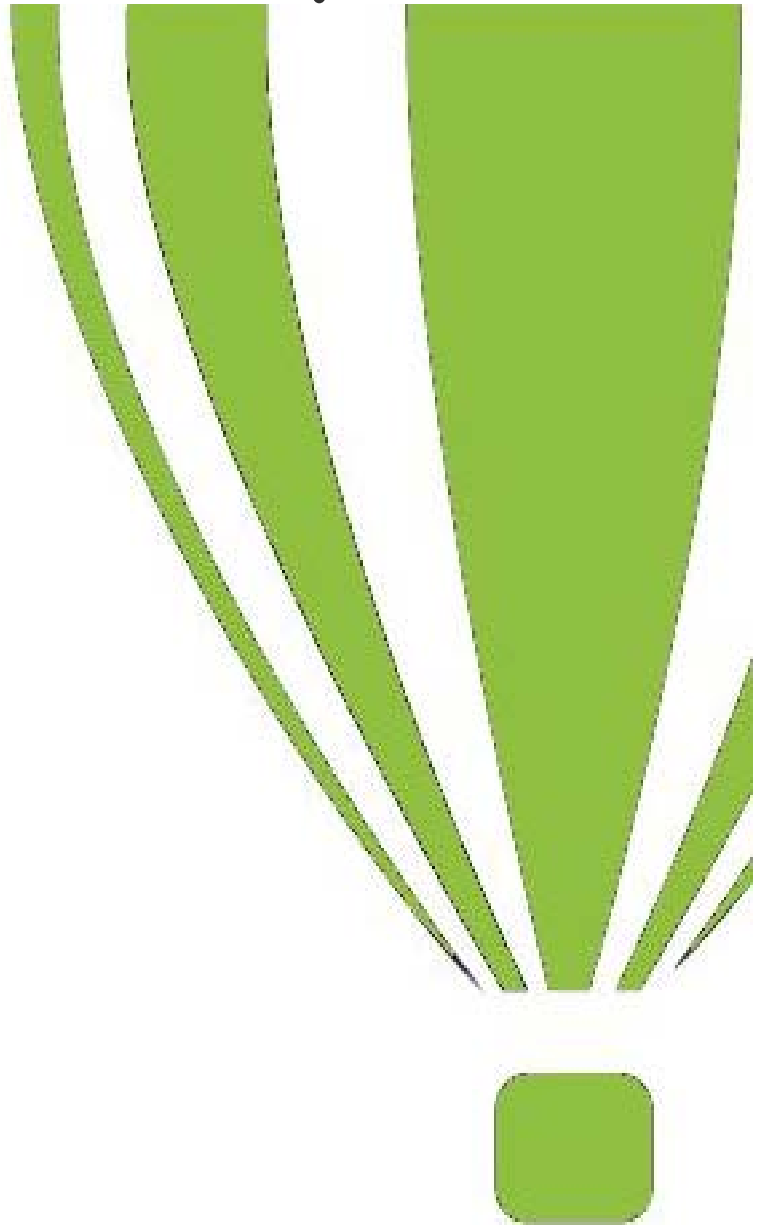




COREL



CorelDRAW[®]

GRAPHICS SUITE X4

CorelDRAW X4

Sesión 1

- Introducción al Diseño Gráfico.
- Conoce el Entorno de trabajo y los Elementos del CorelDraw.
- Identifica los Conceptos básico, como barra de Menús ,barra de Herramientas y Barra de propiedades.
- Trabaja con diferentes ventanas y Archivos, como Abrir y Guardar.
- Dibuja Objetos como líneas, Cuadros, círculos, elipses, autoformas y formas básica.



INTRODUCCIÓN

CorelDRAW es una aplicación de diseño gráfico creada para responder a la demanda de los profesionales de hoy en día. Tanto si trabaja en publicidad, impresión, publicación, como si se dedica a crear carteles, grabados o al diseño dentro del sector industrial.

CorelDRAW le ofrece las herramientas que necesita para crear ilustraciones vectoriales precisas y creativas, y diseñar páginas de aspecto profesional.

Novedades de CorelDRAW

Las herramientas de diseño mejoradas, más opciones de texto, nuevos elementos de diseño, una interfaz renovada y un flujo de trabajo simplificado pueden aumentar su productividad y hacer su trabajo mucho más agradable.

Capas independientes

Ahora puede controlar y editar capas de manera independiente, para cada página de su documento. Puede añadir líneas guía locales e independientes para cada página individual y líneas guía maestras para todo el documento.

Tablas

Una nueva función de edición interactiva de tabla le permite crear e importar tablas para conseguir un diseño estructurado para texto y gráficos en los dibujos. Puede alinear, cambiar el tamaño y editar tablas y celdas con facilidad para adaptarlas a sus diseños.

Previsualización de texto en directo

La función de previsualización de texto en directo le permite interactuar directamente con el texto en pantalla, probar configuraciones diferentes y evaluar el resultado antes de aplicar los cambios.

Identificación de fuentes sencilla

Puede identificar rápidamente la fuente en una obra mediante la captura de una muestra y su envío a la página WhatTheFont del sitio Web MyFonts (sitio Web disponible sólo en inglés). <http://www.myfonts.com/WhatTheFont>.

Opción para reflejar texto de párrafo

Ahora puede reflejar interactivamente texto de párrafo horizontalmente o verticalmente, o de ambas maneras, cuando prepare su texto para imprimir o publicar.



Pantalla de inicio

La Pantalla de inicio le permite realizar rápidamente tareas corrientes, tales como abrir archivos y empezar un proyecto a partir de plantillas. Puede conocer más detalles sobre las nuevas funciones de CorelDRAW Graphics Suite X4 y dejarse inspirar con los diseños gráficos de la página Galería. Además, puede acceder a tutoriales y sugerencias, y obtener las últimas actualizaciones del producto.



Descripción del espacio de trabajo de CorelDRAW

Si se familiariza con la terminología y el espacio de trabajo de CorelDRAW, le resultará más fácil seguir los conceptos y procedimientos de esta guía.



En esta sección se familiarizará con lo siguiente

Terminología de CorelDRAW.

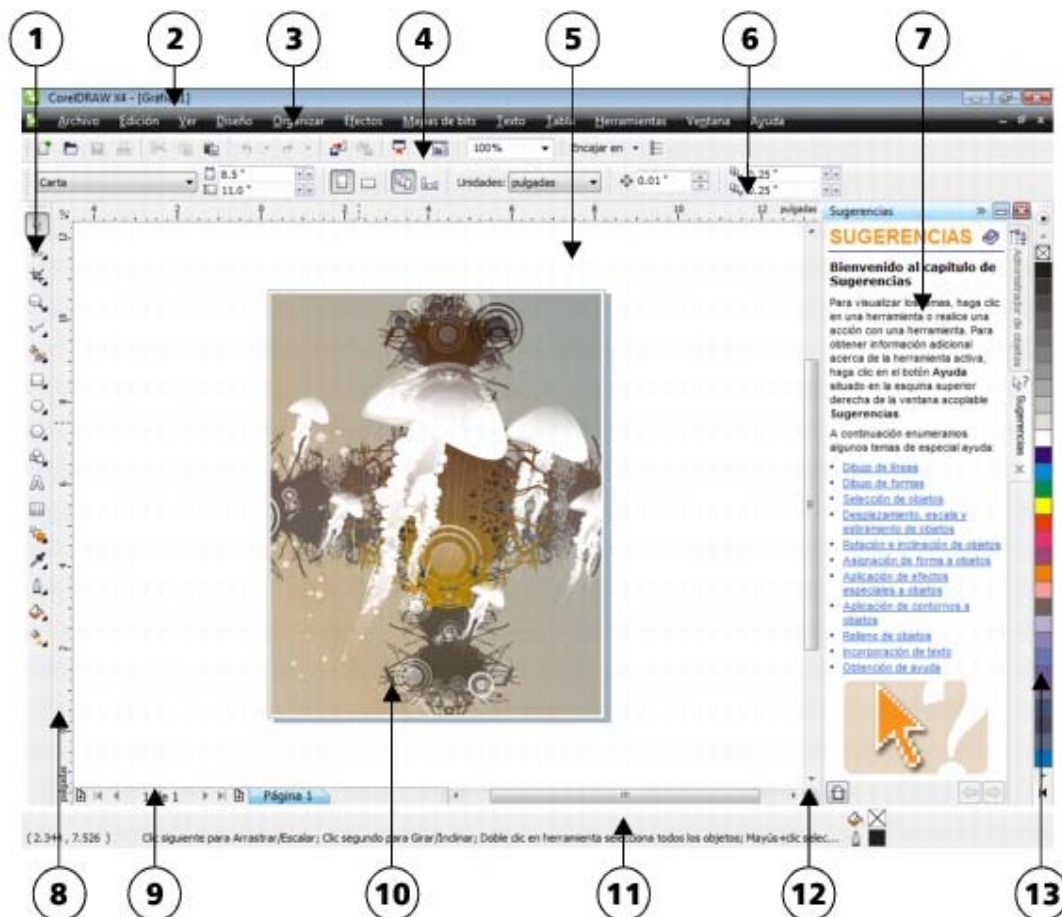
Antes de empezar a utilizar CorelDRAW, le conviene familiarizarse con los términos siguientes.

Término	Descripción
Objeto	Elemento de un dibujo, como una imagen, forma, línea, texto, curva, símbolo o capa.
Dibujo	La obra que crea en CorelDRAW; por ejemplo, ilustraciones personalizadas, logotipos, carteles y boletines informativos
Gráfico vectorial	Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan.
Mapa de bits	Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.
Ventana acoplable	Ventana que contiene las opciones disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.
Menú lateral	Botón que abre un grupo de herramientas o elementos de menú relacionados entre sí.
Texto artístico	Texto al que se pueden aplicar efectos especiales, como sombras.
Texto de párrafo	Tipo de texto al que se pueden aplicar opciones de formato y que puede editarse en grandes bloques.

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.

A continuación se ilustra la ventana de la aplicación CorelDRAW..



Los números con un círculo corresponden a los números en la siguiente tabla, la cual describe los controles principales de la ventana de la aplicación.

Componente	Descripción
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.



Herramientas del espacio de trabajo

A los comandos de la aplicación se accede a través de la barra de menús, las barras de herramientas, la caja de herramientas, la barra de propiedades y las ventanas acoplables. La barra de propiedades y las ventanas acoplables proporcionan acceso a los comandos relacionados con la herramienta activa o la tarea actual. La barra de propiedades, las ventanas acoplables, las barras de herramientas y la caja de herramientas pueden abrirse, cerrarse y desplazarse por la pantalla como desee.

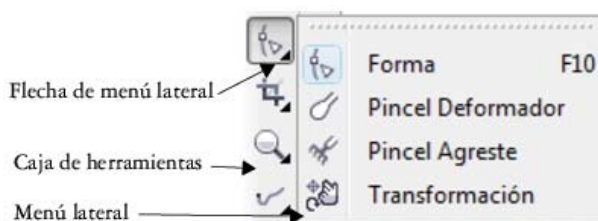
Muchas herramientas del espacio de trabajo pueden personalizarse según las necesidades del usuario. Si desea obtener más información, consulte "Personalización de CorelDRAW."

Barra de herramientas estándar

La barra de herramientas estándar, que es la que se muestra de forma predeterminada, contiene botones que sirven de acceso directo a muchos comandos de menú. Si desea obtener información sobre cómo personalizar la posición, el contenido y el aspecto de las barras de herramientas, consulte "Personalización de barras de herramientas."

Descripción de 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.






















En el espacio de trabajo predeterminado, haga clic en la flecha del menú lateral de la herramienta **Forma** para abrir el menú lateral **Edición de formas**.



La siguiente tabla contiene una descripción de las herramientas que puede encontrar en la caja de herramientas de CorelDRAW.

HERRAMIENTA SELECCIÓN	
	La herramienta Selección permite seleccionar, inclinar, girar y modificar el tamaño de los objetos.
HERRAMIENTAS DE EDICIÓN DE FORMAS	
	La herramienta Forma permite modificar la forma de los objetos.
	La herramienta Pincel Deformador permite distorsionar un objeto vectorial arrastrando el cursor a lo largo de su contorno.
	El Pincel Agreste permite distorsionar el contorno de los objetos vectoriales arrastrando el cursor a lo largo del contorno.
	La herramienta Transformar le permite transformar un objeto mediante los modos de Rotación libre , Reflexión de ángulo libre , Escala libre e Inclinación libre .
HERRAMIENTAS DE RECORTE	
	La herramienta Recortar permite eliminar las partes que no necesite del dibujo.
	La herramienta Cuchillo permite cortar los objetos.
	La herramienta Borrador permite eliminar partes del dibujo.
	La herramienta Eliminar segmento virtual permite borrar partes de objetos que se encuentran entre intersecciones.
HERRAMIENTAS DE ZOOM	
	La herramienta Zoom permite cambiar el nivel de aumento de la ventana de dibujo.
	La herramienta Mano permite controlar la parte del dibujo visible en la ventana de dibujo.
HERRAMIENTAS DE CURVAS	
	La herramienta Mano alzada permite dibujar segmentos de líneas y curvas.
	La herramienta Bézier permite dibujar curvas segmento a segmento.
	La herramienta Medios artísticos proporciona acceso a las herramientas Pincel , Diseminador , Pluma caligráfica y Presión .
	La herramienta Pluma permite dibujar curvas segmento a segmento.
	La herramienta Polilínea permite dibujar líneas y curvas en modo de previsualización.
	La herramienta Curva de 3 puntos le permite dibujar una curva a partir de la definición de tres puntos: inicial, central y final.






	La herramienta Conector permite unir dos objetos mediante una línea.
	La herramienta Cotas permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, inclinadas y angulares.
HERRAMIENTAS INTELIGENTES	
	La herramienta Relleno inteligente le permite crear objetos a partir de áreas demarcadas y a continuación aplicar un relleno a dichos objetos.
	La herramienta Dibujo inteligente convierte sus trazos a mano alzada en formas básicas y curvas suavizadas.
HERRAMIENTAS DE RECTÁNGULO	
	La herramienta Rectángulo permite dibujar rectángulos y cuadrados.
	La herramienta Rectángulo de 3 puntos le permite dibujar rectángulos sesgados.
HERRAMIENTAS DE ELIPSE	
	La herramienta Elipse permite dibujar elipses y círculos.
	La herramienta Elipse de 3 puntos le permite dibujar elipses sesgadas.
HERRAMIENTAS DE OBJETOS	
	La herramienta Polígono permite dibujar polígonos y estrellas simétricos.
	La herramienta Estrella le permite dibujar estrellas perfectas.
	La herramienta Estrella compleja le permite dibujar estrellas complejas con lados que se cruzan.
	La herramienta Papel gráfico permite dibujar una cuadrícula de líneas similar a la del papel gráfico.
	La herramienta Espiral permite dibujar espirales simétricas y logarítmicas.
HERRAMIENTAS DE FORMAS PERFECTAS	
	La herramienta Polígono permite dibujar polígonos y estrellas simétricos.
	La herramienta Estrella le permite dibujar estrellas perfectas.
	La herramienta Estrella compleja le permite dibujar estrellas complejas con lados que se cruzan.
	La herramienta Papel gráfico permite dibujar una cuadrícula de líneas similar a la del papel gráfico.
	La herramienta Espiral permite dibujar espirales simétricas y logarítmicas.
HERRAMIENTAS DE FORMAS PERFECTAS	
	La herramienta Formas básicas permite elegir entre una serie de formas, como una estrella de seis puntas, una cara sonriente o un triángulo rectángulo.



