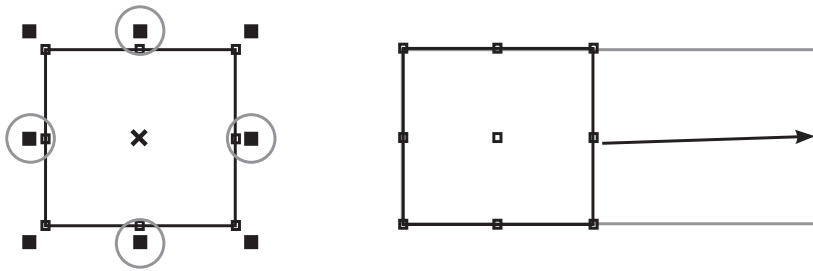
1. Seleccionar el objeto
2. Dar clic en cualquiera de los tiradores de las esquinas y arrastrar hacia afuera



Estirar

Modifica el alto o el ancho del objeto de manera independiente, para ello debemos:

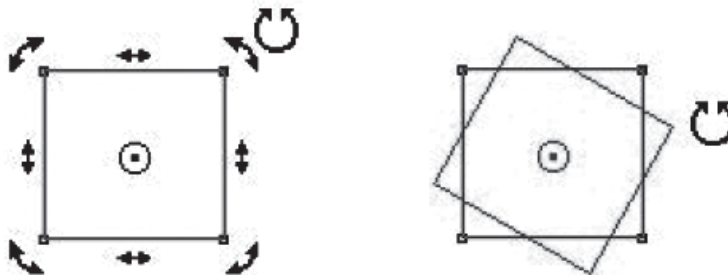
1. Seleccionar el objeto
2. Dar clic en cualquier tirador lateral y arrastrar hacia afuera



Girar

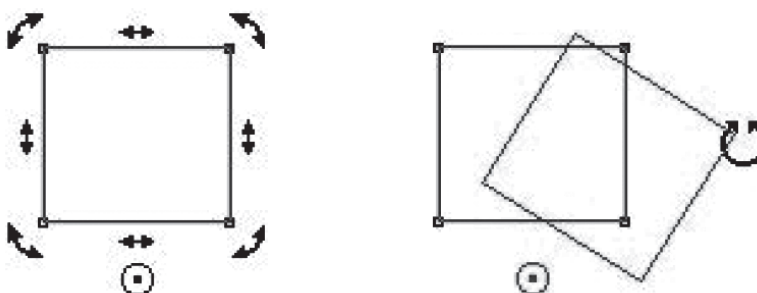
Esta operación nos permite girar un objeto, para ello debemos:

1. Seleccionar el objeto (Clic)
2. Volver a dar un clic sobre el objeto ya seleccionado (aparecerán unas flechas)
3. Dar clic en cualquiera de las flechas en curva que están en las esquinas y arrastrar sin soltar



En el centro del objeto a girar aparecerá un círculo dentro del cual hay un punto, este viene a ser el eje sobre el cual va a girar el objeto.

Podemos mover este eje de rotación dando clic sobre el y arrastrar hasta el lugar deseado antes de girar el objeto.

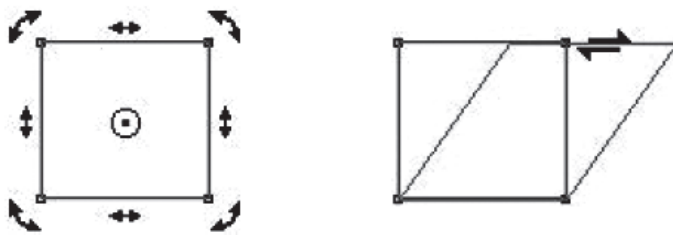


Podemos mantener presionada la tecla **Ctrl** para restringir el ángulo de rotación

Inclinar

Esta operación nos permite inclinar un objeto, para ello debemos:

1. Seleccionar el objeto (Clic)
2. Volver a dar un clic sobre el objeto ya seleccionado (aparecerán unas flechas)
3. Dar clic en cualquiera de las flechas que están en los laterales y arrastrar sin soltar

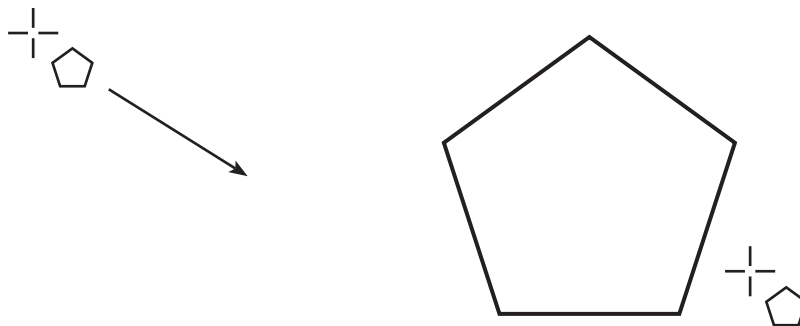




Herramienta Polígono

Esta herramienta nos permite dibujar polígonos con diferentes números de lados.

Para dibujar un polígono debemos:

1. Seleccionar la herramienta de Polígono
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página



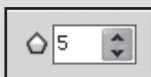
- Para dibujar un Polígono perfecto presione la tecla 
- Para dibujar una figura desde el centro presione la tecla 



Podemos activar la herramienta de Polígono presionando la tecla

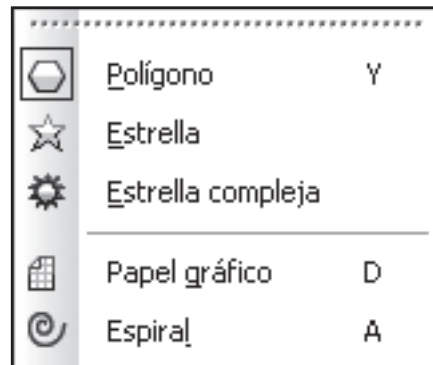


Podemos modificar el número de lados del polígono seleccionado desde la barra de propiedades



X5

- Dentro de la herramienta de Polígono encontramos algunas herramientas tales como:



- Para mostrarlas debemos dar clic sostenido sobre la herramienta activa y seleccionar la herramienta que se desee.
- Podemos también activar algunas de las herramientas utilizando la tecla de atajo que se muestra en el lado derecho de la misma.

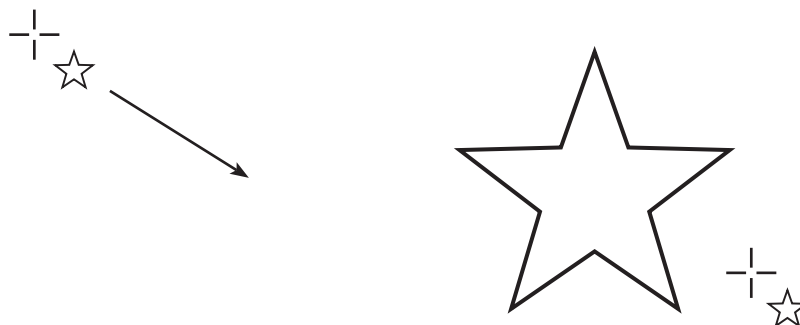


Herramienta Estrella

Esta herramienta nos permite dibujar Estrellas con diferentes números de puntas.

Para dibujar una estrella debemos:

1. Seleccionar la herramienta de Estrella
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página



- Para dibujar una Estrella perfecta presione la tecla
- Para dibujar una figura desde el centro presione la tecla



Podemos modificar el número de puntas, así como el perfilado de la estrella seleccionada desde la barra de propiedades.

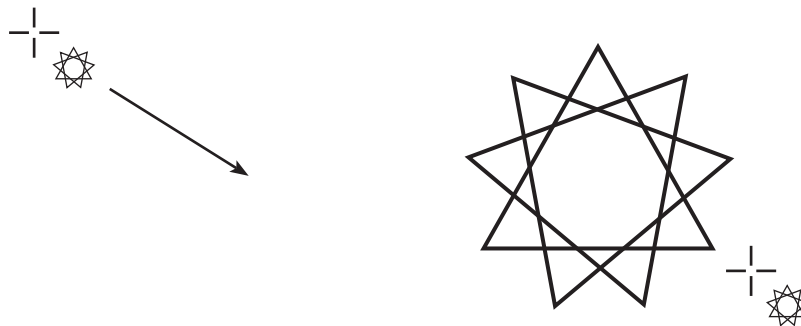




Herramienta Estrella Compleja

Esta herramienta nos permite dibujar Estrellas complejas (estrellas con lados que se cruzan) con diferentes números de puntas.

Para dibujar una estrella compleja debemos:

1. Seleccionar la herramienta Estrella compleja
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página



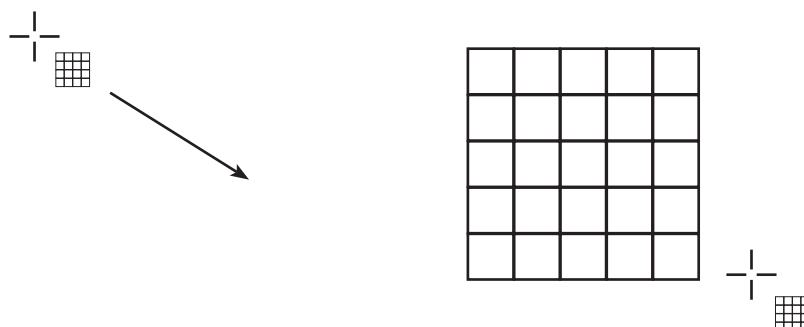
- Para crear una Estrella compleja perfecta presione la tecla 
- Para dibujar una figura desde el centro presione la tecla 

Herramienta Papel Gráfico

Esta herramienta nos permite dibujar cuadrículas, especificando un número de columnas y filas.

Para dibujar un Papel gráfico debemos:

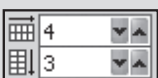
1. Seleccionar la herramienta Papel gráfico
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página



Podemos modificar el número de puntas así como el perfilado de la estrella compleja desde la barra de propiedades



Podemos modificar el número de columnas y/o filas desde la barra de propiedades



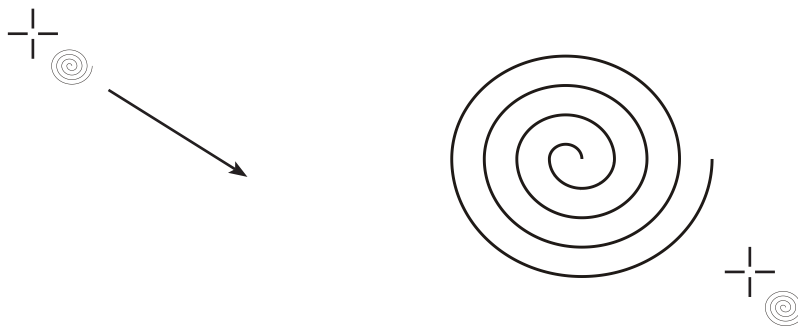


Herramienta Espiral

Esta herramienta nos permite dibujar Espirales de 2 formas distintas, simétricos y logarítmicos.

Para dibujar una espiral debemos:

1. Seleccionar la herramienta Espiral
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página



Podemos modificar el tipo de espiral, así como el número de revoluciones desde la barra de propiedades

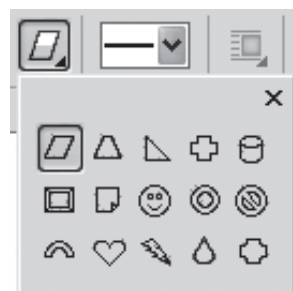
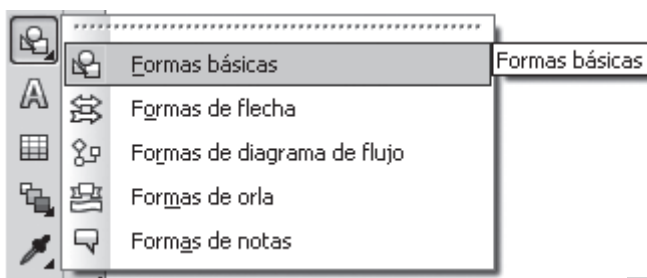


Herramienta Formas básicas

Esta herramienta nos permite dibujar muchas figuras

Para dibujar una forma preestablecida debemos:

1. Seleccionar la herramienta Formas básicas
2. Seleccionar la forma deseada en la barra de propiedades

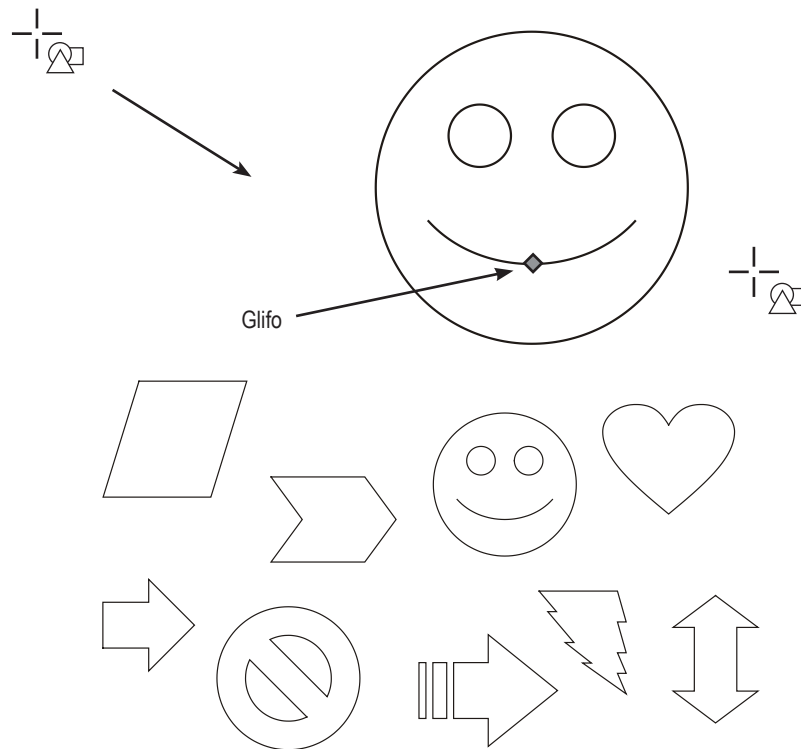


Tenemos 5 tipos de formas básicas, cada una de ellas muestra un conjunto diferente de figuras



Podemos modificar la forma original a algunas figuras dándole clic al rombo (glifo) que aparece dentro de la figura.

3. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página



Herramienta de Dibujo inteligente

Esta herramienta nos permite dibujar Formas y figuras a mano alzada permitiendo a la misma herramienta reconocer la forma que se desea y la perfecciona.

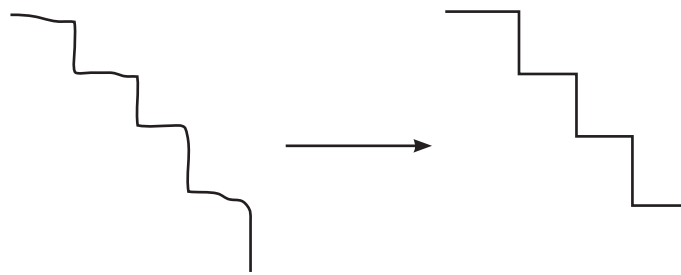
Para dibujar una forma debemos:

1. Seleccionar la herramienta dibujo inteligente



2. Modificar en la barra de propiedades el nivel de reconocimiento

3. Dar clic y arrastrar formando la figura deseada a mano alzada



La herramienta de dibujo inteligente comparte posición con la Herramienta de Relleno inteligente.



Sesión 2



Visualización y desplazamiento

Herramientas de Visualización

Zoom

Mano

Explorador

Modos de Visualización

Vista previa Píxeles

Barra de propiedades y paleta de color

Propiedades de los objetos seleccionados

Aplicar color de relleno y Contorno con la paleta de color

X5

Herramientas de visualización

Puede cambiar la visualización de un dibujo si lo amplía para acercarlo, o lo reduce para ver una mayor superficie. Puede experimentar con una variedad de opciones de zoom para determinar la cantidad de detalles que necesita. Otra forma de visualizar áreas específicas del dibujo consiste en aplicar la visualización panorámica. Si trabaja con un alto nivel de ampliación o con dibujos de gran tamaño es posible que no vea todo el dibujo. La visualización panorámica y de desplazamiento permite mostrar áreas que no aparecen al desplazar la página por la ventana de dibujo.



Podemos activar la herramienta de Zoom presionando la tecla



Herramienta Zoom

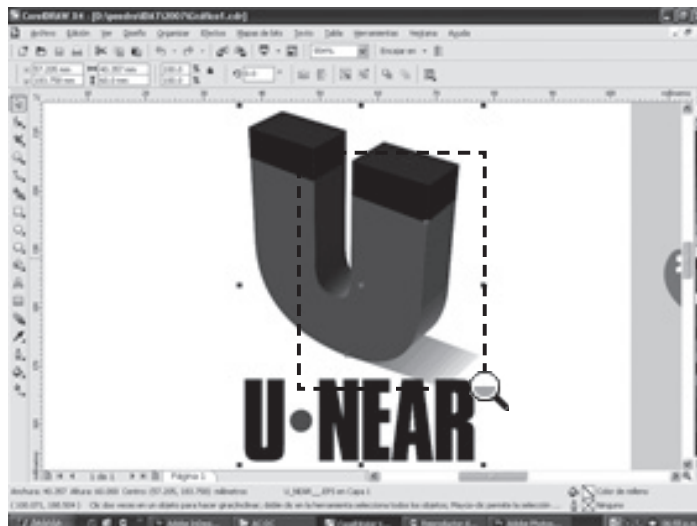
Esta herramienta nos permite aumentar y reducir la visualización de los objetos. Es necesario modificar el porcentaje de visualización para trabajar de una manera adecuada, por ejemplo necesitamos acercar para visualizar los detalles, y alejar para ver el diseño completo.

Procedimiento

1. Seleccionar la herramienta de Zoom

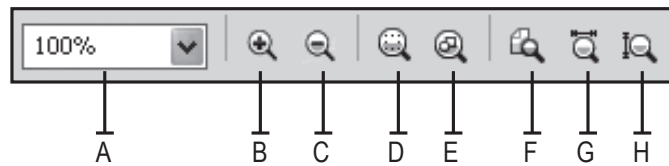
Para Aumentar

Dar clic o formar un recuadro alrededor del área deseada



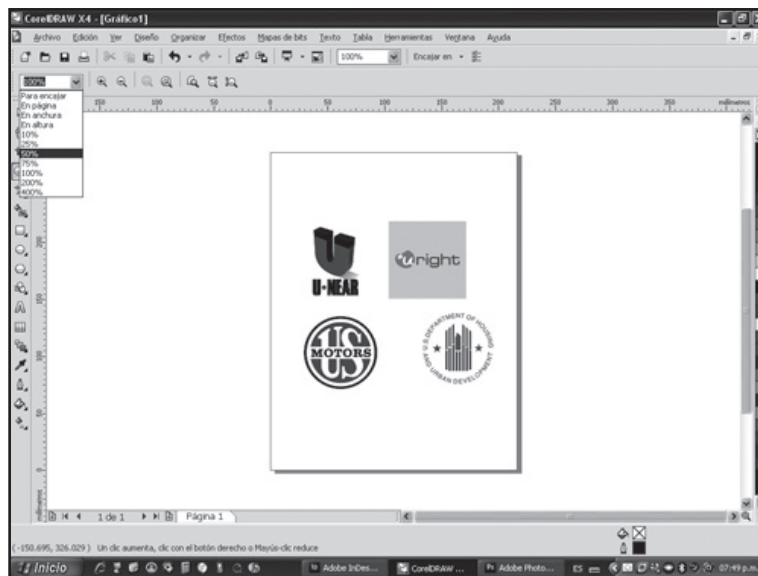
Para Reducir

Dar clic derecho



A. Niveles de Zoom:

Muestra el porcentaje de visualización



B. Aumentar :

Al hacer aumenta la visualización al doble



Podemos acceder a esta visualización presionando: **F2**

X5



Podemos acceder a esta visualización presionando:

F3

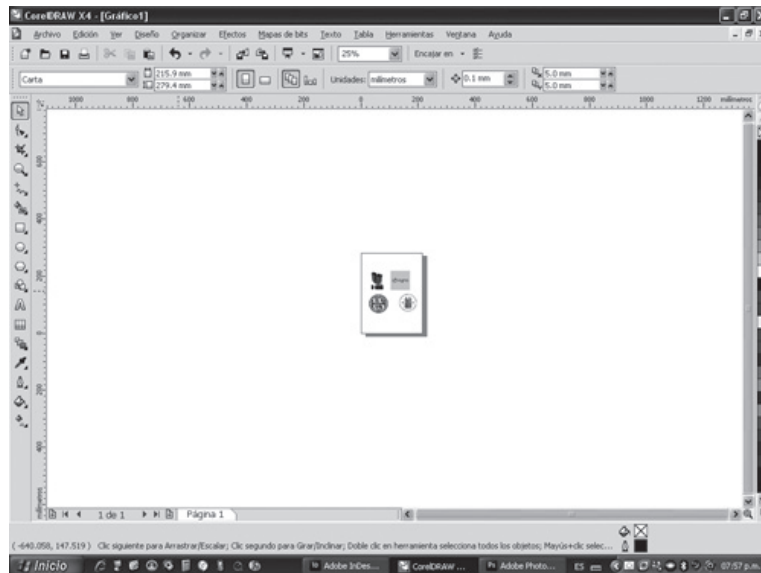


Podemos acceder a esta visualización presionando:

 + **F2**

C. Reducir :

Reduce el porcentaje de visualización



D. Zoom sobre selección :

Aumenta a toda la pantalla el objeto seleccionado



E. Zoom sobre todos los objetos :

Amplia a toda la pantalla todos los objetos

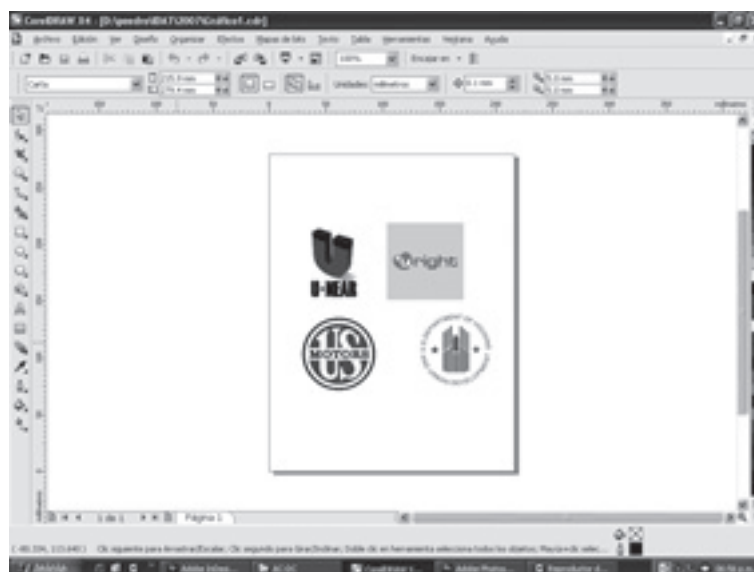


Podemos acceder a esta visualización presionando:

F4

F. Zoom sobre página :

Muestra toda la página



Podemos acceder a esta visualización presionando:

 + **F4**

G. Zoom sobre el ancho de la página:

Visualiza el ancho de la página



H. Zoom sobre el alto de la página:

Visualiza el alto de la página



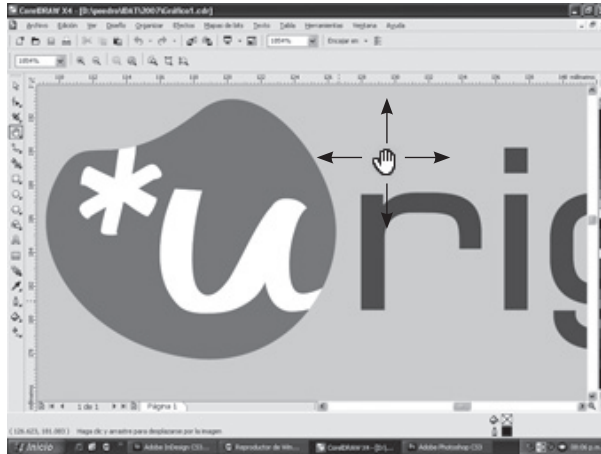


Herramienta de Mano

Esta herramienta nos permite desplazar la hoja de trabajo.

Procedimiento:

1. Dar clic sostenido sobre la herramineta de zoom y pasa a la segunda herramienta Mano.
2. Dar clic sostenido sobre alguna parte de la hoja y arrastre hasta desplazarse al lugar que desee.
3. Puede aumenta la visualización dando doble clic sobre el area deseada, y alejar la visualización dando un clic derecho.



Explorador

Esta herramienta permite desplazarnos por toda la página, utilizando para ello una miniatura que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla principal.



Podemos activar la herramienta de Mano presionando la tecla

H



Podemos activar el Explorador presionando la tecla

N

Administrador de visualización

Corel cuenta con un denominado panel de visualización en el cual encontraremos botones que nos van a permitir modificar los porcentajes y formas de visualización.

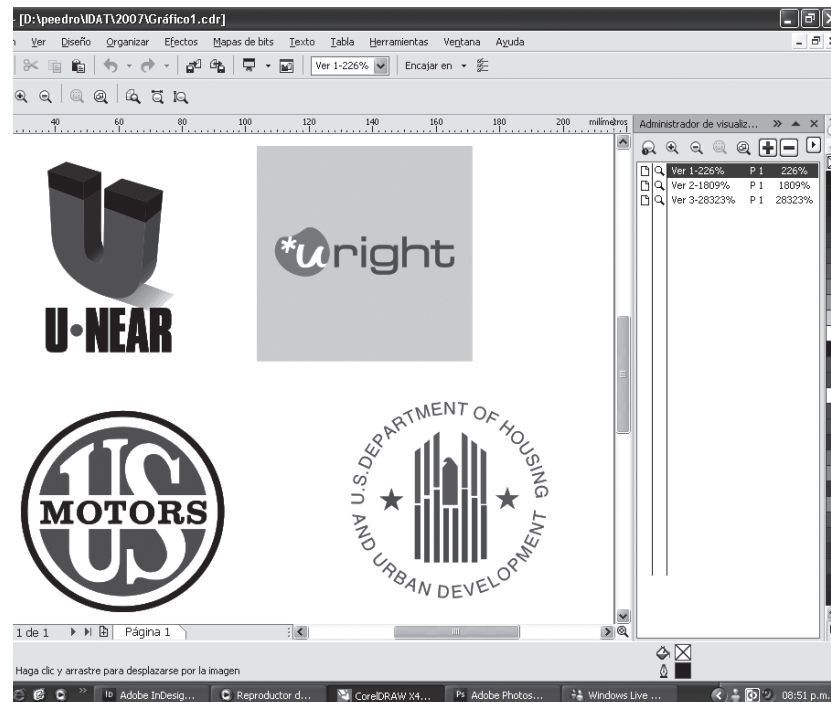
Estos botones son algunos de los que encontramos en la barra de propiedades al momento de activar la herramienta de zoom, pero además contamos con la posibilidad de guardar la visualización actual así como otras más y poder alternar entre ellas para un mejor desempeño.



Es sumamente importante modificar constantemente (o por lo menos las veces que sea necesaria) el porcentaje de visualización, ya que gracias a ello podemos verificar los detalles del objeto (acercar) y ver el diseño en conjunto (alejar).

Procedimiento:

1. Dar clic en el menú ver ► administrador de visualización
2. Modificar el porcentaje de visualización
 - Dar clic sobre el icono + para agregar la visualización actual
 - Dar clic sobre - para eliminar alguna agregada anteriormente
 - Dar clic sobre las visualizaciones agregadas para modificar el porcentaje de visualización.



Modos de visualización

Los modos de visualización modifican la forma en la que se visualizan los objetos en la pantalla.

Procedimiento:

1. Dar clic en el menú Ver y elegir el modo de visualización deseado

- **Líneas de dibujo simples:** muestra un contorno del dibujo ocultando rellenos, extrusiones, siluetas, sombras y formas de mezcla intermedias; también muestra los mapas de bits en monocromo. Este modo permite previsualizar con rapidez elementos básicos de un dibujo.

- **Líneas de dibujo:** muestra un dibujo en modo de líneas de dibujo sencillo además de las formas intermedias de las mezclas.

- **Borrador:** muestra los rellenos y mapas de bits de un dibujo a baja resolución. Este modo elimina algunos detalles para centrarse en el equilibrio de colores de un dibujo.

- **Normal:** muestra un dibujo sin rellenos PostScript ni mapas de bits de alta resolución. Este modo tarda algo menos en actualizarse y abrirse que el modo Mejorada.

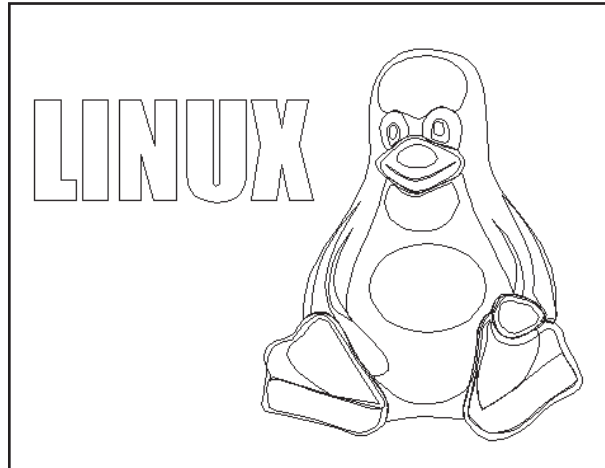
- **Mejorada:** muestra un dibujo con rellenos PostScript, mapas de bits de alta resolución y gráficos vectoriales alisados.

- **Visualización mejorada con sobreimpresiones:** simula el color de las áreas en las que se estableció que los colores se superpusieran y muestra rellenos PostScript, mapas de bits de alta resolución y gráficos vectoriales alisados. Si desea obtener información acerca de la sobreimpresión de objetos, consulte "Para sobreimprimir objetos seleccionados."

El modo de visualización seleccionado afecta a la cantidad de tiempo que lleva abrir o mostrar un dibujo en el monitor. Por ejemplo, un dibujo mostrado en la visualización Líneas de dibujo simples tarda menos tiempo en actualizarse y abrirse que un dibujo mostrado en la visualización Mejorada.



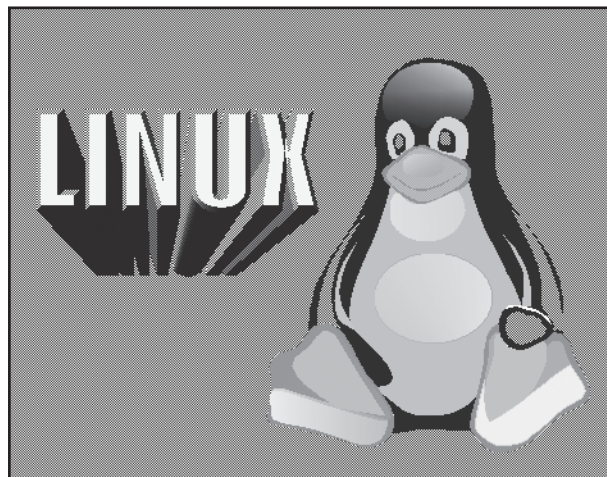
Si desea sobreimprimir, es importante previsualizar los objetos en el modo Mejorada con sobreimpresiones antes de imprimir. El tipo de objetos que desea sobreimprimir y el tipo de colores que mezcle determinará cómo se combinan los colores sobreimpresos.



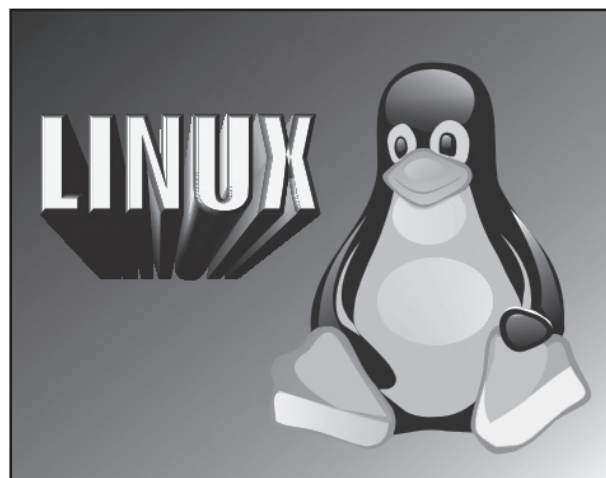
Lineas de dibujo



Si queremos previsualizar la paginas a pantalla completa podemos presionar:



Borrador

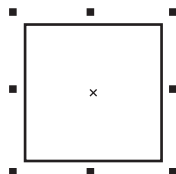


Mejorada

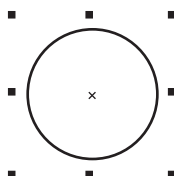
La Barra de Propiedades

La barra de propiedades muestra las propiedades del objeto seleccionado permitiendonos modificarlo.

• Propiedades de un Rectángulo



• Propiedades de un elipse

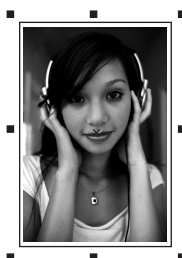


• Propiedades de un texto



Corel Draw

• Propiedades de una imagen



Propiedades básicas



La mayoría de estas opciones se muestran casi en todos los objetos al momento de seleccionarlos, opciones como posición, tamaño, ángulo, reflejar, Ajustar texto, ancho de contorno y convertir a curvas son muy comunes.

	—	Convertir a curvas
	—	Hacia atras
	—	Hacia adelante
	—	Ancho del contorno
	—	Ajustar texto de párrafo
	—	Redondear esquinas (Rectangulos)
	—	Reflejar Vertical
	—	Reflejar Horizontal
	—	Angulo de rotación
	—	Restringir proporciones
	—	Factor de escala (Porcentaje)
	—	Dimensiones (Ancho y Alto)
	—	Posición Horizontal (X) Posición Vertical (Y)

La paleta de color

Se pueden elegir colores de relleno y de contorno mediante paletas de colores fijas o personalizadas, visores de color, armonías de color o mezclas de colores. Si desea utilizar un color que ya existe en un objeto o un documento, puede muestrear dicho color para reproducirlo con total precisión.

Paleta de colores predeterminada

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. En algunos programas, las paletas de colores se conocen como “paletas de muestras”.

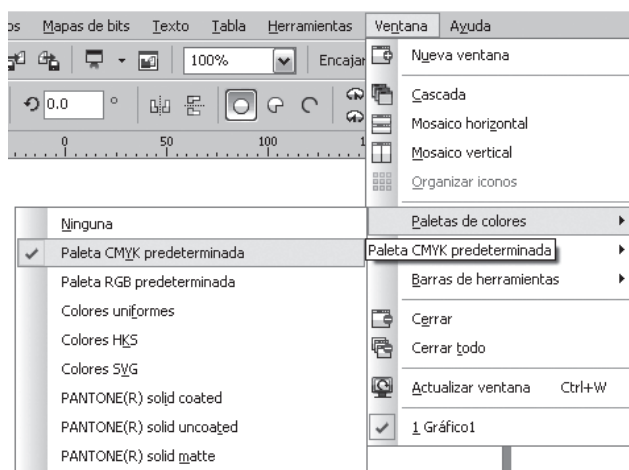
Puede elegir color de relleno y contorno mediante la paleta de colores predeterminada, que contiene 99 colores del modelo de color CMYK.

Los colores de relleno y de contorno seleccionados se indican en las muestras de color de la barra de estado.