	La herramienta Formas de flecha permite dibujar flechas con distintas formas, direcciones y números de puntas.
	La herramienta Formas de diagrama de flujo permite dibujar símbolos de diagramas de flujo.
	La herramienta Formas de orla permite dibujar formas de cintas y explosiones.
	La herramienta Formas de notas permite dibujar notas y etiquetas.
HERRAMIENTA TEXTO	
	La herramienta Texto permite escribir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o de párrafo.
HERRAMIENTA TABLA	
	La herramienta Tabla le permite dibujar y editar tablas.
HERRAMIENTAS INTERACTIVAS	
	La herramienta Mezcla le permite mezclar dos objetos.
	La herramienta Silueta le permite aplicar una silueta a un objeto.
	La herramienta Distorsionar le permite aplicar una distorsión Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino a un objeto.
	La herramienta Sombra le permite aplicar una sombra a un objeto.
	La herramienta Envoltura le permite dar forma a un objeto arrastrando los nodos de la envoltura.
	La herramienta Extrusión le permite aplicar la ilusión de profundidad a los objetos.
	La herramienta Transparencia permite aplicar transparencias a los objetos.
HERRAMIENTAS DE CUENTAGOTAS	
	La herramienta Cuentagotas permite seleccionar y copiar propiedades de objeto, como relleno, grosor de contorno, tamaño y efectos, de un objeto de la ventana de dibujo.
	La herramienta Bote de pintura permite aplicar propiedades de objeto, como relleno, grosor de contorno, tamaño y efectos, a un objeto de la ventana de dibujo tras haberlas seleccionado con la herramienta Cuentagotas .
HERRAMIENTA CONTORNO	
	La herramienta Contorno abre un menú lateral que le proporciona acceso rápido a elementos tales como los cuadros de diálogo Pluma del contorno y Color del contorno .
HERRAMIENTA RELLENO	



	La herramienta Relleno abre un menú lateral que le proporciona acceso rápido a elementos tales como los cuadros de diálogo de relleno.
HERRAMIENTAS DE RELLENO INTERACTIVO	
	La herramienta Relleno interactivo permite aplicar distintos rellenos.
	La herramienta Relleno interactivo de malla le permite aplicar una cuadrícula de malla a un objeto.

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.



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.



Un ejemplo es la ventana acoplable **Propiedades de objeto**. Cuando esta ventana acoplable se encuentra abierta, es posible hacer clic en un objeto en la ventana de dibujo y ver el formato, las dimensiones y otras propiedades del objeto.

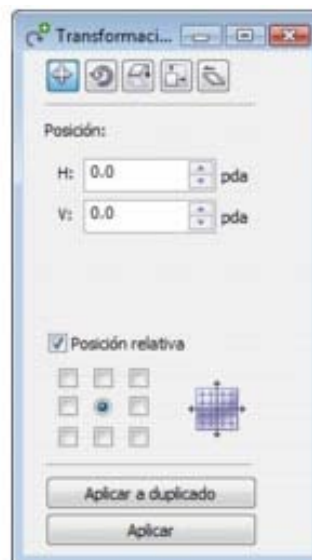


Las ventanas acoplables pueden estar acopladas o flotantes. Al acoplar una ventana acoplable, ésta se fija al borde de la ventana de aplicación. Al desacoplarla, ésta se separa de otros componentes del espacio de trabajo para poder desplazarla fácilmente. También es posible contraer las ventanas acoplables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



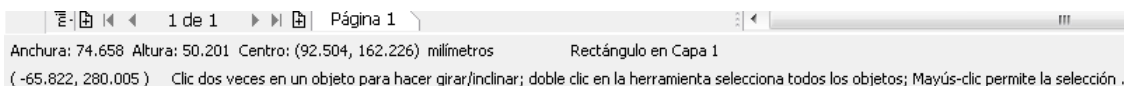
Si abre varias ventanas acoplables, normalmente aparecen anidadas, y sólo una se ve en su totalidad. Puede visualizar rápidamente una ventana acoplable que no esté a la vista, simplemente haciendo clic en la ficha de la ventana acoplable.

Izquierda: Ventanas acopladas y anidadas. Derecha: Una ventana acoplable flotante. Para acoplar una ventana acoplable flotante, haga clic en la barra de título de la ventana, y arrastre para situar el cursor en el borde de la ventana de dibujo. Para cerrar una ventana acoplable, haga clic en el botón X situado en la esquina superior; para contraer o expandir una ventana acoplable, haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior.



Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre los objetos seleccionados (como color, tipo de relleno y contorno, la posición del cursor y los comandos relacionados).



Gráficos vectoriales 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.

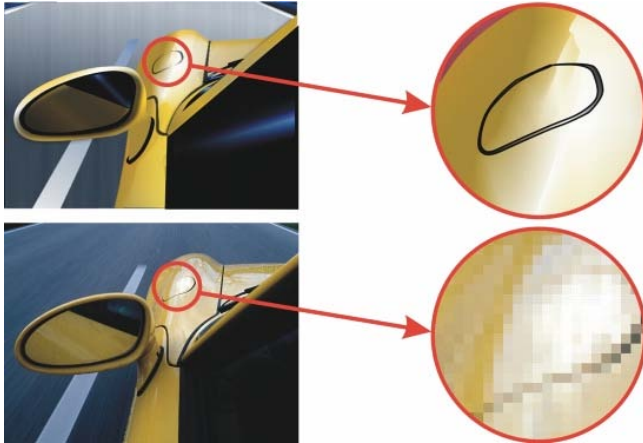
Los gráficos vectoriales resultan ideales para logotipos e ilustraciones, porque son independientes de la resolución y pueden escalarse a cualquier tamaño, o imprimirse y visualizarse a cualquier resolución, sin perder detalles ni calidad. Además, con los gráficos vectoriales puede producir contornos 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. Para obtener información acerca de cómo trabajar con mapas de bits, consulte "Operaciones con mapas de bits."





TRABAJAR CON ARCHIVOS

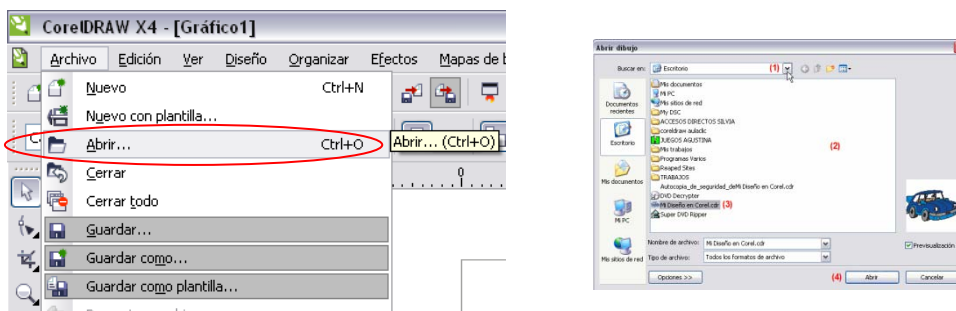
Abrir un dibujo

Para abrir un dibujo en CorelDRAW X4, puedes hacerlo de dos formas:

- Mediante el menú **Archivo** y la opción **Abrir** o
- Haciendo clic en el botón **Abrir** de la barra de herramientas estándar.

Para abrir un documento de CorelDRAW con el menú Archivo:


a) Selecciona el menú **Archivo** y luego haz clic en la opción **Abrir**.



b) Allí se abre una ventana **Abrir dibujo**. En ella selecciona el lugar donde se encuentra guardado tu documento de CorelDRAW X4, haciendo clic en (1). Allí debe quedar seleccionado el nombre del lugar donde se encuentra el archivo.

c) En (2) encontrarás el contenido del lugar que seleccionaste; los distintos archivos y carpetas que hay guardados allí.

d) Haz clic en el archivo que desees abrir para seleccionarlo (en la imagen verás seleccionado el archivo **Mi Diseño en Corel.cdr**).(3)

e) Y por último haz clic sobre el botón **Abrir**  (4) de la ventana.

Abrir varios dibujos a la vez

Puedes abrir varios documentos de CorelDRAW X4, e ir cambiando entre ellos para trabajar. En el paso anterior, ya viste como abrir un archivo. Para abrir varios archivos, tienes que seguir los mismos pasos. Para cambiar entre un documento y otro, lo que tienes que hacer es ir al menú **Ventana** y al final encontrarás todos los nombres de los archivos que tienes abiertos. Selecciona el que necesitas para trabajar y ese será el documento activo.

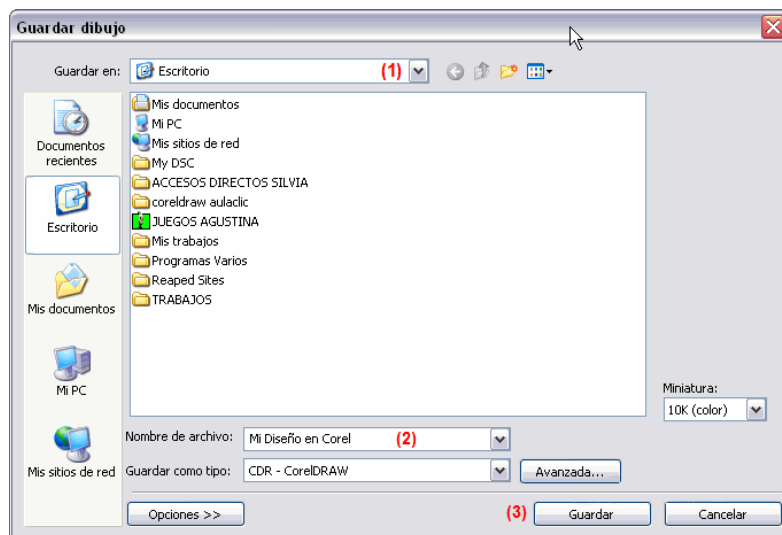
También **puedes crear un documento solo, pero con varias páginas**. De este modo en tu disco duro sólo tendrás un archivo, pero dentro del mismo tendrás varias páginas con distintos trabajos. Para ello, haz clic en uno de los botones + que se encuentran en la barra de **Control de Páginas**.




Si haces clic en el botón + que está a la derecha, la nueva página se agregará luego de la página que estás visualizando.



Si haces clic en el botón + que está a la izquierda, la nueva página se agregará antes de la página que estás visualizando.



Selecciona el lugar donde deseas guardar el documento, haciendo clic en (1) y en el cuadro de texto **Nombre de archivo:** escribe el nombre con el cual quieres guardar tu trabajo (2) (en la imagen observa que el nombre escrito es *Mi Diseño en Corel*).

Haz clic en el botón **Guardar**  (3) que está abajo a la derecha en esa misma ventana.

Luego de que guardas un documento, observa en la barra de título, que al lado del nombre del programa (arriba a la izquierda), aparece la ruta completa donde se encuentra el trabajo y al final verás el nombre que tu le pusiste a tu documento.



Si luego de guardado el documento, realizas cambios a tu trabajo, y deseas guardar esos cambios, aquí si es importante si seleccionas la opción **Guardar** o **Guardar como...**


Si seleccionas **Guardar**, el trabajo se guardará directamente en el archivo con el nombre que le pusiste la primera vez que lo guardaste.

Si seleccionas **Guardar como...**, se abre la ventana Guardar como y te da la opción de guardar los cambios que le hiciste al trabajo, en otro archivo, con otro nombre.




Elige el lugar que deseas para guardar tu trabajo y escribe el nuevo nombre para tu documento modificado. Haz clic en el botón **Guardar** que se encuentra en la ventana.

De este modo tendrás dos archivos: uno con el trabajo original con un nombre (el primer nombre que usaste) y otro con los cambios que le realizaste al trabajo con otro nombre (el segundo nombre que elegiste).



Recuerda que la opción **Guardar** la puedes seleccionar desde el menú **Archivo**, **Guardar** o haciendo clic en el botón **Guardar** .

El Zoom

La herramienta **Zoom** , te permite cambiar el nivel de aumento en la ventana de dibujo. Cuando seleccionas esta herramienta, la barra de propiedades cambia y muestra un aspecto como el que se observa en la siguiente imagen.






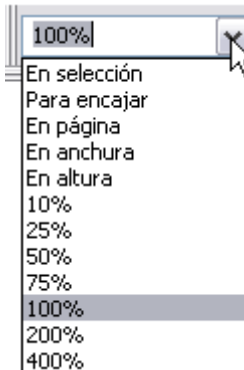
Vamos a ver todas las opciones de Zoom:


- **Niveles de Zoom:** Desde aquí puedes seleccionar un porcentaje de aumento, mayor o menor (desde 10% a 400%), pero también puedes seleccionar las opciones de zoom que aparecen en los otros botones de la barra de propiedades.
- **Aumentar** : Haciendo clic en este botón podrás aumentar el zoom, acercándote siempre el doble de la visualización que tienes seleccionada. Por ejemplo si el nivel de zoom está en 100%, cuando hagas clic en el botón aumentar, el zoom cambiará a 200%; si le vuelves a hacer clic, el zoom cambiará a 400% y así sucesivamente.
- **Disminuir** : Haciendo clic en este botón disminuirás el zoom, alejándote siempre la mitad del nivel que tengas seleccionado. Por ejemplo, si el nivel de zoom está en 100%, cuando hagas clic en el botón disminuir, el zoom cambiará a 50%; si vuelves a hacer clic en el botón disminuir, el zoom cambiará a 25% y así sucesivamente.
- Como experiencia te puedo anexar a esto, que puedes aumentar y disminuir el zoom de una forma más rápida: primero selecciona la herramienta zoom y luego si quieres aumentar el zoom, haz clic sobre el objeto que quieres visualizar más cerca o haz un rectángulo con la herramienta zoom alrededor de



la parte que quieres acercar. Si por el contrario, lo que quieres es disminuir el zoom, haz clic con el botón derecho del mouse sobre el objeto que quieres visualizar más lejos.

- **Zoom de la selección** : Permite acercarnos a los objetos que están seleccionados. Simplemente seleccionas los objetos que deseas ver más cerca y haces clic en este botón.
- **Zoom sobre todos los objetos** : permite ver todos los objetos que tenemos en la página. Este botón es útil cuando trabajamos en el área que está fuera de la página de dibujo y se nos "pierde" algún diseño, presionando el botón zoom sobre todos los objetos, podemos visualizar todo lo que tenemos en el documento.
- **Zoom sobre página** : permite centrar la vista de la página. Digamos que pone la página en el centro de la pantalla, como está cuando abrimos un documento nuevo.
- **Zoom sobre la anchura de página:** acerca la página, mostrando todo su ancho.
- **Zoom sobre la altura de página:** acerca la página, mostrando todo su alto.



Al hacer clic en el triangulito negro que se encuentra en la parte inferior derecha de la herramienta, aparece otra herramienta que se llama **Mano**. La herramienta **Mano**  permite controlar la parte del dibujo visible en la ventana de dibujo. Simplemente haz clic en la página de dibujo y arrastra con el mouse hasta dejar visible la parte que precisas.






DIBUJAR OBJETOS


En esta unidad aprenderás a crear distintos objetos. Insertaremos rectángulos, círculos y otras formas; y aprenderás también a escalar los objetos, es decir a modificarles el tamaño. Y por último aprenderás a cambiarle la forma a los objetos.

La Herramienta Rectángulo

En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Rectángulo**  y la verás como se observa en la imagen.


Al seleccionar la herramienta **Rectángulo**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar.



- Para **crear rectángulos**, primero selecciona la herramienta **Rectángulo** . Haz clic en la página de dibujo y sin soltar arrastra el mouse hasta crear un rectángulo de la forma deseada.
- Para **crear cuadrado**, presiona la tecla **Ctrl**, mientras arrastras el mouse con la herramienta **rectángulo**, en dirección diagonal. Si presionas simultáneamente las teclas **Ctrl + Shift** mientras arrastras el mouse, el punto donde comienzas a dibujar pasa a ser el centro del cuadrado.




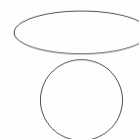
La Herramienta Elipse

En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Elipse**  y la verás como se observa en la imagen.

Al seleccionar la herramienta **Elipse**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar.




- Para **crear óvalos**, primero selecciona la herramienta **elipse** . Haz clic en la página de dibujo y sin soltar arrastra el mouse hasta crear un óvalo de la forma deseada.
- Para **crear un círculo**, presiona la tecla **Ctrl**, mientras arrastras el mouse con la herramienta **elipse**, en dirección diagonal. Si presionas simultáneamente las teclas **Ctrl + Shift** mientras





arrastras el mouse, el punto donde comienzas a dibujar pasa a ser el centro del círculo.

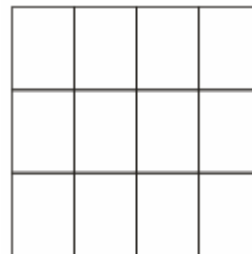
La Herramienta Papel gráfico

En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Papel gráfico**  y la verás en un submenú de herramientas como el de la imagen siguiente.






Al seleccionar la herramienta **Papel gráfico**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar.

Puedes **crear un cuadrículado**, primero selecciona la herramienta **papel gráfico**. Luego en la barra de propiedades, selecciona la **cantidad de filas y columnas** que deseas que tenga el cuadrículado. Haz clic en la página de dibujo y sin soltar arrastra el mouse hasta crear un cuadrículado de la forma deseada.



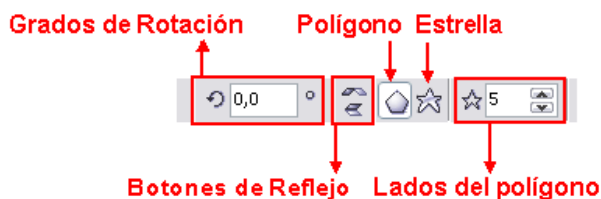
La Herramienta Polígono

En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Polígono**  junto con la herramienta **Papel gráfico**  y la herramienta **Espiral**  y la verás en un submenú de herramientas como el de la imagen siguiente.



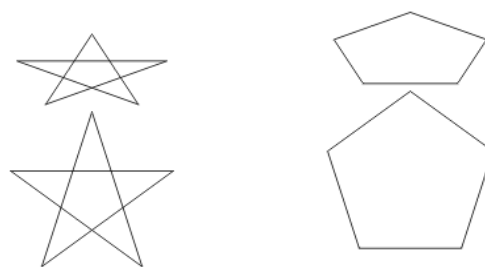
Al seleccionar la herramienta **Polígono**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar. Además de polígonos, a través de la barra de propiedades, podemos transformar los polígonos en estrellas.

Observa la imagen siguiente y verás los botones que utilizamos para modificar los polígonos.








- Puedes **crear un polígono**, primero selecciona la herramienta **polígono**. Haz clic en la página de dibujo y sin soltar arrastra el mouse hasta crear un polígono de la forma deseada. El mismo quedará de forma irregular.
- Para **crear un polígono regular**, presiona la tecla **Ctrl**, mientras arrastras el mouse con la herramienta **polígono**, en dirección diagonal. Obtendrás un polígono que tendrá todos los lados iguales.
- Luego de creado el polígono, puedes modificar la cantidad de lados del mismo, modificando la opción en la barra de propiedades.
- También puedes reflejarlo, presionando en los botones de **Reflejo horizontal** y **vertical** de la misma barra. O puedes transformar el polígono en una estrella haciendo clic en el botón **estrella**.

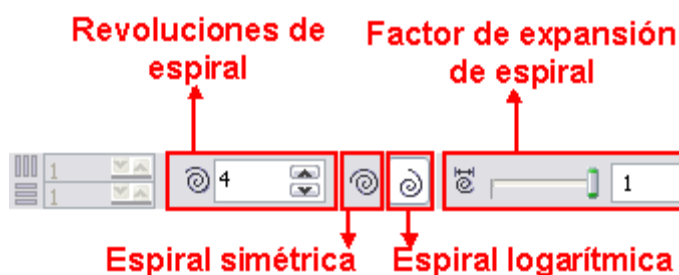


La Herramienta Espiral

Es posible dibujar dos tipos de espirales: simétricas y logarítmicas. Las espirales simétricas se expanden por igual de manera que la distancia entre las revoluciones sea constante. Las espirales logarítmicas se expanden con distancias crecientemente mayores entre las revoluciones. Es posible definir el grado en que una espiral logarítmica se expande hacia fuera.






En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Espiral** , junto con la herramienta **Papel gráfico**  y la herramienta **Polígono**  y la verás en un submenú de herramientas como el de la imagen siguiente.

Al seleccionar la herramienta **Espiral**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar.






Formas básicas y otros objetos

En la barra de Herramientas, encontrarás un submenú de herramientas llamado Formas perfectas, donde se encuentran la herramienta **Formas básicas**  junto con la herramienta **Formas de flecha** , la herramienta **Diagrama de flujo** , la herramienta **Formas de estrella**  y la herramienta **Formas de notas** , las verás en un submenú de herramientas como el de la imagen siguiente.




Al seleccionar la herramienta **Formas básicas** , la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar. Observa la figura, verás los distintos objetos predefinidos (formas perfectas) que podrás seleccionar para luego dibujar en la página.

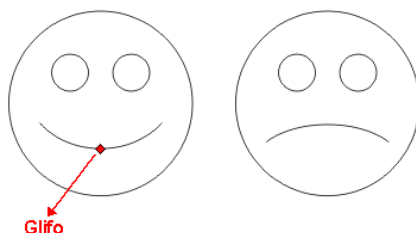
Además puedes seleccionar el estilo de contorno que desees, haciendo clic en la lista desplegable **estilo de contorno** que se encuentra en la barra de propiedades. Al final de la lista hay un botón **Otro...**, allí puedes crear tu propio estilo de contorno. Este punto lo veremos más adelante en el curso.



También podemos seleccionar la **anchura del contorno**, seleccionándolo en la lista desplegable que se encuentra en la barra de propiedades.


Puedes **crear una forma básica**, seleccionando la herramienta **Formas Básicas**. En la barra de propiedades selecciona una de las formas perfectas. Si lo deseas, selecciona el estilo de contorno y la anchura del mismo. Haz clic en la página de dibujo y sin soltar arrastra el mouse hasta crear un polígono de la forma deseada. El mismo quedará de forma irregular. Si deseas que quede una figura proporcional, presiona la tecla **Ctrl**, mientras arrastras el mouse hasta obtener el dibujo a tu gusto.


Algunas formas perfectas tienen un pequeño rombo de color rojo llamado **glifo**. Estos glifos **permiten modificar la forma del objeto**. Haces clic en la herramienta Forma  y mueves el glifo haciendo clic con el mouse sobre él y arrastrándolo.



Formas de estrella

Ya hemos visto que podemos dibujar estrellas utilizando la herramienta Polígono, aquí vamos a ver cómo dibujar estrellas utilizando formas predefinidas.

En la barra de Herramientas, encontrarás un submenú de herramientas llamado Formas perfectas, donde se encuentra la herramienta **Formas de estrella** .

Al seleccionar la herramienta **Formas de estrella** , la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos que podemos cambiar. Observa la figura, verás los distintos tipos de estrellas que podrás seleccionar para luego dibujar en la página.

Al igual que en las otras formas perfectas, puedes seleccionar el estilo de contorno que desees, haciendo clic en la lista desplegable **estilo de contorno** que se encuentra en la barra de propiedades, y también puedes seleccionar la **anchura del contorno**, seleccionándolo en la lista desplegable que se encuentra en la misma barra. Recuerda que puedes modificar la forma de las estrellas mediante los glifos.

formas de
estrella





TRABAJAR CON OBJETOS

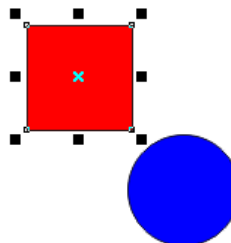
Seleccionar objetos

Para **seleccionar** los objetos, se utiliza la herramienta de **Selección**, la cual permite seleccionar objetos o grupos de objetos. Depende de las propiedades que tenga el objeto, la forma de seleccionarlo. Veamos:

Para seleccionar...	Pulsa sobre...
Un objeto relleno	Cualquier punto del objeto
Un objeto no relleno	El filete o borde del objeto

También podemos seleccionar uno o varios objetos, arrastrando alrededor de ellos un cuadrado de selección.

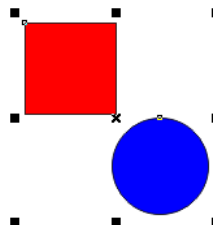
Debes tener en cuenta que siempre se debe seleccionar un objeto antes de realizar cualquier operación sobre él. Una vez seleccionado, aparece una cruz en el centro del objeto y ocho manejadores de tamaño en las esquinas y los puntos intermedios de un rectángulo sólo identificable por estos detalles, y que se denomina **cuadro de selección**.



Cuando se seleccionan varios objetos, un sólo cuadro de selección los engloba a todos ellos y la cruz aparece en el centro del cuadro de selección.

Si pulsas la tecla **Esc**, se deselectan todos los objetos.

Si pulsas la **barra espaciadora**, puedes cambiar entre la herramienta de selección y la última herramienta utilizada.



Otra forma de seleccionar objetos es mediante el menú **Edición**. Allí haz clic sobre la opción **Seleccionar todo**.

Se abre un submenú que contiene las opciones:

- **Objetos**
- **Texto**
- **Líneas guía**
- **Nodos**

La primera opción te permite seleccionar todos los objetos que hay en la página de dibujo y/o sobre la mesa de trabajo. Incluye tanto objetos de texto como objetos gráficos.

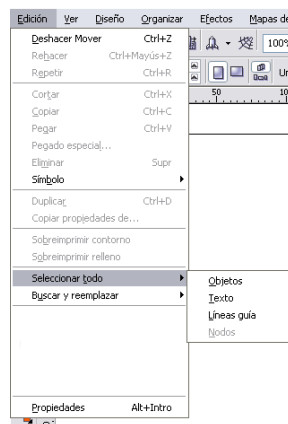
La segunda opción sólo selecciona los textos que hay en el documento abierto, permitiendo así modificar todos los atributos de los textos de una sola vez.



La tercera opción selecciona todas las líneas guías que hay en el documento. Puede servir para borrar de una vez sola todas las líneas guías, pulsando la tecla **suprimir**.

La cuarta y última opción permite seleccionar los nodos de los objetos creados a partir de la herramienta Bézier. Esta herramienta la veremos en detalle unos capítulos más adelante. Pero para que vayas teniendo una idea: hemos dicho que los diseños vectoriales están formados por vectores y que a su vez los vectores están formados por puntos (nodos) unidos por líneas. Bien, esta opción justamente selecciona esos puntos que forman a los objetos.

Simultáneamente la tecla **Ctrl**. y la tecla **D**.



Escalar objetos y modificar forma

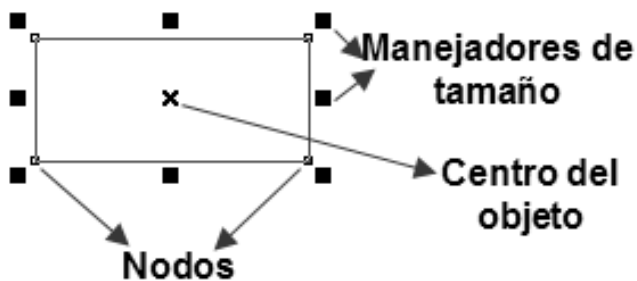
Los objetos que creamos, los podemos modificar ya sea agrandándolos, achicándolos o cambiándoles la forma por otra. Comenzaremos explicando cómo escalar objetos, utilizando como ejemplo un rectángulo.

Cuando dibujamos un rectángulo, el mismo aparece con unos pequeños cuadraditos negros alrededor, esos son los **manejadores de tamaño**, con ellos podremos escalar un objeto, es decir agrandar o achicarlo. Si utilizas los manejadores que se encuentran en los vértices, el objeto se agranda o achica proporcionalmente. Si utilizas los manejadores que se encuentran en los centros, el objeto se agrandará o achicará desproporcionalmente.

En las uniones de las líneas (vértices), tiene unos pequeños cuadraditos blancos, estos corresponden a los **nodos**. Los nodos son los puntos que se encuentran unidos por líneas y corresponden en su conjunto, a lo que se llama **vector**. Vale decir que un vector está formado por dos nodos que se unen por una línea.


También tiene una cruz en el centro, la misma corresponde al **centro del objeto**.

Los objetos creados desde el menú de formas perfectas, tienen además un pequeño rombo de color rojo llamado **glifo** que vimos en el tema anterior.

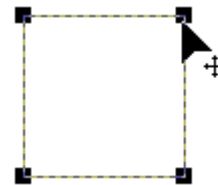




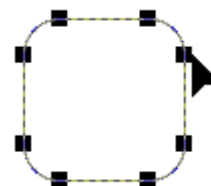
La herramienta Forma

Podemos modificar la forma de los objetos mediante la herramienta **Forma** . Esta herramienta nos va a servir para modificar los objetos, moviendo los nodos.

Al seleccionar la herramienta **Forma**, el puntero del mouse cambia por una flecha negra grande, los nodos del objeto cambian y quedan de color negro, y las líneas se transforman en líneas punteadas momentáneamente, hasta que terminemos de hacer los cambios. Observa la imagen.

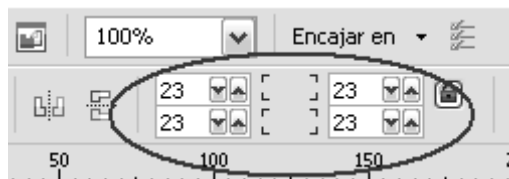


- ✓ Si **modificamos un rectángulo** con la herramienta **Forma**, lo que hacemos es **redondearle los vértices**. Con la herramienta **Forma**, arrastra alguno de los nodos hasta redondear tanto como desees y obtendrás un objeto similar al de la figura de la derecha



Al realizar esto, verás que la barra de propiedades se modifica, mostrando los atributos que podemos cambiar. La barra cambia y queda como en la figura

Puedes modificar los vértices del rectángulo o cuadrado, con la herramienta **Forma** o escribiendo los valores de redondez en la barra de propiedades, en los campos redondez de esquinas (izquierda y derecha).

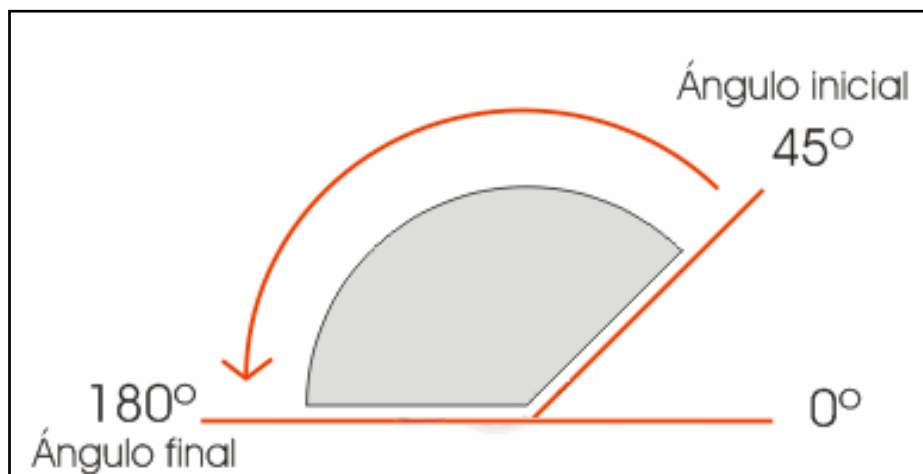


- ✓ Si **modificamos un círculo** con la herramienta **forma**, la barra de propiedades cambia para mostrar los atributos que podemos cambiar



Al modificar el círculo o la elipse, podemos crear un sector circular o un arco. Al crear un sector circular, puedes indicar un ángulo inicial y un ángulo final para el mismo.