Paletas de colores fijas o personalizadas

Las paletas de colores fijas pertenecen a otros fabricantes. Algunos ejemplos son PANTONE, HKS Colors y TRUMATCH. Puede resultar útil tener a mano un muestrario del fabricante, que consiste en un conjunto de muestras de color en el que se presenta el aspecto exacto de cada color una vez impreso.

1. Clic en el menú Ventana ▶ Paleta de colores ▶ Elejir el modelo de color deseado.



Es muy importante seleccionar la paleta de color a utilizar dependiendo del trabajo a desarrollar, por ejemplo si vamos a hacer algún diseño que se va a imprimir debemos usar los colores **CMYK**, y si el diseño se mostrara solo en la pantalla debemos usar el modo **RGB**.

Color de relleno y contorno

Todo objeto vectorial esta compuesto por un relleno y su contorno. para dar color a un objeto vectorial debemos:

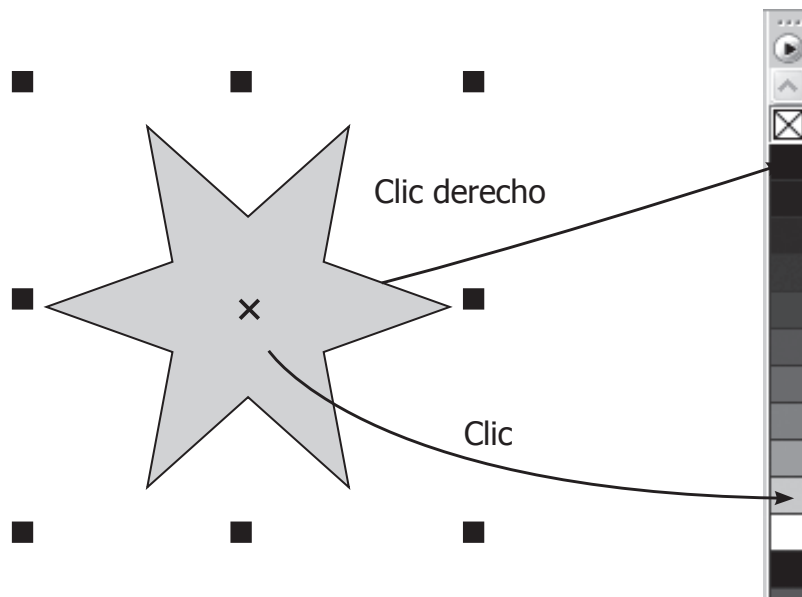
1. Seleccionar el objeto a modificar
2. Dar clic en la paleta de color sobre el color deseado (se modificara el color de relleno)
3. Dar clic derecho en la paleta de color sobre el color deseado (se modificara el color del contorno)



Podemos matizar colores simplemente seleccionando un objeto y luego presionando la tecla **Ctrl** dar clic a otro color, veremos como ambos colores se van mezclando.

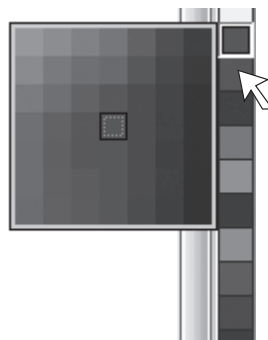


Al final de la barra de colores encontramos un boton que nos permitirá mostrar mas colores



Mostrar mas colores

Al dar un clic sobre un color y mantener presionado el botón, aparecerá una ventana con varios colores similares, permitiéndonos seleccionar un tono similar con solo darle clic.





Sesión 3

Operaciones Básicas

Deshacer, Rehacer, Repetir, Duplicar, Clonar

Paleta de Paso y Repetición

Posición del Duplicado

Uso de Páginas

Configurar la página, Fondo de la página

Insertar páginas, Eliminar páginas, Renombrar páginas

Clasificador de páginas

Reglas y Líneas Guías

Configurar, mostrar / ocultar Reglas,

Crear / Eliminar Líneas guías

Cuadrículas y Guías dinámicas

Encajar en objetos / en líneas guías / en cuadrículas

X5

Operaciones Basicas



La personalización de la configuración de deshacer permite aumentar o reducir el número de acciones que se pueden deshacer y rehacer.

Puede deshacer las acciones que realice en un dibujo, empezando por la más reciente. Si no le satisface el resultado de deshacer una acción, puede rehacerla. Si descarta los cambios y recupera la última versión guardada del dibujo, también puede suprimir una o más acciones. Puede repetir determinadas acciones aplicadas a los objetos, tales como estiramiento, relleno, desplazamiento y rotación, para crear un efecto visual reforzado.

Deshacer

Elimina la última operación realizada.

Dar clic en el menú Edición ▶ *Deshacer* o Presionar Ctrl + Z

Rehacer

Recupera la última operación eliminada con deshacer

Dar clic en el menú Edición ▶ *Rehacer* o Presionar las teclas Ctrl + Shift + Z

Repetir

Repite la última operación realizada (Escalar, Girar, dar color, etc.)

Dar clic en el menú Edición ▶ *Repetir* o Presionar Ctrl + R

Descartar cambios

Recupera la última versión guardada del documento, eliminando todos sus cambios posteriores.

1. Dar clic en el Menú Archivo ▶ *Descartar cambios*

- Cuando se deshace una serie de acciones, en la ventana acoplable *Deshacer*, se deshacen todas las acciones que figuran debajo de la elegida.
- Cuando se rehace una serie de acciones en la ventana

acoplable Deshacer, se rehacen la acción elegida y todas las incluidas entre ella y la última acción de deshacer.

- *Es posible repetir una acción sobre otro objeto o grupo de objetos seleccionando el objeto u objetos y haciendo clic en Edición Repetir.*
- *También es posible deshacer o rehacer acciones haciendo clic en el botón Deshacer o Rehacer de la barra de herramientas Estándar.*

Para personalizar deshacer

1. *Haga clic en Herramientas ▶ Opciones.*
2. *En la lista de categorías Espacio de trabajo, haga clic en General.*
3. *Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:*
 - **Normal:** *especifica el número de acciones que pueden revertirse cuando utilice el comando Deshacer con objetos vectoriales*
 - **Efectos de mapa de bits:** *especifica el número de acciones que pueden revertirse cuando trabaja con efectos de mapas de bits*

Clonar

Cuando se clona un objeto, se crea una copia del mismo que está vinculada al original. Cualquier cambio introducido en el objeto original se refleja en la clonación automáticamente.

La clonación le permite modificar varias copias de un objeto simultáneamente, cambiando el objeto maestro.

Procedimiento:

1. *Seleccione un objeto.*
2. *Haga clic en Editar Clonación.*



Sin embargo, los cambios que se hagan en la clonación no se reflejan en el original automáticamente. Puede eliminar los cambios hechos en la clonación restableciendo el original.

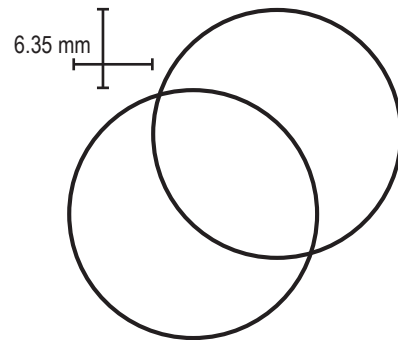
Duplicar

Es una forma muy rápida de copiar un objeto seleccionado pues no usa el Portapapeles, creando directamente un duplicado en la hoja.

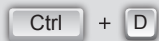
Para duplicar uno o varios objetos seleccionados realice la siguiente secuencia:

1. Menú Edición ▶ Duplicar

- Este comando permite definir la posición en donde se ubicará el duplicado usando como referencia el objeto origen.
- Para modificar la posición de los duplicados quite la selección de cualquier objeto dando un clic en una zona vacía.
- En la figura se observa que los duplicados se ubicarán a 6.35 milímetros en el eje X (horizontal) y 6.35 milímetros en el eje Y (vertical).



También podemos duplicar presionando las teclas



Para Duplicar con el mouse

Realice los siguientes pasos:

1. Seleccione y arrastre el objeto a una nueva posición (todavía no suelte el mouse).
2. Luego presione el botón derecho del mouse sólo una vez, al hacer esto notará un signo (+) en el puntero.
3. Finalmente suelte el mouse.



Paso y Repetición

Permite crear duplicados en posiciones específicas.

Para utilizar esta opción, realice lo siguiente:

1. Seleccione el objeto que será duplicado.
2. Dar clic en el menú Edición ▶ Paso y Repetición



Si planea duplicar en una sola dirección, utilice descentrar solo en una, y sin descentrar en la otra.

En esta ventana acoplable seleccione:

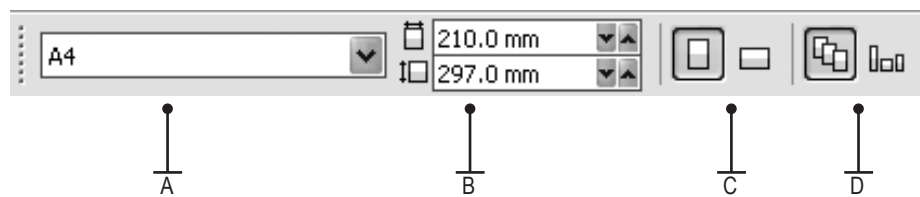
- El número de duplicados o copias.
- Descentrar o mover el duplicado una distancia de 10 mm en forma horizontal.
- Descentrar o mover el duplicado una distancia de 10 mm en forma vertical.

Uso de Páginas

CorelDRAW permite trabajar con múltiples páginas en un mismo documento, así como personalizarlas independientemente, nombrar a las hojas para una fácil ubicación y un organizador de páginas.

Configurar la Página

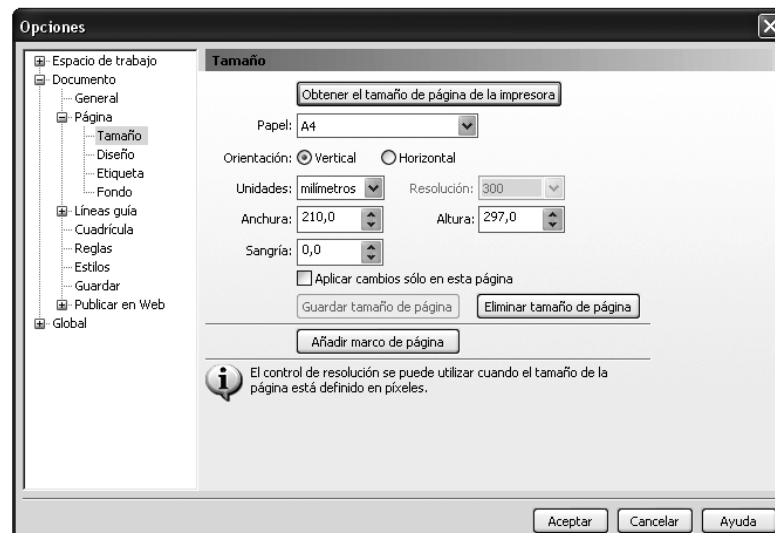
La Barra de Propiedades nos permite configurar de una forma básica las páginas como el tamaño de papel, orientación, etc.



- A. Permite cambiar el tamaño de la hoja de trabajo.
- B. Muestra el tamaño de la hoja de trabajo actual.
 - (Escriba nuevos valores para personalizar el tamaño)
- C. Cambia la orientación de la página.
- D. Permite establecer igual o diferente tamaño de página.

Otra manera de modificar el tamaño de la hoja de trabajo es usando la siguiente secuencia:

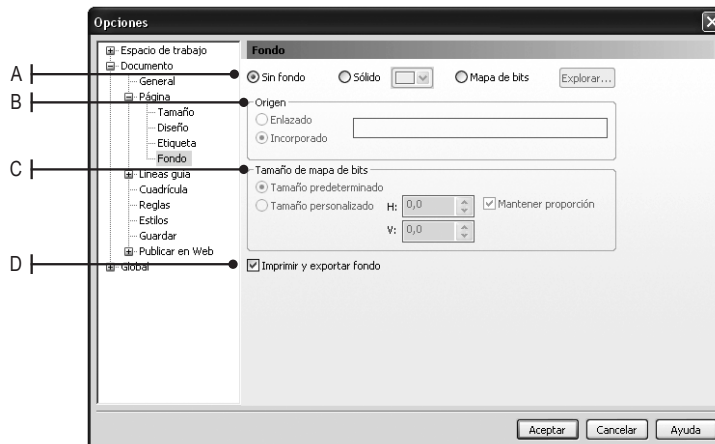
1. Menú Diseño ▶ Preparar página ...



Fondo de la Página

Para cambiar fondo de la página, realice la siguiente secuencia:

1. Menú Diseño ▶ Fondo de página



A. Establece el fondo de todas las páginas del documento.

Sin fondo: Está activa por defecto dejando el fondo vacío.

Sólido: Colorea las páginas con el color que se elija.

Mapa de bits: Coloca una imagen como fondo de las páginas.

B. Define el origen de la imagen.

Enlazado: mantendrá un vínculo entre el fondo de la página y el archivo original de la imagen.

Incorporado: coloca la imagen como fondo de página pero no mantiene ningún vínculo con el archivo original.

C. Determina el tamaño de la imagen en el fondo de la página.

Tamaño predeterminado: La imagen se mantendrá con las dimensiones del archivo original y si es más pequeña que la página actual se repetirá como un mosaico.

Tamaño personalizado: Permite definir el ancho y alto de la imagen.

D. Permite indicar si el fondo de la página se imprimirá o exportará.

Insertar Páginas

Para agregar una o varias páginas en el documento actual, realice la siguiente secuencia:

1. Menú Diseño ▶ Insertar página...

A. En el cuadro que se mostrará se podrá configurar las páginas que se agregarán.

B. Define cuantas páginas se insertarán.

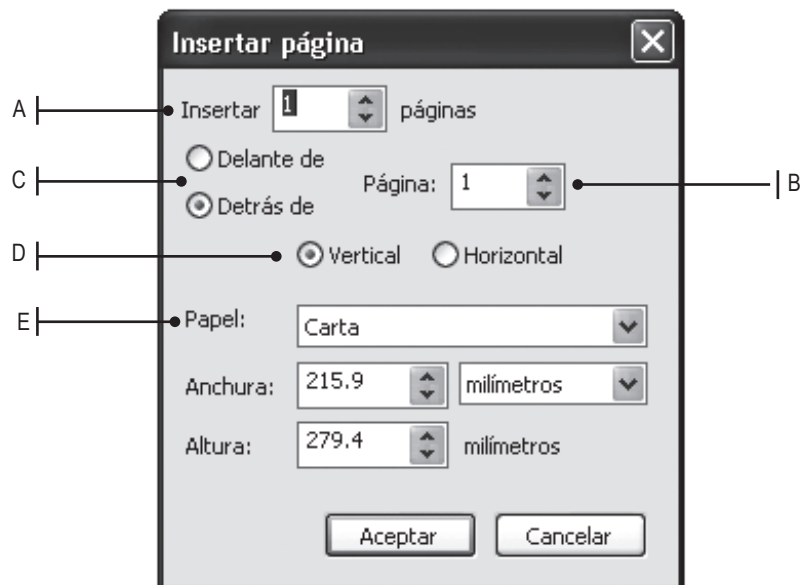
C. Indica si las páginas se insertarán delante o detrás de la página indicada.

D. Especifica la orientación.

E. Configura el tamaño de las páginas a insertarse.



Otra manera de insertar páginas es haciendo un clic en el signo (+) que aparece en la parte inferior de la ventana.

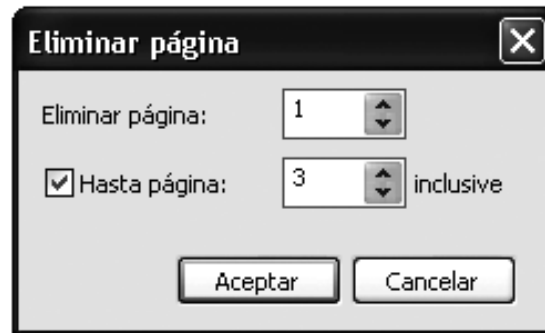


Eliminar Páginas

Al eliminar páginas estas se perderán incluyendo el contenido. Para eliminar páginas realice la siguiente secuencia:

1. Menú Diseño ▶ Eliminar página...

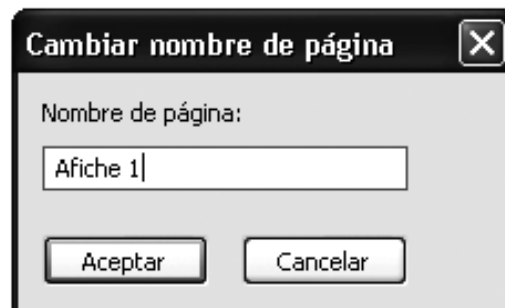
2. En el cuadro siguiente indique el intervalo de las páginas que serán eliminadas.



Renombrar Páginas

Es una opción muy útil cuando usamos varias páginas en un solo documento, porque nos permite reconocer el contenido de cada una sin necesidad de verlas una por una. La secuencia de esta opción es:

1. Menú Diseño ▶ Cambiar nombre de página...
2. En el cuadro escriba el nuevo nombre para la página actual.



Clasificador de Páginas

Se trata de una ventana en donde se muestra una miniatura de todas las páginas del documento. Para activarla o desactivarla realice la siguiente secuencia:

1. Menú Ver ▶ Visualización Clasificador de páginas

También podemos cambiar el tamaño de la página y su orientación seleccionando la página que será modificada y cambiando sus opciones en la Barra de Propiedades.

Para reordenar las páginas seleccione una de ellas y arrastre a otra ubicación. Para salir del Clasificador haga doble click encima de una de las miniaturas.

Reglas y Líneas Guías

Configurando la Regla

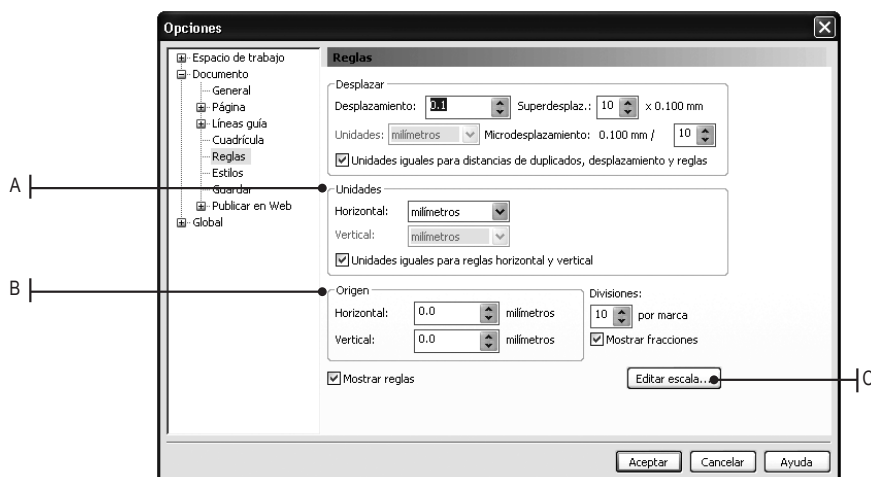
La reglas se muestran en la ventana de dibujo de forma predeterminada, ayudando a definir el tamaño, alinear y dibujar los objetos con precisión. Puede ocultar las reglas si no necesita que se visualicen o moverlas a otra posición en la ventana de dibujo.

1. Menú Ver ▶ Configuración de cuadrícula y regla

A. Cambia la unidad de medida de las reglas, se puede usar dos diferentes para la horizontal y vertical.

B. Permite fijar la ubicación del punto cero en los ejes X e Y.

C. Cambia la frecuencia de marcas en las reglas.



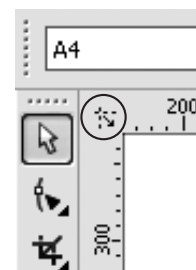
Mostrar ▶ Ocultar las Reglas

Para mostrar u ocultar las reglas, seleccione:

1. Menú Ver ▶ Reglas

Seleccionar el Punto Cero

El punto cero se ubica en la intersección de las reglas (horizontal y vertical), y coincide con la marca cero en las reglas. Para ubicar el punto cero en otra posición de la página presione y arrastre desde la intersección de las reglas.



Configuración de la Cuadrícula

La cuadrícula es una serie de líneas o puntos que se intersectan y que sirven para alinear y colocar objetos con precisión. Puede establecer la distancia entre las líneas o los puntos de la cuadrícula si especifica la frecuencia y el espaciado.

Para configurar la cuadrícula realice la siguiente secuencia:

1. Menú Ver ► Configuración de cuadrícula y regla

A. La frecuencia es el número de líneas o de puntos que se muestra entre cada unidad horizontal y vertical.

B. El espaciado es la distancia exacta entre cada línea o punto.

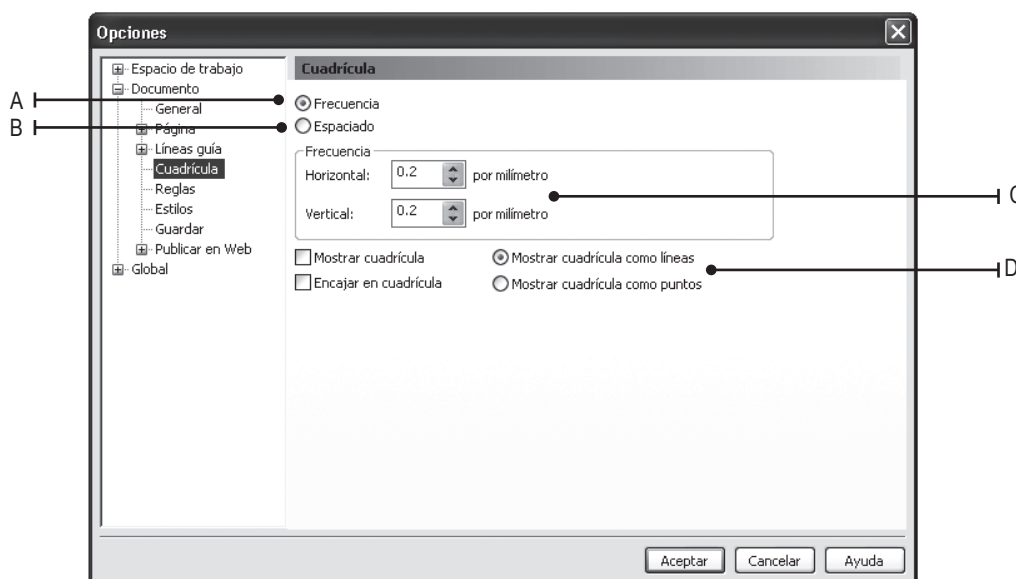
C. Aumenta o disminuye la cantidad de líneas de cuadrícula en la hoja de trabajo.

D. Muestra la cuadrícula como líneas o puntos.

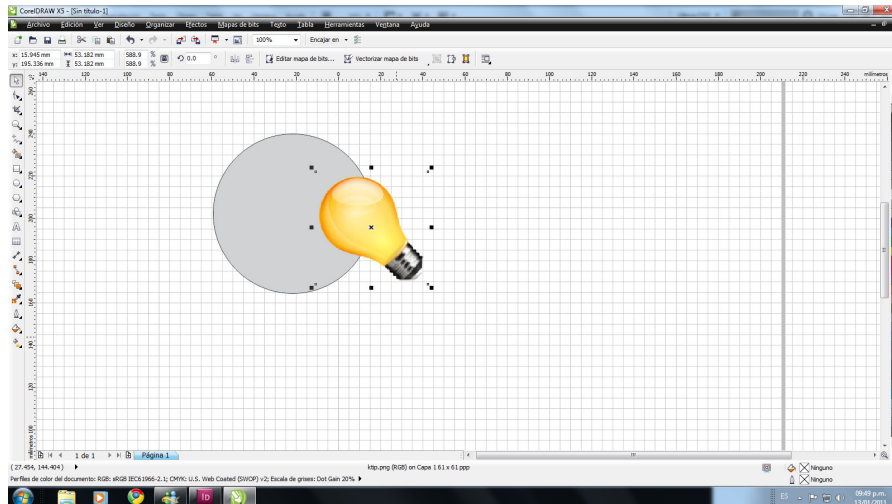
Mostrar / Ocultar la Cuadrícula

Para mostrar u ocultar la cuadrícula, seleccione:

1. Menú Ver ► Cuadrícula



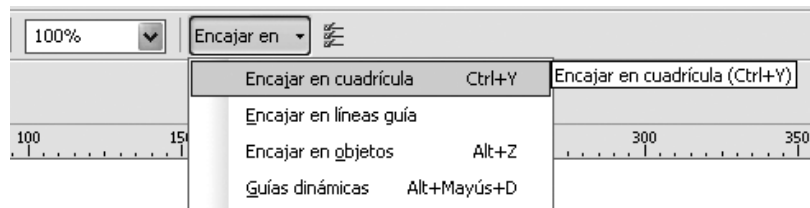
También lo puede activar o desactivar desde la Barra de Propiedades.



Encajar objetos en la Cuadrícula

Esta función permite ajustar perfectamente los objetos dibujados a las filas y columnas de la cuadrícula. Para activar o desactivar esta función seleccione:

1. Menú Ver ▶ Encajar en cuadrícula



Configurando las Líneas Guías

Las líneas guía sirven para alinear y colocar los objetos con precisión. Hay tres tipos de líneas guía: horizontal, vertical e inclinada.

Estas líneas guía se pueden añadir, eliminar, mover, rotar, bloquear, mostrar y ocultar. Una forma de realizar estas operaciones de una manera muy simple es usando la barra de propiedades (para ver las opciones relacionadas en las líneas guía es necesario al menos seleccionar una de ellas).

Añadir una Línea Guía

Para añadir una línea guía presione y arrastre con el mouse desde una de las reglas y suelte el mouse sobre la hoja de trabajo. Repita este proceso si necesita agregar más líneas guía.

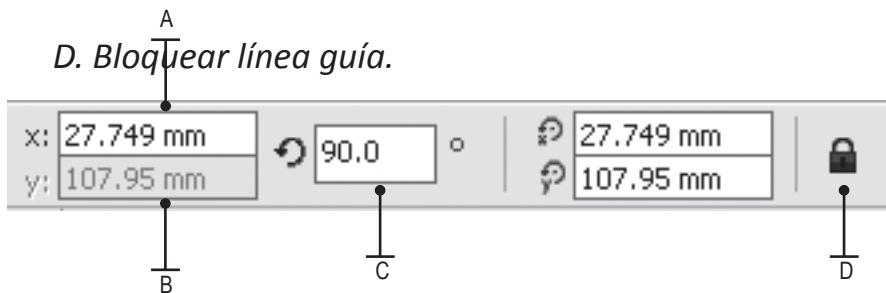
Eliminar una Línea Guía

Para eliminar una línea guía, selecciónela con un clic (la línea guía cambia a un color rojo) y luego presione la tecla **Sup**

Configurar la posición de una Línea Guía

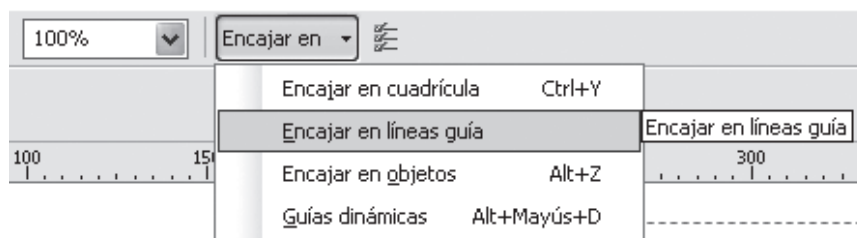
Para configurar la posición de una línea guía, realice lo siguiente:

1. Seleccione con un clic a la línea guía.
2. En la Barra de Propiedades:
 - A. Ubicación horizontal de la línea guía seleccionada.
 - B. Ubicación vertical de la línea guía seleccionada.
 - C. Ángulo de inclinación de la línea guía seleccionada.
 - D. Bloquear línea guía.



Encajar objetos en Líneas Guía

Esta función permite ubicar de forma más precisa los objetos en las líneas guía. Para activar esta propiedad seleccione el botón Encajar en líneas guía ubicado en la Barra de Propiedades.



Mostrar / Ocultar Líneas Guía

Para ocultar o mostrar las líneas guía, realice la siguiente secuencia:

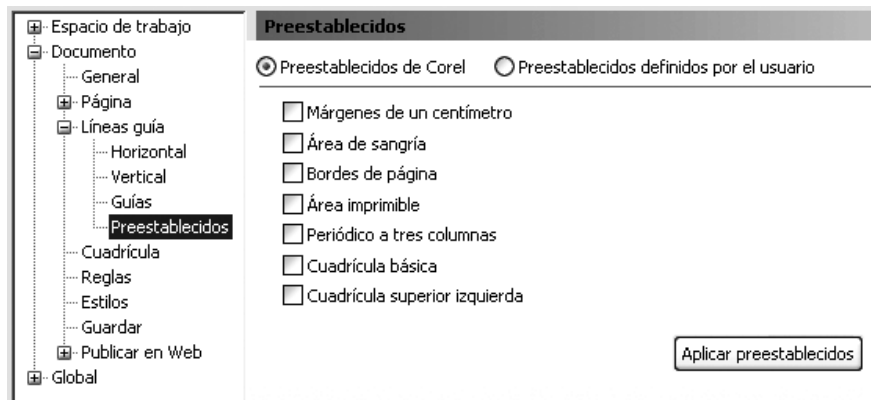
1. Menú Ver ► Líneas guía

Guías Preestablecidas

Para aplicar alguna de las guías preestablecidas, seleccione lo siguiente:

Menú Ver ▶ Configuración de Líneas Guía

1. Luego seleccione la alternativa Preestablecidos
2. Active el tipo de guías que necesite agregar y luego el botón Aplicar Preestablecidos.

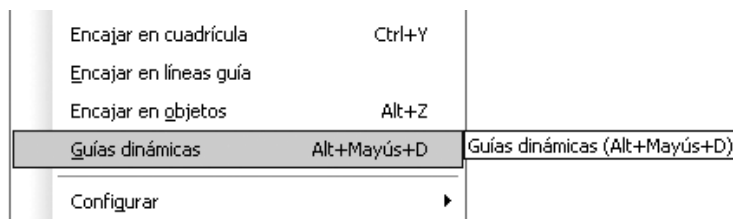
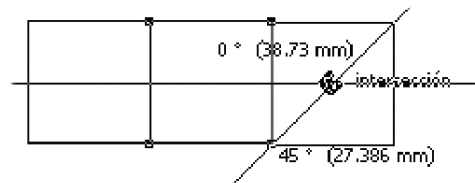


Guías Dinámicas

Las guías dinámicas se utilizan para permitir una ubicación más precisa de los objetos, porque muestran información acerca de la ubicación, distancia e inclinación en tiempo real.

Para activar o desactivar las guías dinámicas

1. Menú Ver ▶ Guías dinámicas



Sesión 4

Operaciones con Objetos I



Soldar

Recortar

Intersección

Simplificar

Delante menos detrás

Detrás menos delante

Crear Límite

Combinar / Descombinar (Separar)

Agrupar / Desagrupar

Administrador de objetos

Visualizar / Manipular Capas

Crear Capas y Guías Maestras

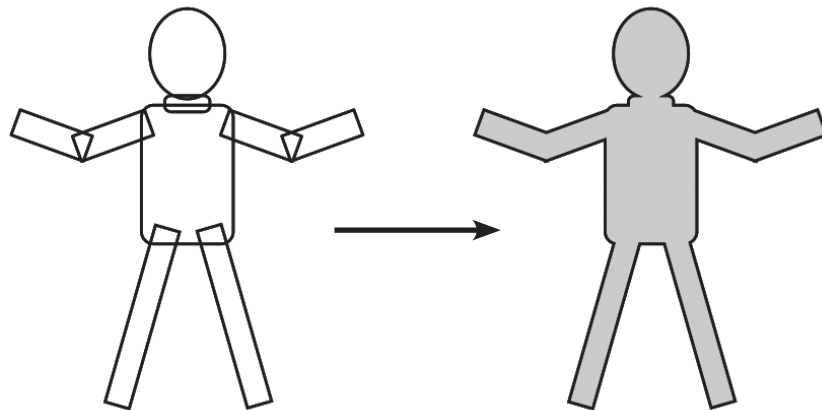
X5

Soldar

Convierte los objetos seleccionados en un solo objeto con un único color de borde y de relleno.


Para soldar dos o más objetos seleccionados realice lo siguiente:

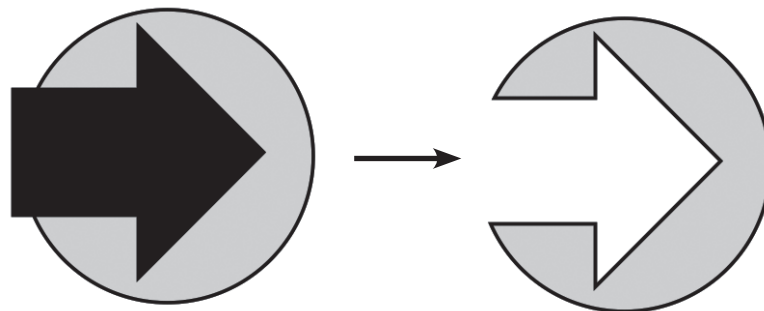
1. Seleccione los objetos que se soldarán.
2. Dar clic en el menú Organizar ▶ Dar forma ▶ Soldar



Recortar

Corta un objeto (Objeto destino) usando la forma de otro objeto (Objeto origen). Para recortar dos objetos realice lo siguiente:

1. Seleccione el objeto que utilizará para recortar a otro.
2. Presionando la tecla  seleccione el objeto que será cortado.
3. Dar clic en el menú Organizar ▶ Dar forma ▶ Recortar



También puede utilizar el botón Soldar de la Barra de Propiedades. Este botón solo se visualizará cuando se han seleccionado dos o más objetos.



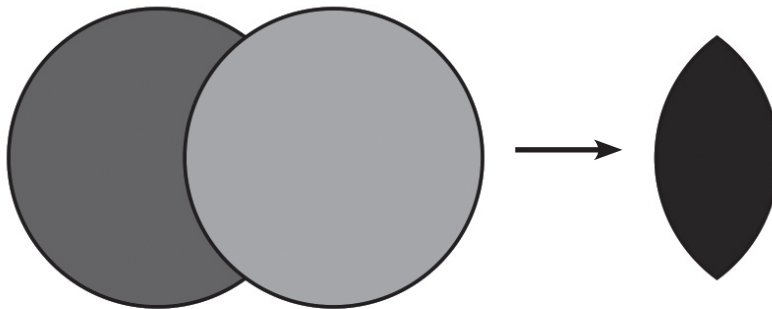
También se puede utilizar el botón Recortar de la barra de propiedades. Este botón solo se visualizará cuando se han seleccionado dos o más objetos.