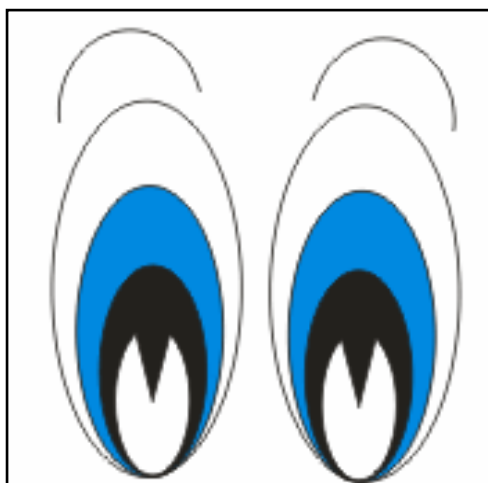
Por ejemplo, en la siguiente imagen, fíjate que hay un sector circular que tiene como ángulo inicial 45° y como ángulo final 180°. El sector circular está en color gris para que puedas identificarlo bien.



Si lo que deseas dibujar es un arco, simplemente dibuja una elipse o un círculo y haz clic en el botón arco de la barra de propiedades. Puedes modificarle el ángulo inicial y final en los cuadros correspondientes en la misma barra.

Observa la imagen de los ojos. Han sido creadas con óvalos, sectores circulares y arcos.

Más adelante veremos cómo la herramienta **Forma** nos sirve para modificar diseños más complejos que las figuras geométricas que hemos visto hasta ahora.












APLICAR RELLENOS

CorelDRAWX4 permite aplicar distintos tipos de rellenos a los objetos.

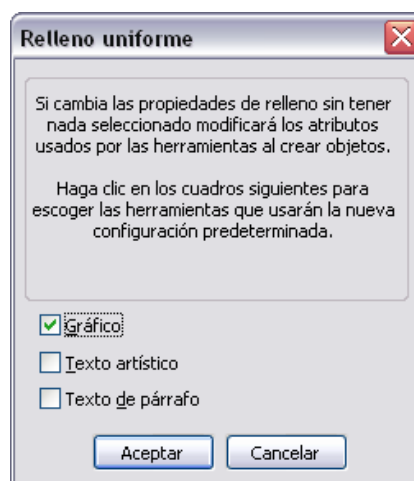


Si haces clic en la herramienta **Relleno**, verás que muestra un menú con varios iconos correspondientes a los distintos rellenos que puedes aplicarle a un objeto.

Los objetos se pueden rellenar con un color **uniforme** , relleno **degradado** , **patrón** , **textura** , **postscript**  o dejarlo **vacío** . Al final del menú tendrás una opción para abrir la ventana acoplable de color y desde allí podrás aplicar tanto color de relleno, como color de contorno o borde .

Si eliges cualquier icono de relleno sin seleccionar ningún objeto, se muestra una ventana de diálogo para asignar ese tipo de relleno a los objetos nuevos. Si haces clic en Aceptar, a partir de aquí todos los objetos que dibujes, tendrán esas propiedades.

Veamos ahora como se aplica cada uno de los rellenos.




Relleno Uniforme

Tienes dos formas de aplicar rellenos uniformes a los objetos.

Una forma es seleccionando los objetos y haciendo un clic sobre un color de la paleta de colores que se encuentra a la derecha.

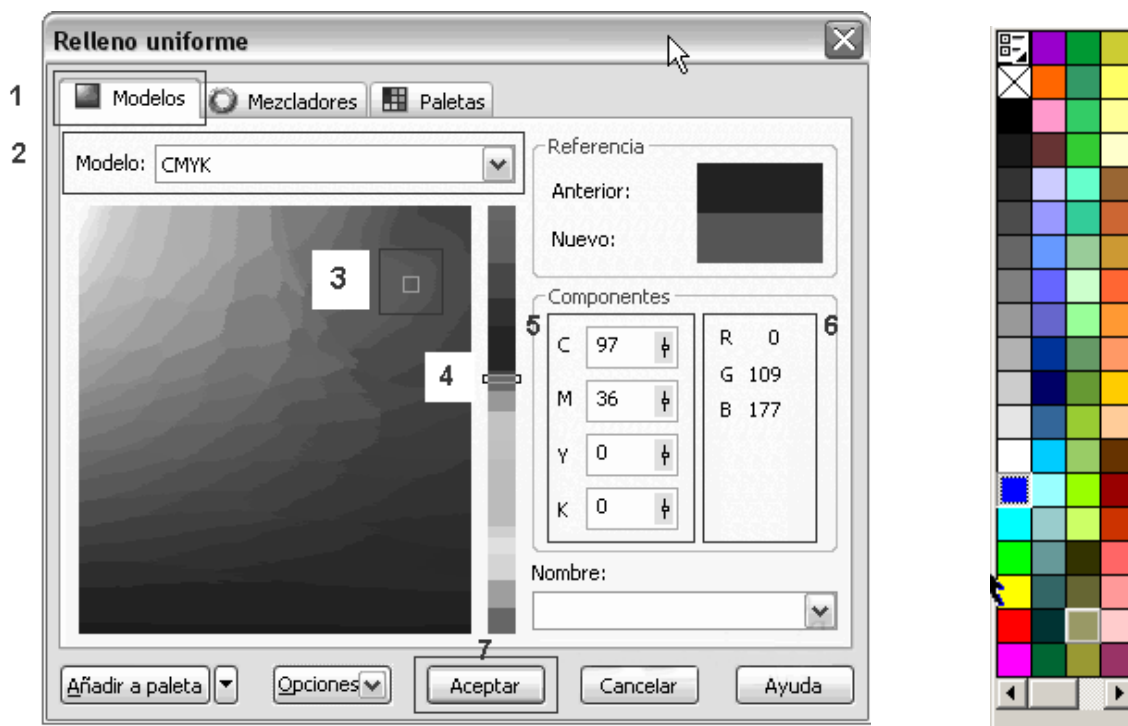
En la parte inferior de la paleta, tienes un triángulo que te permite ampliar la vista de la paleta, para visualizar más colores, o puedes desplazar los colores haciendo clic en los triángulos que están a los extremos de la paleta que señalan hacia arriba y hacia abajo.



La otra forma de aplicar relleno uniforme a un objeto, es seleccionar la herramienta relleno  que se encuentra en la barra de herramientas. Al hacer clic en la herramienta, se abre un menú mostrando todos los tipos de rellenos que se pueden aplicar en

CorelDRAW. Selecciona relleno **Uniforme** 

Si utilizas esta última opción, se abrirá una ventana como la que observas a continuación



Puedes observar que tienes tres fichas en la parte superior: **Modelos**, **Mezcladores** y **Paletas**.


En esta ficha puedes elegir el color seleccionándolo desde el cuadro grande que observas a la izquierda (3). Simplemente selecciona el tono que deseas en la barra de colores que aparece a la derecha de este cuadro (4) y luego haz clic en el cuadro grande (3) y selecciona el color que precisas. Al mover el mouse fíjate a la derecha en el cuadro componentes (5 y 6), y verás que van variando los valores. Esos valores puedes verlos en el modelo CMYK (5) o RGB (6).

Relleno Degradado

Un **relleno degradado** es una progresión suave de dos o más colores que añade profundidad a un objeto. Existen cuatro tipos de rellenos degradados: **lineal**, **radial**, **cónico** y **cuadrado**. Los rellenos degradados lineales atraviesan el objeto en línea recta, los rellenos degradados cónicos crean la ilusión de un cono iluminado, mientras



que los radiales y cuadrados forman círculos y cuadrados concéntricos desde el centro del objeto.

Veamos cada uno de ellos en detalle. En la imagen que aparece a continuación, puedes observar la ventana que se abre al seleccionar **relleno degradado** .



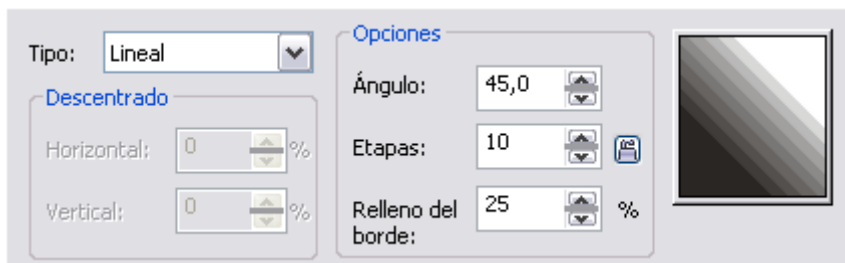
Como puedes ver, tiene varias configuraciones que podemos modificar. Lo primero que tienes que seleccionar es el tipo de Relleno degradado, según el tipo de relleno que selecciones, serán las opciones que podrás modificar.

En la parte inferior de la ventana, encontrarás las opciones de mezcla de colores. No importa cual tipo de degradado selecciones, esta parte de los colores será igual para todas, por lo cual lo veremos al final del tema, luego de explicar todos los tipos de relleno degradados y sus opciones.



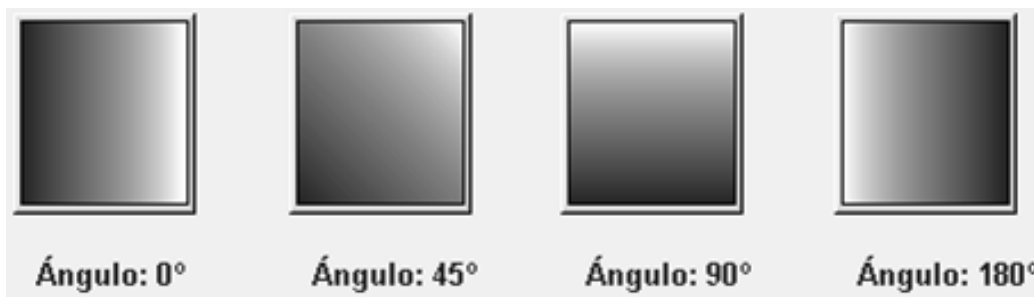
Relleno Degradado Lineal

Si deseas aplicar un **relleno degradado lineal**, selecciona en la lista desplegable ese tipo de relleno. A un relleno degradado lineal podrás modificarle los atributos de **ángulo**:, **etapas**: y **relleno del borde**..



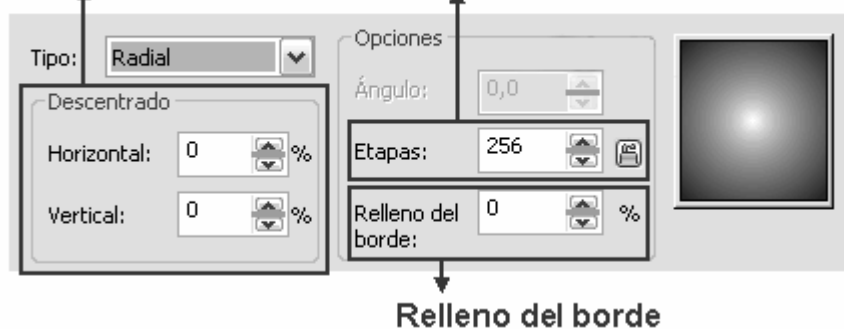
El **ángulo** corresponde al ángulo de rotación del relleno degradado lineal. Puedes aplicar un ángulo al relleno, escribiendo en el cuadro ángulo o haciendo clic y arrastrando dentro del cuadro de muestra hasta ubicarlo con la rotación deseada.

Observa como va "girando" el color blanco de acuerdo a los grados aplicados al ángulo de rotación. Como una pequeña ayuda al momento de aplicar el ángulo, ten en cuenta que el color que se "mueve" es el color que se encuentra a la derecha, en nuestro ejemplo el color blanco; de este modo tendrás una ayuda al momento de decidir el ángulo de rotación.



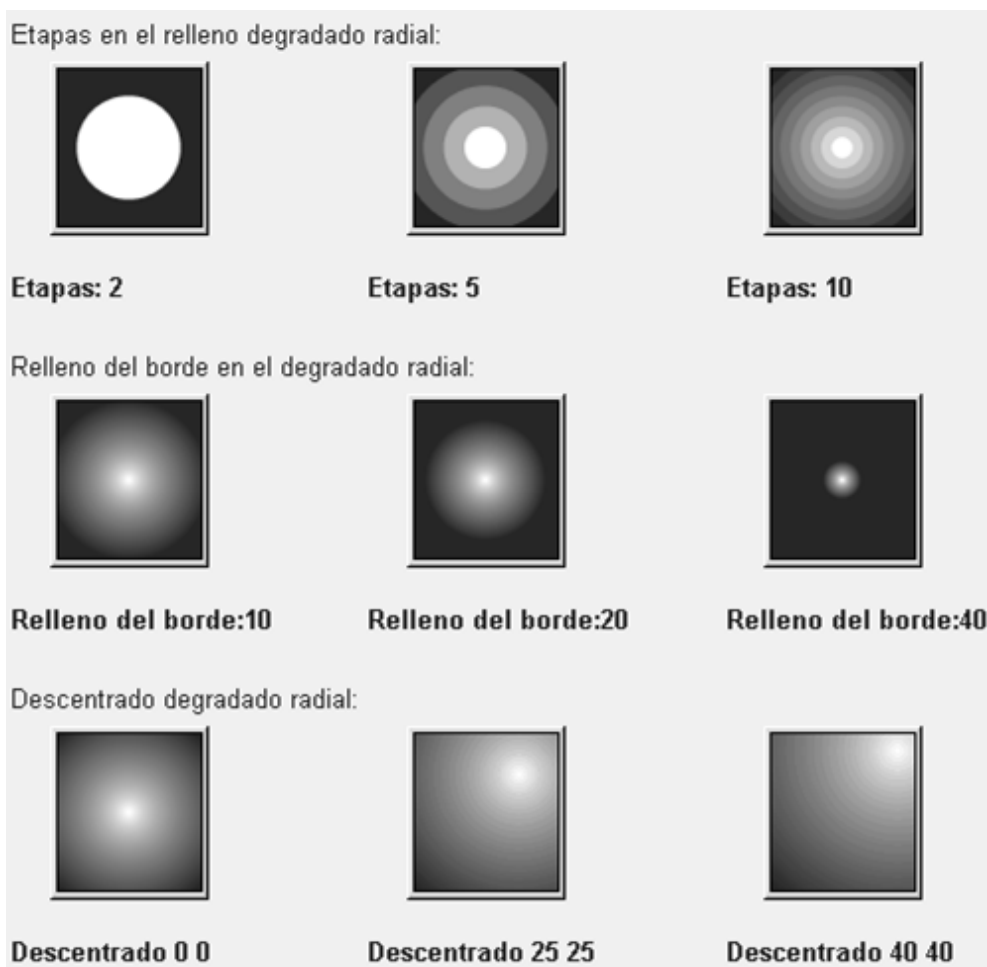
Relleno Degradado Radial

Si deseas aplicar un **relleno degradado radial**, selecciona en la lista desplegable ese tipo de relleno. A un relleno degradado radial podrás modificarle los atributos de **descentrado horizontal y/o vertical**, **etapas** y **relleno del borde**.

**Descentrado****Etapas**

Mediante el **Descentrado**, puedes ubicar el punto a partir del cual comenzarán a generarse los círculos concéntricos. Puedes escribir los valores en los cuadros horizontal y/o vertical o puedes hacer clic y arrastrar en la muestra del relleno, hasta ubicar el centro donde desees.

Etapas y **relleno del borde** fueron explicados en el apartado relleno degradado lineal. De todos modos, veremos ejemplos del efecto que crean las etapas y el relleno de borde en el relleno degradado radial.

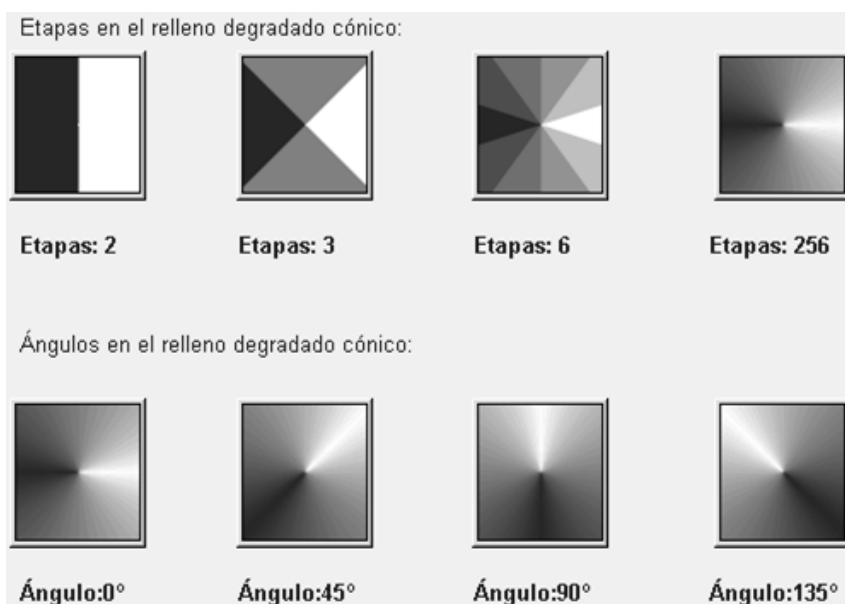




Relleno Degradado Cónico

Si deseas aplicar un **relleno degradado cónico**, selecciona en la lista desplegable ese tipo de relleno. A un relleno degradado cónico podrás modificarle los atributos de **descentrado horizontal y/o vertical, ángulo y etapas**.

Tanto el descentrado como ángulo y etapas, ya han sido explicados en los dos rellenos degradados detallados en los puntos anteriores. De todos modos, veremos ejemplos del efecto que crean las etapas y el relleno de borde en el relleno degradado cónico.



Relleno Degradado Cuadrado

Si deseas aplicar un **relleno degradado cuadrado**, selecciona en la lista desplegable ese tipo de relleno. A un relleno degradado cuadrado podrás modificarle todos los atributos que aparecen en la ventana: **descentrado horizontal y/o vertical, ángulo, etapas y relleno de borde**.

Todas las opciones, ya han sido explicadas en los rellenos degradados detallados en los puntos anteriores. De todos modos, veremos ejemplos del efecto que crean las distintas opciones en el relleno degradado cuadrado.



**X4****CorelDRAW**

Sesión 2

- Organizamos diferentes tipos de Objetos con las herramientas de Rectángulo, elipse, polígono y formas básicas.
- Duplica, borrar, mover, agrupar y desagrupar objetos trazados en la hoja de trabajo.
- Realiza opciones Avanzadas con Objetos como Soldar, interceptar y recortar objetos.

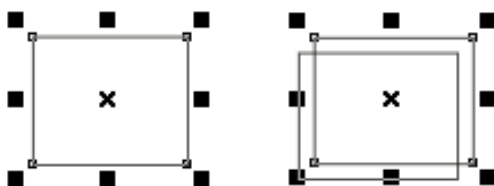


ORGANIZAR OBJETOS

Duplicar objetos

La opción **Duplicar** nos permite crear otro objeto igual al seleccionado, con la diferencia que al aparecer el objeto duplicado, éste se encuentra corrido unos milímetros de la posición del objeto original.

Otra forma de duplicar un objeto y realmente la que a mí me parece más práctica es: luego de seleccionar el objeto original, presionar

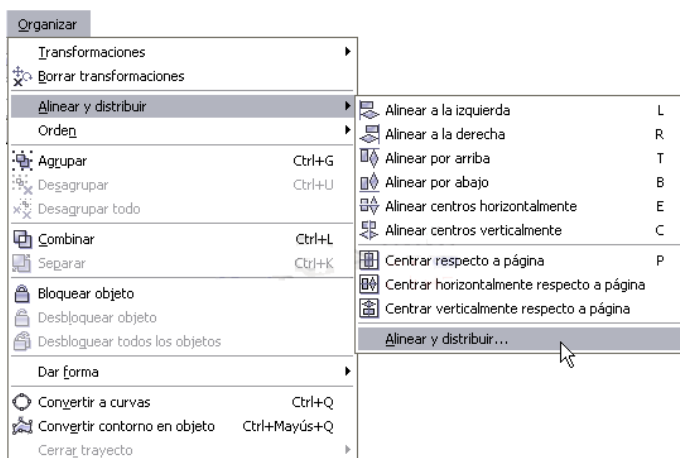


Alinear objetos

Puedes alinear y distribuir los objetos para lograr un efecto más prolijo al presentarlos.

La forma de alinear objetos es seleccionando objetos que se encuentran juntos en posición horizontal o vertical y alinearlos con la opción del menú **Organizar / Alinear y Distribuir**.

En este menú podemos elegir directamente la alineación deseada, por ejemplo **Alinear a la derecha**, o bien podemos abrir el cuadro de diálogo **Alinear y distribuir** seleccionando la opción **Alinear y Distribuir...**



A la hora de alinear objetos muchas veces lo tendremos que hacer en varias etapas, primero alinear en una dirección y luego en otra dirección.

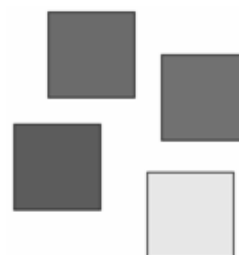
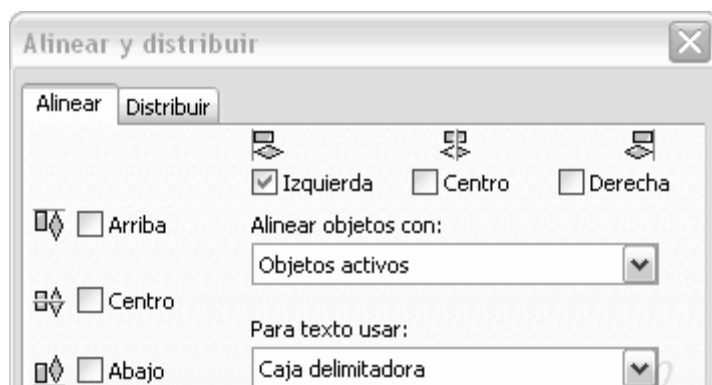


Por ejemplo: si tienes estos 4 objetos que quieres alinear, si seleccionas **TODOS** los objetos (los cuatro cuadrados) y marcas algún tipo de alineación en el cuadro de diálogo **Alinear y Distribuir**, observarás que los cuadrados se van a superponer, para evitarlo los debes seleccionar de a dos e ir alineándolos en varias etapas.

Veamos:

Paso 1: selecciona los objetos que se encuentran a la izquierda (los cuadrados rojo y verde). Selecciona el menú **Organizar / Alinear y Distribuir / Alinear y Distribuir...**

Haz clic en la opción **Izquierda** en el cuadro de diálogo en la ficha **Alinear** y haz clic en **Aplicar**.

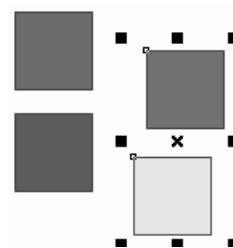


Paso 2: selecciona los objetos que se encuentran a la derecha (los cuadrados celeste y amarillo). Selecciona el menú **Organizar / Alinear y Distribuir / Alinear a la izquierda** (es otra forma de hacer lo mismo).

Paso 3: selecciona los objetos que se encuentran arriba (los cuadrados verde y celeste). Selecciona el menú **Organizar / Alinear y Distribuir / Alinear y Distribuir...**

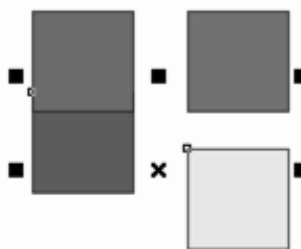
Haz clic en la opción **Arriba** en el cuadro de diálogo en la ficha **Alinear** y pulsa el botón **Aplicar**

Paso 4: selecciona los objetos que se encuentran abajo (los cuadrados rojo y amarillo). Selecciona el menú **Organizar / Alinear y Distribuir / Alinear por arriba**





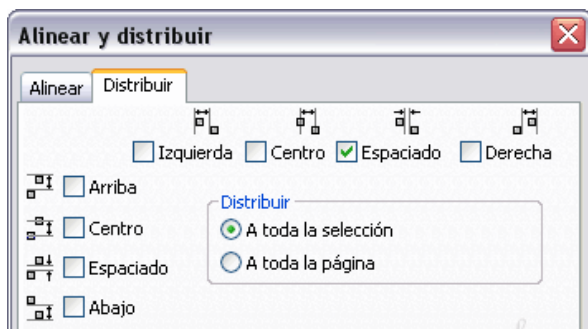
Finalmente lograrás que los objetos se encuentren completamente alineados entre sí. Éste es el método para alinear los objetos.



Distribuir objetos

Distribuir objetos significa lograr que los objetos mantengan la misma distancia entre sí. Para ello seleccionas los objetos como cuando lo haces para alinear y vas al menú **Organizar / Alinear y Distribuir / Alinear y Distribuir...**

Se abre el cuadro de diálogo **Alinear y Distribuir**. Allí haz clic en la ficha **Distribuir**.



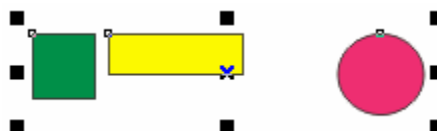
En la ficha distribuir tienes varias opciones de distribución. Lo primero que tienes que hacer es observar en qué posición se encuentran tus objetos seleccionados: ¿están uno al lado del otro? o ¿están uno arriba del otro? Dependiendo de tu respuesta, será cuál de las opciones utilizarás.

Si están uno encima de otro, utilizarás alguna de las opciones que se encuentran a la izquierda del cuadro de diálogo: **Arriba, Centro, Espaciado o Abajo**.

Si están uno al lado de otro, utilizarás alguna de las opciones que se encuentran en la parte superior del cuadro de diálogo: **Izquierda, Centro, Espaciado o Derecha**

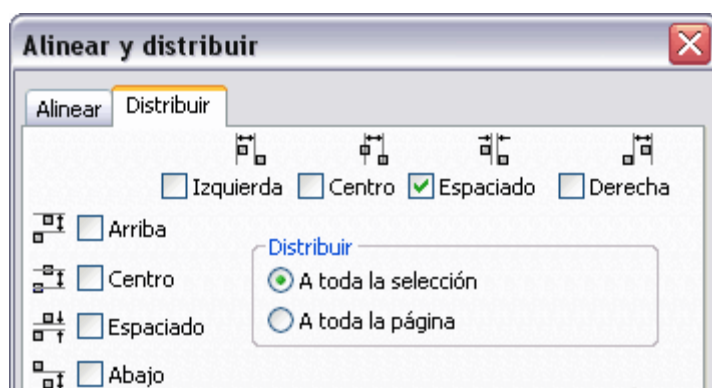
Por ejemplo:

Si tienes 3 objetos como los de la imagen que se encuentra a la derecha, los seleccionarás y optarás por alguna de las distribuciones de la parte superior del cuadro de diálogo.





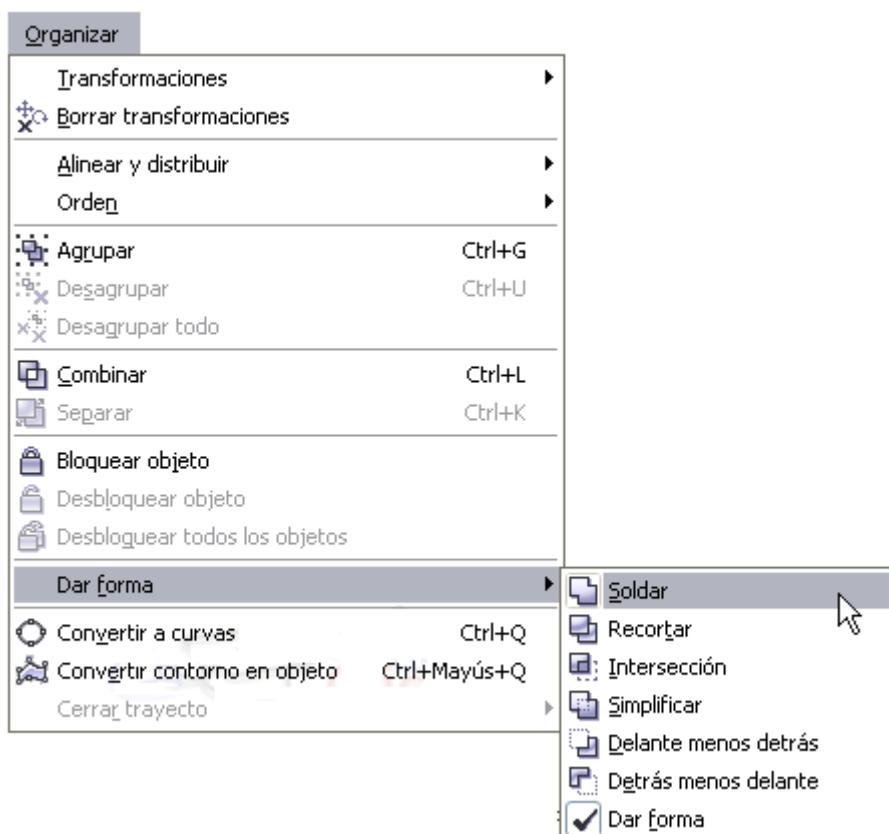
En este caso opté por **Espaciado**, como se observa en la imagen siguiente.



Y luego de hacer clic en el botón **Aplicar**, encontrarás que los tres objetos tienen la misma distancia entre sí.

Soldar objetos

Puedes obtener cualquier forma que desees soldando dos o varios objetos. Para ello debes seleccionar los objetos que quieres soldar. Luego haz clic en el menú **Organizar**, selecciona **Dar Forma** y allí tienes la opción **Soldar**.





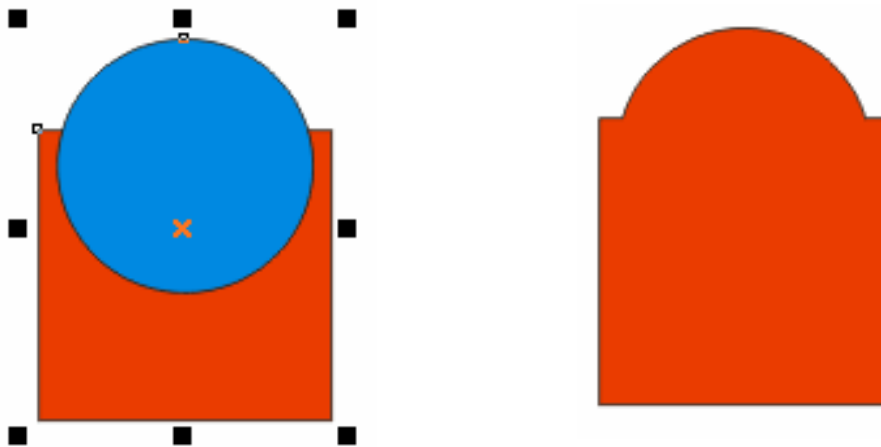
Lo que obtienes al soldar varios objetos es una figura igual al contorno de todas ellas y con el color del objeto que está más atrás.

Por ejemplo: Partimos de dos objetos como los de la figura que se encuentra a la derecha, un cuadrado de color rojo que está atrás y un círculo celeste que está arriba.