Intersección

Crea un nuevo objeto con la forma en común de dos o más objetos seleccionados, estos objetos tienen que estar superpuestos. Para intersectar dos objetos realice lo siguiente:

1. *Seleccione los objetos.*
2. *Dar clic en el menú Organizar ▶ Dar forma ▶ Intersección*

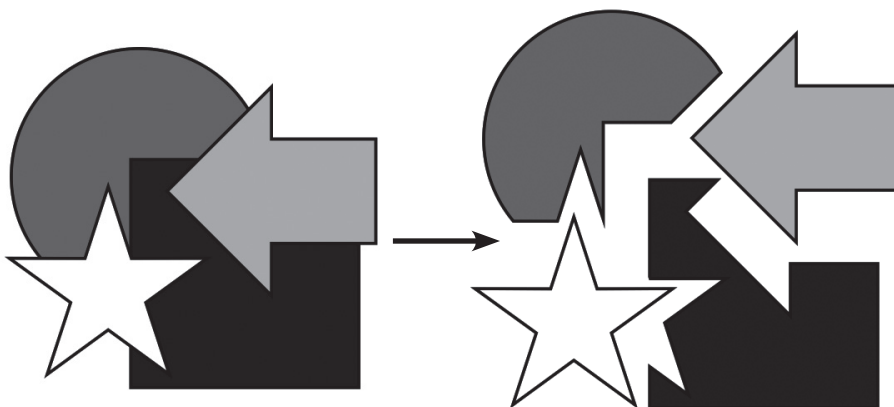


Simplificar

Elimina las partes no visibles de los objetos, de esta manera se simplificará la forma de los objetos eliminando aquellas partes que no se podían observar.

Para utilizar esta opción, realice lo siguiente:

1. *Seleccione todos los objetos que se simplificarán*
2. *Dar clic en el menú Organizar ▶ Dar forma ▶ Simplificar*



También se puede utilizar el botón Intersección de la barra de propiedades. Este botón solo se visualizará cuando se han seleccionado dos o más objetos



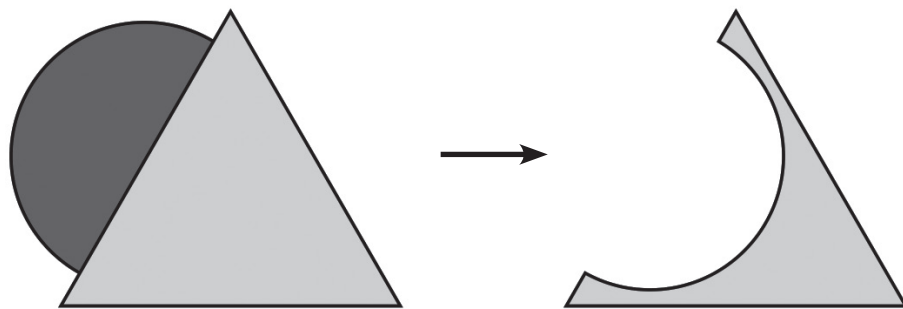
También se puede utilizar el botón Simplificar de la barra de propiedades. Este botón solo se visualizará cuando se han seleccionado dos o más objetos.



Delante menos detrás

Utiliza la forma de uno o más objetos que se encuentren detrás para recortar el objeto que se encuentre adelante de todos los que han sido seleccionados previamente.

1. Seleccione los objetos que se utilizarán para recortar asegurándose que el objeto que será recortado se encuentre delante.
2. Dar clic en el menú Organizar ▶ Dar forma ▶ Delante menos detrás

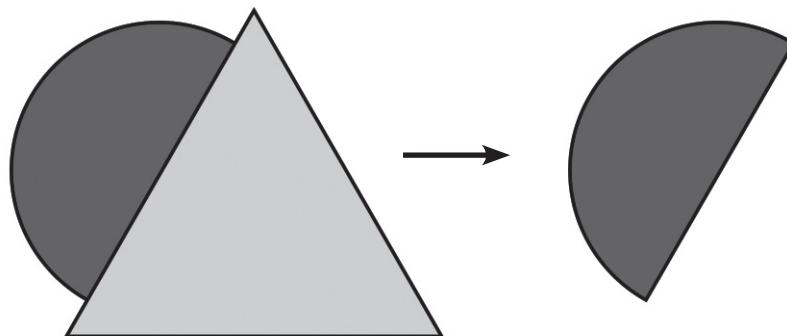


Detrás menos delante

Utiliza la forma de uno o más objetos que se encuentren delante para recortar el objeto que se encuentre detrás de todos los que han sido seleccionados previamente.

Para utilizar esta opción seleccione los objetos que se utilizarán para recortar asegurándose que el objeto que será recortado se encuentre detrás.

1. Seleccionar los objetos deseados
2. Dar clic en el menú Organizar ▶ Dar forma ▶ Detrás menos delante



También se puede utilizar el botón Delante menos detrás de la barra de propiedades. Este botón solo se visualizará cuando se han seleccionado dos o más objetos.



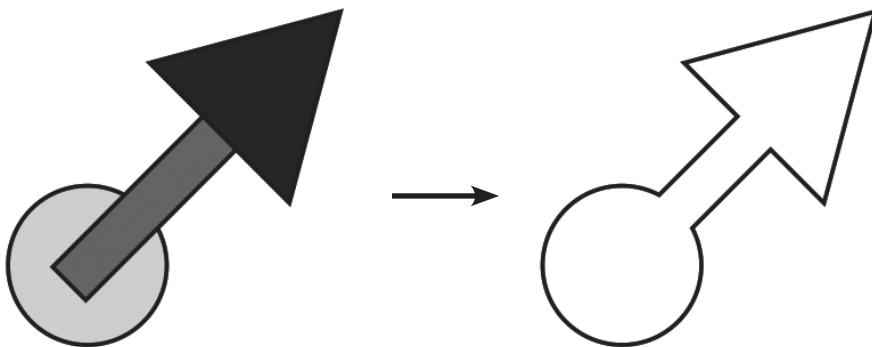
También se puede utilizar el botón Detrás menos delante de la barra de propiedades. Este botón solo se visualizará cuando se han seleccionado dos o más objetos.



Crear Límite

Permite crear un nuevo objeto con la forma de todos los objetos seleccionados. Para crear un límite de los objetos seleccionados, realice lo siguiente:

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Dar clic en el menú Efectos ▶ Crear Límite



También se puede utilizar Crear Límite desde la Barra de Propiedades. Este botón solo se visualizará cuando se han seleccionado dos o más objetos.

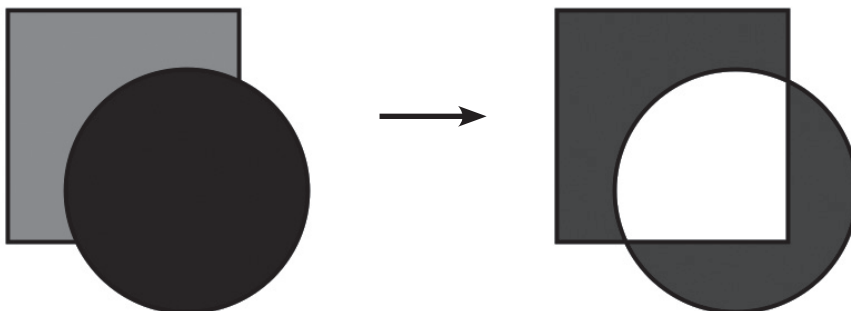


Combinar

La combinación de dos o más objetos crea un solo objeto con los mismos atributos de relleno y contorno; además las partes que se superpongan quedarán huecas. Se pueden combinar rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, espirales, gráficos y texto. Al hacerlo, CorelDRAW los convierte en un solo objeto.

Para Combinar objetos seleccionados realice la siguiente secuencia:

1. Seleccionar los objetos deseados
2. Dar clic en el menú Organizar ▶ Combinar



Para Combinar objetos de una forma rápida también podremos usar el botón en la Barra de Propiedades.



Descombinar ó Separar

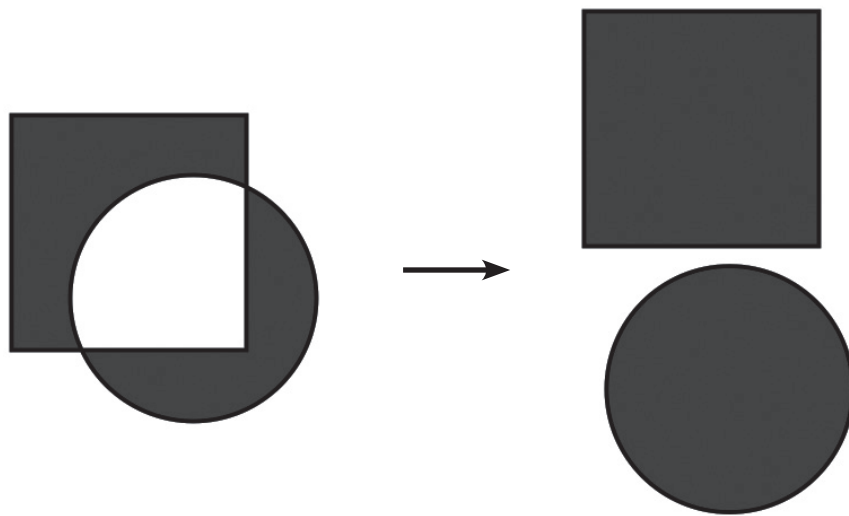
Revierte el proceso anterior separando los objetos que se encuentren combinados.

Para descombinar un objeto seleccionado, realice la siguiente secuencia:

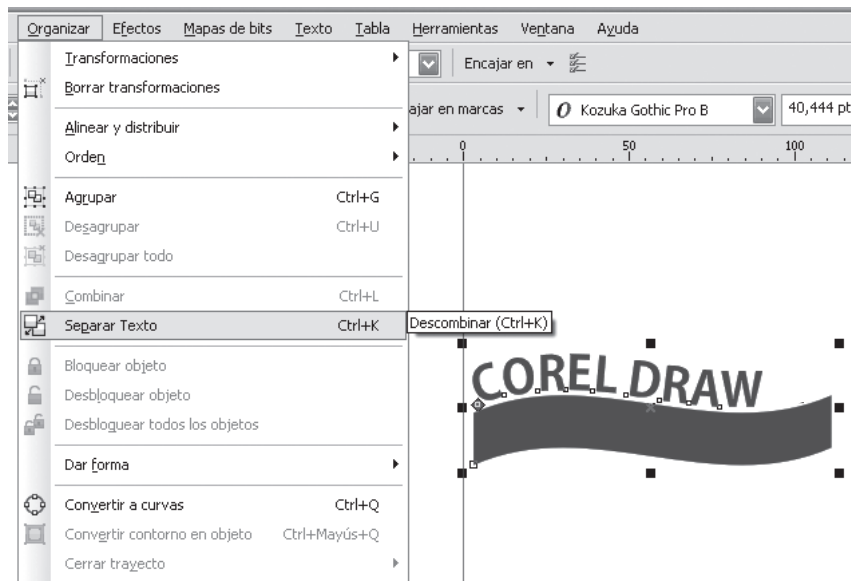
1. Seleccionar el objeto combinado
2. Dar clic en el menú Organizar ► Separar



Para Descombinar objetos de una forma rápida también puede usar el botón en la Barra de Propiedades.



En algunos casos la operación descombinar cambia de nombre por separar, separar curva, separar texto, etc.



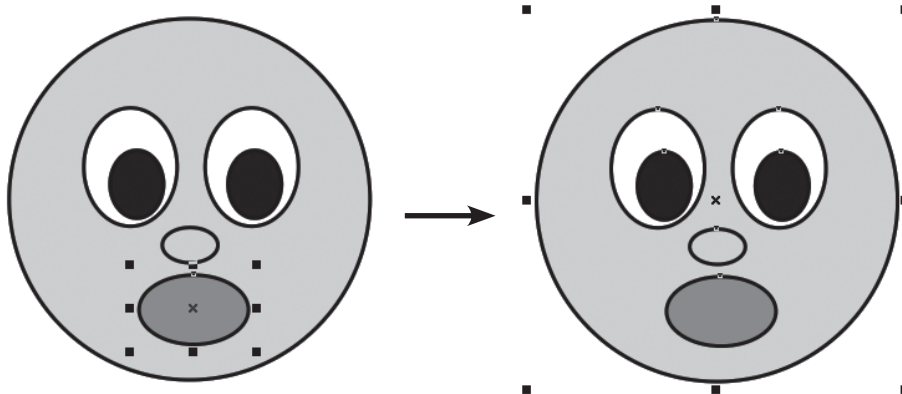
Agrupar

Permite reunir objetos independientes y tratarlos como una sola unidad, pero a diferencia de la opción Combinar cada objeto mantiene sus propiedades particulares (contorno, relleno, etc.).

La función Agrupar es muy útil para mantener el aspecto de los dibujos y no moverlos por error.

Para Agrupar los objetos seleccionados realice la siguiente secuencia:

1. Seleccionar los objetos a agrupar
2. Dar clic en el menú Organizar ► Agrupar



Desagrupar

Revierte el comando Agrupar, y separa el grupo en objetos individuales.

Para Desagrupar un grupo seleccionado realice la siguiente secuencia:

1. Seleccionar los objetos agrupados
2. Dar clic en el menú Organizar ► Desagrupar ó Menú Organizar ► Desagrupar todo

La operación desagrupar todo se utiliza cuando se tiene grupos anidados (un grupo dentro de otro).



Esta opción también está disponible en la Barra de Propiedades. También es posible agrupar dos grupos existentes, a este tipo de agrupación se le llama "Grupo Anidado".



También puede usar los botones de la Barra de Propiedades para simplificar este comando:



Si necesitamos desagrupar Grupos Anidados (grupos conformados por otros grupos) lo más recomendable sería usar el botón Desagrupar todo.



X5

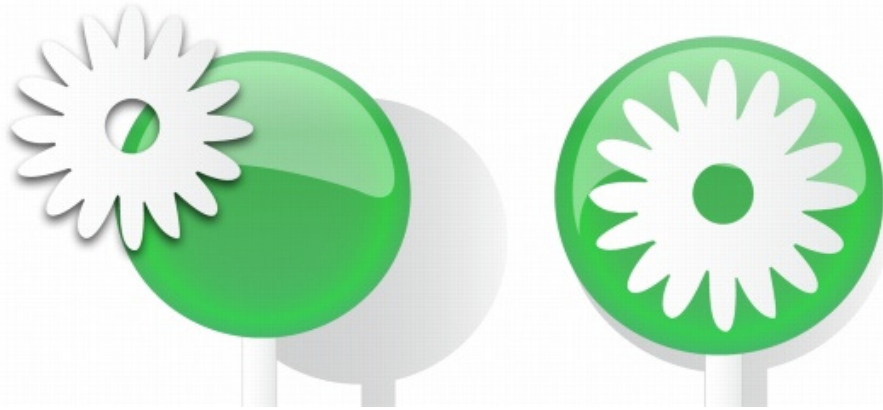
Administrador de Objetos

Creación de capas

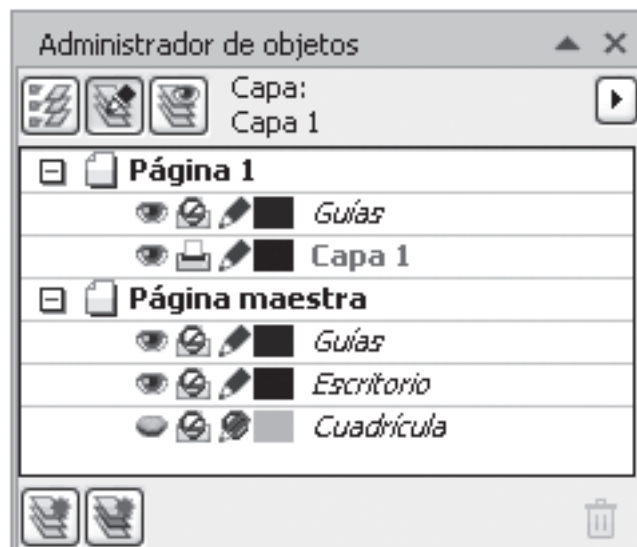
Todos los dibujos de CorelDRAW constan de objetos apilados. El orden vertical de esos objetos (el orden de apilamiento) influye en el aspecto del dibujo. Un modo eficaz de organizar estos objetos es mediante el uso de planos invisibles llamados capas.



Los dibujos pueden ensamblarse situando objetos en distintos niveles o capas. La disposición en capas permite modificar primeros planos y fondos por separado.



El uso de capas aporta una mayor flexibilidad a la hora de organizar y editar los objetos en los dibujos complejos. Un dibujo puede dividirse en varias capas, cada una de las cuales contendrá una parte del contenido del dibujo. Por ejemplo, puede usar capas para organizar un plano arquitectónico para un edificio. Los distintos componentes del edificio (cañerías, instalación eléctrica, estructura, etc.) pueden organizarse colocándolos en capas diferentes.



Capas locales y capas maestras

De modo predeterminados, todo el contenido se coloca en una capa. El contenido que se aplica a una página específica se coloca en una capa local. El contenido que se aplica a todas las páginas en un documento se puede colocar en una capa global llamada capa maestra. Las capas maestras se guardan en una página virtual llamada Página maestra.

Cada nuevo archivo que se crea con una página predeterminada (Página 1) y una Página maestra. La página predeterminada contiene la capa Guías y Capa 1. La capa Guías guarda líneas guía específicas de una página (local). La Capa 1 es la capa local predeterminada. Cuando arrastra objetos en la página, los objetos se añaden a esta capa excepto que elija una capa diferente.

La Página maestra es una página virtual que contiene información que se aplica a todas las páginas en un documento. Puede añadir una o más capas a una página maestra para que contenga elementos tales como cabeceras, pies de página o fondos estáticos. De forma predeterminada, una página maestra contiene las siguientes capas:



- **Guías:** contiene las líneas guía que se usan en todas las páginas del documento.
- **Escritorio:** contiene objetos que están fuera de los bordes de la página de dibujo. Esta capa le permite guardar objetos que quizás desee incluir en el dibujo más tarde.



La ventana acoplable Administrador de objetos muestra la estructura de capas predeterminada.

- **Cuadrícula:** contiene la cuadrícula que se usa en todas las páginas del documento. La cuadrícula siempre está en la capa inferior.

Las capas predeterminadas en la capa maestra no se pueden eliminar o copiar. Las capas que incorpore a la página maestra aparecen en la parte superior del orden de apilamiento excepto que el orden se cambie mediante el botón Visualización del Administrador de capas en la ventana acoplable Administrador de objetos.



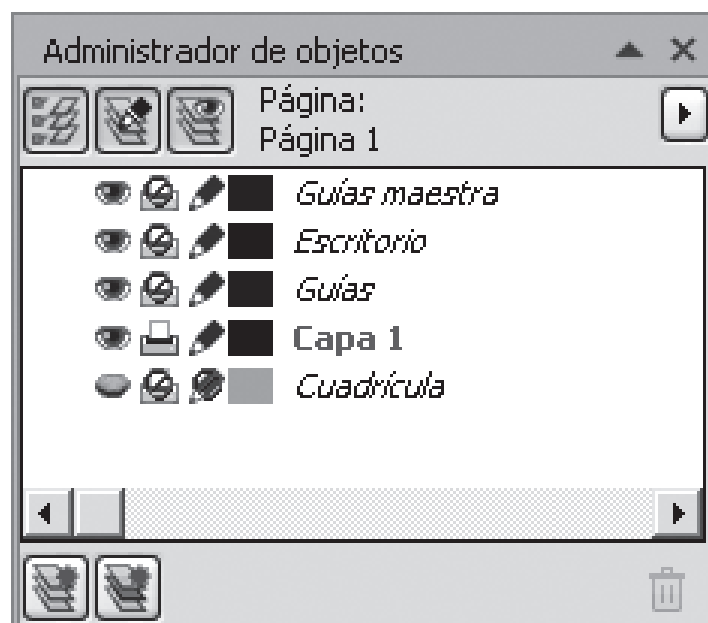
Para añadir contenido a una capa, debe seleccionar la capa primero, para que se convierta en la capa activa.

Visualización de capas, páginas y objetos

Puede elegir entre diferentes tipos de visualización que le permiten mostrar páginas, capas o todos los objetos en su documento.

El tipo de visualización que elija depende de la complejidad de su documento y de la tarea que vaya a realizar. Por ejemplo, en un documento con varias páginas, puede elegir ver solamente las páginas, para explorar el documento con más facilidad y ver una sola página a la vez.

La Visualización del Administrador de capas le permite ver y organizar todas las capas que afectan a la página actual, incluyendo las capas maestras.

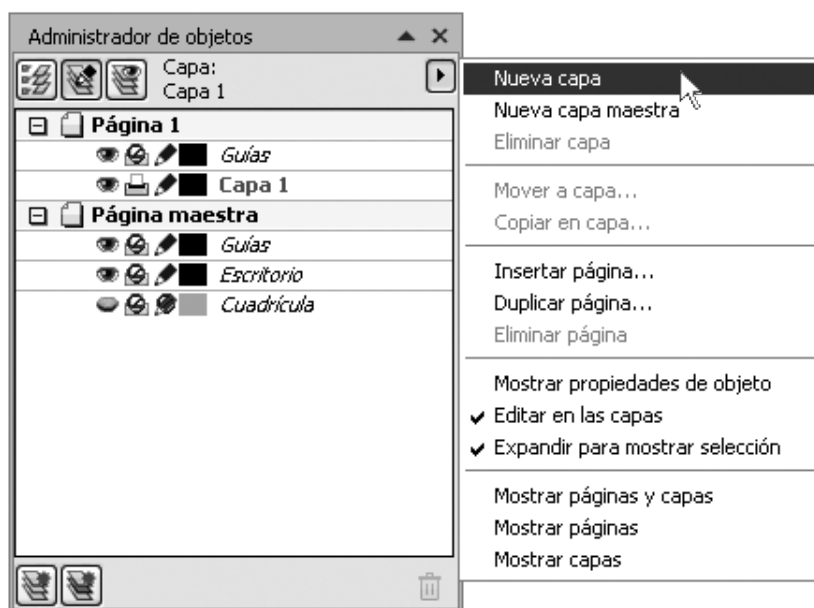


Crear una capa

1. Haga clic en Herramientas ► Administrador de objetos.
2. Realice una de las tareas siguientes:

Crear una capa

En la esquina superior derecha de la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el botón y luego en Nueva capa.



Crear una capa maestra

Haga clic en el botón del menú lateral y elija Nueva capa maestra.

- Para usar una capa en el dibujo, debe primero activar la capa haciendo clic en el nombre de la capa en la ventana acoplable Administrador de objetos.

El nombre de la capa aparece en una fuente de color rojo y en negrita para indicar que es la capa activa. Cuando empiece un dibujo, la capa predeterminada (Capa 1) será la capa activa.

- Las capas maestras siempre se añaden a la página maestra. El contenido que se añade a estas capas es visible en todas las páginas del documento.

- También puede añadir una capa haciendo clic en el botón *Nueva capa* de la ventana acoplable *Administrador de objetos*.
- Para convertir cualquier capa en una capa maestra, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre de la capa y haga clic en *Maestra*.

Activar una capa

1. Haga clic en *Herramientas* ▶ *Administrador de objetos*.
2. En la ventana acoplable *Administrador de objetos*, haga clic en el nombre de capa.

El nombre de la capa aparece en una fuente de color rojo y en negrita para indicar que es la capa activa.

- De forma predeterminada, la capa activa es la *Capa 1*.
- El nombre de la capa activa, así como el del objeto seleccionado en ese momento, aparece en la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Visualizar páginas, capas y objetos en el Administrador de objetos

1. Haga clic en *Herramientas* ▶ *Administrador de objetos*.
2. Realice una de las tareas siguientes:

Realice lo siguiente

Visualizar páginas Haga clic en el botón del menú lateral y luego en *Mostrar páginas* .

Mostrar todas las capas de una página Haga clic en el nombre de una página y luego en el botón *Visualización del Administrador de capas* .

Para desactivar la Visualización del Administrador de capas, vuelva a hacer clic en el botón.

Visualizar objetos Haga clic en el botón del menú lateral y luego en *Expandir para mostrar selección*.

- El nombre de la capa activa, así como el del objeto seleccionado en ese momento, aparece en la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.
- Si desea ver un documento que contiene páginas opuestas, consulte "Para ver páginas opuestas."

Para eliminar una capa

1. Haga clic en Herramientas ▶ Administrador de objetos.
 2. Haga clic en el nombre de una capa.
 3. Haga clic en el botón del menú lateral y elija Eliminar capa.
- Al eliminar una capa, también se borran todos los objetos que contiene. Para conservar un objeto, muévelo a una capa diferente antes de eliminarlo de la capa actual.

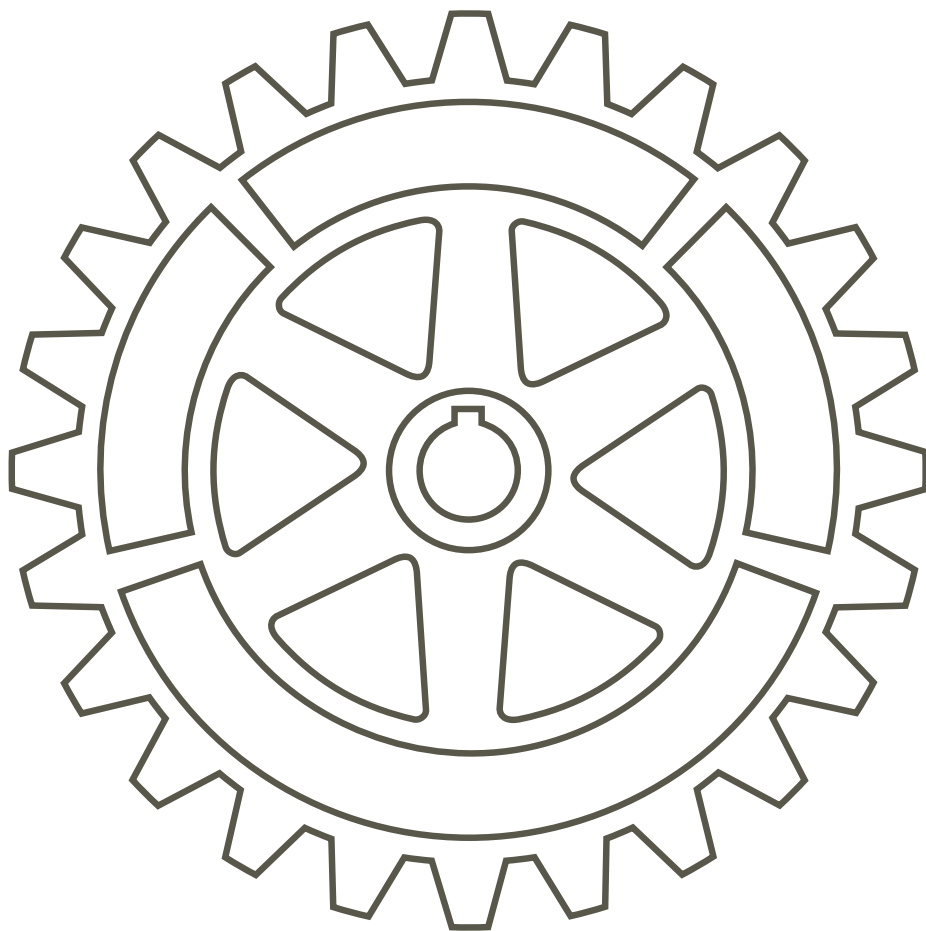
• Puede eliminar cualquier capa desbloqueada excepto las siguientes capas predeterminadas: Cuadrícula, Escritorio y Guías. Si desea obtener más información sobre cómo bloquear y desbloquear capas, consulte "Para definir las propiedades de edición de una capa."

• También puede eliminar una capa haciendo clic con el botón derecho en el nombre de la capa en la ventana acoplable Administrador de objetos y eligiendo Eliminar.



PRACTICA DE REPASO

ROTARY CLUB



PERU



Sesión 5

Operaciones con Objetos II

Ordenar Objetos

Alinear y Distribuir Objetos

Herramienta Recortar

Herramientas Cuchillo / Borrador

Pincel Deformador / Pincel Agreste / Eliminar Segmento Virtual

Relleno Inteligente

Contorno de un objeto / Rellenar objetos abiertos

Pluma de Contorno

Convertir contorno en objeto

Elaboración de Isotipos y Logotipos

X5

Ordenar Objetos

CorelDRAW coloca los objetos según el orden en que estos han sido dibujados, siendo el último objeto dibujado el que se encuentre al frente.

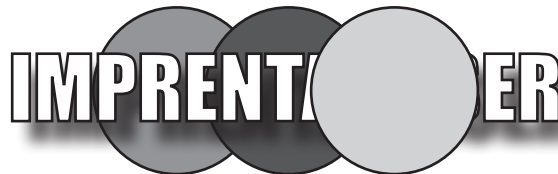
Para modificar el orden de los objetos dibujados, realice lo siguiente:

1. Seleccione los objetos que se moverán.
2. Seleccione la siguiente secuencia:
 - Menú Organizar ▶ Orden...
 - **Hacia adelante de la capa:** Envía el objeto seleccionado al frente de todos los demás objetos.



IMPRENTA LASER

- **Hacia atrás de la capa:** Envía el objeto seleccionado al fondo de todos los objetos.



IMPRENTA LASER

- **Avanzar una:** Envía el objeto seleccionado un nivel al frente.
- **Retroceder una:** Envía el objeto seleccionado un nivel hacia atrás.
- **Delante de:** Coloca el objeto seleccionado delante del objeto que indique.
- **Detrás de:** Coloca el objeto seleccionado detrás del objeto que indique.
- **Orden inverso:** Invierte el orden de los objetos seleccionados.



Podemos realizar estas operaciones utilizando solamente el teclado:



Hacia adelante



Hacia atrás



Avanzar una



Retroceder una

Alinear Objetos

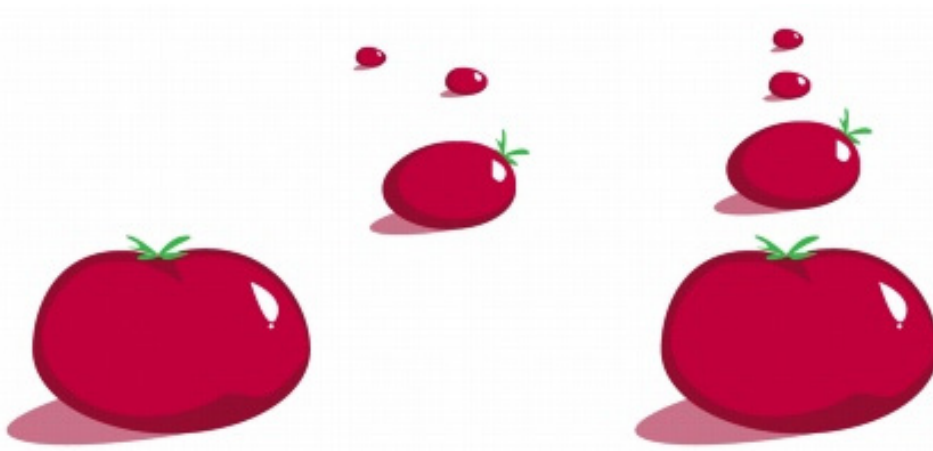
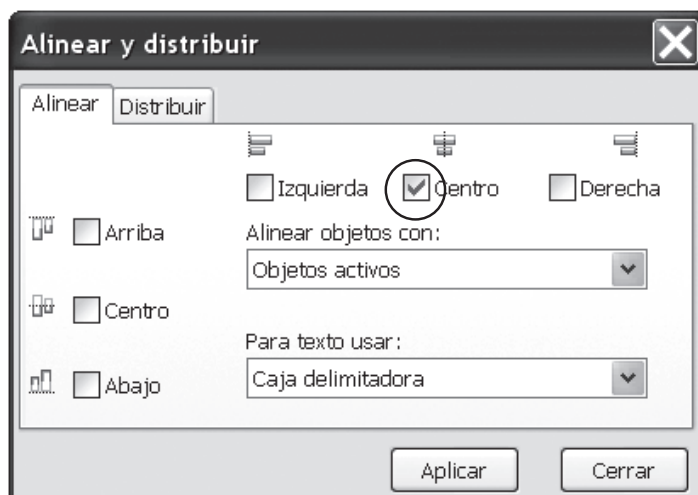
Sirve para alinear los objetos seleccionados en el mismo eje (horizontal y vertical) usando como referencia otro objeto ó la página de dibujo.

Para alinear dos o más objetos, realice lo siguiente:

1. Seleccione los objetos que serán alineados.
2. Luego realizamos la siguiente secuencia:

Menú Organizar ▶ Alinear y distribuir ▶ Alinear y distribuir

- En el cuadro que se muestra activar las casillas correspondientes.



Objetos dispersos (izquierda) están alineados verticalmente y distribuidos igualmente (derecha).



La opción Alinear y Distribuir aparece también en la Barra de Propiedades.



También podemos alinear los objetos seleccionados con el teclado:

Horizontalmente

- Izquierda L
- Centro C
- Derecha R

Verticalmente

- Arriba T
- Centro E
- Abajo B

X5

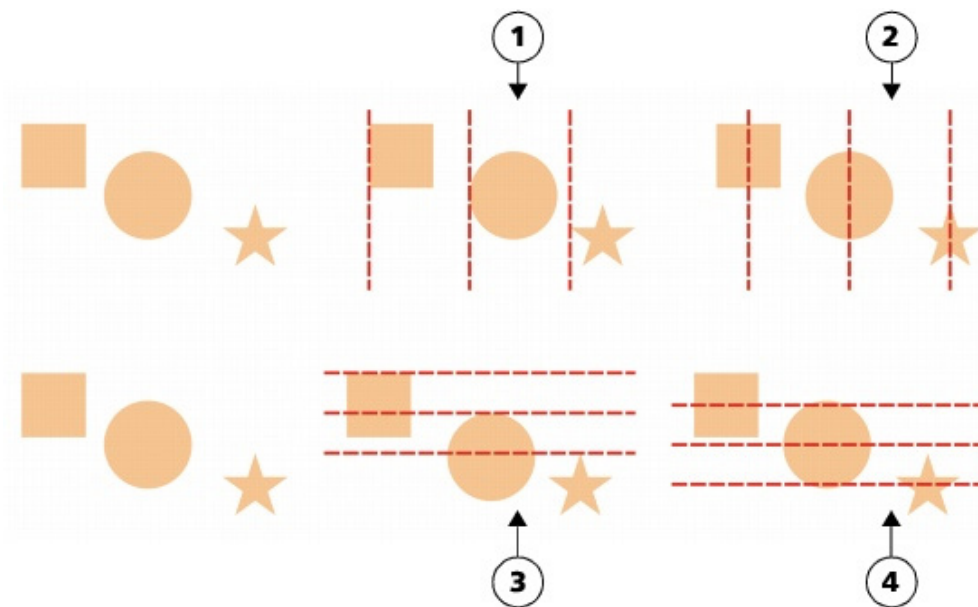
Distribuir Objetos

Permite asignar un mismo espacio entre varios objetos. Para usar esta opción realice lo siguiente:

1. Seleccione los objetos que serán reordenados.
2. Realizamos la siguiente secuencia:

Menú Organizar ▶ Alinear y distribuir ▶ Alinear y distribuir (Distribuir)

En el cuadro mostrado, seleccione:



Fila superior: opciones para distribuir objetos horizontalmente. 1) La opción Izquierda espacia los bordes izquierdos uniformemente. 2) La opción Centro espacia los puntos del centro uniformemente. Fila inferior: opciones para distribuir objetos verticalmente. 3) La opción Superior espacia los bordes superiores uniformemente. 4) La opción Centro espacia los puntos del centro uniformemente.

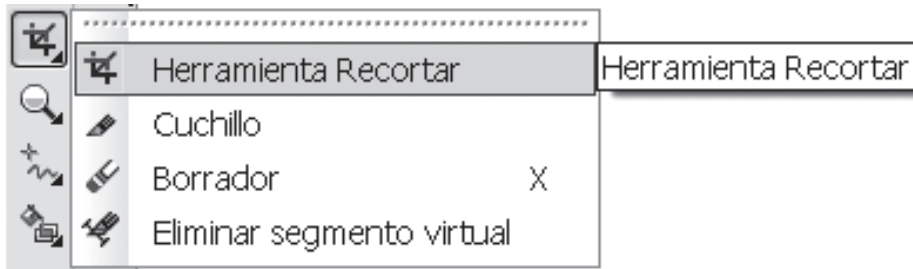


Herramienta Recortar

Esta herramienta permite recortar los objetos que se encuentran en el área delimitada.

Para utilizar esta herramienta realice lo siguiente:

En la Caja de Herramientas, seleccione:



1. Utilizando esta herramienta presione y arrastre sobre la página para definir el área que será recortada. Para hacer girar el área marcada de un clic adicional en el interior del marco.
2. Utilizando el mouse de un doble clic sobre el área marcada para recortar.

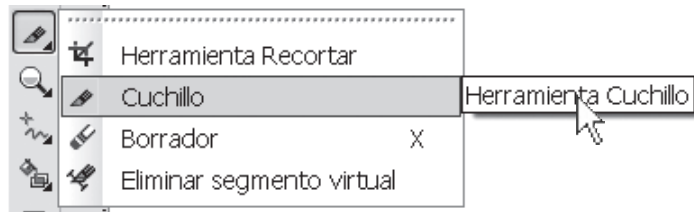


Es importante tener seleccionado el o los elementos a recortar ya que de lo contrario todo los elementos que se encuentren en la hoja formaran parte del recorte.

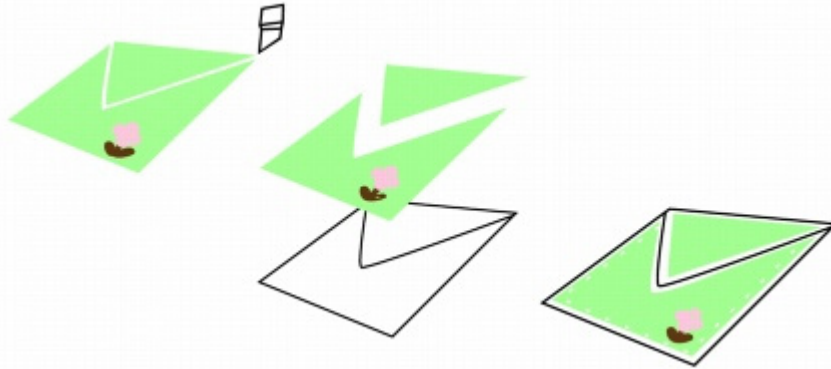
Cuchillo

Sirve para realizar cortes a los objetos seleccionados como si se tratara de una cuchillo. Para usar esta herramienta, realice lo siguiente:

1. Seleccione un objeto.
2. Seleccione la herramienta Cuchilla



3. Utilizando esta herramienta, presione y arrastre el mouse formando el corte que empieza y termina en el borde del objeto.



- Esta herramienta tiene dos opciones que aparecen en la barra de propiedades.

A. Dejar como un objeto, esta opción combina el objeto cortado; es decir luego de ser cortado sigue siendo un único objeto.

B. Cerrar automáticamente objetos al recortar, cierra los trayectos abiertos por el recorte.



Para hacer cortes rectos en vez de dar clic y arrastrar, damos clic en un extremo del borde y luego clic en otro lado del borde.

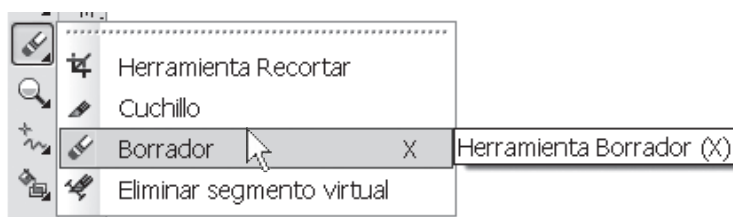


Borrador

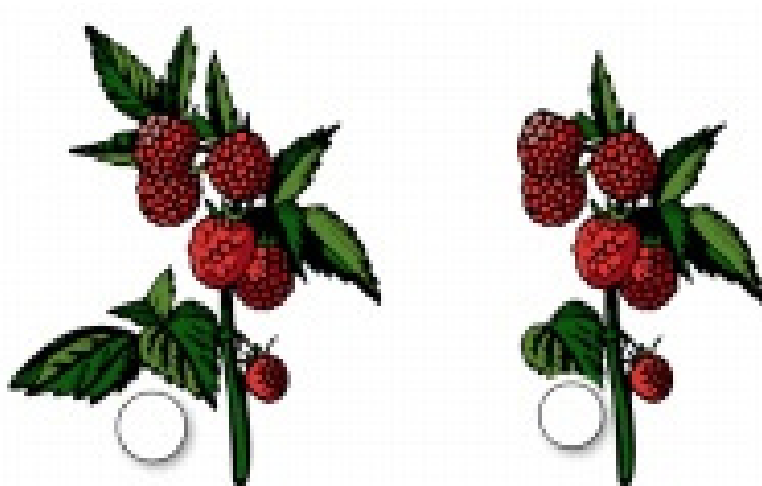
Actúa como un borrador sobre los objeto seleccionados.
Se encuentra en la Caja de Herramientas.

Para usar esta herramienta, realice lo siguiente:

1. Seleccione el objeto.
2. Seleccione la herramienta Borrador.

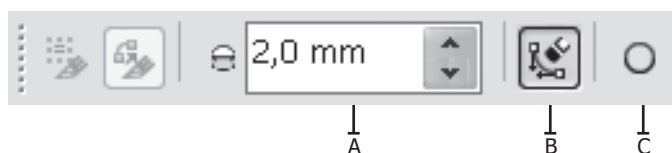


3. Utilizando esta herramienta, presione y arrastre sobre un objeto seleccionado.



- Esta herramienta tiene sus opciones en la barra de propiedades.

- A. Define el grosor del borrador.
- B. Reduce la cantidad de nodos que se generan al borrar.
- C. Alterna la forma del borrador entre círculo y cuadrado.



Podemos activar la herramienta de borrador presionando la tecla



Para separar los restos de un objeto borrado debemos recurrir al menú organizar ▶ Descombinar (Separar)



No es posible aplicar una deformación a objetos de Internet o incorporados, imágenes vinculadas, cuadrículas, máscaras, objetos con rellenos de malla u objetos con efectos de mezcla y de silueta.

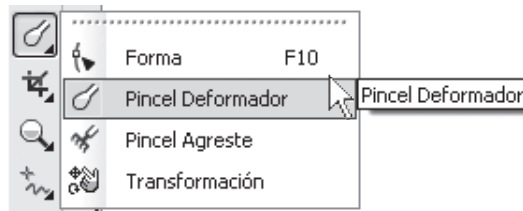
Pincel Deformador

Permite modificar la forma de un objeto, con un acabado líquido. Para usar esta herramienta, realice lo siguiente:

1. Seleccione un objeto.



2. Seleccione la herramienta Pincel Deformador.



3. Presione y arrastre el mouse desde adentro hacia afuera para agrandar la figura o viceversa.



- Esta herramienta tiene sus opciones en la barra de propiedades.

A. Define el tamaño del pincel.

B. Modifica el tamaño del pincel a medida que se va aplicando la deformación sobre un objeto, pueden usarse valores que van desde -10 al 10.

C. Modifica la forma del pincel, para un pincel más delgado use un valor menor y para un pincel más grueso un valor más alto.

D. Modifica el ángulo de rotación del pincel deformador.



Para obtener los valores mínimos y máximos de los controles de deformación, haga clic con el botón derecho del ratón en el control de la barra de propiedades y, a continuación, haga clic en Configuración.



Pincel Agreste

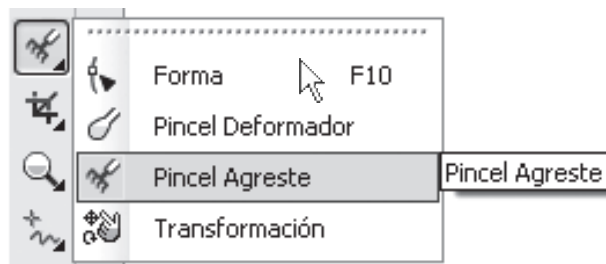
Permite deformar el borde de los objetos dándoles una apariencia de borde dentado o con puntas, incluidas líneas, curvas y texto.

El efecto agreste también responde a la presión del lápiz sobre la tableta gráfica. Al aumentar la presión aplicada, se crean más picos en el área dentada. Si utiliza un ratón, puede especificar valores para simular la presión del lápiz gráfico.

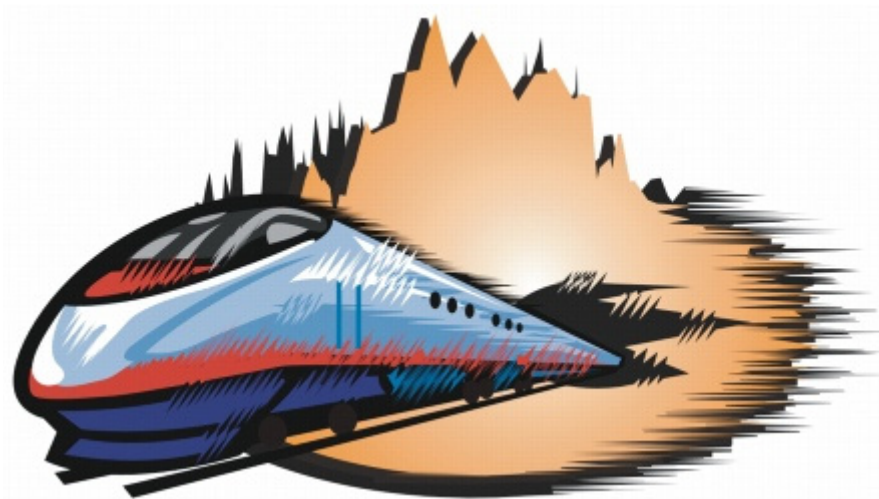
También se puede cambiar el tamaño de la plumilla.

Para usar esta herramienta, realice lo siguiente:

1. Seleccione un objeto.
2. Seleccione la herramienta Pincel Agreste.



3. Utilizando esta herramienta presione y arrastre sobre los bordes del objeto seleccionado.
- Esta herramienta tiene sus opciones en la barra de propiedades.



Los objetos a los que se haya aplicado distorsiones, envolturas y perspectivas se convierten en objetos de curva antes de aplicar el efecto agreste.



Para que el ángulo de inclinación y el ángulo de orientación respondan al lápiz de la tableta gráfica, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto dentado y seleccione un comando del submenú.

X5



Eliminar Segmento Virtual

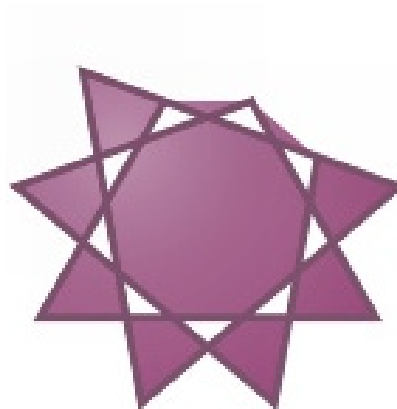
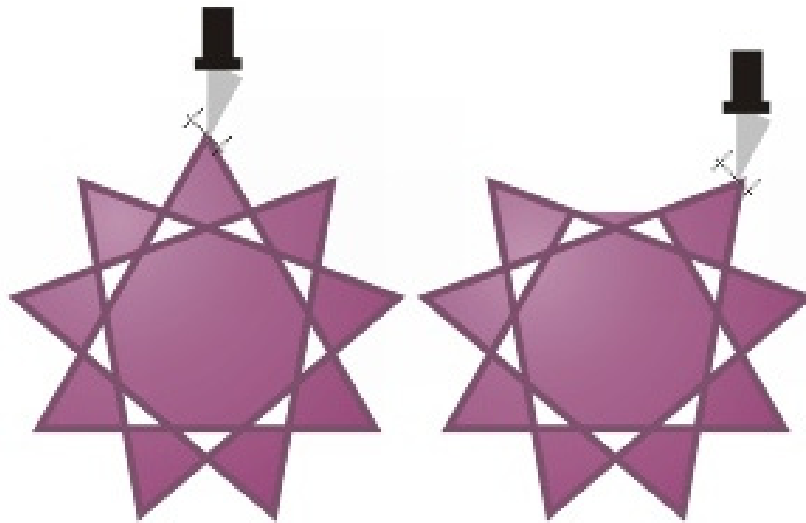
Permite eliminar partes de un objeto. Para utilizar esta herramienta

realice lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta Eliminar Segmento Virtual.



2. Utilizando esta herramienta, de un clic a cada segmento para eliminarlo.



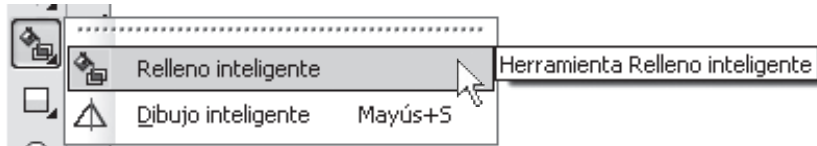
La herramienta Eliminar segmento virtual no funciona en grupos enlazados como sombras, texto o imágenes



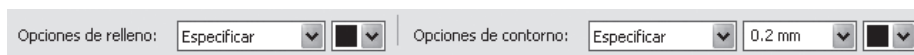
Relleno Inteligente

Se usa para cambiar el color de relleno o contorno en los objetos. Para utilizar esta herramienta, realice lo siguiente:

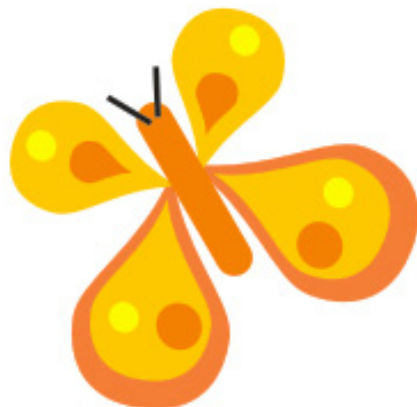
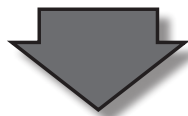
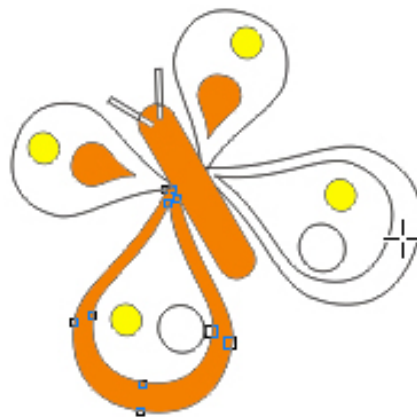
1. Seleccione la herramienta Relleno Inteligente.



2. En la Barra de Propiedades, seleccione el color de relleno y contorno que se aplicará a los objetos.



3. Dé un clic en la zona que desea colorear.



Pluma de Contorno



Contorno de un objeto

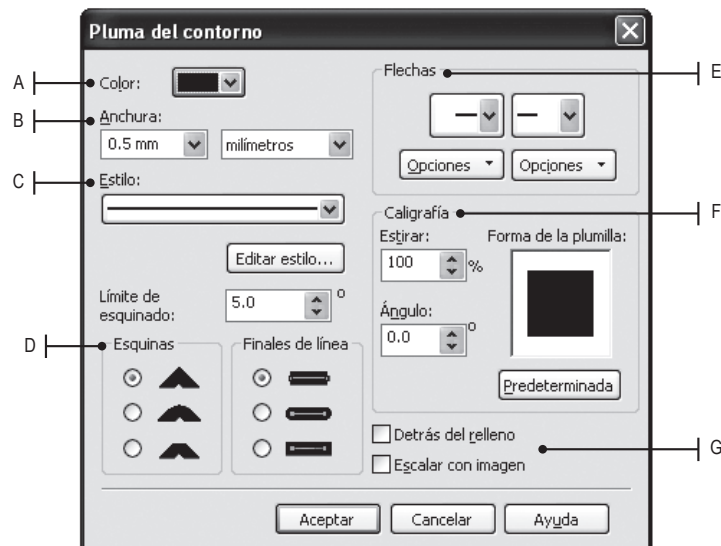
Permite cambiar el color, grosor y estilo de contorno en los objetos seleccionados. Para modificar la apariencia del contorno de un objeto, realice lo siguiente:

1. Seleccione un objeto.
2. Seleccione la herramienta Pluma de Contorno.
3. En el cuadro de diálogo que se muestra seleccione:

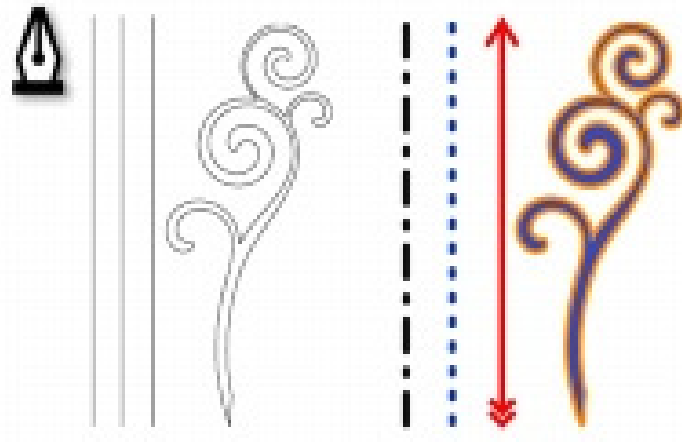


Podemos activar la ventana de pluma de contorno presionando la tecla

F12



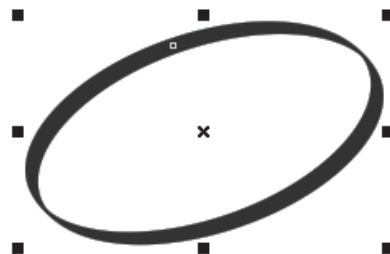
- A. Cambia el color de contorno.
- B. Cambia el grosor del contorno.
- C. Cambia el estilo del contorno.
- D. Modifica el aspecto de las esquinas y de los finales de línea en los trayectos abiertos.
- E. Adiciona flechas a los trayectos abiertos.
- F. Modifica la forma de la plumilla, esta opción es ideal para crear trayectos con aspecto de plumilla.
- G. La primera casilla coloca el contorno detrás del relleno. La segunda permite aumentar o disminuir automáticamente los contornos de un objeto cuando este es transformado.



Convertir contorno en objeto

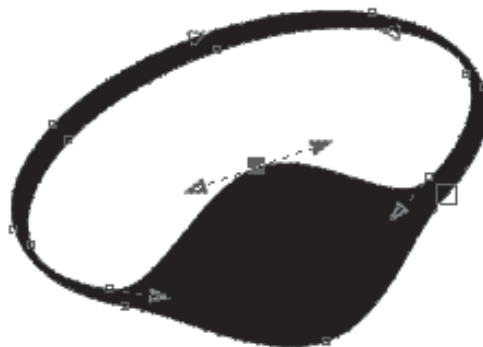
Para convertir un contorno en objeto, realice lo siguiente:

1. Seleccione un objeto.



2. Seleccione:

Menú Organizar ▶ Convertir contorno en objeto



Podemos convertir un contorno en objeto presionando las teclas:



Elaboracion de Isotipos y Logotipos



Logotipos



Isotipos

Sesión 6

Texto Artístico / Texto de Párrafo

Cajas de Texto

Seleccionar Texto

Editar Texto

Propiedades de Texto

Formato de Caracteres

Formato de Párrafo

Tabuladores

Columnas

Capitular

Marcas

Corrector Ortográfico



X5

Uso de Texto

Esta herramienta permite añadir texto al documento. En Corel DRAW se pueden agregar dos tipos de texto:



Podemos activar la herramienta de texto presionando la tecla:

F8

La herramienta Texto permite escribir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o de párrafo

Texto Artístico

Se emplea principalmente para frases cortas, además es el más recomendable para la aplicación de efectos.

Para insertar este tipo de texto realice los siguientes pasos:

1. Seleccione la herramienta Texto.
2. Haga un clic en la hoja de trabajo.
3. Luego escriba:

COREL D

· COREL DRAW X5 ·

- Como podrá observar, alrededor del texto aparecen tiradores que pueden usarse para modificar el tamaño, rotación e inclinación.

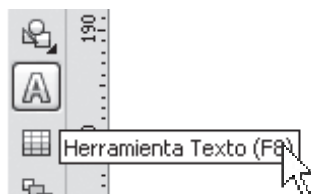
X5

A Texto de Párrafo

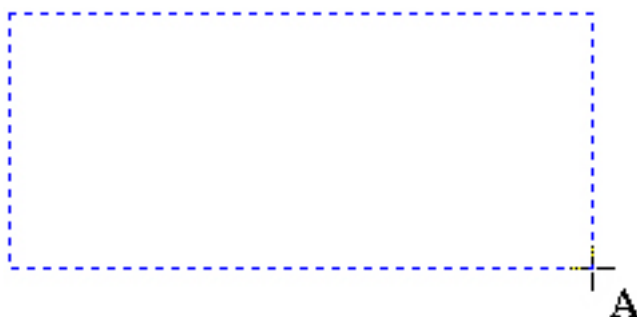
Se usa para adicionar una cantidad de texto considerable. Su característica principal es la caja delimitadora del texto.

Para insertar este tipo de texto realice los siguientes pasos:

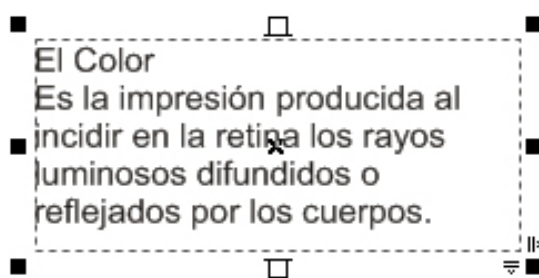
1. Seleccione la herramienta Texto.



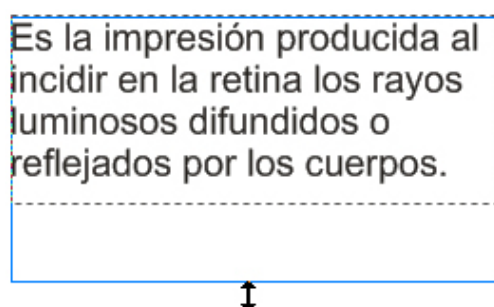
2. Dibuje un área rectangular (caja delimitadora) en la hoja.



3. Luego escriba.



- Utilice los tiradores que rodean a la caja delimitadora de texto para aumentar, reducir su tamaño o girarla.



Un marco de texto rojo indica que el texto de párrafo sobrepasa el borde inferior derecho del marco de texto.

Cajas de Texto

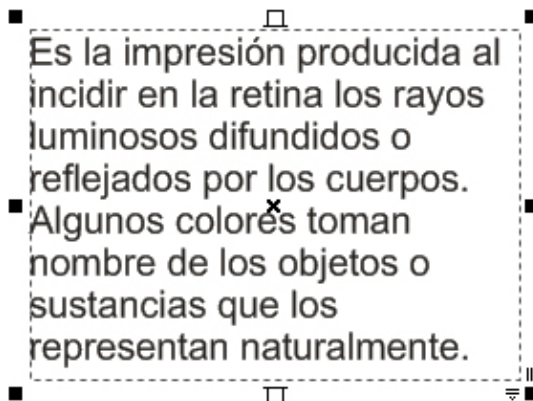
El área que delimita el Texto de Párrafo se denomina Caja. Las cajas de texto mostrarán el texto que se encuentra en su interior, pero sólo hasta donde el tamaño de la caja lo permita.

El texto que no alcance a ser mostrado permanecerá oculto hasta que modifique el tamaño de la caja (usando los manejadores).

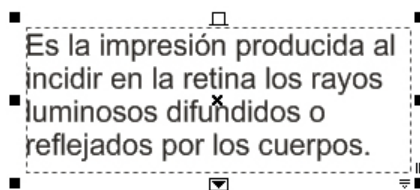
Pero no sólo de esta forma puede mostrar todo el texto, si no también creando otra Caja (vinculada a la anterior), en donde fluya el texto.

Para continuar el texto en otra Caja realice los siguientes pasos:

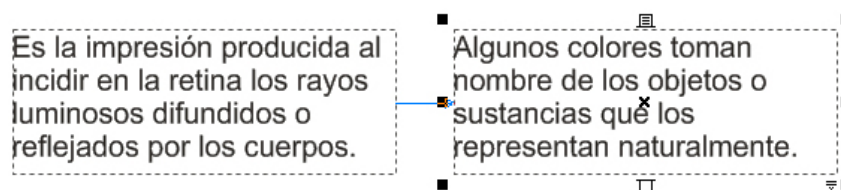
1. Seleccione la Caja con la herramienta de Selección.



2. Haga un clic en la ficha .




3. Luego dibujamos otra Caja.

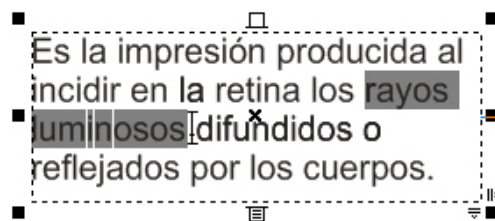



Para poder saber si existe más texto por mostrar observemos las fichas que aparecen en la parte superior e inferior de las cajas.

- Indica que el texto continúa en otra caja.
- Indicar que existe más texto sin mostrar.
- Indica que es el fin del texto.

Seleccionar Texto

- Para seleccionar parte del texto, utilice la herramienta  Texto, luego presione y arrastre sobre el texto formando un bloque seleccionado.



- Para seleccionar todo el texto, es recomendable dar un clic sobre el texto utilizando la herramienta  Selección.

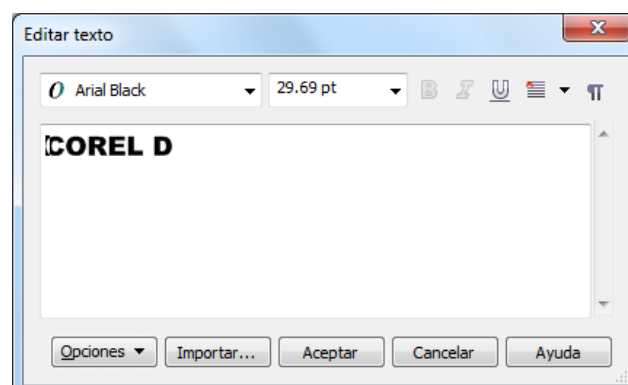
Debe considerar que cualquier modificación se aplicará al texto seleccionado.

Editar Texto

Para poder adicionar textos en el interior de los marcos de una forma rápida tenemos el Editor de Texto, en esta pequeña ventana se puede escribir, cambiar los atributos de texto, alinear y aplicar viñetas.


1. Para mostrar la ventana Editor Texto, seleccione un texto y luego:

- Menú Texto ▶ Editor Texto



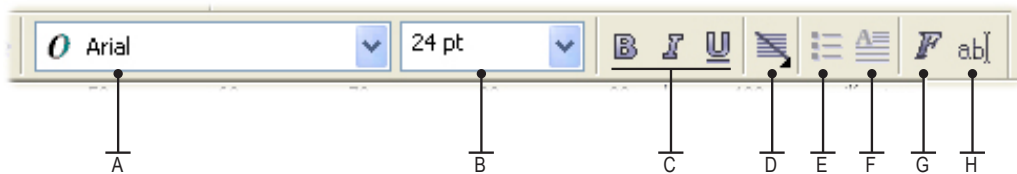
Para ingresar a la ventana de editar texto podemos presionar las teclas:



Otra forma de agregar o eliminar texto es dando un clic en una de las líneas utilizando la herramienta  Texto y realizando la modificación directamente sobre el texto.

Propiedades de Texto

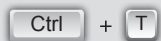
Al seleccionar un texto, en la Barra de Propiedades aparecen opciones que permiten modificar la apariencia del texto de una forma muy básica.



- A. Permite cambiar el tipo de letra.
- B. Cambia el tamaño de letra.
- C. Aplica atributos de (negrita, cursiva y subrayado).
- D. Alinea el texto seleccionado.
- E. Permite añadir viñetas sólo en los texto de tipo párrafo.
- F. Muestra y oculta Capitular sólo en los texto de tipo párrafo.
- G. Activa el Cuadro de Formato de Texto.
- H. Activa el Editor de Texto.



Podemos abrir la paleta de formato de caracteres presionando las teclas:

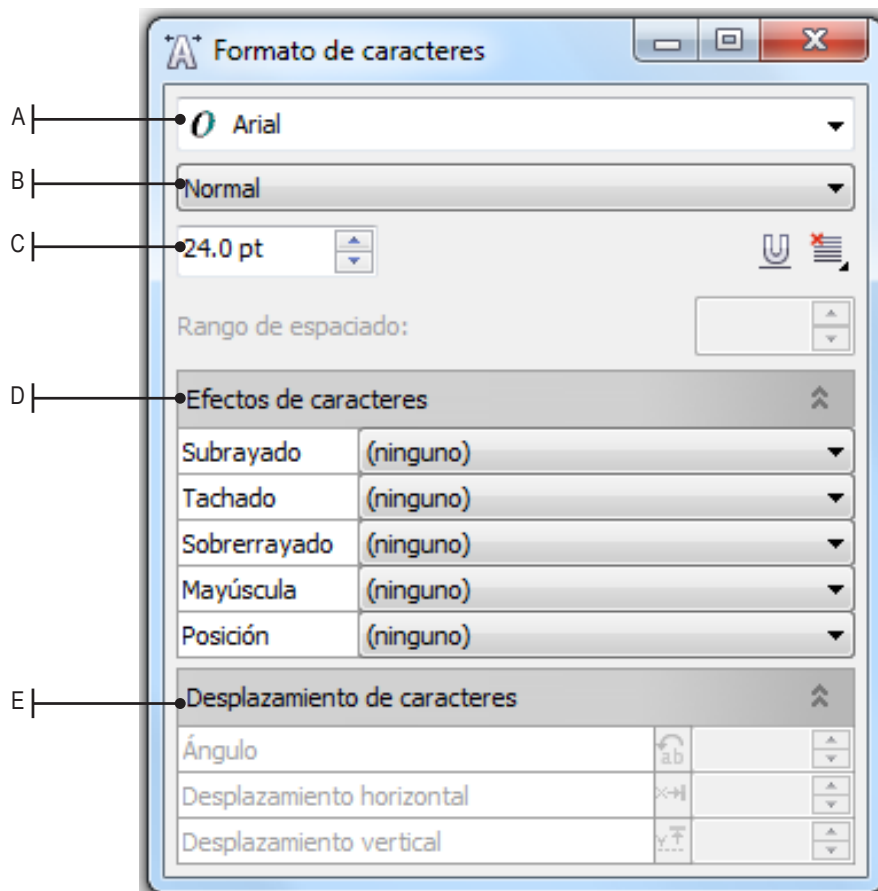



Formato de Caracteres

La ventana acoplable Formato de caracteres permite modificar la apariencia de las letras.

Para modificar la apariencia del texto, realice lo siguiente:

1. Seleccione el texto
2. Luego realice la siguiente secuencia:
 - Menú Texto ▶ Formato de Caracteres
3. En la ventana que aparece seleccione:



- A. Cambia el tipo de letra.
- B. Cambia al estilo negrita, cursiva, etc.
- C. Cambia el tamaño de letra.
- D. Define los estilos de subrayado, tachado y soberrrayado.
- Convierte el texto en minúsculas a versalitas o a mayúsculas
- Ubica el texto seleccionado como índice y subíndice.
- E. Permite girar y mover los caracteres seleccionados con la herramienta  Forma.



Podemos acceder a la paleta de formato de caracteres presionando el siguiente icono que se encuentra en la barra de propiedades



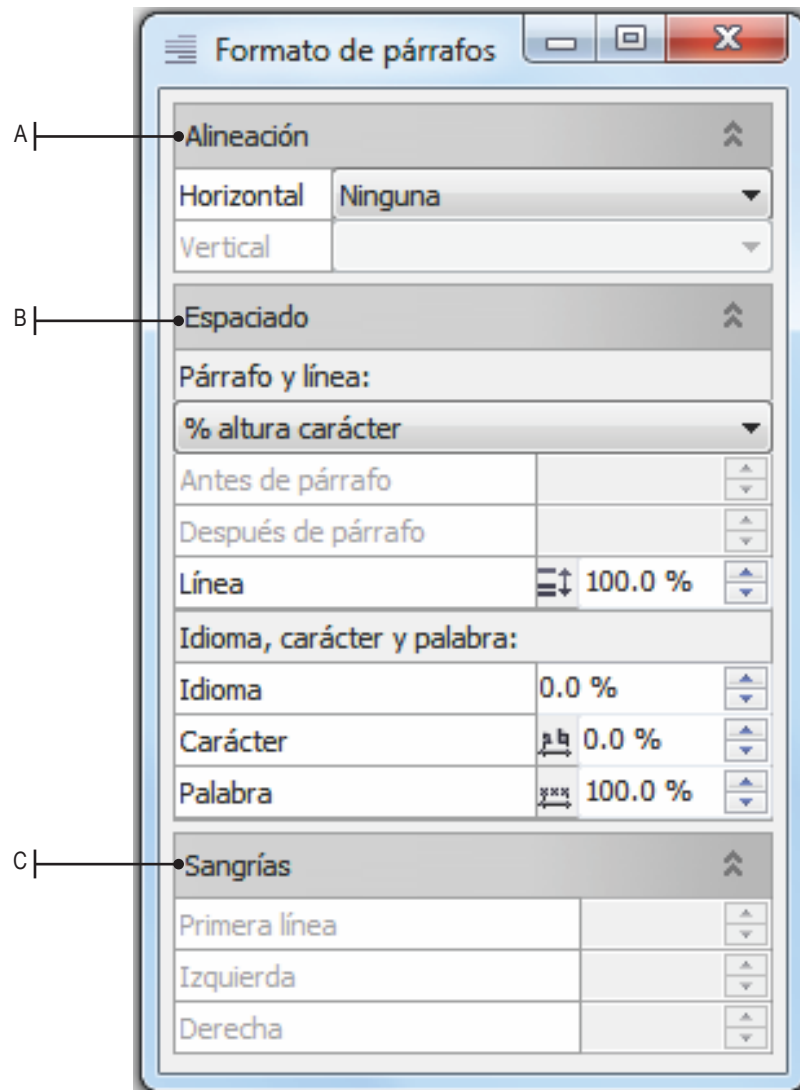
Formato de Párrafo

Estas opciones modifican la apariencia del párrafo seleccionado.

A. Define la alineación horizontal (izquierda, centro y derecha) y también la vertical con respecto al marco de texto (superior, centro e inferior)

B. Configura el espaciado antes y después del párrafo, entre las líneas (interlineado), entre las letras y entre las palabras.