Luego de seleccionar ambos, haz clic en el menú **Organizar**, luego selecciona **Dar Forma** y por último haz clic en **Soldar**.

Obtendrás un objeto formado por el contorno de ambas figuras y del color de la que estaba más atrás. Observa la imagen de la derecha.

Otra forma de Soldar objetos es a través de la Ventana Acoplable **Dar Forma**. La encuentras en el menú **Organizar**, **Dar Forma**, y allí selecciona **Dar Forma**.



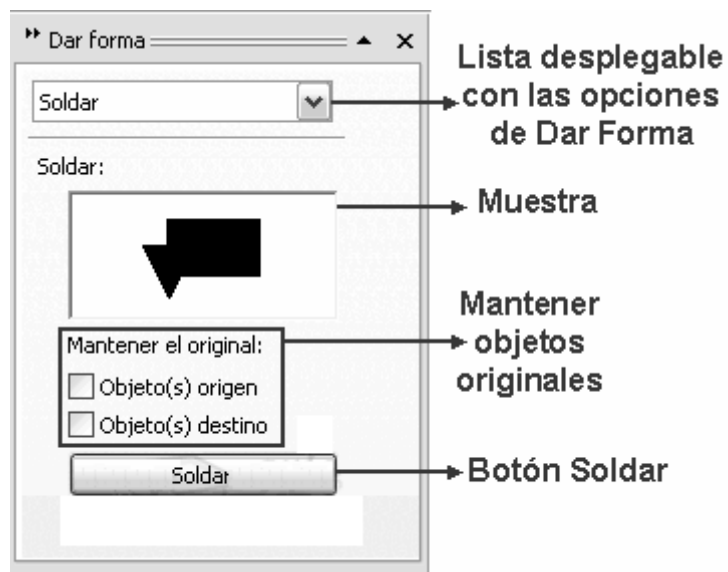
Se abre una ventana acoplable como la que observas a la derecha. En la lista desplegable de Dar Forma, además de **Soldar**, existen otras opciones.

En la muestra se observa cuál va a ser el resultado luego de hacer clic en el botón **Soldar**.

Los cuadros de verificación **Objeto(s) origen** y **Objeto(s) destino**, sirven para permitir que además de obtener un objeto soldado, queden en la hoja los objetos originales con los cuales se creó el objeto soldado.

Generalmente lo que deseamos es obtener el objeto soldado, así que no se seleccionan ninguno de los dos cuadros de verificación.

Por último haces clic en el botón **Soldar** y obtienes tu forma soldada.

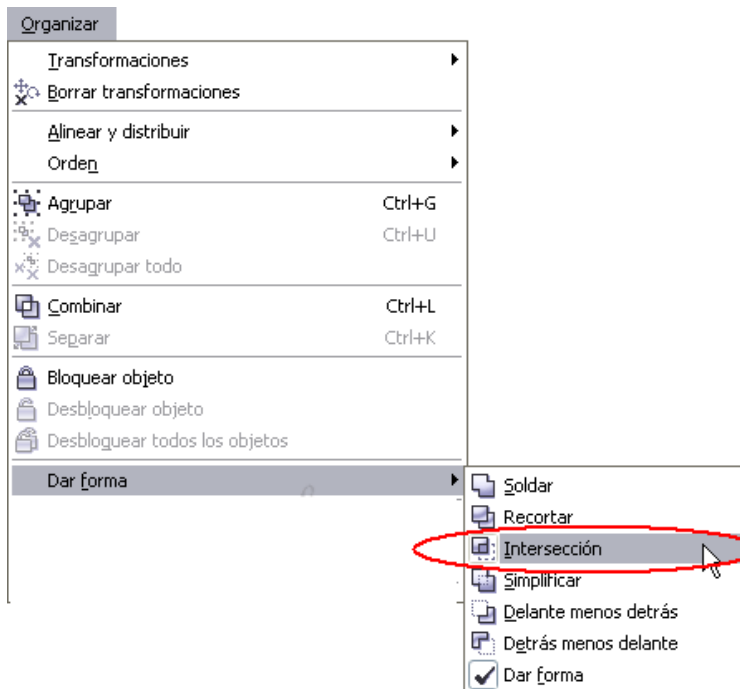


Intersectar objetos

La intersección de dos objetos es la forma definida por la superficie común a ambos objetos.

Puedes obtener cualquier forma que surja de la intersección de dos objetos. Para ello debes seleccionar los objetos que quieres intersectar.

Luego haz clic en el menú **Organizar**, selecciona **Dar Forma** y allí tienes la opción **Intersección**.





Lo que obtienes al intersectar dos objetos es una figura igual a la intersección de ellos y con el color del objeto que está más atrás.

Por ejemplo: Partimos de dos objetos como los de la figura que se encuentra a la derecha, un cuadrado de color rojo que está atrás y un círculo celeste que está arriba.

Luego de seleccionar ambos, haz clic en el menú **Organizar**, luego selecciona **Dar Forma** y por último haz clic en **Intersección**.

Obtendrás un objeto idéntico a la intersección de ambos objetos y del color del objeto que está atrás. Observa la imagen de la derecha.



Otra forma de Intersectar objetos es a través de la Ventana Acoplable **Dar Forma**. La encuentras en el menú **Organizar, Dar Forma**, y allí selecciona **Dar Forma**.

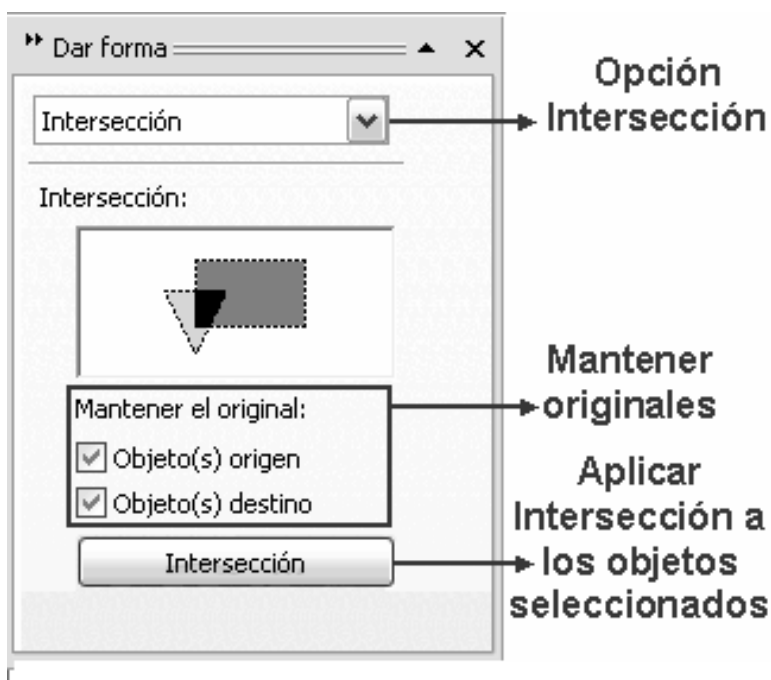
Se abre una ventana acoplable como la que observas a la derecha.

En la lista desplegable de **Dar Forma**, además de **Intersección**, existen otras opciones.

En la muestra se observa cuál va a ser el resultado luego de hacer clic en el botón **Intersección**.

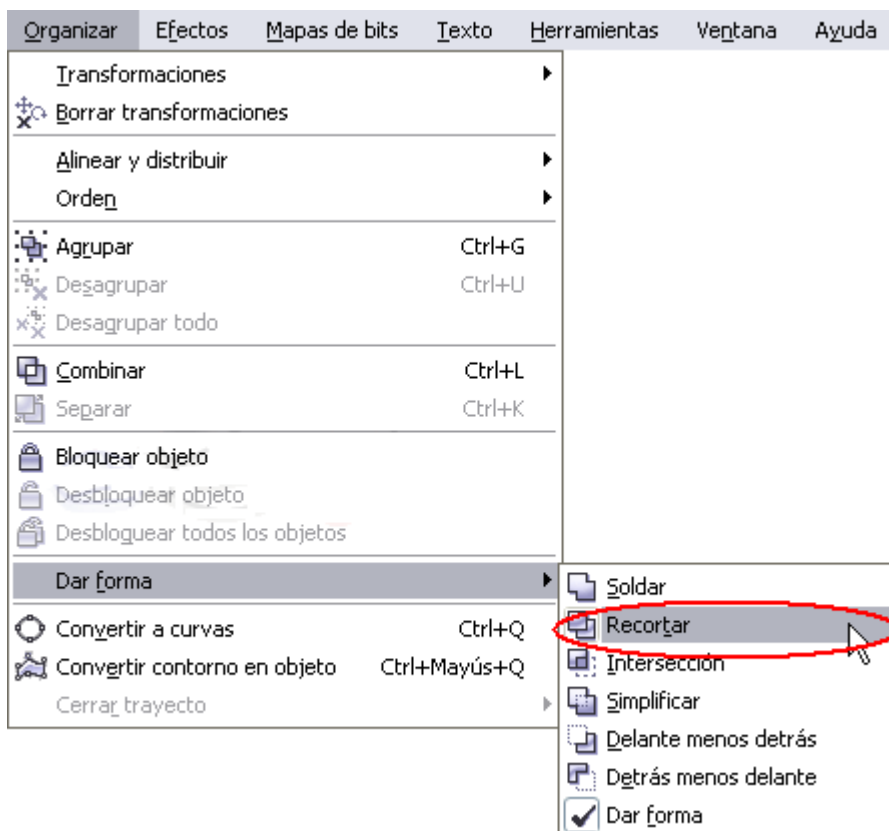
Los cuadros de verificación **Objeto(s) origen** y **Objeto(s) destino**, sirven para permitir que además de obtener un objeto intersectado, queden en la hoja los objetos originales con los cuales se creó el objeto intersectado.

Por último haces clic en el botón **Intersección** y debes seleccionar uno de los dos objetos que tienes seleccionados, para que la intersección quede del color de dicho objeto. En el ejemplo que hemos tratado, si haces clic en el cuadrado, el objeto intersectado será de color rojo; en cambio si haces clic en el círculo, el objeto intersectado será de color celeste.



Recortar objetos

Puedes obtener cualquier forma que surja recortando dos objetos. Para ello debes seleccionar los objetos que quieres recortar. Luego haz clic en el menú **Organizar**, selecciona **Dar Forma** y allí tienes la opción **Recortar**.

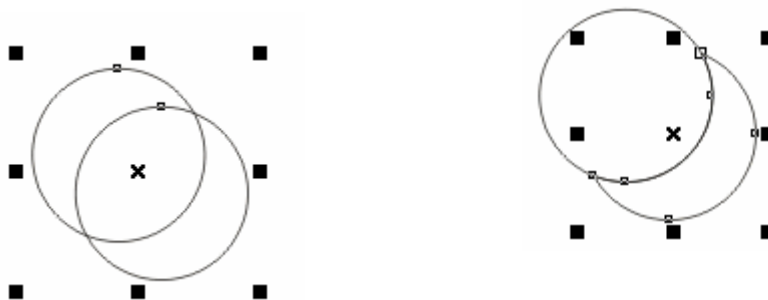




Por ejemplo: Partimos de dos objetos como los de la figura que se encuentra a la derecha, dos círculos superpuestos.

Luego de seleccionar ambos, haz clic en el menú **Organizar**, luego selecciona **Dar Forma** y por último haz clic en **Recortar**.

Obtendrás un objeto recortado. Observa la imagen de la derecha.



En la siguiente imagen, hemos separado ambos objetos para que aprecies el recorte.

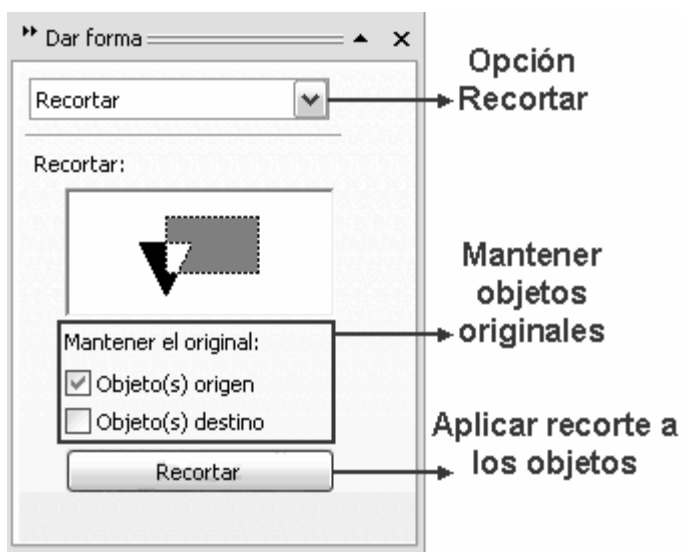


Otra forma de Recortar objetos es a través de la Ventana Acoplable **Dar Forma**. La encuentras en el menú **Organizar**, **Dar Forma**, y allí selecciona **Dar Forma**. Se abre una ventana acoplable como la que observas a la derecha. En la lista desplegable de **Dar Forma**, además de **Recortar**, existen otras opciones.

En la muestra se observa cuál va a ser el resultado luego de hacer clic en el botón **Recortar**.

Los cuadros de verificación **Objeto(s) origen** y **Objeto(s) destino**, sirven para permitir que además de obtener un objeto recortado, queden en la hoja los objetos originales con los cuales se creó el objeto recortado.

Por último haces clic en el botón **Recortar** y haces clic sobre la porción del objeto que deseas recortar.

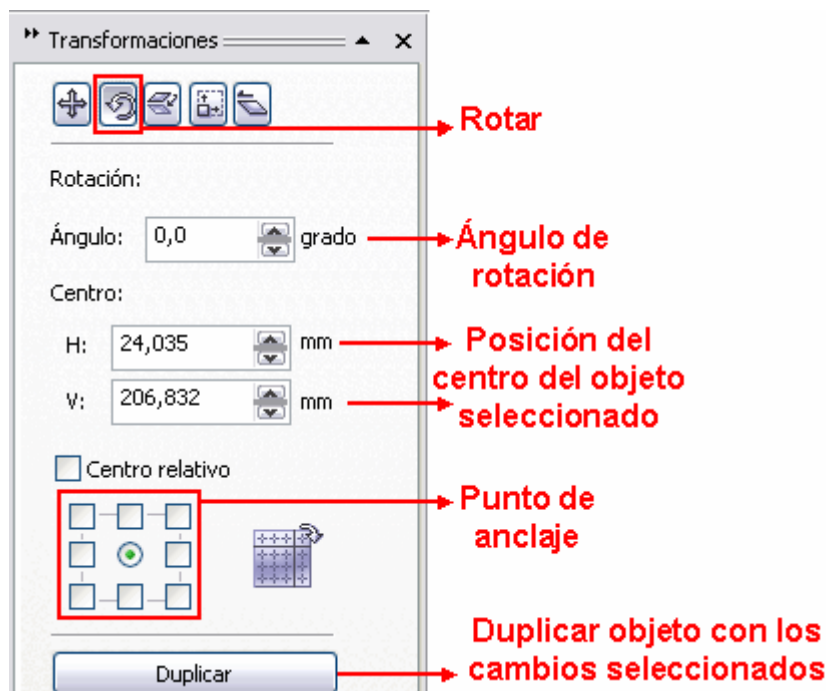


Rotar objetos

Para rotar objetos, lo que debes hacer es seleccionar el objeto que deseas girar e ir al menú **Organizar**, allí seleccionas la opción **Transformaciones** y se abre un submenú, donde seleccionas **Rotación**.