C. Aplica sangría a la primera línea del párrafo. Al lado izquierdo del párrafo y al lado derecho del párrafo.



Tabuladores

Los tabuladores se usan para ordenar textos de párrafo separados por tabuladores. Para aplicar tabuladores, seleccione el texto y luego la secuencia:

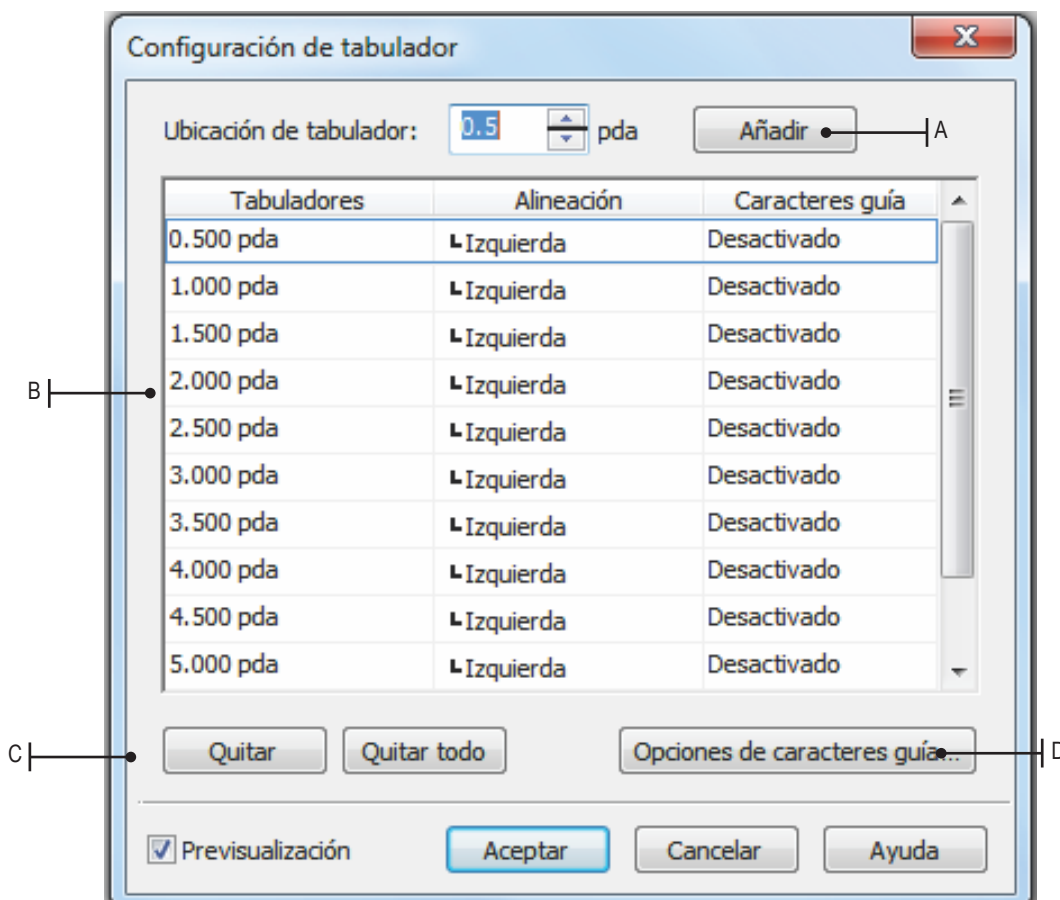
1. Menú Texto ► Tabuladores

A. Permite añadir tabuladores en la posición que se indique

B. Lista de tabuladores actuales, alineación y caracteres guía.
(Ideal para Índices).

C. Eliminar el tabulador actual o todos los tabuladores.

D. Configura la apariencia de los caracteres guía que rellenan los tabuladores.



Columnas

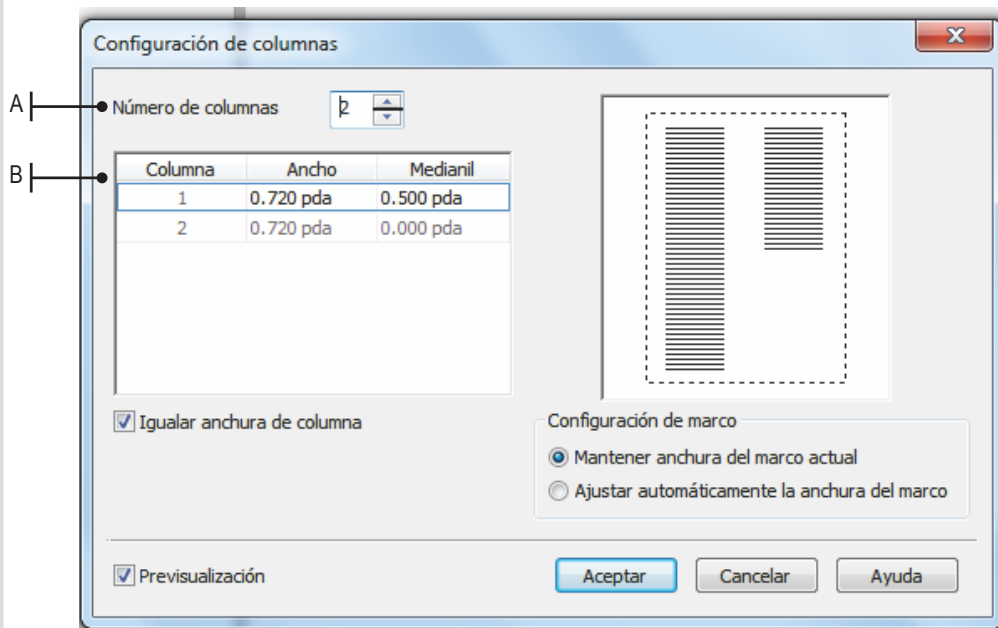
Aumenta el número de columnas que contiene un marco de texto.

Para aumentar el número de columnas, seleccione un marco de texto y luego la secuencia:

1. Menú Texto ▶ Columnas

A. Define el número de columnas.

B. Muestra la cantidad de columnas actualmente, así como permite modificar el ancho y el medianil (espacio entre columnas).



Capitular

El capitular es una letra que tiene un tamaño más grande que las demás letras de un párrafo ocupando varias líneas.

A. Activa el efecto Capitular.

B. Define el número de líneas que ocupará el capitular.

C. Separa el capitular del párrafo.

D. Cambia el tipo de acabado que tiene el capitular.



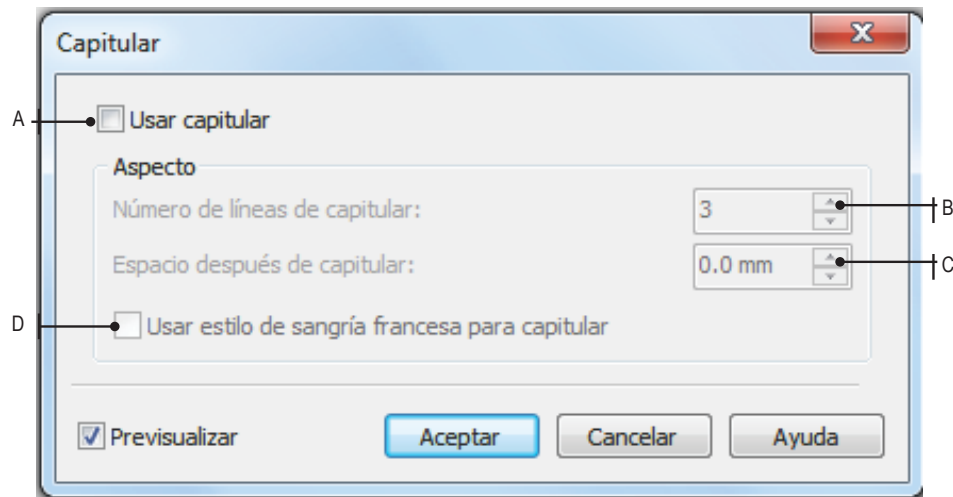
Puede cambiar el tamaño de las columnas y los medianiles con la herramienta Texto para arrastrar un tirador de selección en la ventana de dibujo.



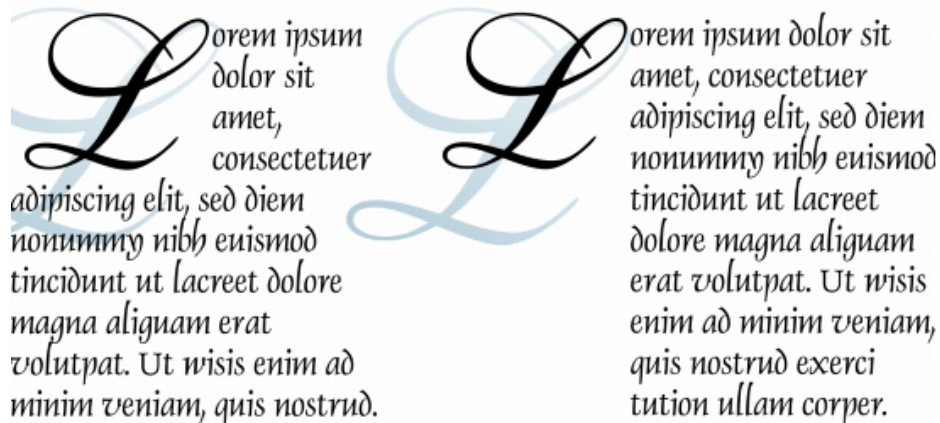
podemos aplicar un capitular al texto seleccionado presionando el icono



X5



Puede añadir una letra capitular (izquierda) o una letra capitular con sangría francesa (derecha).



Marcas

Las marcas son adornos que van al principio de las líneas de texto. Para agregar marcas, seleccione una o varias líneas de texto y luego realice la siguiente secuencia:

1. Menú Texto ► Marcas

A. Activa las marcas.

B. Define la apariencia de las marcas.

C. Modifica el espaciado de las marcas al texto.



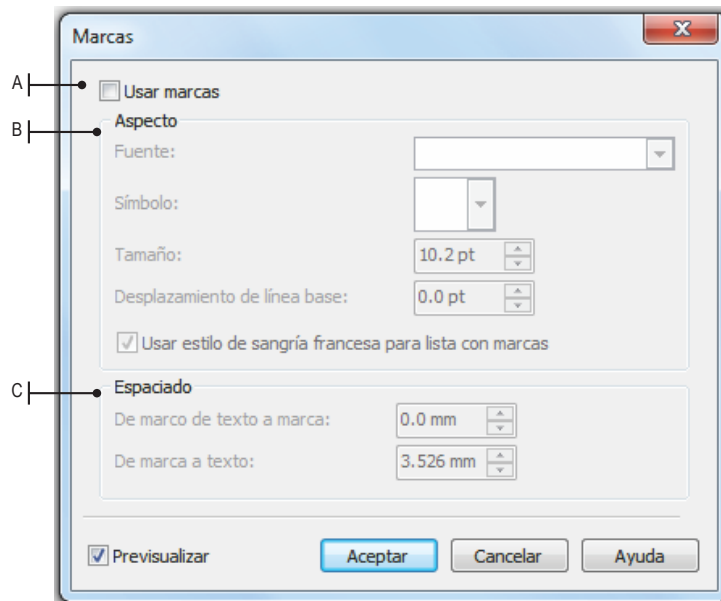
Podemos aplicar marcas al texto seleccionado presionando el icono



X5



Las marcas se insertan al comienzo de cada nueva línea precedida de un retorno.



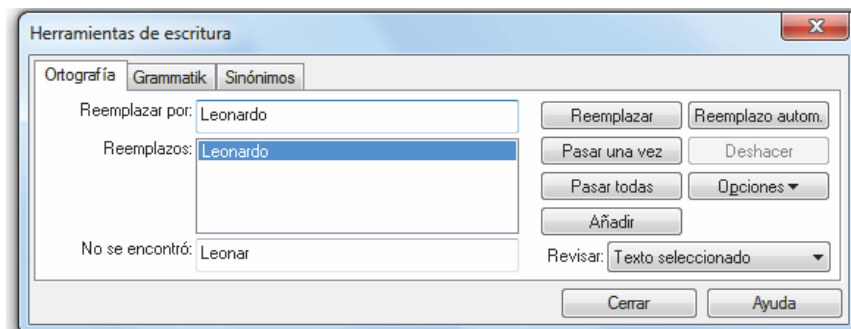
Corrector

Es el corrector ortográfico de CorelDRAW, para usarlo seleccione el texto a revisar y luego realice la siguiente secuencia:

1. Menú Texto ▶ Herramientas de escritura ▶ Corrector ortográfico
- **Reemplazar:** Reemplaza la palabra errónea por otra escogida en la lista Reemplazos.
 - **Pasar una vez:** Omite el error y continúa a la siguiente palabra.
 - **Pasar todas:** Permite ignorar una palabra o frase durante el resto de la revisión.
 - **Añadir:** Añade la palabra no encontrada al diccionario.
 - **Reemplazo automático:** Permite sustituir las palabras incorrectas por palabras correctas automáticamente.



Si el corrector no ofrece ninguna palabra de reemplazo, puede modificar el texto manualmente en el cuadro Reemplazar con.



Sesión 7

Uso de Texto II

Cambiar Mayúsculas/Minúsculas

Buscar y reemplazar

Texto y Propiedades

Adaptar Texto a Trayectos

Separar texto del trayecto

Colocar Texto en Contenedores

Copiar Propiedades

Insertar un carácter

Convertir a Curvas

Tablas

Crear tabla nueva

Insertar, eliminar, unir, dividir celdas

Convertir tabla a texto

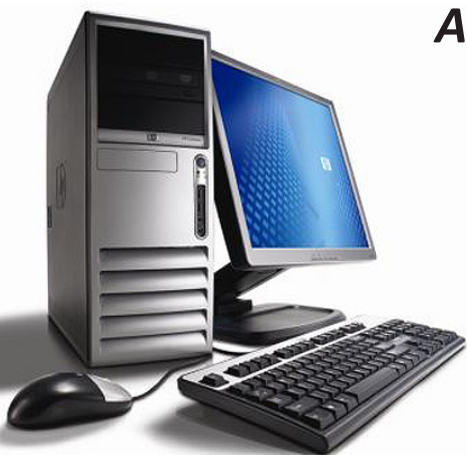
Importar y Exportar

Formatos y extensiones (características)

Importar

Exportar

Publicar como PDF Preparar para impresión (servicio de filmación)



X5

Convertir Texto

Convierte el Texto de Párrafo a Texto Artístico o viceversa. Para convertir el texto seleccionado realice la siguiente secuencia:

1. Menú Texto ▶ Convertir a texto de (Párrafo ó Artístico)
2. En el ejemplo se ha convertido un texto artístico a un texto de párrafo.

Diseño Gráfico en Idat



Diseño Gráfico en Idat



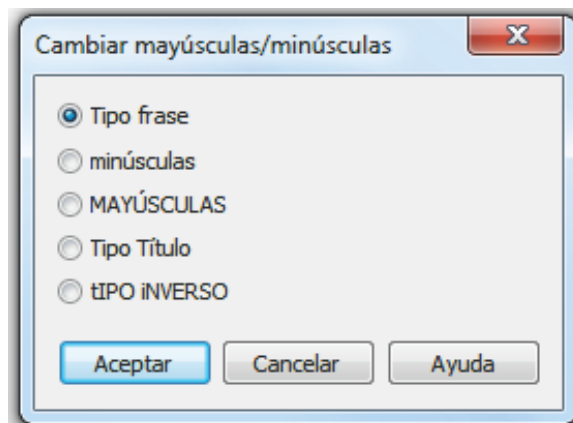
Podemos convertir texto (de Párrafo a Artístico o viceversa) presionando las teclas:

Ctrl + F8

Cambiar Mayúsculas/Minúsculas

Cambia las palabras escritas en mayúsculas a minúsculas o viceversa. Para convertir el texto seleccionado realice la siguiente secuencia:

1. Menú Texto ▶ Cambiar mayúsculas/minúsculas
 - Para cambiar a mayúsculas o minúsculas realice los siguientes pasos:
2. Luego seleccione la opción Cambiar mayúsculas/minúsculas.
3. Seleccione una opción en el cuadro.



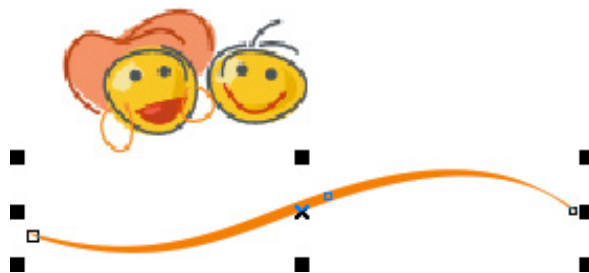
Adaptar Texto a Trayectos

Esta interesante herramienta permitirá que el texto fluya a lo largo de un trayecto (una línea, el contorno de una elipse, etc.). Para adaptar el texto seleccionado a un trayecto realice la siguiente secuencia:

1. Menú Texto ▶ Adaptar texto a trayecto

Para adaptar texto a un trayecto realice los siguientes pasos:

1. Dibuje un trayecto puede ser cerrada o abierta.



2. Seleccione el texto que se adaptará al trayecto dibujado.



3. Seleccione:



4. Menú Texto ▶ Adaptar texto a trayecto
5. Luego haga un clic sobre el trayecto dibujado.
6. Finalmente, arrastre el glifo rojo a lo largo del trayecto para desplazar



No se puede añadir texto al trayecto de otro objeto de texto.



Para adaptar el texto a un trayecto, también puede hacer clic en la herramienta Texto y señalar un trayecto



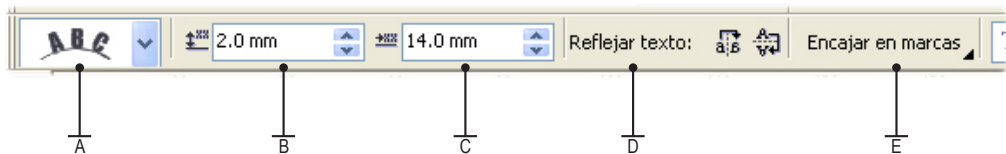
Mientras desplaza el texto sobre el trayecto, se mostrará información acerca de la distancia que existe desde el texto al trayecto.



Otra manera de adaptar un texto a trayecto es seleccionando los 2 objetos al mismo tiempo (texto y trayecto) y luego elegir la opción Adaptar texto a trayecto del menú Texto



Para configurar este efecto modifique las opciones en la Barra de Propiedades.



- A. Modifica la orientación del texto.
- B. Distancia del texto al trayecto.
- C. Desplazamiento horizontal.
- D. Reflejar el texto horizontal o verticalmente.
- E. Configura la distancia para encajar el texto.

Separar texto del trayecto

Para separar el trayecto del texto realice la siguiente:

1. Seleccione el texto utilizando la herramienta de Selección.
2. Seleccione menú organizar ► Separar texto
3. Para enderezar un texto descombinado, seleccione menú Texto ► Enderezar texto

Ajustar texto de párrafo

Esta propiedad permite rodear de texto a un objeto o imagen. Para utilizar esta opción realice los pasos siguientes:

1. Seleccione el objeto que será rodeado por texto.



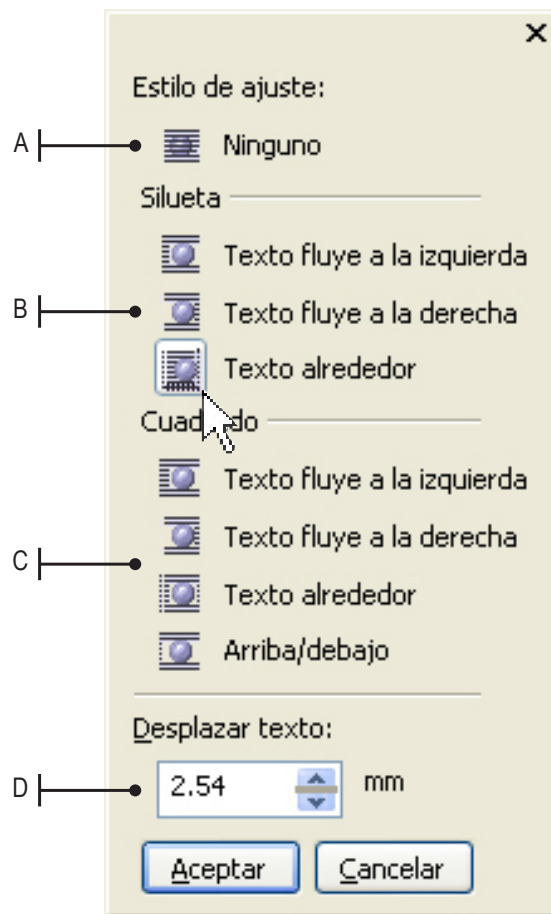
2. Luego seleccione la opción Ajustar texto de párrafo en la Barra de Propiedades 



Si los objetos a rodear con texto son varios, debemos primero agruparlos hasta que aparezca el ícono de Ajuste de texto en la barra de propiedades



En la lista de opciones, seleccionar el tipo de ajuste para el texto.



A. Desactiva el efecto de ajustar texto.

B. Las opciones de Silueta el texto rodeará al objeto a lo largo de todos sus bordes así no tengan forma rectangular.

C. Las opciones de Cuadrado el texto rodeará solamente en forma de un rectángulo.

D. Determina la distancia del objeto al texto.

Colocar Texto en Contenedores

CorelDRAW permite colocar marcos de texto párrafo dentro de contenedores con formas que no sean necesariamente rectángulos.


Para colocar un texto de párrafo dentro de un marco realice los siguientes pasos:


1. Si el texto aún no se ha escrito, entonces seleccione la herramienta Texto, y dar un clic en el borde del objeto que contendrá el texto y escriba.
2. Si el texto ya existe, entonces dé un clic en la pestaña superior del marco de texto.
3. Luego, dar un clic en el interior del objeto que contendrá el texto.

Repita esta operación si desea colocar texto en otros marcos.



Al momento de colocar la herramienta de texto en el borde de un objeto aparece:

Adapta un texto sobre el trayecto. 

Convierte el objeto en un contenedor de texto. 

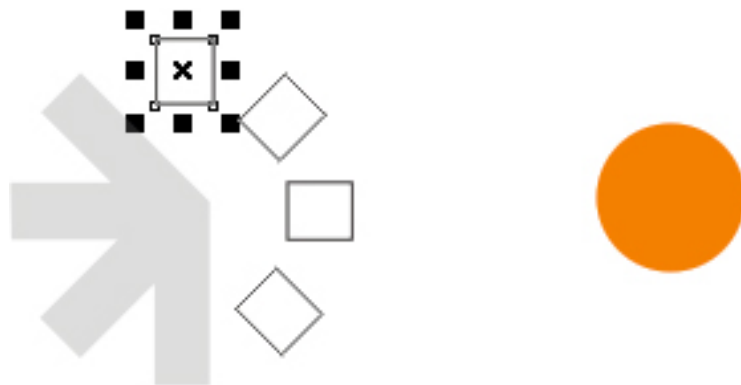
Para separar el marco de texto del objeto, seleccione el marco de texto y luego realice la secuencia:

- Menú Organizar ► Separar texto de párrafo dentro de un objeto

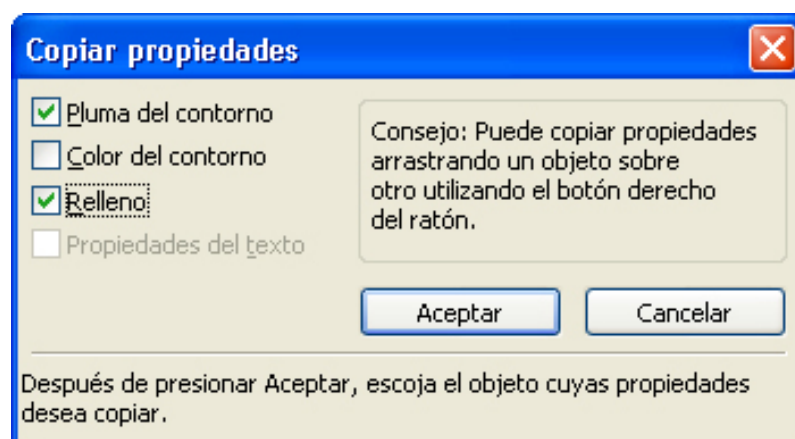
Copiar Propiedades

Permite copiar atributos de un objeto en otro. Para copiar propiedades de un objeto a otro realice lo siguiente:

1. Seleccione el objeto que será modificado.



2. Seleccione menú Edición ► Copiar propiedades de...
- En el cuadro, seleccione las características que serán copiadas y luego presione sobre el botón Aceptar.



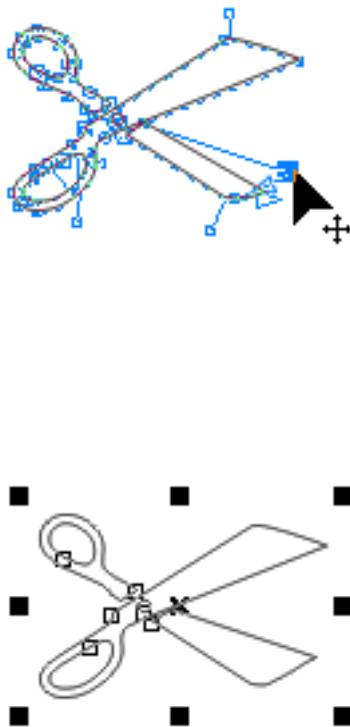
- Dar un clic sobre el objeto que tiene las características que serán copiadas.

Insertar un carácter

Es una ventana que contiene una lista de símbolos. Entre los más comunes encontramos el tipo Symbol, Wingdings, Webdings, Common Bullets, etc. cada tipo contiene una lista diferente de símbolos. Para mostrar esta ventana realice la siguiente secuencia:

1. Menú Texto ▶ Insertar carácter

- Para agregar un símbolos en la hoja de trabajo, presione y arrastre el símbolo desde la ventana hacia la hoja.
- Utilice la herramienta Forma, para modificar el aspecto de los símbolos.



Podemos mostrar y ocultar esta paleta presionando:

Ctrl + F11



La ventana acoplable Insertar carácter muestra los accesos directos de teclado que pueden utilizarse para añadir caracteres especiales.

X5

Convertir a Curvas

Elimina las propiedades de los objetos transformándolos en trayectos sencillos. Para convertir a curvas el objeto seleccionado realice la siguiente secuencia:

1. Seleccionar el o los objetos a convertir a curvas
 2. Menú Organizar ▶ Convertir a curvas
- Al convertir a curvas a un objeto se podrá modificar su forma.

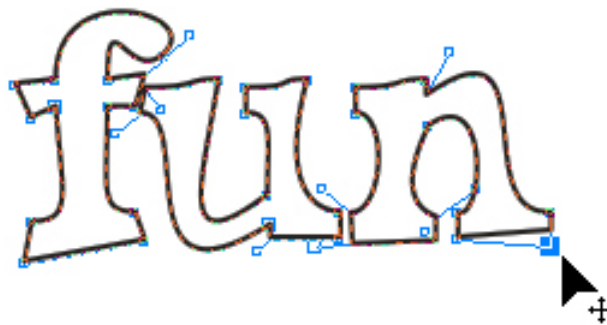
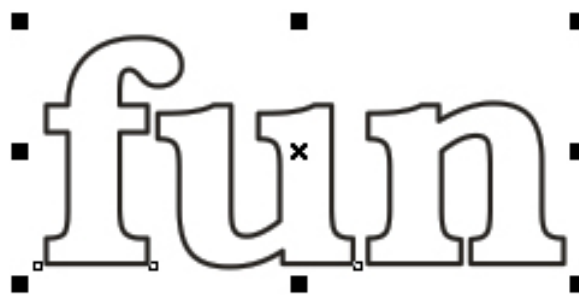


Hay varias manera de convertir un objeto a curvas, entre ellas tenemos:

Presionar

Ctrl + Q

Presionar el icono en la barra de propiedades




Tablas

Añadir tablas

Con CorelDRAW, puede añadir una tabla a un dibujo para crear un diseño estructurado para texto e imágenes. Puede dibujar una tabla o puede crear una tabla a partir de texto existente.

Para añadir una tabla a un dibujo

1. Haga clic en la herramienta Tabla 
2. Escriba valores en los cuadros Número de filas y columnas en la barra de propiedades.
 - El valor que escriba en la parte superior especificará el número de filas; mientras que el de la parte inferior será el número de columnas.
3. Arrastre en diagonal para dibujar la tabla.



También puede crear una tabla haciendo clic en Tabla > Crear tabla nueva y luego escribiendo valores en los cuadros Filas, Columnas, Altura y Anchura en el cuadro de diálogo Crear tabla nueva.



Inserción y eliminación de filas y columnas de tabla

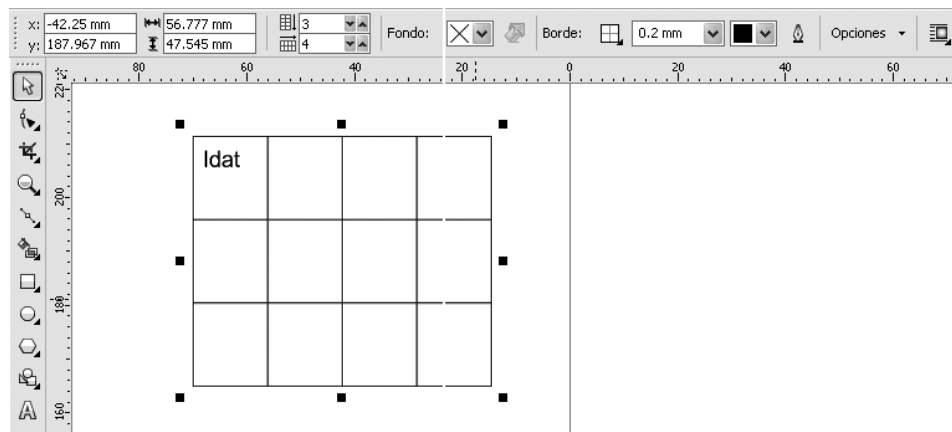
Puede insertar y eliminar las filas y columnas en una tabla.

Para insertar una fila de tabla

1. Seleccione una fila en la tabla.
2. Haga clic en **Tabla ▶ Insertar ▶ Fila** (elija superior o inferior)
 - Cuando elija **Fila superior** o **Fila inferior** en el menú **Tabla ▶ Insertar**, el número de filas que se inserta depende del número de filas que haya seleccionado. Por ejemplo, si ha seleccionado dos filas, se insertan dos filas en la tabla.

Para insertar una columna de tabla

1. Seleccione una columna
2. Haga clic en **Tabla ▶ Insertar ▶ Columna a la** (elija izquierda o derecha) según desee.
 - Cuando elija **Columna a la izquierda** o **Columna a la derecha** en el menú **Tabla ▶ Insertar**, el número de columnas que se inserta depende del número de columnas que haya seleccionado. Por ejemplo, si ha seleccionado dos columnas, se insertan dos columnas en la tabla.



Importar y Exportar

CorelDRAW a menudo necesitará de recursos de otros programas como fotografías o texto y para adicionar estos recursos en el documento se debe importar.

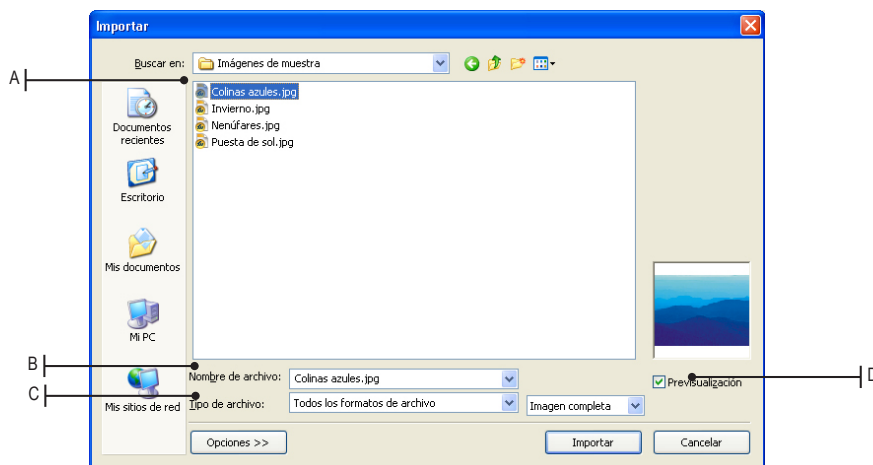


Importar

CorelDRAW nos permite importar archivos creados en otras aplicaciones: imágenes JPG, GIF, BMP, etc; texto TXT, DOC, RTF, etc. Una vez importado el archivo éste se guardará en la hoja.

Para importar archivos realice la siguiente secuencia:

1. Menú Archivo ▶ Importar



A. Muestra los archivos disponibles a importar.

B. Filtra los archivos por su formato.

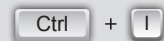
C. Muestra características adicionales del archivo seleccionado.

D. Permite importar la imagen completa, una parte de la imagen ó un nuevo muestreo (modificar el tamaño o resolución de la imagen).

Al importar archivos es necesario saber qué tipo de archivo queremos importar, Lo más recomendado es que seleccionemos la opción "Todos los formatos de archivo" para que CorelDRAW reconozca automáticamente el tipo de archivo.



Podemos acceder al cuadro de diálogo de importar presionando:

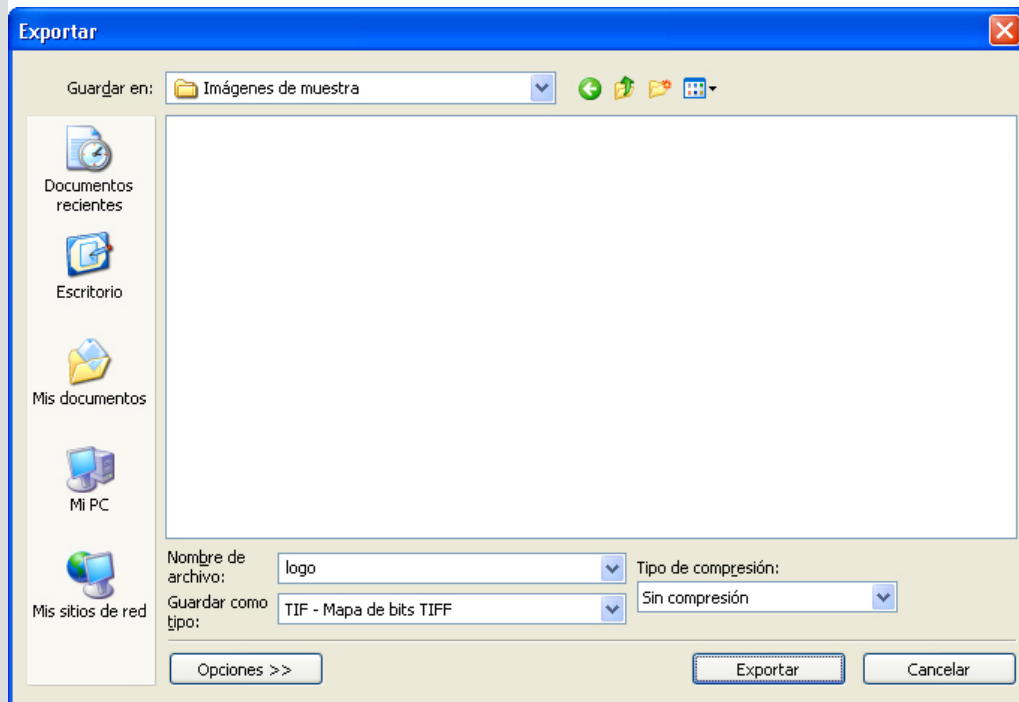


 **Exportar**

Exporta los objetos generados en CorelDRAW a otro formato para ser leídos por otras aplicaciones. Su secuencia es:

1. Menú Archivo ► Exportar
 - A. Especifica el nombre del archivo a exportar.
 - B. Indica en qué formato se exportará el documento.
 - C. Muestra características adicionales.

Por ejemplo para exportar un dibujo de CorelDRAW al formato AI (Adobe Illustrator), lo que hacemos es lo siguiente:



Activamos el comando “Exportar”, luego elegimos el lugar donde se creará el nuevo archivo y en el campo “Nombre de archivo” escribimos un nombre para el archivo que se creará y luego escogemos el formato en que será exportado en la lista “Tipo de archivo”.

Active “Solo lo seleccionado” para exportar únicamente lo que se encuentre seleccionado en la hoja.

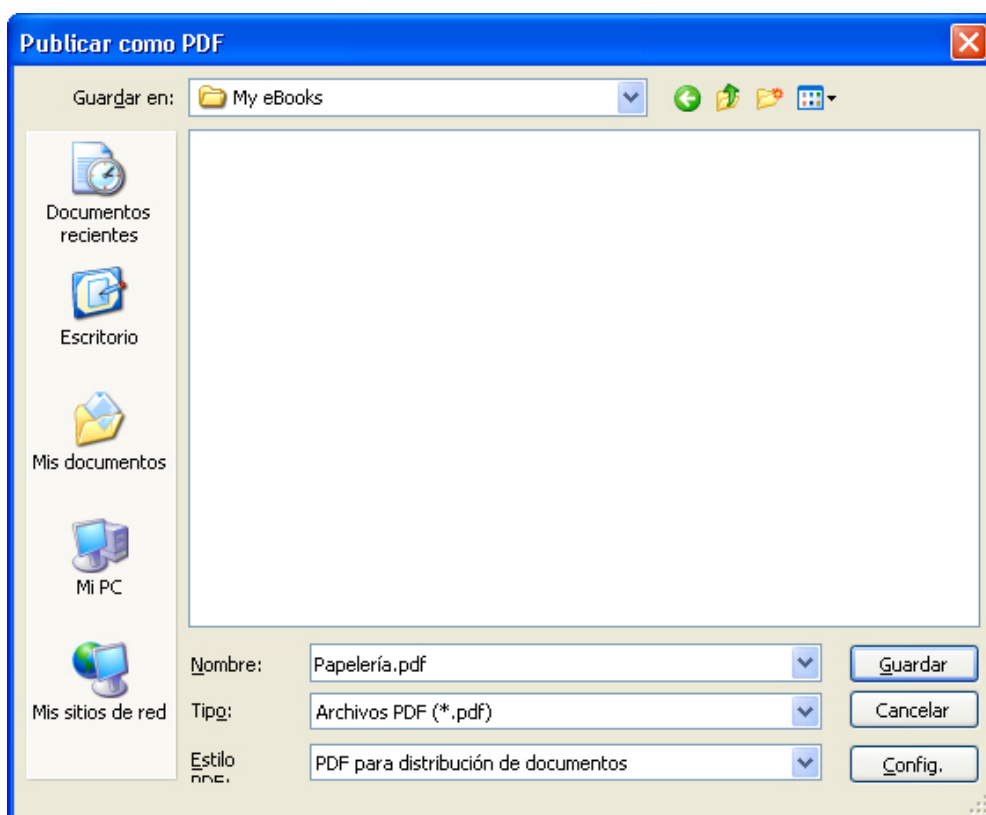
Publicar como PDF

Exporta el documento actual en formato PDF (Formato de Documento Portátil). Para exportar el documento actual realice la siguiente secuencia:

1. Menú Archivo ► Publicar como PDF

A. Especifica el nombre del archivo a exportar.

B. PDF para distribución de documentos: Es la opción más usada y genérica.



PDF para preimpresión: Comprime las imágenes con un formato LZW, incorporan tipos de letra y optimiza los colores apropiados para la impresión de alta calidad.

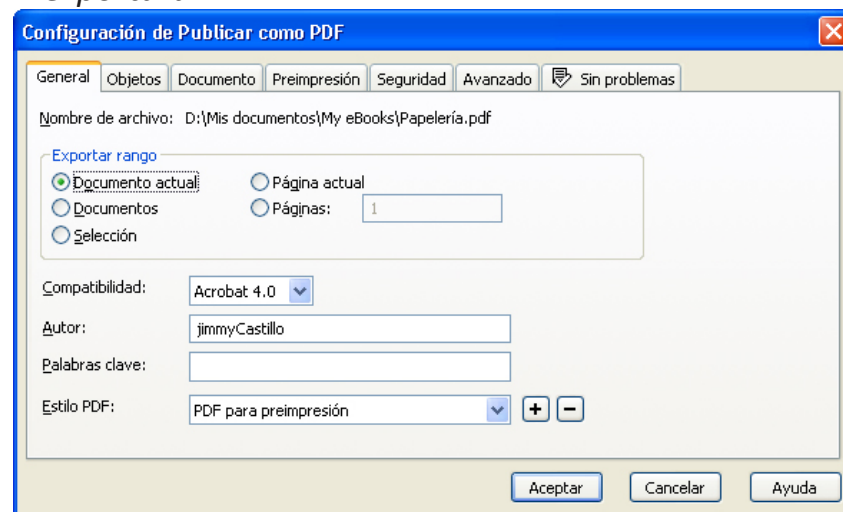
PDF para la Web: Comprime imágenes con formato JPEG, incorpora fuentes y comprime el texto para la publicación del documento en la World Wide Web.

PDF para edición: Utiliza compresión LZW, incorpora todas las fuentes e incluye hipervínculos, marcadores y miniaturas.

PDF/X-1: Comprime las imágenes con un formato ZIP, incorpora fuentes y optimiza los colores.

C. Muestra un cuadro para personalizar la configuración del formato PDF.

- *En este cuadro, aparecen las siguientes fichas:*
- *General. Para definir el intervalo de páginas que se exportará.*



- *Objetos. Para definir la compresión para los mapas de bits, el remuestreo o reajuste de la resolución y la opción de incorporar los tipos de letra usados en el dibujo.*
- *Preimpresión. Para agregar un margen y marcas de corte.*
- *Seguridad. Para establecer contraseñas de seguridad.*
- *¿Porqué exportar en formato PDF?*

Exportar un archivo en formato PDF resulta muy práctico por los beneficios que ofrece, algunos de estos son:

Mantenimiento del aspecto y la integridad de los documentos originales:

La principal ventaja de los archivos PDF es que al imprimirlos aparecen en el papel tal como se ven en pantalla. Los archivos PDF de Adobe tienen exactamente le mismo aspecto que las páginas originales. Mantienen la apariencia del documento original con las mismas fuentes, imágenes y distribución.

Posibilidad de compartir documentos con cualquier persona:

Todo el mundo puede abrir documentos PDF de Adobe en cualquier sistema, independientemente de la plataforma de software, la aplicación original o disponibilidad de fuentes específicas, mediante software gratuito como Adobe Reader y otros.

Facilidad de uso:

Los archivos PDF de Adobe cuentan con más características para mejorar la utilización que los archivos PDF creados con otras aplicaciones, como fuentes incrustadas, información de perfiles de color para una interpretación de colores más precisa en sistemas diferentes, así como etiquetas en el documento que ajustarán las páginas a diferentes tamaños de pantalla.

Intercambio de documentos más seguro:

Se puede proteger los documentos PDF con contraseña para evitar la visualización y modificación no autorizadas, al mismo tiempo que se permite a los revisores autorizados utilizar herramientas intuitivas de comentarios y edición.

Capacidad de búsqueda:

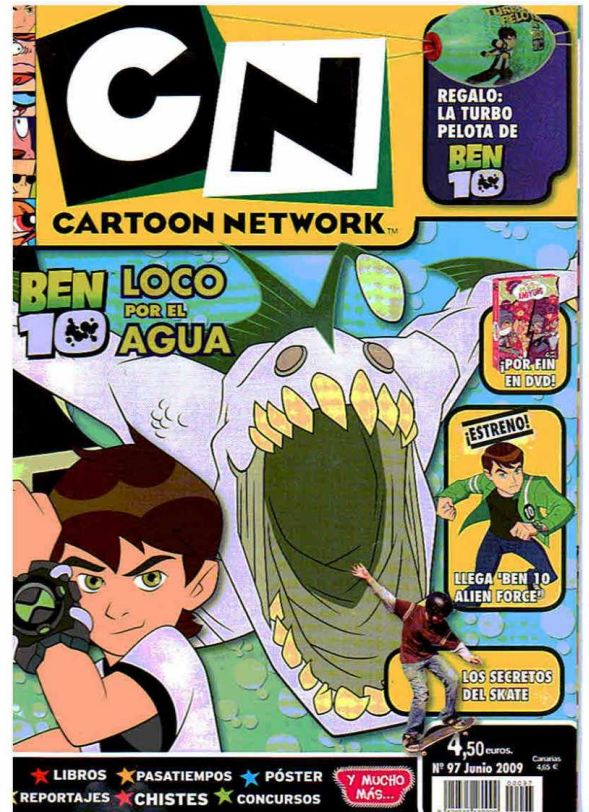
Se pueden realizar búsquedas de palabras que aparezcan en el texto o en anotaciones, marcadores o campos de datos de los archivos PDF.

Son más livianos:

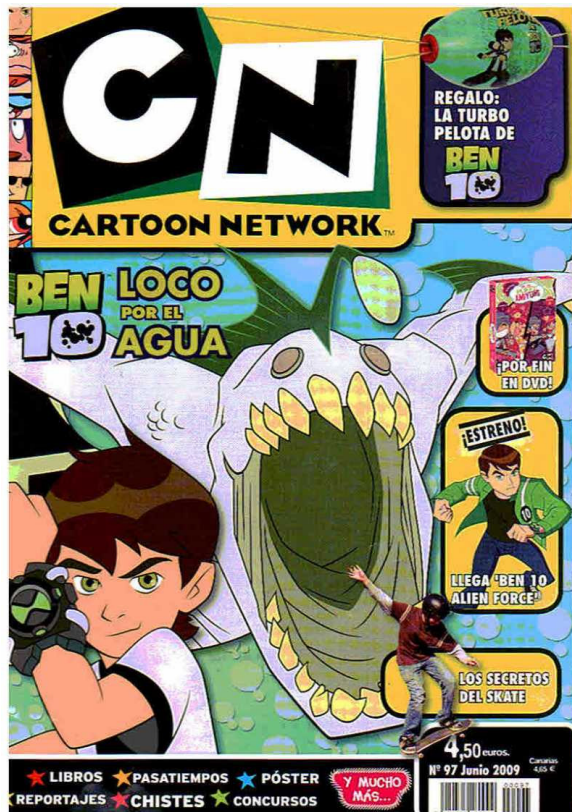
Por lo que resultan ideales para intercambiar por mail o hacer backups.

Son más seguros:

Son más difíciles de alterar o de verse afectados por virus.



Archivo de Corel Draw editable
1.4 Mb (Original)



Archivo PDF de adobe No editable
754 Kb



Sesión 8

Creación y Edición de Trazos

Herramienta Mano Alzada

Herramienta Bézier

Trayecto de rectas / Cerrar trayectos

Trayecto de curvas / Continuar dibujando un trayecto

Medios Artísticos

Prestablecidos

Pincel

Diseminador

Pluma Caligráfica

Presión

Herramientas Avanzadas de Dibujo

Herramienta de Pluma

Herramienta Polilínea

Herramienta Curva de 3 puntos

X5

Creación y edición de trazos

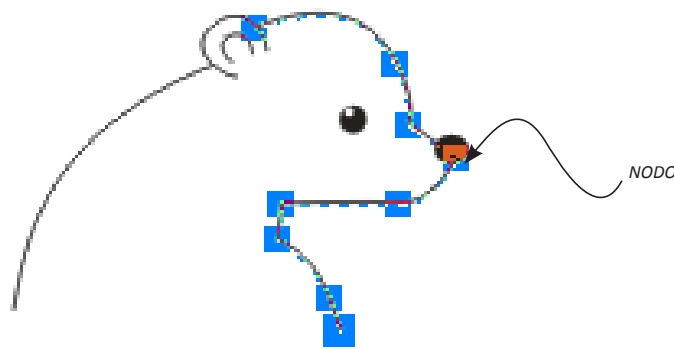
Las líneas o trayectos se utilizan para la creación de dibujos con formas sencillas o complejas mediante el uso de nodos.

Todo trayecto está formado por Nodos. Los nodos son pequeños cuadrados que se encuentran en la unión de dos trayectos y sirven para controlar la forma de los trayectos.



Mano Alzada

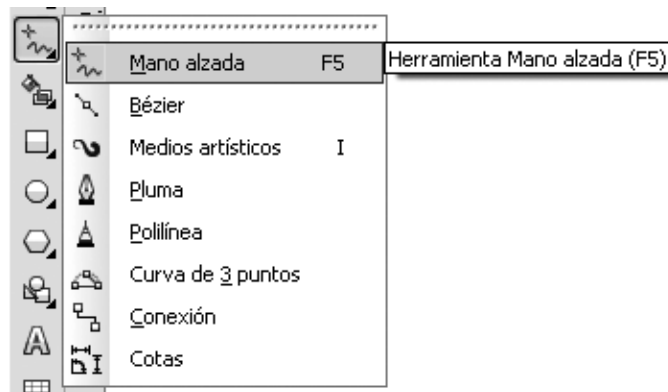
El término “mano alzada” se refiere a la precisión que apliquemos al momento de dibujar con el mouse. Esta herramienta puede ser usada de dos maneras, la primera para realizar trayectos rectos y la segunda trayectos a mano alzada.



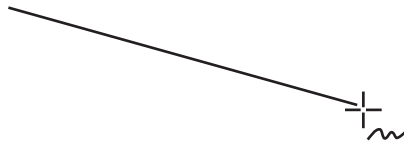
Trayecto de rectas

Para dibujar trayectos rectos realice los siguientes pasos:

1. Seleccione la herramienta Mano Alzada.
2. En la hoja de trabajo, presionar y soltar el botón izquierdo del mouse, para definir el punto de inicio del trayecto.



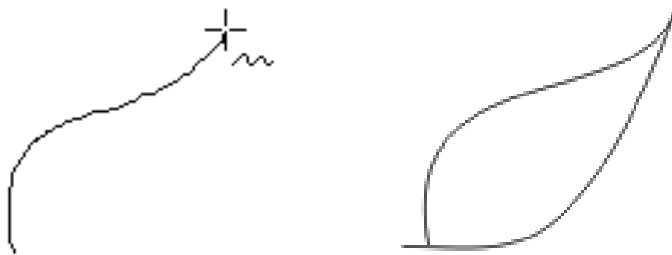
3. En otra posición de la hoja, vuelva a dar un clic y soltar para definir el final del trayecto.



Trayecto de curvas

Para dibujar trayectos a mano alzada realice los siguientes pasos:

1. Seleccione la herramienta Mano Alzada.
2. Presione el botón izquierdo del mouse y sin soltarlo arrastre sobre la página para dibujar el trayecto curvo.

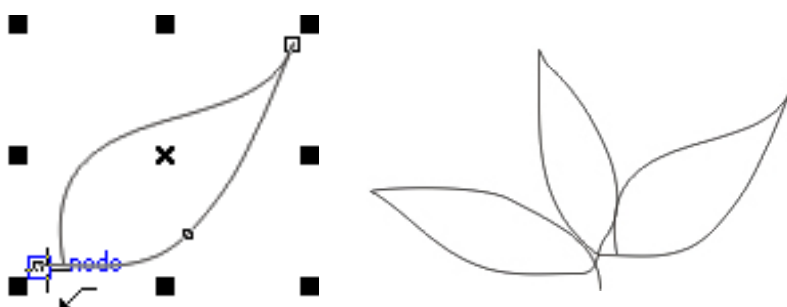


3. Si el trayecto, ya tiene el tamaño requerido, suelte el botón del mouse.

Continuar dibujando un trayecto

Para continuar un trayecto ya dibujado realice los siguientes pasos:

1. Seleccione el trayecto, luego con la herramienta Mano Alzada ubique el puntero del mouse en uno de los extremos del trayecto.
2. Presione y arrastre el mouse para continuar el trayecto curvo o dé un clic para continuar un trayecto recto.

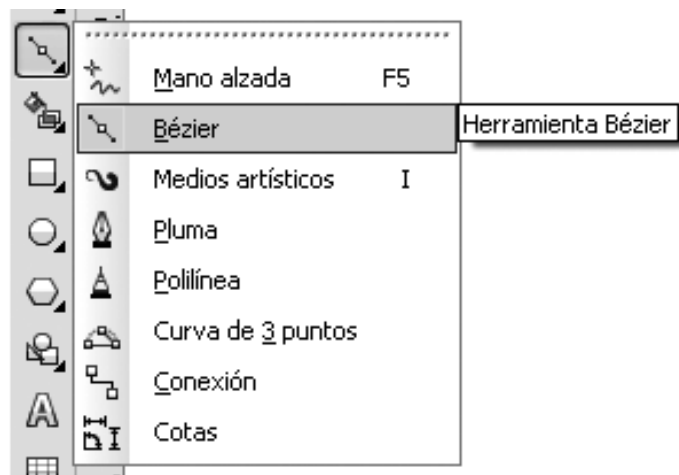




Bézier

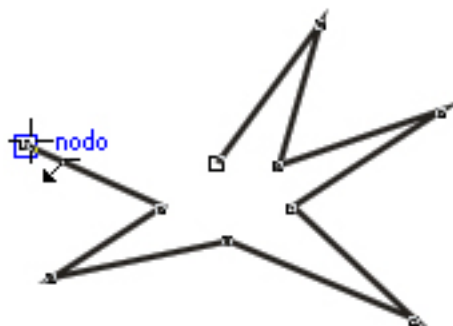
Para dibujar con ésta herramienta, realice lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta Bézier.
2. Utilizando ésta herramienta dar un clic en diferentes posiciones de la hoja de trabajo para dibujar el trayecto recto.



Para dibujar trayectos curvos realice lo siguiente:

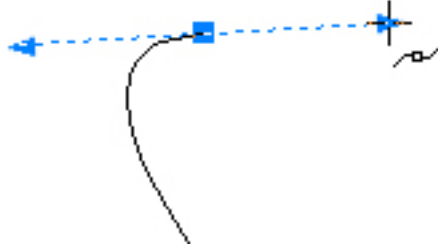
- Seleccione la herramienta Bézier.
- Dar un clic para comenzar el trayecto.
- Luego presione y arrastre en una posición diferente para definir la apariencia de la curva.



- Vuelva a presionar y arrastrar en una posición diferente, para continuar con el trayecto. Para finalizar presione la Barra Espaciadora.

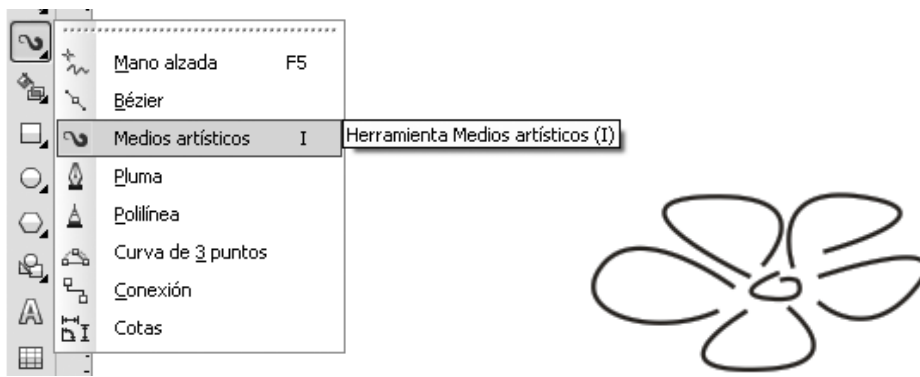
Medios Artísticos

Los medios artísticos modifican la apariencia de un trayecto. Se tienen cinco diferentes tipos:



A. Prestablecido

Permite dibujar trayectos curvos con aspecto preestablecido. Además pueden tener un color de relleno y contorno.



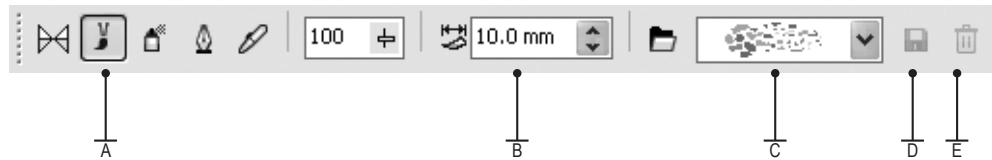
A. Activa los trazos preestablecidos.

B. Modifica el ancho del pincel. También modifica el grosor en trayectos dibujados.

C. Selecciona el estilo de pincel.

Pincel

Permite dibujar trayectos curvos con el aspecto de un diseño preestablecido.



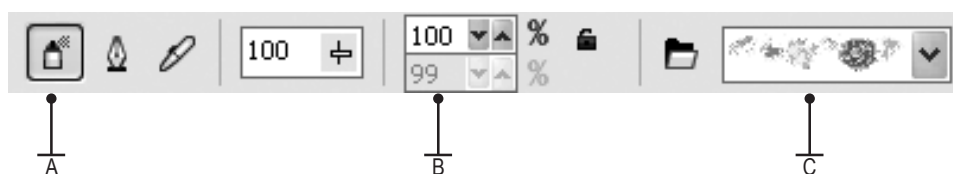
- A. Activa el pincel.
- B. Controla el grosor de los trayectos.
- C. Selecciona el diseño del pincel.
- D. Guarda los objetos seleccionados como diseño de pincel.
- E. Elimina el diseño activo.



Diseminador

Dispersa objetos a lo largo del trayecto.

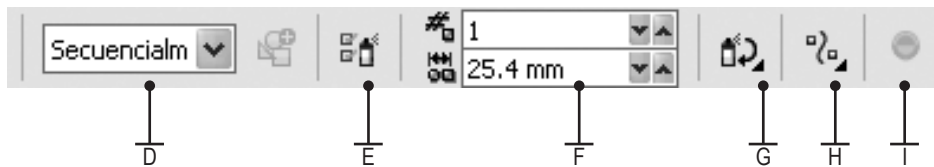
- A. Activa el diseminador.
- B. Define el porcentaje del ancho y alto de los objetos que conforman el diseño del pincel.
- C. Selecciona el diseño del pincel.



D. Configura el orden de los objetos que conforman el diseño del pincel.

E. Activa el cuadro de diálogo que permite configurar y ordenar los objetos que conforman el diseño del pincel.

F. Aumenta el número de pinceladas. Determina el espacio



entre los objetos del diseño del pincel.

G. Permite rotar los objetos del diseño.

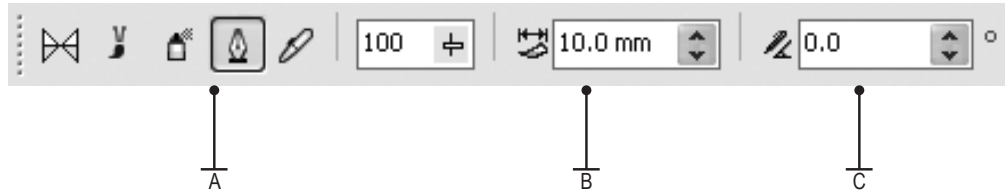
H. Configura el descentrado de los objetos que conforman el diseño. Esta opción es ideal si se aumenta el número de pinceladas.

I. Restablecen los valores predeterminados.



Pluma Caligráfica

Permite dibujar trayectos con el aspecto de una pluma caligráfica.



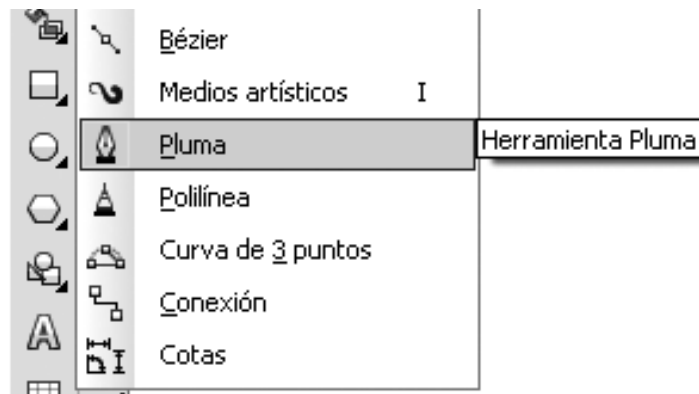
- A. Activa la pluma caligráfica.
- B. Controla el grosor de los trayectos.
- C. Configura el ángulo de la pluma.



Pluma

Permite dibujar trayectos rectos o curvos de manera consecutiva.

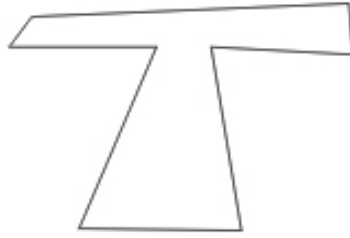
Para dibujar con esta herramienta realice los siguientes pasos:



1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Dar un clic para establecer el inicio del trayecto.

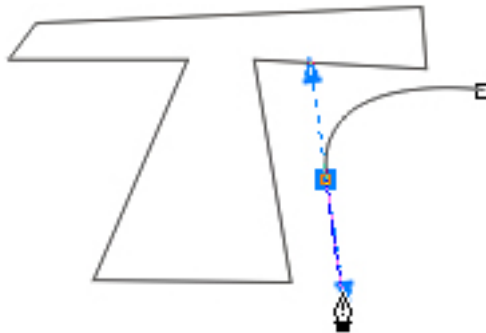


3. Luego volver a dar un clic en otra posición.



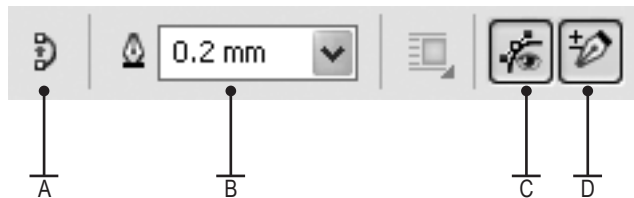
4. Para finalizar el trazado, presionar la Barra Espaciadora.

5. Si desea hacer un trayecto curvo presione y arrastre con el mouse.



• Esta herramienta tiene opciones en la barra de propiedades.

A. Cierra automáticamente el trayecto seleccionado.



B. Permite modificar el grosor del trayecto.

C. Previsualiza el trayecto al dibujar con la herramienta Pluma.

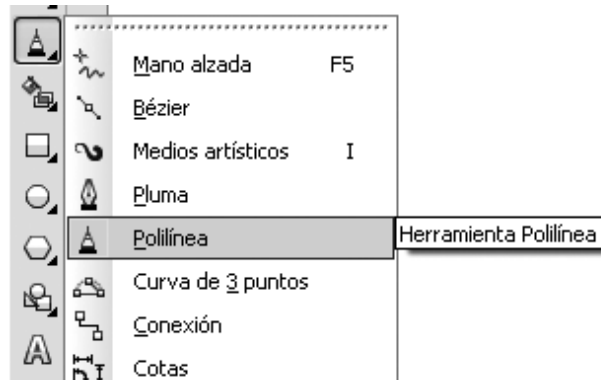
D. Permite adicionar o eliminar automáticamente los nodos de un trayecto.





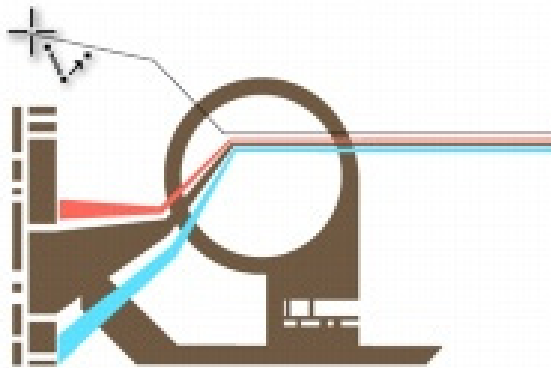
Polilínea

Permite dibujar trayectos rectos o curvos.



Para dibujar con esta herramienta realice los siguientes pasos:

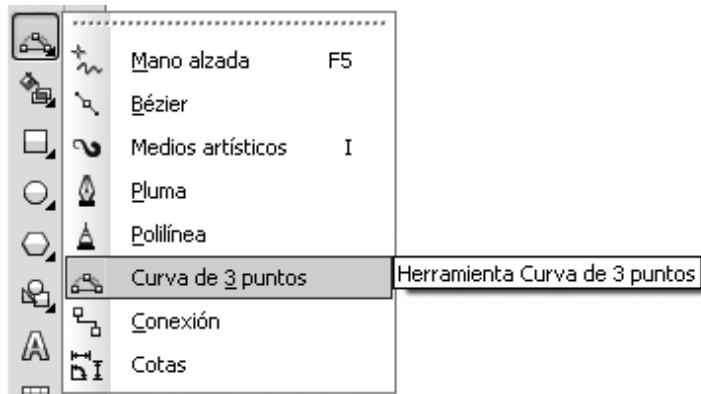
1. Seleccione la herramienta Polilínea.
2. Dar un clic para iniciar el trayecto. Luego en otra posición y vuelva a hacer un clic para finalizar el trayecto.
3. Para hacer trayectos con una forma libre arrastre el mouse.
4. Finalice el trayecto haciendo un doble click.



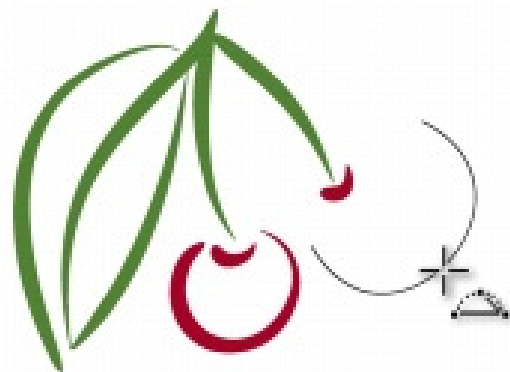
Curva de 3 puntos

Permite dibujar trayectos curvos especificando la distancia y la cantidad de curvatura.

Para utilizar esta herramienta realice el siguiente procedimiento:



1. *Seleccione la herramienta Curva de 3 puntos.*
2. *Presione y arrastre para definir la distancia del trayecto. Una vez que la distancia sea la adecuada suelte el mouse.*
3. *Ahora mueva el mouse en forma perpendicular.*
4. *Finalmente haga un clic para terminar el trayecto curvo.*

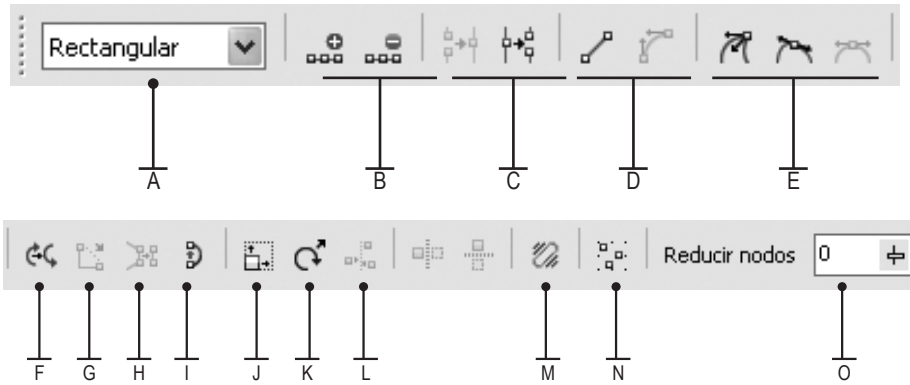




Forma

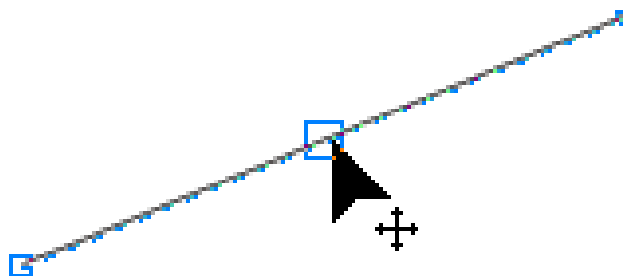
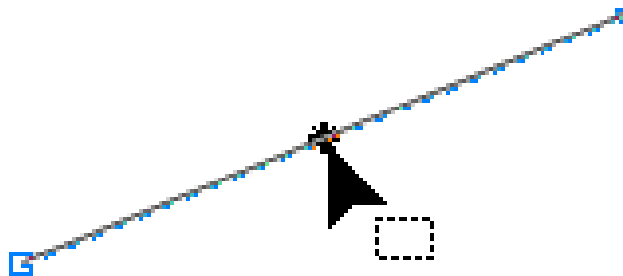
Esta herramienta permite modificar a posición de los Nodos.

Sus opciones aparecen en la Barra de Propiedades:

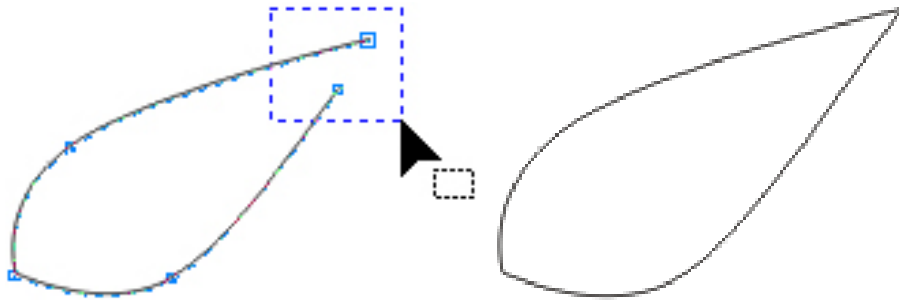


A. Define la forma del área que se usará para seleccionar los nodos utilizando la herramienta Forma.

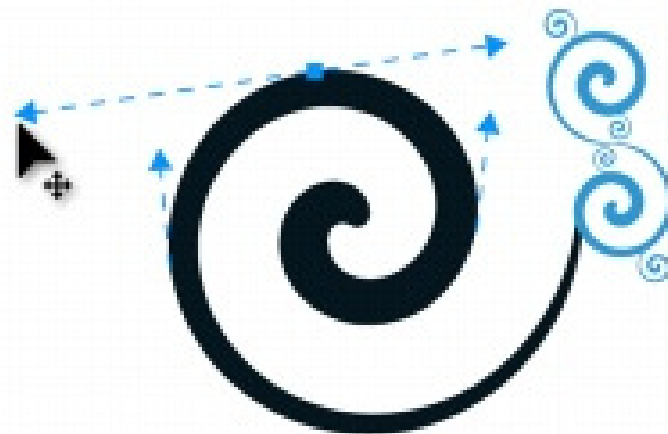
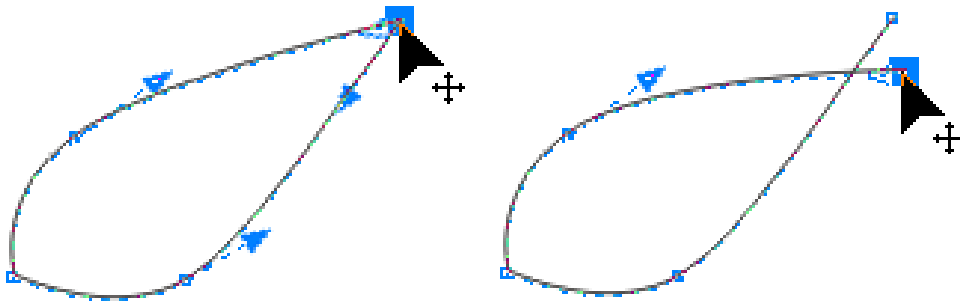
B. Agrega o elimina nodos en la posición seleccionada en el trayecto. También puede realizar un doble clic sobre el trayecto para agregar un nodo o sobre un nodo para eliminarlo.



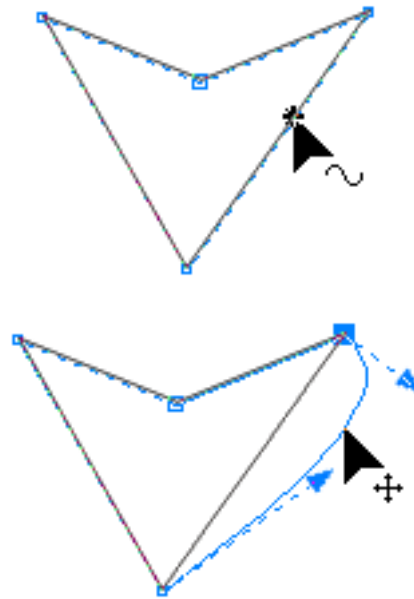
C. Une dos nodos seleccionados.