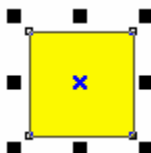
Se abre una ventana acoplable como la que se observa a continuación:



Luego marcas el punto de anclaje, punto en el cual el objeto va a quedar fijo y a partir de allí va a girar como si fuera con un compás. Observa en el cuadro donde se selecciona el punto de anclaje, que en el centro hay un círculo con un punto verde. Ese punto corresponde al centro del objeto. Si rotas la figura con ese punto seleccionado, lo que sucede es que el objeto gira sobre sí mismo la cantidad de grados que hayas seleccionado.

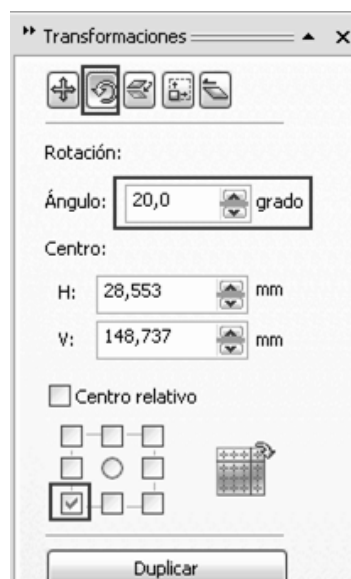
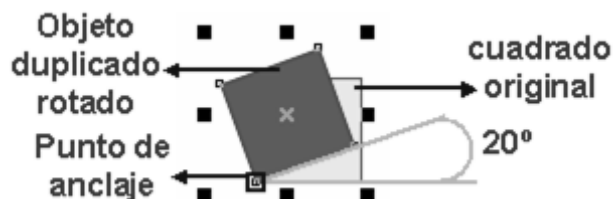
Comenzamos la explicación realizando un cuadrado como el de la figura de la derecha. Lo seleccionamos, vamos al menú **Organizar / Transformaciones / Rotar**.

Se abre la ventana acoplable con las opciones de rotación, como la que vemos a continuación.



Seleccionaremos allí 20 grados de ángulo de rotación y como punto de anclaje, el punto inferior izquierdo.

En mi caso, presioné el botón Duplicar y luego le cambié el color al objeto duplicado, para que tú notes el cambio y cómo rotó el objeto duplicado (cuadrado rojo) con respecto al original (cuadrado amarillo). Observa lo explicado en la próxima imagen.



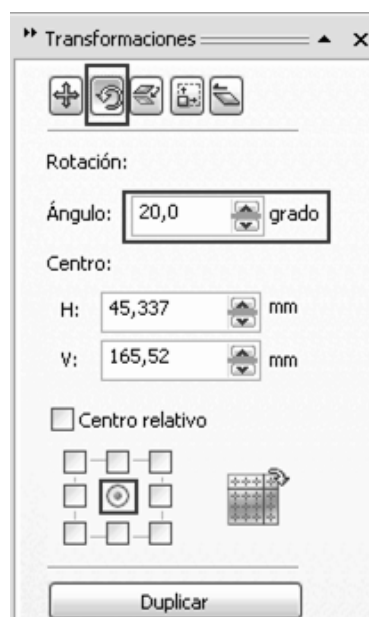
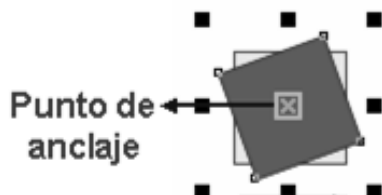
Partiendo del mismo objeto original (cuadrado amarillo), vamos a ver cómo cambia la rotación del objeto duplicado (cuadrado rojo), si cambiamos el punto de anclaje.

Las opciones seleccionadas para este caso son: **ángulo** 20° (el mismo que en el caso anterior); **el punto de anclaje** es el centro de la figura original.

Observa como se ve la ventana acoplable con estos cambios en la imagen

Como en el caso anterior, presioné el botón **Duplicar** y obtuve otro objeto duplicado que rotó 20 grados con respecto al original, pero en este caso el cuadrado giró sobre sí mismo, porque el punto de anclaje seleccionado fue el centro.

En la imagen siguiente puedes ver el resultado de estos cambios.

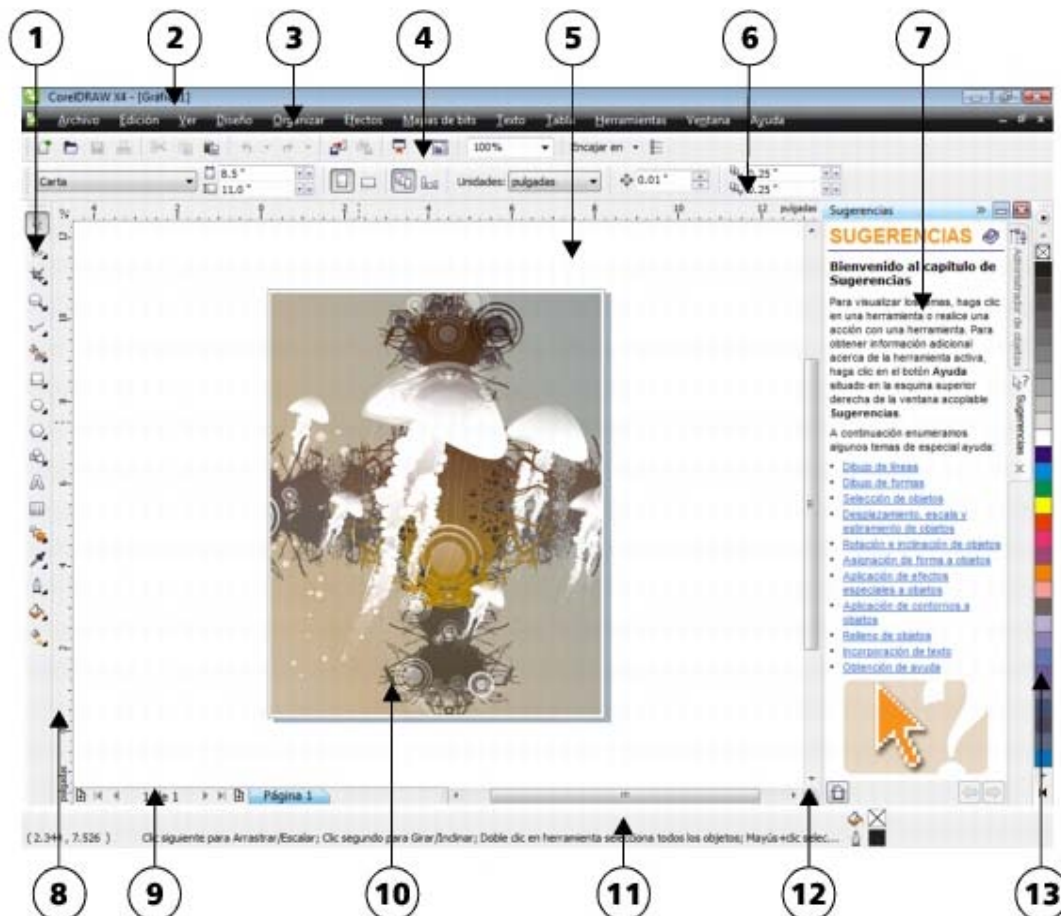




CorelDRAW X4

Sesión 3

Actividad de aprendizaje N° 01

**I- DESCRIBE EL ENTORNO DE TRABAJO DE CORELDRAW**

















1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____



DESCRIBE HERRAMIENTAS BASICAS

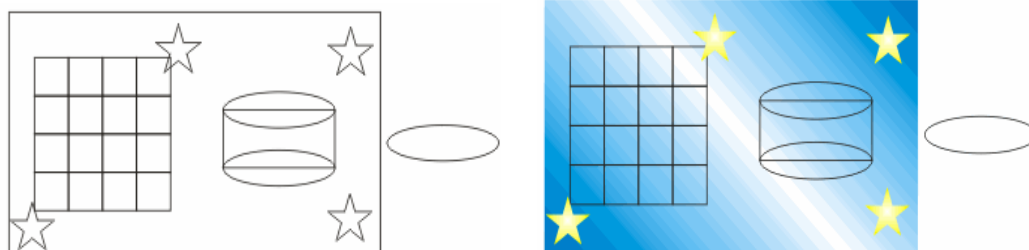
Pasar el Mouse sobre la caja de Herramientas ,visualizaras el Nombre.

Escribir en los espacios vacios el nombre de cada herramienta y a que grupo pertenecen

HERRAMIENTA DE	
	
HERRAMIENTAS DE	
	
	
	
	
HERRAMIENTAS DE	
	
	
HERRAMIENTAS DE	
	
	
	
	
	
HERRAMIENTAS DE	
	
	
	
	

**DIBUJE FORMAS BASICAS****Ejercicio 1**

1 Crear un diseño como el de la imagen. Ten en cuenta que está formado por dos rectángulos, un objeto de papel gráfico, una elipse y una estrella.

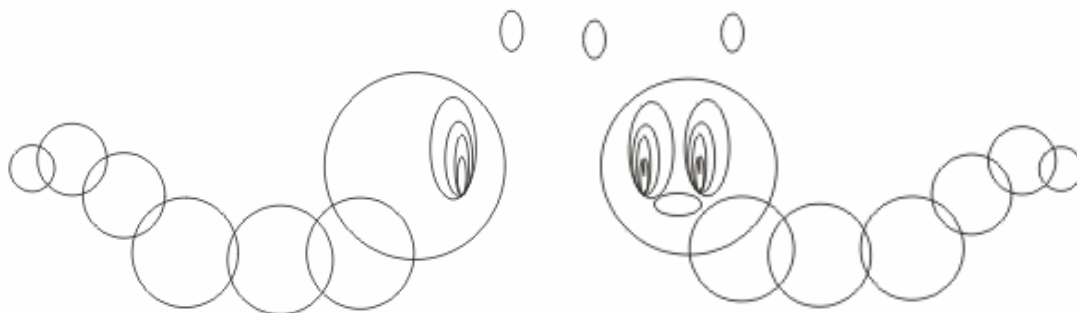


2.-Guarda tu trabajo con el nombre **Figuras Básicas** en un lugar donde más adelante lo encuentres, ya que en las próximas unidades seguiremos este mismo ejercicio.

Ejercicio 2

1.-Crear un diseño como el de la imagen.

Ten en cuenta que el cuerpo del gusano y la cabeza están formados por círculos perfectos. El ojo y la antena son elipses







2.- Guarda tu trabajo con el nombre **GusanitoBasico** en un lugar donde más adelante lo encuentres, ya que en las próximas unidades seguiremos este mismo ejercicio.

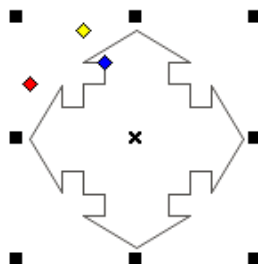




Prueba evaluativa

Contesta todas las siguientes preguntas .

1. **Para crear un cuadrado, presionas la tecla Shift, mientras arrastras el mouse con la herramienta rectángulo, en dirección diagonal.**
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.
2. **Para crear un círculo, presionas la tecla Ctrl, mientras arrastras el mouse con la herramienta elipse, en dirección diagonal.**
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.
3. **Puedes transformar un polígono en una estrella.**
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.
4. **Esta herramienta  se llama:**
 - a) Papel Cuadriculado.
 - b) Papel Gráfico.
5. **Con la herramienta  se pueden crear dos tipos de espirales:**
 - a) Simétricas y Exponenciales.
 - b) Exponenciales y Logarítmicas.
 - c) Simétricas y Logarítmicas.
6. **Esta herramienta  se llama:**
 - a) Círculo.
 - b) Elipse.
7. **No se puede modificar la forma de las formas básicas en CorelDRAW.**
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.
8. **Esta herramienta  sirve para:**
 - a) Crear cuadrados y rombos.
 - b) Crear figuras geométricas.
 - c) Crear diagramas de flujo.
9. **La barra de Propiedades cambia cada vez que seleccionas una herramienta diferente.**
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.
10. **Cómo se llaman los pequeños rombos rojo, amarillo y azul que observas en esta imagen:**
 - a) Gripos.
 - b) Grifos.
 - c) Glifos.





CorelDRAW X4

Sesión 4


- Trabaja con la Herramienta Dibujo libremente para darle forma a los objetos.
- Aplica es uso de la Herramienta Mano Alzada con la herramienta Forma.
- Utiliza diferente tipos de Nodos para poder.
 - Unir
 - Restar
 - Dividir
- Utiliza la herramienta de Dibujo Inteligente para crear trazos.




DIBUJAR LIBREMENTE

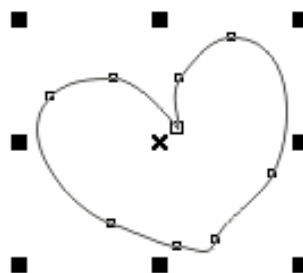
Podemos **dibujar libremente** haciendo de cuenta que nuestro mouse es un lápiz. Los diseños que creas con un lápiz en una hoja, perfectamente los puedes realizar en **CorelDraw X4**. Existen varias formas de dibujar libremente. Vamos a ver cuales son.


Dibujo a mano alzada



Para dibujar a mano alzada debes seleccionar la herramienta **Mano Alzada**  y luego haces clic sobre la hoja y arrastras el mouse dibujando como si fuese con un lápiz.

En el corazón puedes observar que hay cuadraditos blancos, los cuales corresponden a los nodos que se han



generado al dibujar con la herramienta **Mano Alzada** 

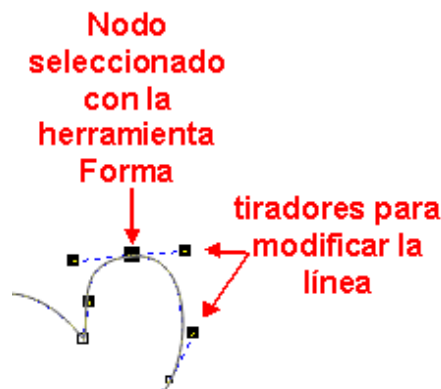


A través de la herramienta **Forma** , puedes modificar esos nodos para obtener un corazón con líneas más estilizadas.

Si haces doble clic sobre uno de los nodos con la herramienta **Forma** , eliminas ese nodo; mientras que si haces doble clic con la herramienta **Forma**  sobre una de las líneas, agregas un nodo.

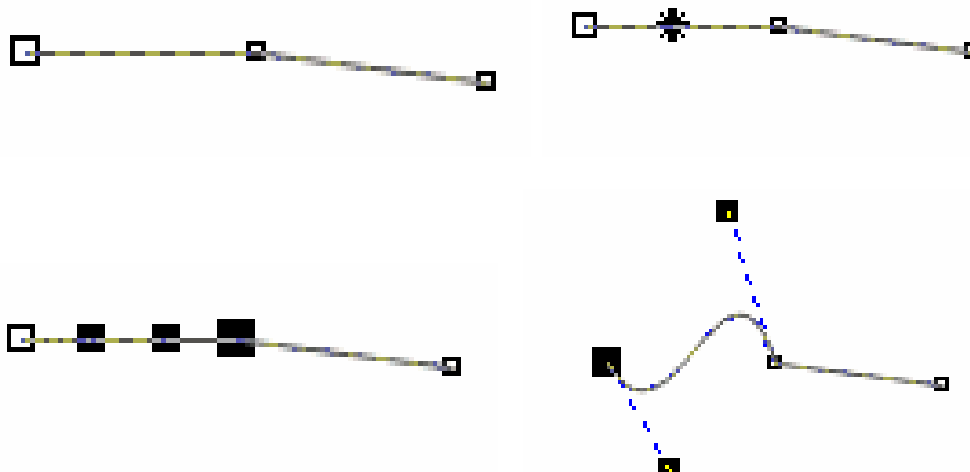
Al hacer clic sobre un nodo, podrás ver que aparecen dos líneas a cada lado del mismo. Esas líneas permiten modificar las líneas que hay a cada lado del nodo. Los tiradores aparecen si la línea es curva. Si la línea es recta, entonces no aparecen.