D. Separa un nodo seleccionado.



D. Convierte un trayecto recto a curvo o viceversa.

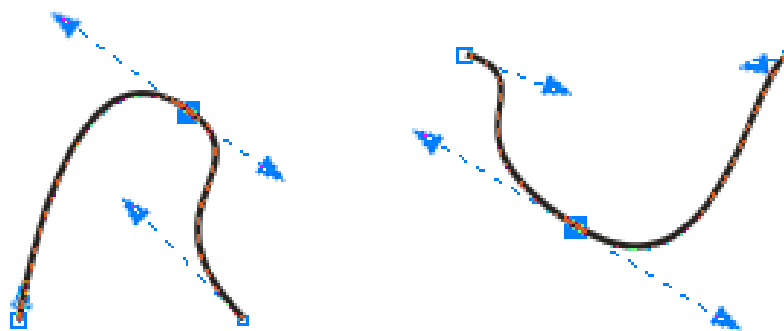


E. Convertir nodo. Existen tres tipos de nodos: asimétricos, uniformes y simétrico. Estos dos últimos reflejan el ángulo en la curva de un lado al otro.

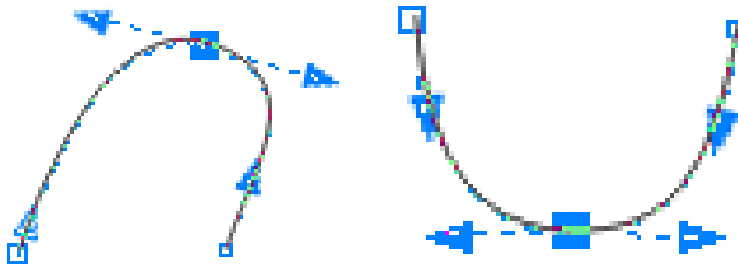
Trayecto curvo con nodo asimétrico.



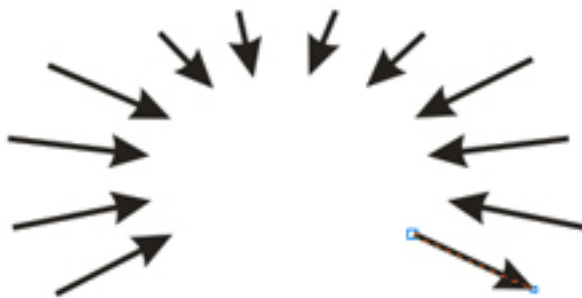
Trayecto curvo con nodo uniforme.



Trayecto curvo con nodo simétrico.



F. Invierte los adornos de flecha al otro extremo del trayecto.



G. Extiende los extremos de un trayecto abierto para cerrarlo.

H. Extrae trayectos que forman parte de un objeto combinado.

I. Cierra automáticamente un trayecto abierto.

J. Permite Escalar los nodos seleccionados y Rotar los nodos seleccionados.

K. Alinea los nodos seleccionados en forma horizontal o vertical.

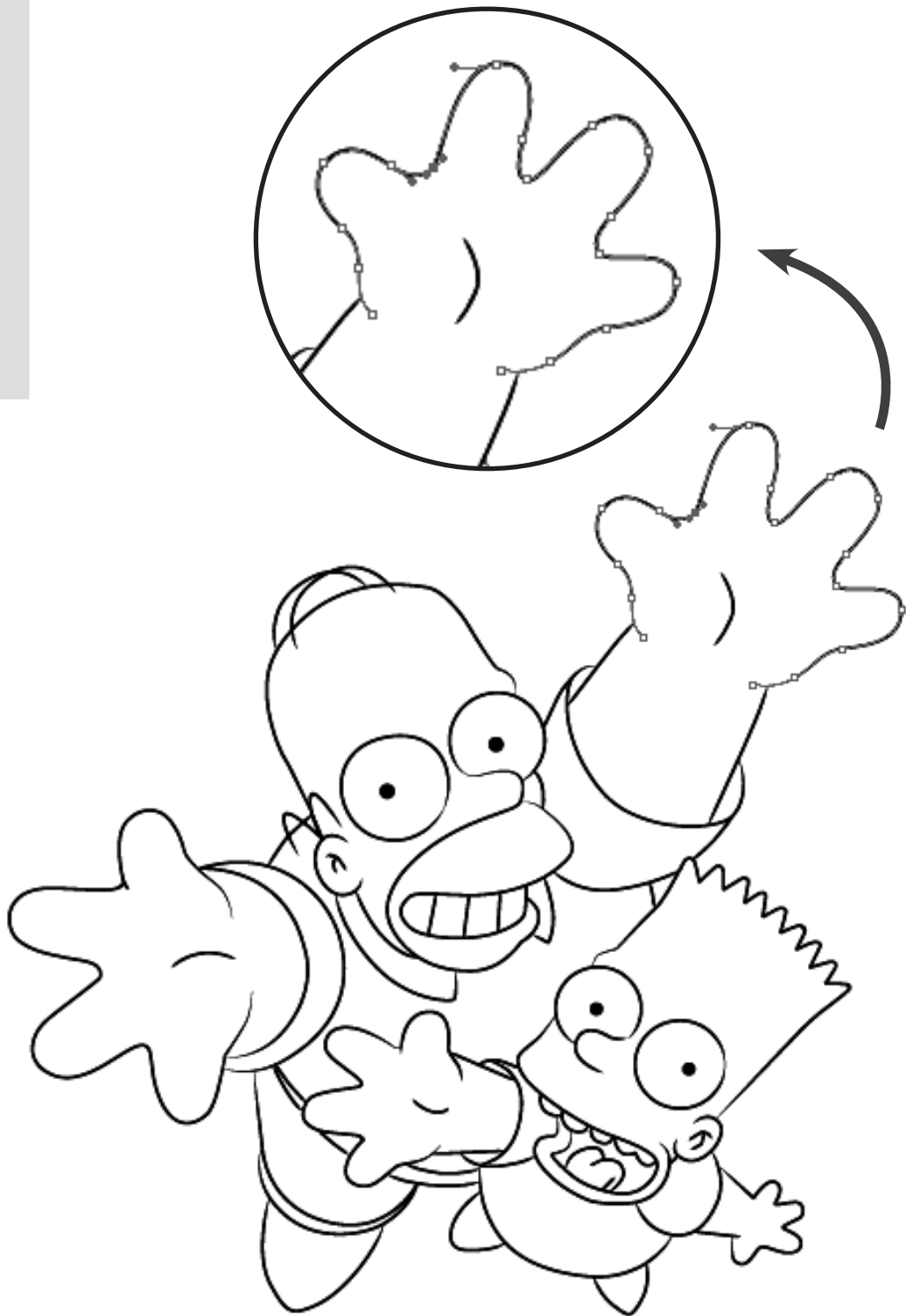
L. Refleja los nodos seleccionados.

M. Aplica un efecto de elástico cuando se desplazan los nodos de un trayecto seleccionado.

N. Selecciona todos los nodos del trayecto seleccionado.

O. Elimina los nodos innecesarios del trayecto seleccionado además mejora la suavidad de las curvas.

Ilustración Vectorial



MATT GROENING

X5

Sesión 9

Creación de ilustraciones



X5







Sesión 10

El Color



*Administración de color
Configuraciones de color
Perfiles y ajustes de color
Colores fuera de gamma
Rellenos y Tipos de relleno*

Relleno Uniforme

Mezcladores, Colores Directos

Relleno Degradado

Degradado de 2 colores, Degradado de varios colores

Relleno de Patrón

Aplicar un relleno de patrón

Relleno de Textura

Relleno PostScript

Sin Relleno, Ventana Color

Herramienta Cuentagotas / Bote de pintura

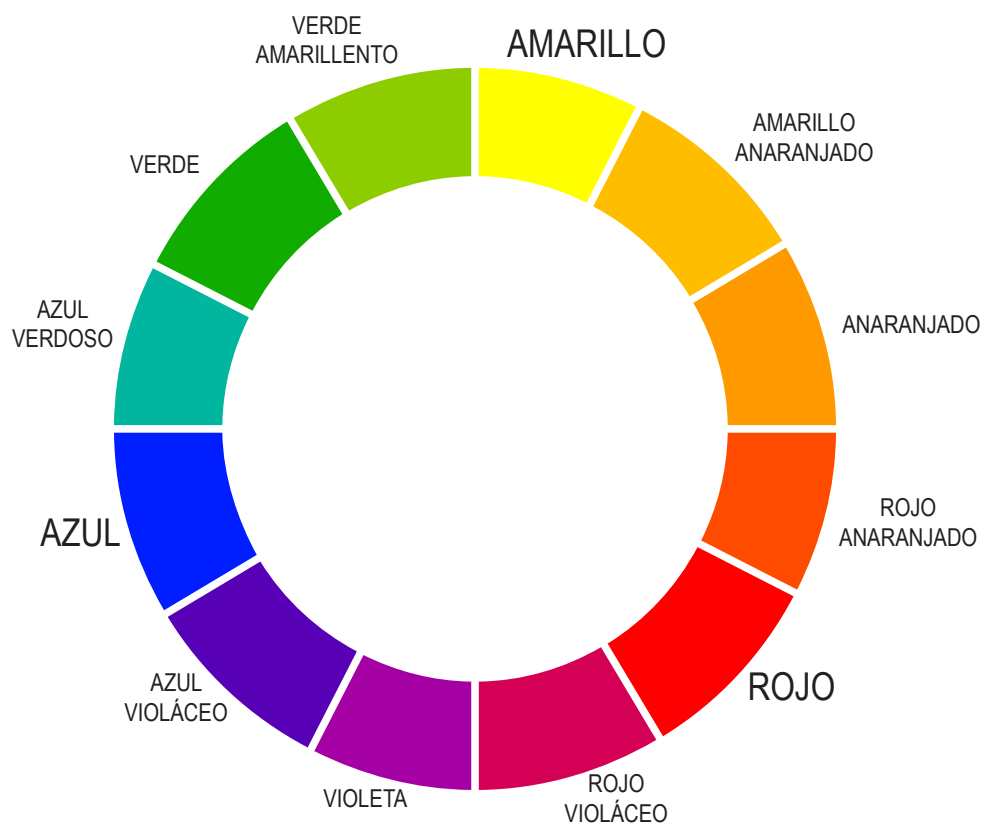
Buscar y reemplazar colores.

X5

EL COLOR

El color es un fenómeno físico de la luz, tiene como origen en las diferentes longitudes de onda del espectro electromagnético. Parte de este espectro es la luz visible que el ser humano puede percibir.

Si distribuimos los colores ubicados en este intervalo alrededor de un círculo obtendremos el Círculo Cromático, en este círculo los colores aparecen en orden correlativo: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y violeta.



En las Artes Plásticas, se considera comúnmente como Colores Primarios al amarillo, al azul y al rojo, y en base a estos tres colores -y por mezcla entre ellos— se van obteniendo los demás colores restantes.

Por el contrario, en la industria gráfica se emplean cuatro colores primarios, estos son: Cian, Magenta, Amarillo y Negro (CMYK), que combinados entre sí, dan como resultado los llamados “Colores Reales”.

Se denominan colores reales, debido a que si es posible

reproducirlos utilizando pigmentos sobre el papel, a diferencia de otros colores que existen en el espectro de la luz.

Los monitores de las computadoras, muestran una amplia gama de colores, porque utilizan combinaciones del colores Rojo, Verde y Azul (RGB); a pesar de que se trata solamente de tres colores, las combinaciones posibles pueden llegar a 16,7 millones de colores diferentes.

Esta enorme cantidad de colores en algunos casos ya no puede ser percibida o diferenciada por el ojo humano, y mucho menos reproducida con pigmentos en las impresoras. Es por esa razón que en la industria gráfica se reproduce utilizando la combinación CMYK.

Atributos Del Color

Todos los matices o colores que percibimos poseen 3 atributos básicos:

Matiz: También llamado por algunos: “tono” o “croma”, es el color en sí mismo, es el atributo que nos permite diferenciar a un color de otro, por lo cual podemos designar cuando un matiz es verde, violeta, o anaranjado.

Luminosidad: Llamado también “valor”, es la intensidad lumínica de un color (claridad / oscuridad). Es la mayor o menor cercanía al blanco o al negro de un color determinado. A menudo damos el nombre de rojo claro a aquel matiz de rojo cercano al blanco, o de rojo oscuro cuando el rojo se acerca al negro.

Saturación: Es el grado de pureza que tiene un color determinado respecto al gris. Se dice que un color tiene una saturación-alta cuando supone que apreciamos el color en toda su pureza, vívido, limpio de interferencias,

Armonías de color: El círculo cromático se usa muy a menudo para armar o determinar las armonías de color que se van a usar en determinada obra artística. En este sentido, hay varias clases de armonías de color, entre ellas, las siguientes

Armonía de análogos

Los colores análogos ocupan posiciones inmediatamente próximas en la rueda de colores. En razón de su parecido, armonizan bien entre sí. Este tipo de combinaciones es frecuente en la naturaleza.



Colores análogos

Colores complementarios o contraste

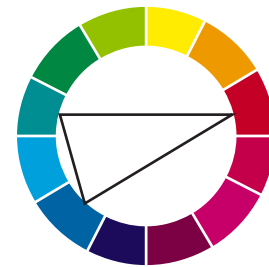
Los colores complementarios se encuentran en puntos opuestos del círculo cromático. Estos colores se refuerzan mutuamente, de manera que un mismo color parece más vibrante e intenso cuando se halla asociado a su complementario.



Colores complementarios

De complementarios divididos

En lugar de utilizar un par de complementarios, se utilizan los situados en posiciones inmediatamente adyacentes. El contraste en este caso no es tan marcado.



Colores divididos

Doble armonía de complementarios

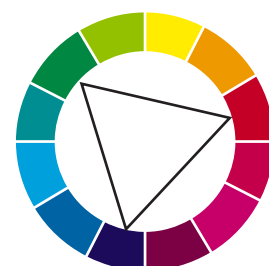
Utiliza un par de asociaciones de colores complementarios.



Colores complementarios

Tríadas o armonía de tres colores

Se eligen tres colores equidistantes en el círculo cromático. Versiones más complejas incluyen grupos de cuatro o de cinco colores, igualmente equidistantes entre sí (situados en los vértices de un cuadrado o de un pentágono inscrito en el círculo.)



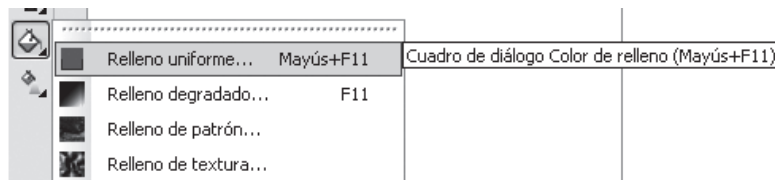
Tríada



Herramientas de Relleno

Se conoce como Relleno a la parte interna de un objeto, esta zona puede contener un color, una mezcla de colores o una repetición de motivos.

Para modificar el relleno de un objeto, realice lo siguiente:

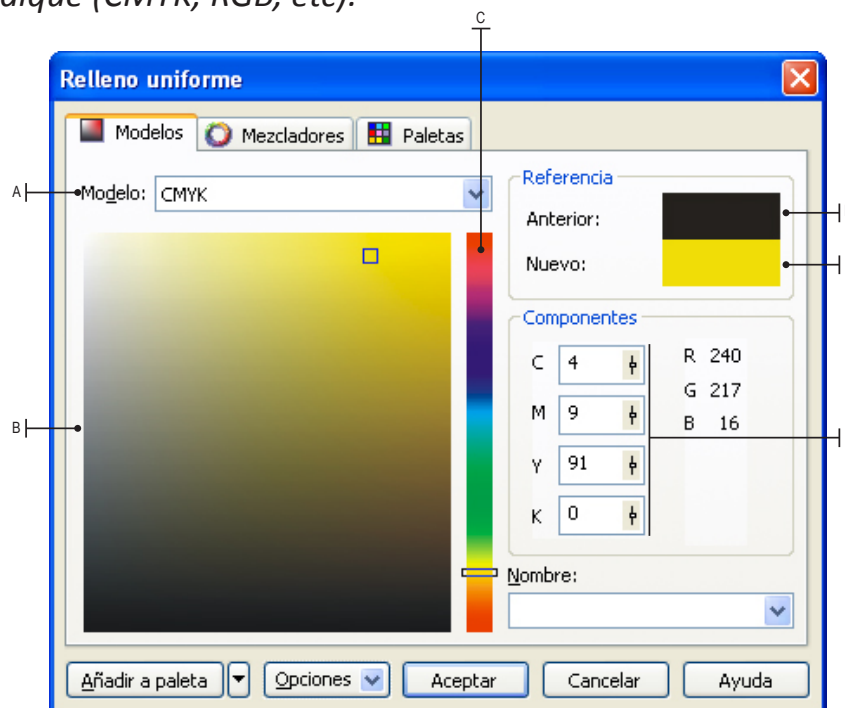


1. Seleccione un objeto.
2. Seleccione el tipo de relleno que usará, en la Caja de Herramientas.
3. Indique las características del relleno en el respectivo cuadro de diálogo.

Tipos de Relleno

Relleno Uniforme

Es un color único y sólido, compuesto por el modo que se indique (CMYK, RGB, etc).



Por defecto el relleno es aplicado a trayectos cerrados (círculos, rectángulos, etc.)



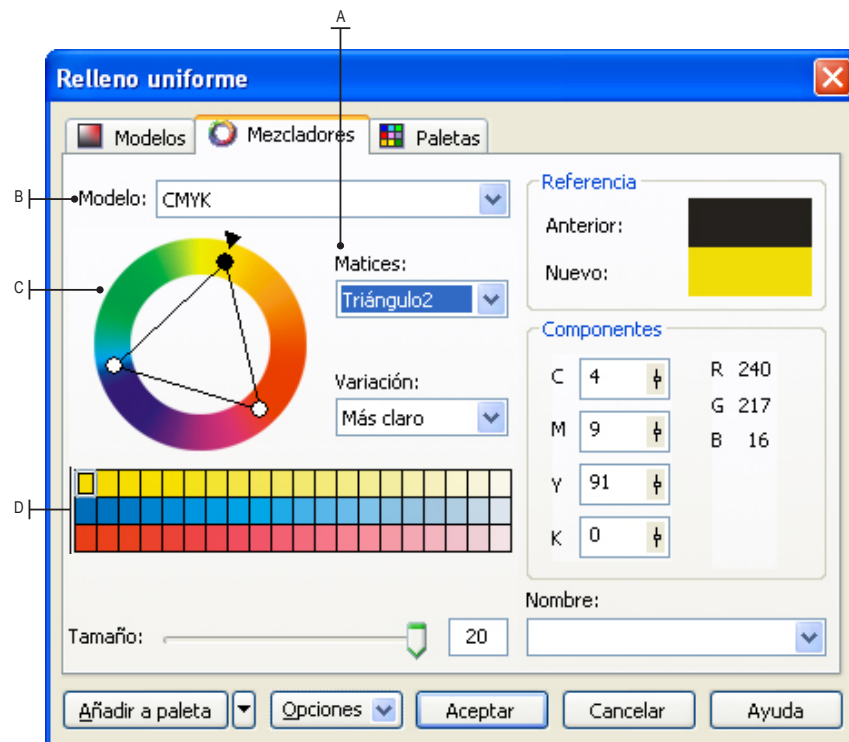
Podemos acceder a esta ventana presionando:



- A. *Cambia el modelo de color*
- B. *Permite elegir un color en el espectro de colores.*
- C. *Modifica el tono de los colores en el espectro.*
- D. *Muestra el color original del objeto seleccionado previamente.*
- E. *Muestra un nuevo color seleccionado.*
- F. *Permite regular el color utilizando componentes. Estos componentes dependen del modo de color seleccionado.*

Mezcladores

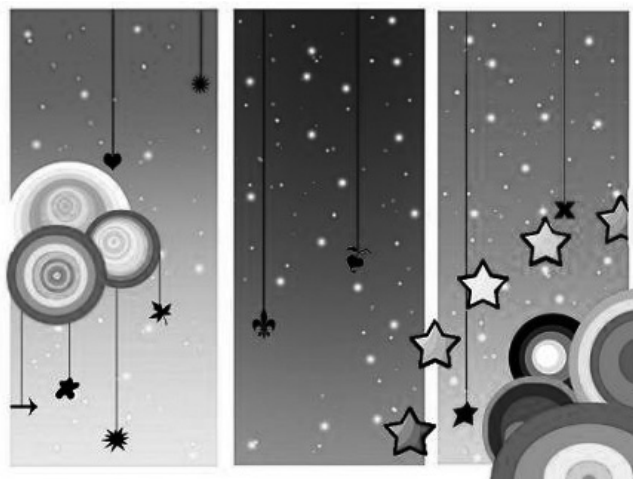
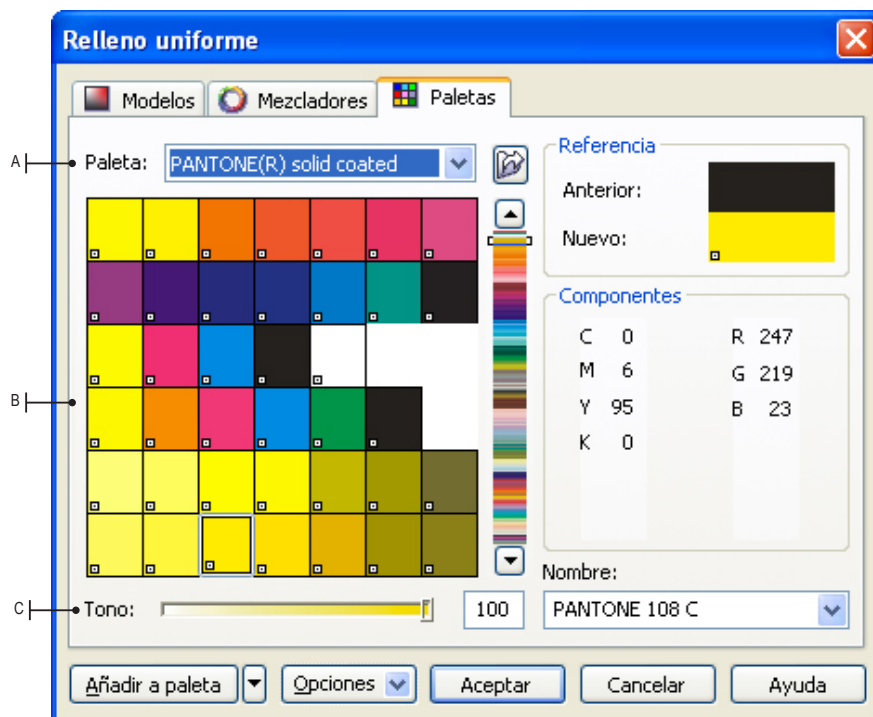
- A. *Establece el tipo de elección de un color (complemento, triada, etc).*
- B. *Modo de color.*
- C. *Rueda de colores (círculo cromático).*
- D. *Gama de colores definidas por el tipo de elección.*



Colores Directos

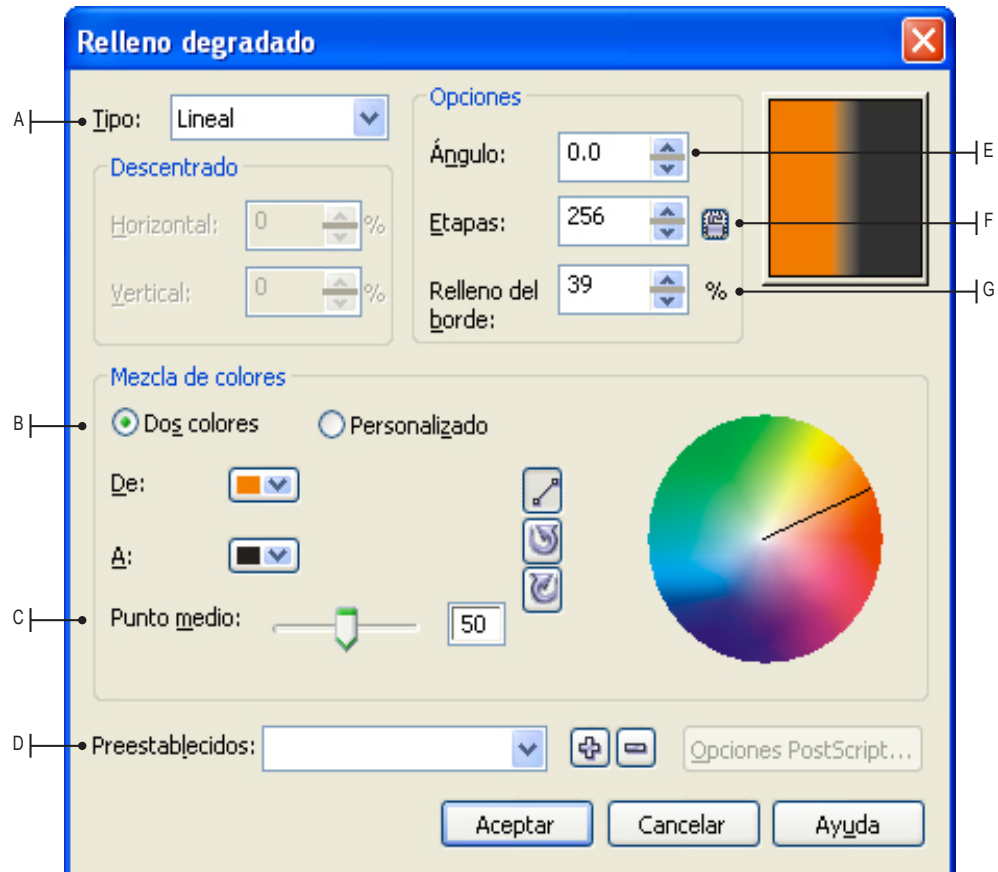
En esta ventana se encuentran los colores clasificados por paletas, en ellas encontraremos una variedad de colores especiales que muchos de ellos no se pueden lograr utilizando los modos de color convencionales.

- A. Permite seleccionar una Paleta de Color.
- B. Permite seleccionar un color.
- C. Aumenta o disminuye la intensidad del color seleccionado (por defecto es 100%).



■ Relleno Degradado

El relleno degradado es una mezcla de dos o más colores. Esta mezcla es regulada por etapas (de 0 a 256) que determinan la suavidad con la que mezclan los colores.



Podemos acceder a esta ventana presionando:

F11

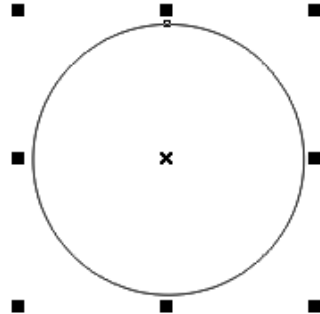
Las opciones del cuadro de Relleno Degradado son:

- A. Tipo de degradado.
- B. Colores que forman el degradado.
- C. Punto medio donde se combinan los colores del degradado.
- D. Contiene una lista de degradados predefinidos.
- E. Define el ángulo del degradado.
- F. Define el número de etapas.
- G. Crea un margen en el degradado.

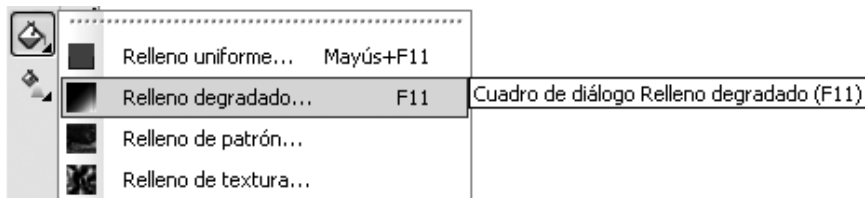
Aplicar un relleno en degradado de 2 colores

Para aplicar un relleno en degradé realice lo siguiente:

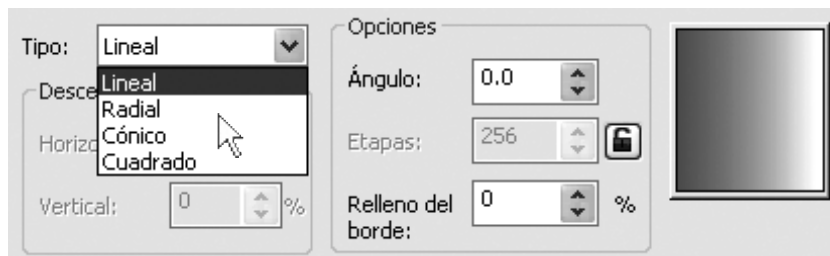
1. Seleccione el objeto a rellenar.



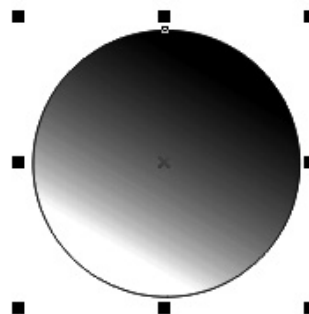
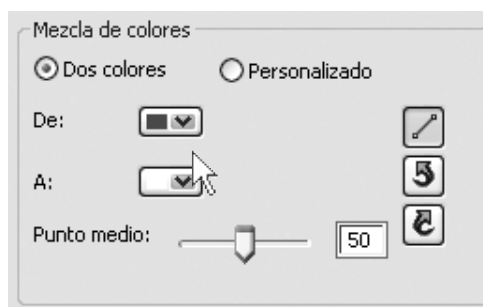
2. Seleccione la herramienta de Relleno Degradado



3. En el cuadro seleccionar el tipo de degradado.



4. Luego seleccione los colores del degradado y el botón Aceptar.



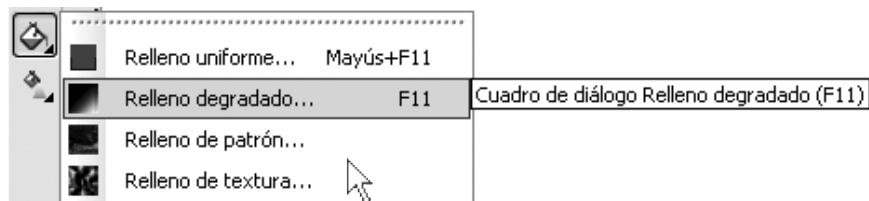
Aplicar un relleno en degradado de varios colores

Para aplicar un relleno en degradé realice lo siguiente:

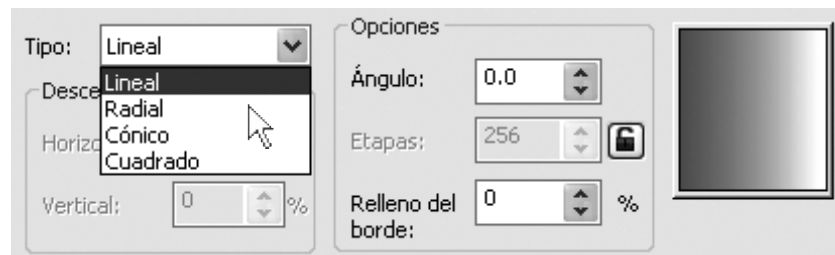
1. Seleccione el objeto a rellenar.



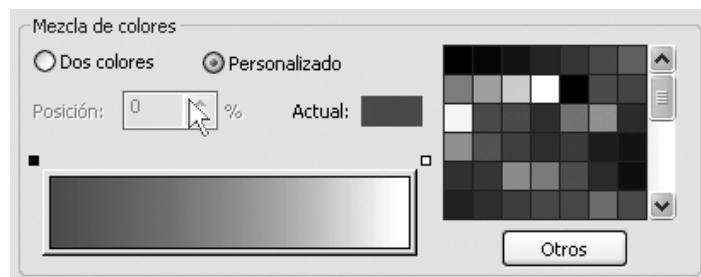
2. Seleccione la herramienta de Relleno Degradado



3. En el cuadro seleccionar un tipo de degradado.

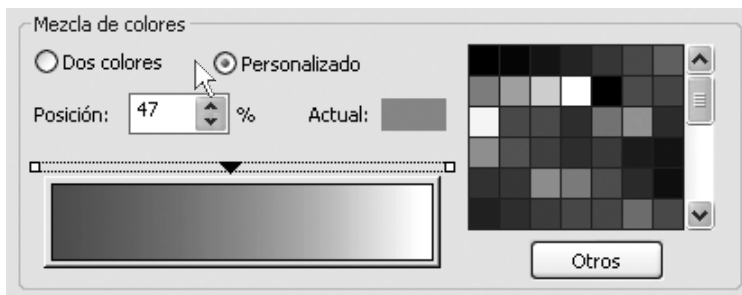


4. Para usar más de dos colores en el degradado active la opción Personalizado.

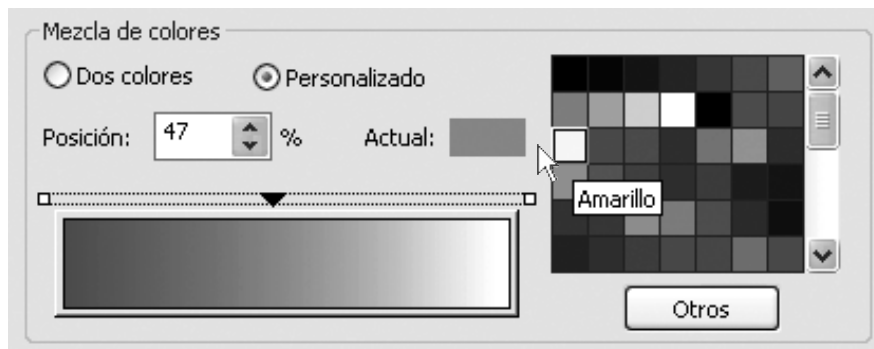


5. Para agregar un punto de color, dé un doble clic sobre la vista previa del degradado.

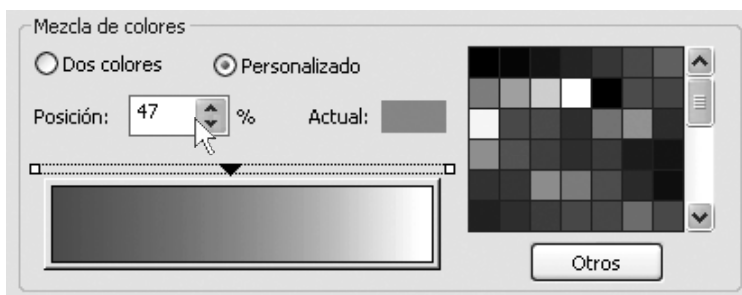
6. Luego seleccione un color.



7. Para eliminar un punto de color, vuelva a dar un doble clic sobre el mismo.



8. Finalmente, seleccione Aceptar.



COREL DRAW

Relleno de Patrón

El relleno de patrón consiste en la repetición de un pequeño diseño como relleno de un objeto.

Las opciones de su cuadro de diálogo son:



A. Permite seleccionar un tipo de patrón para el relleno.

B. Selecciona el diseño del patrón.

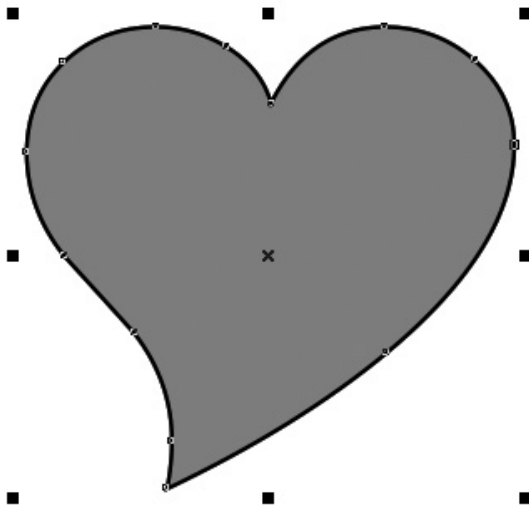
C. Cambia el tamaño del patrón.

D. Sesga y Rota el patrón.

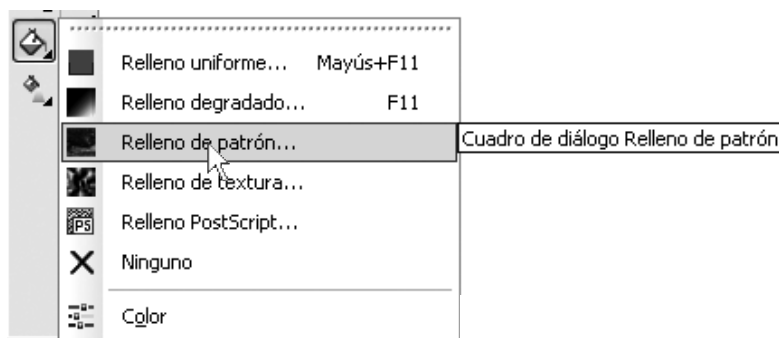
E. Desordena el patrón en filas o columnas.

Aplicar un relleno de patrón

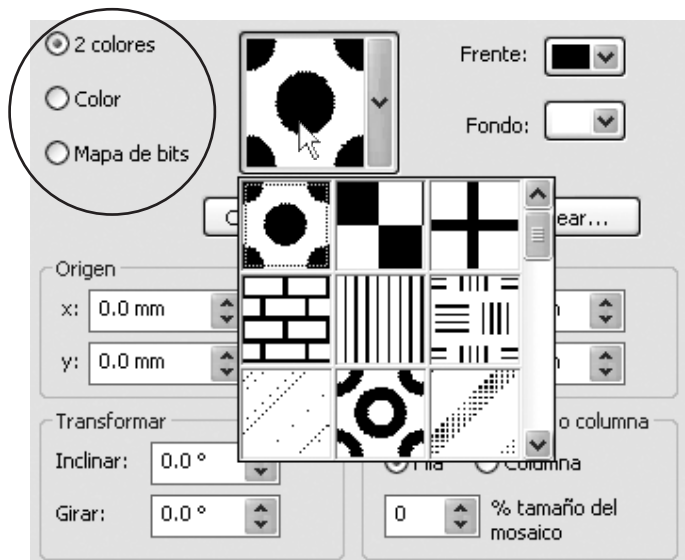
1. Seleccione un objeto.



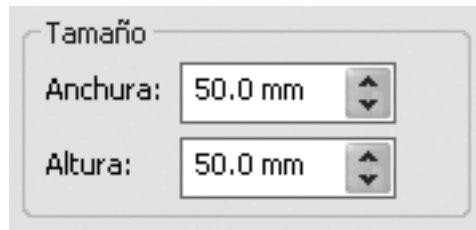
2. Seleccione la herramienta Relleno de Patrón.



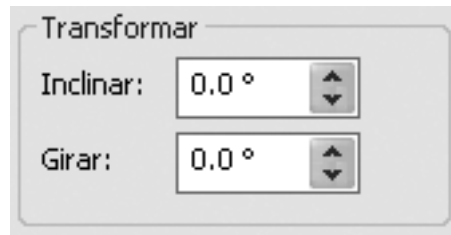
3. Seleccione un tipo de patrón y un diseño.



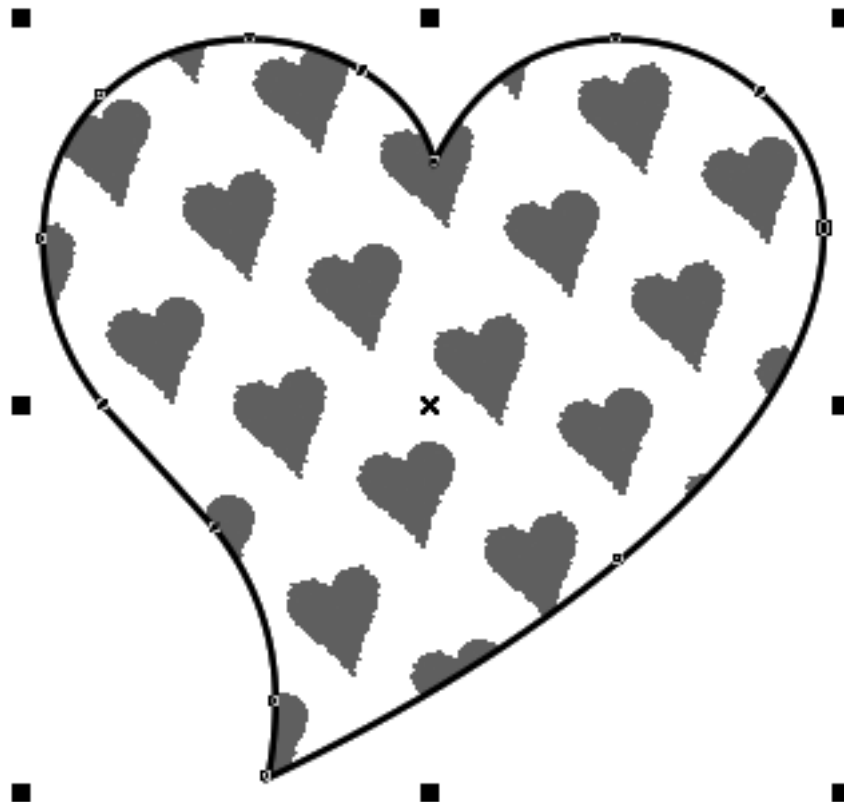
- *Cambie el tamaño del mosaico.*



- *Escriba una cantidad de giro.*



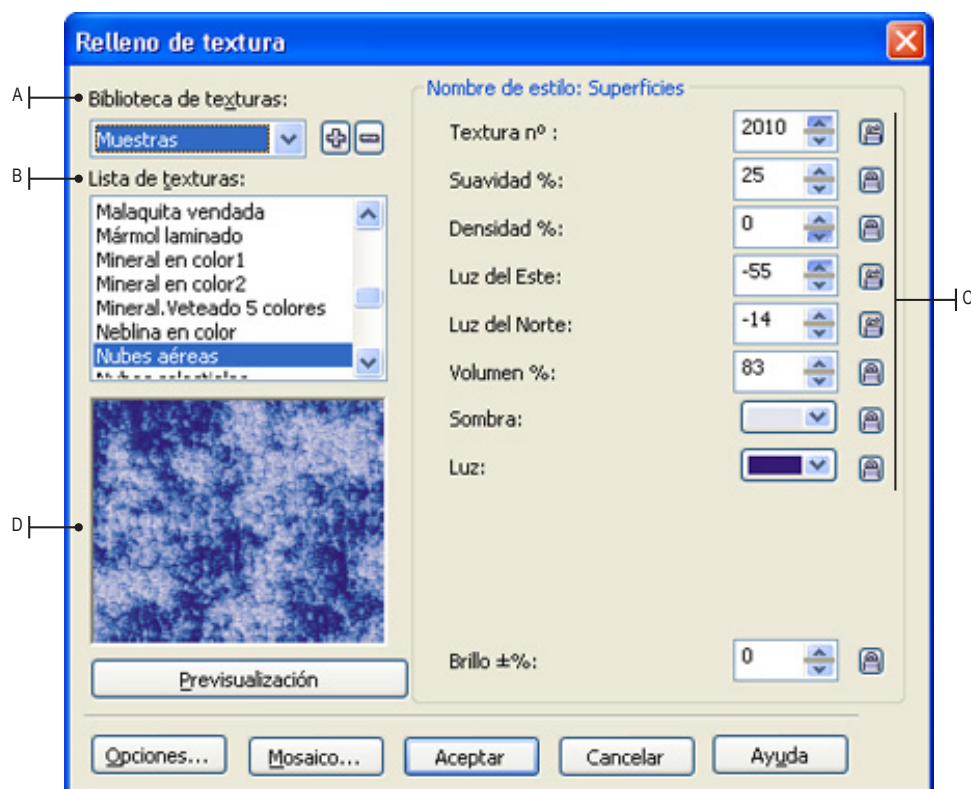
- *Finalmente seleccione Aceptar.*



lleno de Textura

Es un tipo de relleno generado aleatoriamente y que puede usarse para dar un aspecto natural a los objetos.

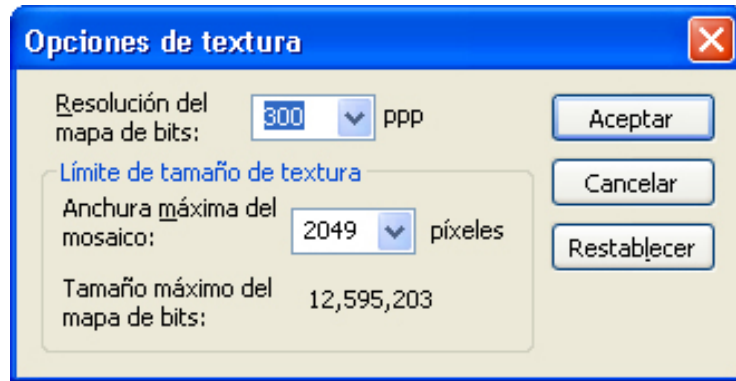
CorelDRAW proporciona texturas preestablecidas y cada textura tiene un conjunto de opciones que se pueden cambiar. Se pueden utilizar colores de cualquier modelo o paleta para personalizar los rellenos de textura. Sin embargo, debido a que estos rellenos sólo admiten colores RGB, esto puede producir variaciones de color cuando se visualizan o imprimen los archivos.



Las opciones de este cuadro son:

- A. Muestra las bibliotecas de texturas.
- B. Muestra una lista de texturas disponibles en la biblioteca activa.
- C. Controles que modifican la apariencia de la textura.
- D. Muestra una previsualización de la textura activa.

“Opciones” en el cuadro de Relleno de Textura.



Para transformar el mosaico que forma la textura, seleccione el botón “Mosaico”.



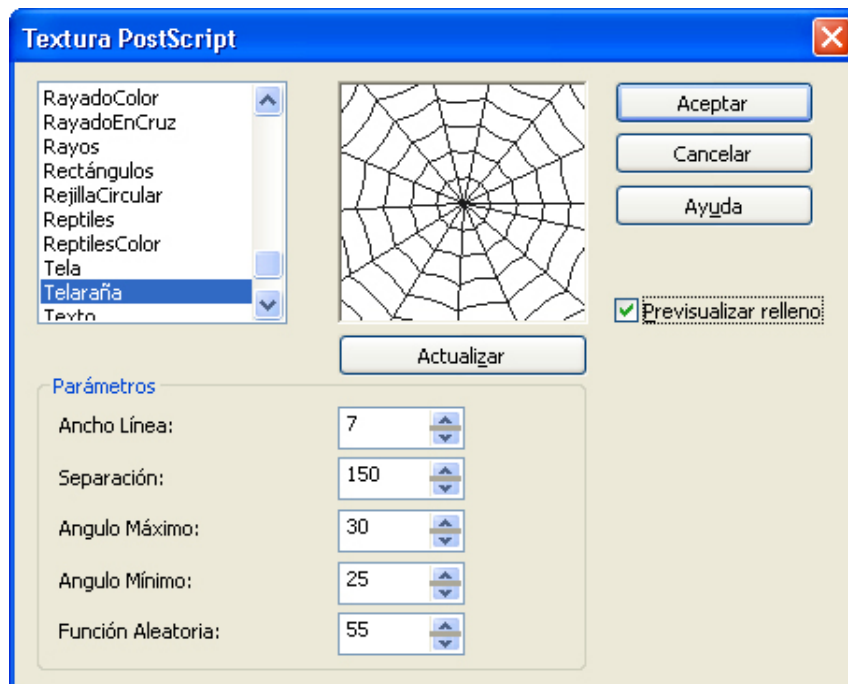
**COREL
DRAW**

Relleno PostScript

Genera un relleno de textura diseñado con el lenguaje PostScript.

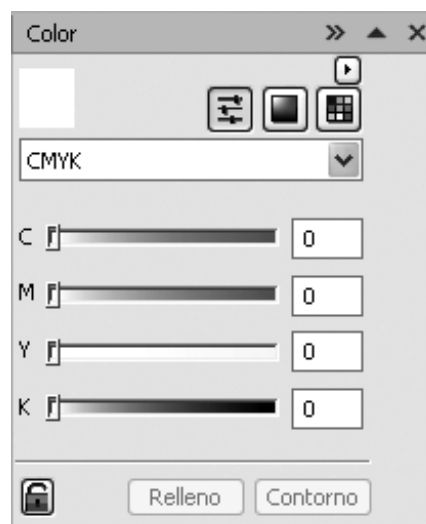
Sin Relleno

Elimina el relleno de los objetos seleccionados.

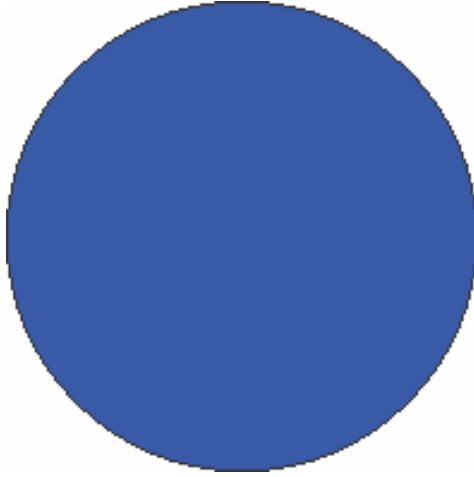


Ventana Color

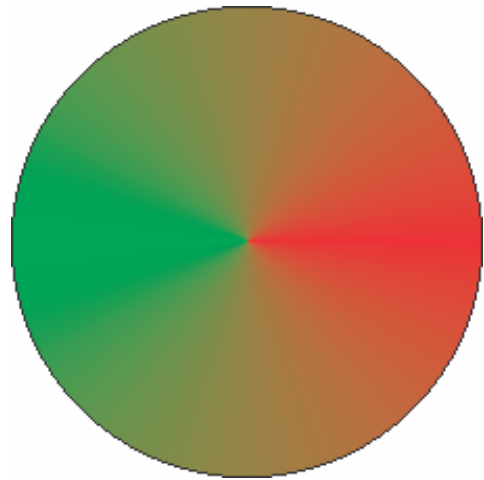
Muestra una ventana en donde podemos fijar el color de contorno y relleno.



Rellenos



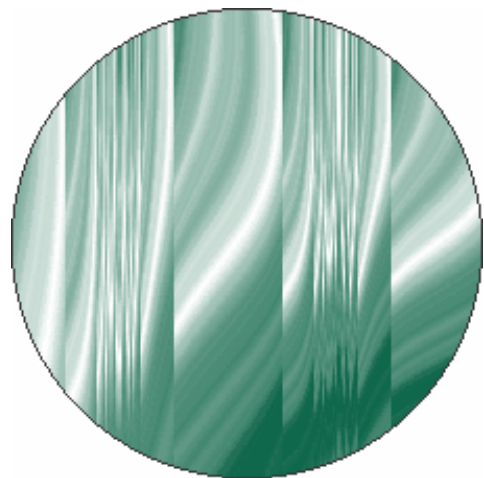
Relleno Uniforme



Relleno Degradado



Relleno de Patrón



Relleno de Textura

Sesión 11

Crear Logotipos, papelería



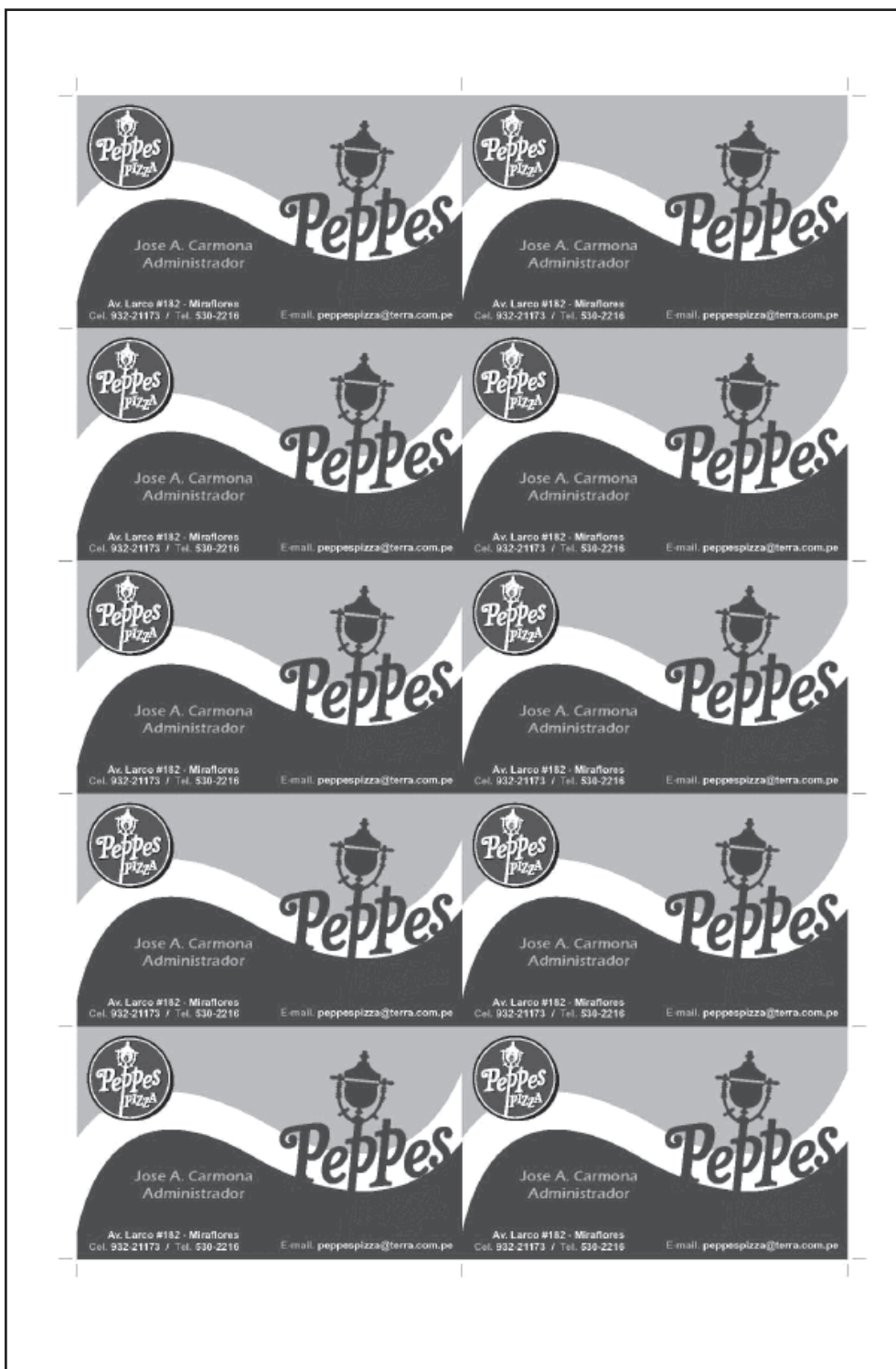
X5

LOGOTIPO

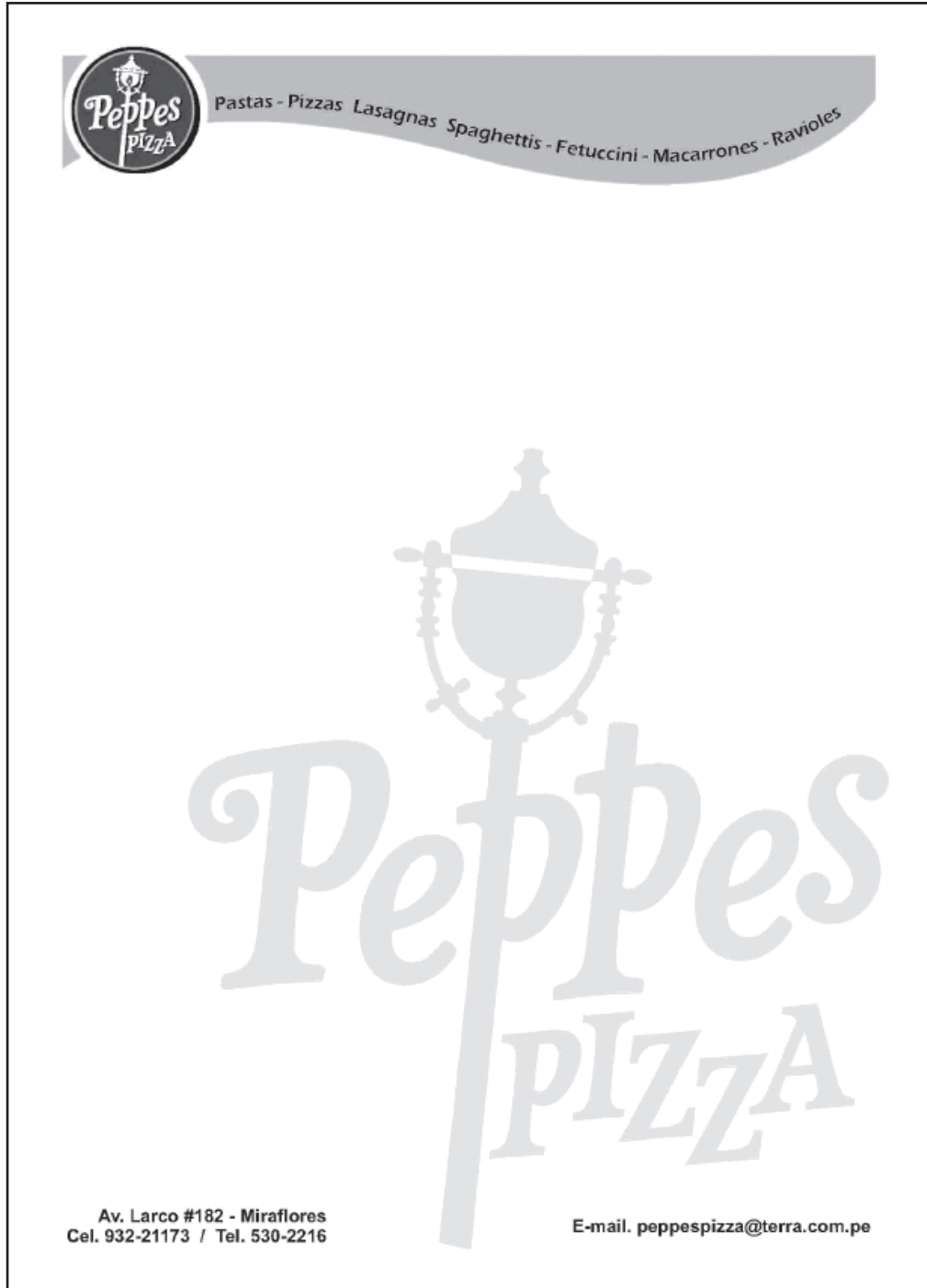


- C: 4 M:99 Y:94 K:0
- C: 84 M:73 Y:73 K:91
- C: 0 M:20 Y:100 K:0

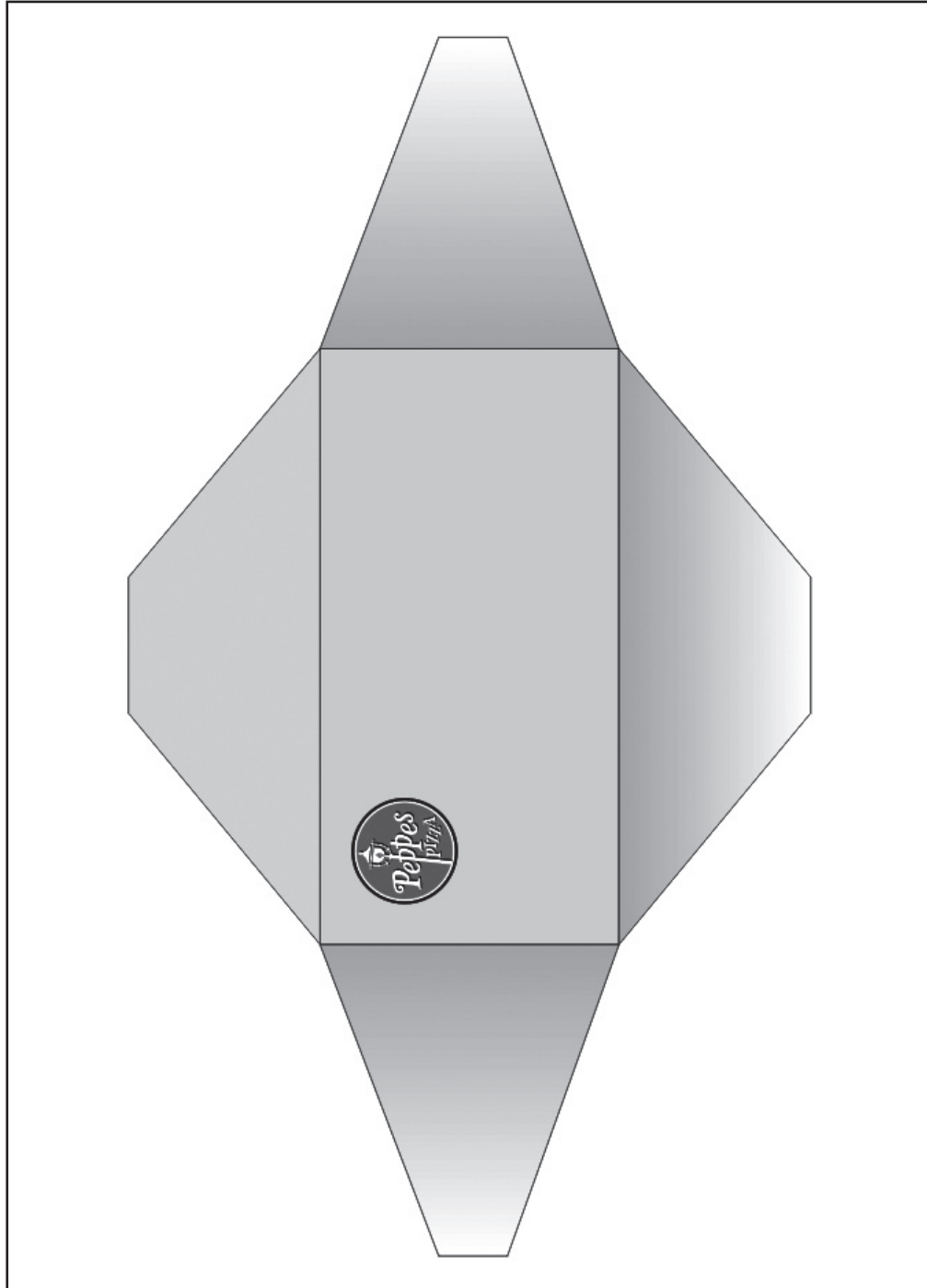
Tarjeta Comerciales



El Papel Membretado



Los Sobres



Sesión 12

Evaluación Final



X5







Contenido

<i>Introducción.....</i>	6
<i>Novedades.....</i>	6
<i>Organizador de contenido integrado.....</i>	7
<i>Creación de gráficos y animaciones para Web.....</i>	7
<i>Corel® PowerTRACE™.....</i>	7
<i>Velocidad y rendimiento óptimos.....</i>	7
<i>Motor de administración del color rediseñado.....</i>	8
<i>Herramientas de comunicación visual.....</i>	8
<i>Compatibilidad con los principales formatos de archivo ..</i>	8
<i>Herramientas de dibujo receptivas.....</i>	9
<i>Técnicas de diseñadores expertos e.....</i>	9
<i>Contenido digital de calidad superior.....</i>	9
<i>Requisitos del sistema.....</i>	10
<i>Vectores y mapas de bits.....</i>	10
<i>Iniciando Corel Draw X5.....</i>	12
<i>Descripción de la Ventana.....</i>	14
<i>La Caja de Herramientas.....</i>	18
<i>Barra de Propiedades.....</i>	18
<i>Objetos Básicos.....</i>	19

<i>Herramienta de Rectángulo</i>	19
<i>Rectángulo de 3 Puntos</i>	19
<i>Herramienta de Elipse</i>	20
<i>Elipse de 3 Puntos</i>	20
<i>Selección</i>	21
<i>Transformación de Objetos</i>	22
<i>Inclinar</i>	24
<i>Herramienta Polígono</i>	24
<i>Herramienta Estrella</i>	25
<i>Herramienta Estrella Compleja</i>	26
<i>Herramienta Papel Gráfico</i>	26
<i>Herramienta Espiral</i>	27
<i>Herramienta Formas básicas</i>	27
<i>Herramienta de Dibujo inteligente</i>	28
<i>Herramientas de visualización</i>	30
<i>Herramienta Zoom</i>	30
<i>Herramienta de Mano</i>	35
<i>Explorador</i>	35
<i>Administrador de visualización</i>	36
<i>Modos de visualización</i>	37
<i>La Barra de Propiedades</i>	39
<i>Propiedades básicas</i>	40
<i>La paleta de color</i>	41
<i>Paleta de colores predeterminada</i>	41
<i>Paletas de colores fijas o personalizadas</i>	41

<i>Color de relleno y contorno</i>	42
<i>Operaciones Basicas</i>	44
<i>Deshacer</i>	44
<i>Rehacer</i>	44
<i>Repetir</i>	44
<i>Descartar cambios</i>	44
<i>Clonar</i>	45
<i>Duplicar</i>	46
<i>Para Duplicar con el mouse</i>	46
<i>Paso y Repetición</i>	47
<i>Uso de Páginas</i>	48
<i>Configurar la Página</i>	48
<i>Fondo de la Página</i>	49
<i>Insertar Páginas</i>	50
<i>Eliminar Páginas</i>	50
<i>Renombrar Páginas</i>	51
<i>Clasificador de Páginas</i>	51
<i>Reglas y Líneas Guías</i>	52
<i>Configurando la Regla</i>	52
<i>Mostrar / Ocultar las Reglas</i>	52
<i>Seleccionar el Punto Cero</i>	52
<i>Configuración de la Cuadrícula</i>	53
<i>Mostrar / Ocultar la Cuadrícula</i>	53
<i>Encajar objetos en la Cuadrícula</i>	54
<i>Configurar la posición de una Línea Guía</i>	55

<i>Encajar objetos en Líneas Guía</i>	<i>55</i>
<i>Mostrar / Ocultar Líneas Guía</i>	<i>55</i>
<i>Guías Preestablecidas.....</i>	<i>56</i>
<i>Guías Dinámicas</i>	<i>56</i>
<i>Para activar o desactivar las guías dinámicas</i>	<i>56</i>
<i>Soldar.....</i>	<i>58</i>
<i>Recortar</i>	<i>58</i>
<i>Intersección.....</i>	<i>59</i>
<i>Simplificar</i>	<i>59</i>
<i>Delante menos detrás.....</i>	<i>60</i>
<i>Detrás menos delante.....</i>	<i>60</i>
<i>Crear Límite.....</i>	<i>61</i>
<i>Combinar</i>	<i>61</i>
<i>Descombinar ó Separar.....</i>	<i>62</i>
<i>Agrupar.....</i>	<i>63</i>
<i>Desagrupar</i>	<i>63</i>
<i>Administrador de Objetos.....</i>	<i>64</i>
<i>Creación de capas</i>	<i>64</i>
<i>Capas locales y capas maestras</i>	<i>65</i>
<i>Visualización de capas, páginas y objetos</i>	<i>66</i>
<i>Crear una capa</i>	<i>67</i>
<i>Crear una capa</i>	<i>67</i>
<i>Crear una capa maestra</i>	<i>67</i>
<i>Activar una capa</i>	<i>68</i>
<i>Visualizar páginas, capas y objetos en el Administrador de</i>	

<i>objetos</i>	68
<i>Para eliminar una capa</i>	69
<i>PRACTICA DE REPASO</i>	70
<i>Ordenar Objetos</i>	72
<i>Alinear Objetos</i>	73
<i>Distribuir Objetos</i>	74
<i>Herramienta Recortar</i>	75
<i>Cuchillo</i>	76
<i>Borrador</i>	77
<i>Pincel Deformador</i>	78
<i>Pincel Agreste</i>	79
<i>Eliminar Segmento Virtual</i>	80
<i>Relleno Inteligente</i>	81
<i>Pluma de Contorno</i>	82
<i>Contorno de un objeto</i>	82
<i>Convertir contorno en objeto</i>	83
<i>Elaboracion de Isotipos y Logotipos</i>	84
<i>Uso de Texto</i>	86
<i>Texto Artístico</i>	86
<i>Texto de Párrafo</i>	87
<i>Cajas de Texto</i>	88
<i>Seleccionar Texto</i>	89
<i>Editar Texto</i>	89
<i>Propiedades de Texto</i>	90
<i>Formato de Caracteres</i>	90

<i>Formato de Párrafo</i>	92
<i>Tabuladores</i>	93
<i>Columnas</i>	94
<i>Capitular</i>	94
<i>Marcas</i>	95
<i>Corrector</i>	96
<i>Convertir Texto</i>	98
<i>Cambiar Mayúsculas/Minúsculas</i>	98
<i>Adaptar Texto a Trayectos</i>	99
<i>Separar texto del trayecto</i>	101
<i>Ajustar texto de párrafo</i>	101
<i>Colocar Texto en Contenedores</i>	102
<i>Copiar Propiedades</i>	104
<i>Insertar un caracter</i>	105
<i>Convertir a Curvas</i>	106
<i>Tablas</i>	107
<i>Añadir tablas</i>	107
<i>Inserción y eliminación de filas y columnas de tabla</i> ...	108
<i>Para insertar una fila de tabla</i>	108
<i>Para insertar una columna de tabla</i>	108
<i>Importar y Exportar</i>	109
<i>Importar</i>	109
<i>Exportar</i>	110
<i>Publicar como PDF</i>	111
<i>Creación y edición de trazos</i>	116

<i>Mano Alzada</i>	116
<i>Trayecto de rectas</i>	116
<i>Trayecto de curvas</i>	117
<i>Continuar dibujando un trayecto</i>	117
<i>Bézier</i>	118
<i>Medios Artísticos</i>	119
<i>Pincel</i>	120
<i>Diseminador</i>	120
<i>Pluma Caligráfica</i>	122
<i>Pluma</i>	122
<i>Polilínea</i>	124
<i>Curva de 3 puntos</i>	124
<i>Forma</i>	126
<i>Ilustración Vectorial</i>	130
<i>El COLOR</i>	136
<i>Atributos Del Color</i>	137
<i>Herramientas de Relleno</i>	139
<i>Tipos de Relleno</i>	139
<i>Relleno Uniforme</i>	139
<i>Mezcladores</i>	140
<i>Colores Directos</i>	141
<i>Relleno Degradado</i>	142
<i>Aplicar un relleno en degradado de 2 colores</i>	143
<i>Aplicar un relleno en degradado de varios colores</i>	144
<i>Relleno de Patrón</i>	146

<i>Aplicar un relleno de patrón</i>	<i>147</i>
<i>Relleno de Textura.....</i>	<i>149</i>
<i>Relleno PostScript</i>	<i>151</i>
<i>Rellenos.....</i>	<i>152</i>
<i>LOGOTIPO</i>	<i>154</i>
<i>Tarjeta Comerciales</i>	<i>155</i>
<i>El Papel Membretado</i>	<i>156</i>
<i>La Factura</i>	<i>157</i>
<i>Los Sobres</i>	<i>158</i>