Vamos a ver como puedes modificar las líneas con la herramienta **Forma** , luego de dibujar con la herramienta **Mano Alzada** .






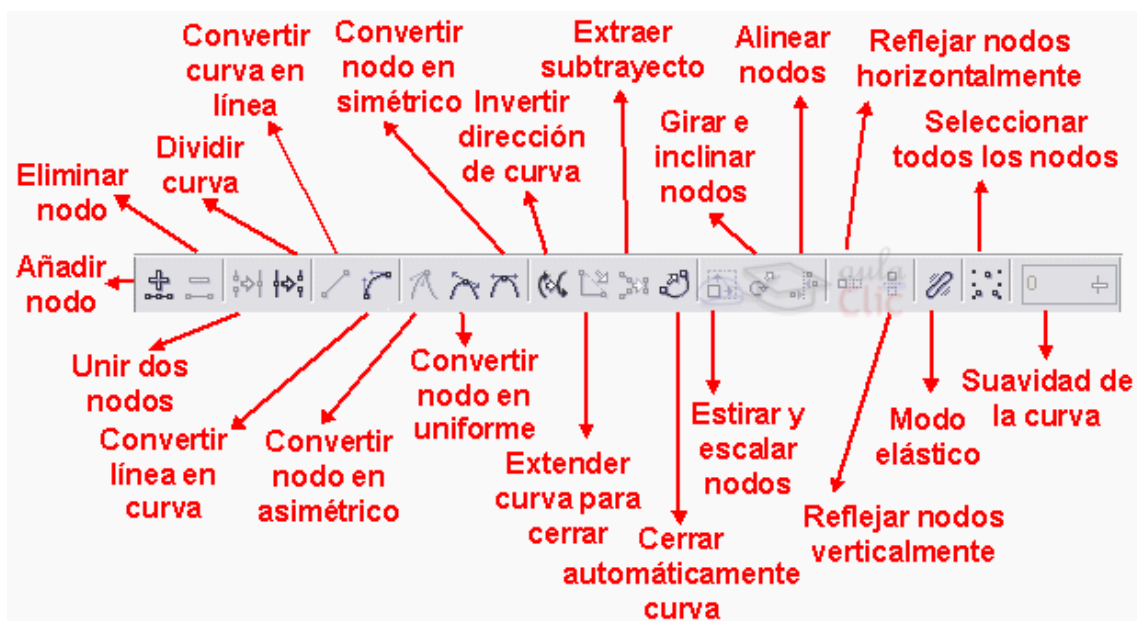
Observa las siguientes imágenes, corresponden al paso a paso para transformar una línea recta en curva:



En la **imagen 1** observa que hay tres nodos unidos por líneas rectas. Esa imagen fue creada con la herramienta **Mano Alzada** .

Al hacer clic con la herramienta **Forma**  sobre una de las líneas, observa que queda un pequeño punto negro (**imagen 2**). Ese punto allí indica que esa línea será la que se transformará en curva.

Cuando haces clic en la herramienta **Forma** , la barra de propiedades cambia:





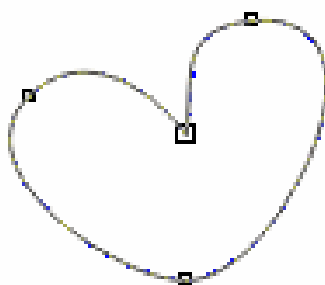
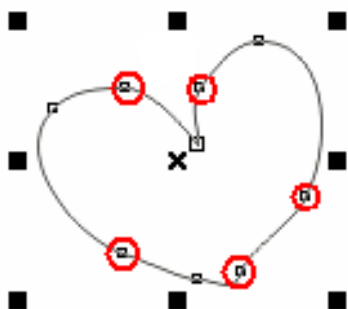
Para transformar esa línea en curva, haz clic en el botón **Convertir línea en curva**



A continuación aparecen en la línea unos tiradores (**imagen 3**), que son los que permiten darle la curvatura deseada. En la **imagen 4** puedes ver cómo se transformó la línea al tirar de los tiradores.

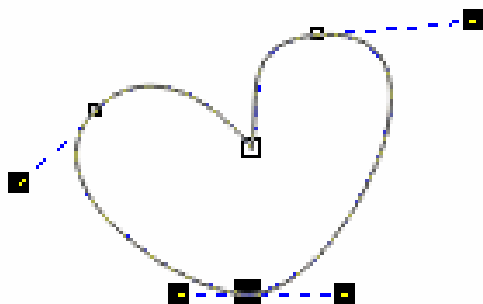
Si la figura que has creado está abierta, entonces no podrás aplicarle color de relleno, sólo tendrá color de borde.

En el ejemplo del corazón, no es necesario que tenga tantos nodos, ya que de ese modo las líneas no quedan tan estilizadas. Por lo tanto eliminaré algunos nodos.





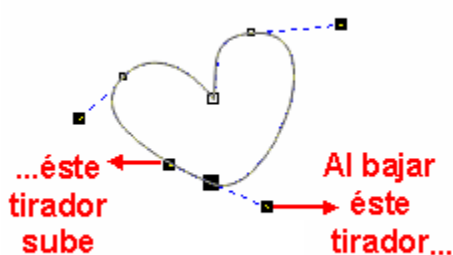
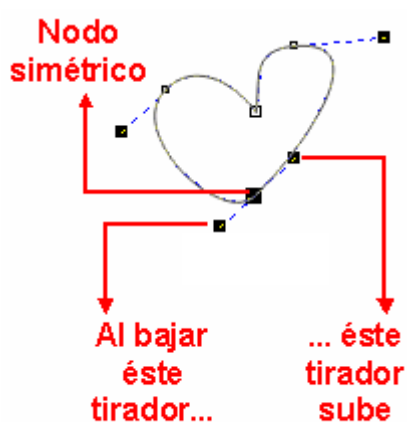
:

Aún no está muy parecido a un corazón, hay que modificar algunas cosas más. El nodo que está en la parte inferior no se ve en forma de punta como debiera ser, por lo cual lo voy a seleccionar con la herramienta Forma, para lograr ese efecto. Al hacerle clic al nodo, aparecen los tiradores y en la barra de propiedades se activan las posibles opciones para modificarlo. Observa las dos imágenes siguientes:



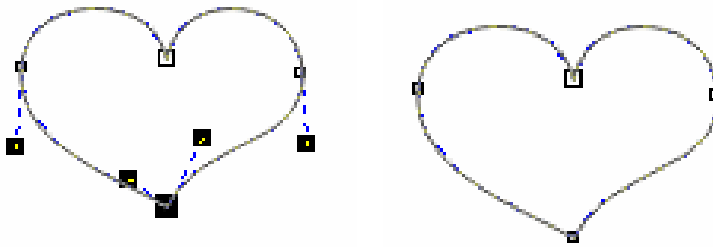
**Nodo Asimétrico**

Al estar activo el botón **Nodo Asimétrico** , eso indica que el nodo está en modo **Simétrico**, lo que quiere decir que si mueves uno de los tiradores hacia arriba, el otro se va a mover hacia abajo, y viceversa. Por lo cual no podrás mover libremente las líneas que están a los lados del nodo. Para ello, debes hacer clic en el botón **Nodo Asimétrico**  y de ese modo los tiradores se podrán mover independientemente uno de otro.








Al ser el nodo simétrico, entonces los tiradores se mueven en dirección opuesta.

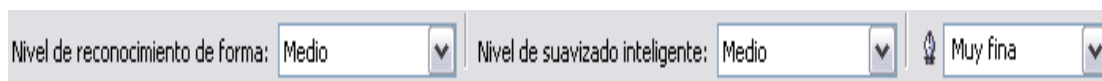
Para modificar ese nodo, haz clic en el botón **Nodo Asimétrico**  y podrás moverlos libremente.



Dibujo inteligente

Para realizar un dibujo inteligente, debes seleccionar la herramienta **Dibujo Inteligente**  y luego haces clic sobre la hoja y arrastras el mouse dibujando como si fuese con un lápiz, del mismo modo que lo haces cuando dibujas con la herramienta **Mano Alzada** .

La diferencia entre el dibujo a **Mano Alzada**  y el **Dibujo Inteligente** , es que el segundo estiliza las líneas y elimina los puntos que no son necesarios automáticamente. Al trabajar con la herramienta **Dibujo Inteligente** , la barra de propiedades cambia. Observa la siguiente imagen:

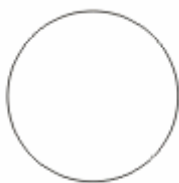


Puedes seleccionar el **Nivel de reconocimiento de forma** desde **Inferior**, hasta **Superior**; eso hará que si intentas hacer un círculo, pero tu pulso no es muy bueno, si tienes seleccionado **Superior** allí, seguramente transformará la figura en casi un círculo.



Otra de las opciones que se pueden modificar para realizar un dibujo inteligente es el **Nivel de suavizado inteligente**, que permite justamente eso, que las líneas sean suaves.

Por último puedes seleccionar el **grosor de las líneas**. Luego que realizas el dibujo con la herramienta **Dibujo inteligente**, puedes modificar los nodos con la herramienta **Forma** del mismo modo que lo has hecho cuando dibujas con la herramienta **Mano Alzada**.

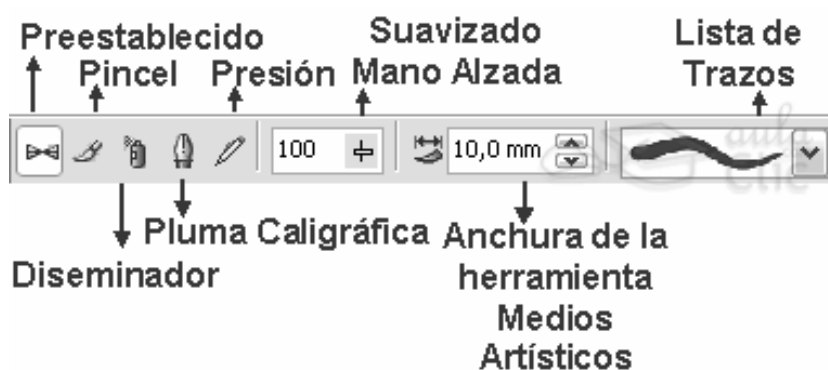
Observa la comparación entre un círculo realizado con la herramienta **Mano Alzada** y otro círculo realizado con la herramienta **Dibujo Inteligente**. Como puedes ver, el dibujo inteligente transformó un círculo que estaba muy parecido al que aparece allí como a mano alzada, en un círculo perfecto, porque reconoció la figura que intentaba hacer.






**Mano Alzada****Dibujo Inteligente**

Dibujo con Medios Artísticos


Para realizar un dibujo con la herramienta **Medios Artísticos**, debes seleccionar la herramienta **Medios Artísticos**  y luego haces clic sobre la hoja y arrastras el mouse dibujando como si fuese con un lápiz, del mismo modo que lo haces cuando dibujas con la herramienta **Mano Alzada** .

Al trabajar con la herramienta **Medios Artísticos** , la barra de propiedades cambia. Observa la siguiente imagen:



Puedes seleccionar entre 5 tipos diferentes de medios artísticos: **Preestablecido** , **Pincel** , **Diseminador** , **Pluma Caligráfica**  y **Presión** .

Medio Artístico Preestablecido


El medio artístico **Preestablecido**  te permite seleccionar entre distintos tipos de trazos, los cuales puedes rellenar con color.

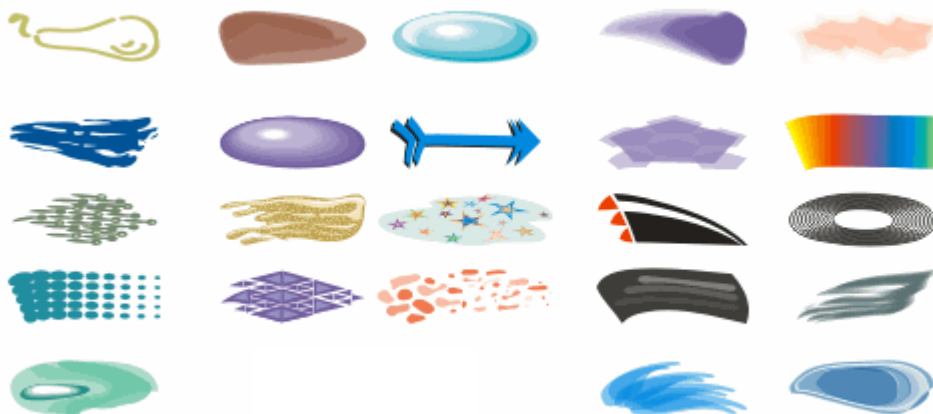


Observa la imagen de la derecha. Esa figura fue realizada con el trazo como el que se observa en la imagen anterior, de la barra de propiedades.

Puedes modificarle tanto el **Suavizado Mano Alzada**, como la **Anchura de la herramienta Medios Artísticos**.


El Pincel

La herramienta **Pincel**  de Medios Artísticos, permite realizar distintos diseños. La imagen siguiente es una muestra de los diseños que puedes crear.



Puedes modificarle la anchura del trazo al igual que en la herramienta **Medios Artísticos Preestablecido**.

El Diseminador

La herramienta **Diseminador**  permite esparcir por la hoja distintos motivos, los cuales seleccionas de una lista en la barra de propiedades. Observa la imagen siguiente.





Sesión 5


- Manejamos la aplicación de Textos
- Aplica el uso de Texto Artístico con sus propiedades para crear logotipos.
- Utiliza la herramienta Texto para crear diseños con Texto al Trayecto.
- Utiliza la herramienta Envoltura interactiva para las imágenes y textos.
- Convierte los Textos a Curva



MANEJO AVANZADO DE TEXTO

Existen dos tipos de texto que puedes añadir en dibujos: **texto artístico** y **texto de párrafo**. El texto artístico se puede usar para añadir líneas cortas de texto a las que se puede aplicar una amplia gama de efectos, como por ejemplo, sombras. El texto de párrafo es útil para textos largos que tengan más requisitos de formato. Veamos como insertamos ambos tipos de texto.

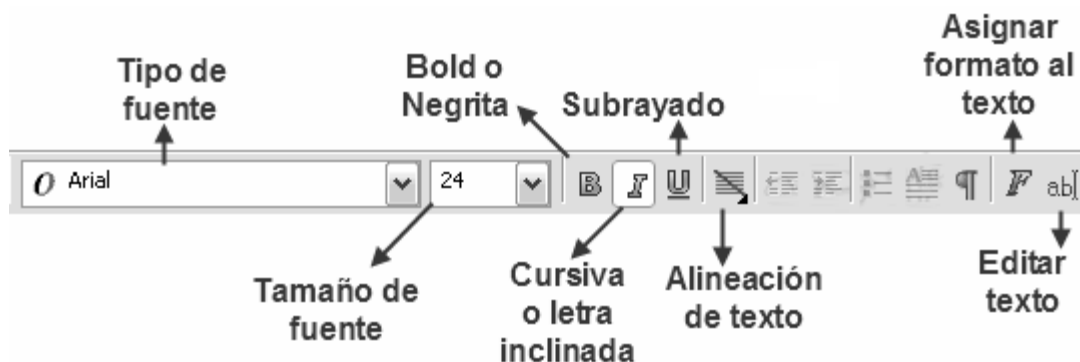
Texto Artístico

Para crear un texto artístico, simplemente selecciona la Herramienta de **Texto**  y haz clic en cualquier parte del área de trabajo y escribe el texto deseado.

A los textos artísticos les puedes hacer todo tipo de modificaciones; además de cambiar el tipo de fuente, el tamaño, el color y demás propiedades correspondientes a un texto.

Asignar formato al texto

Para asignar formato a un texto artístico podemos utilizar la barra de **propiedades** de texto:

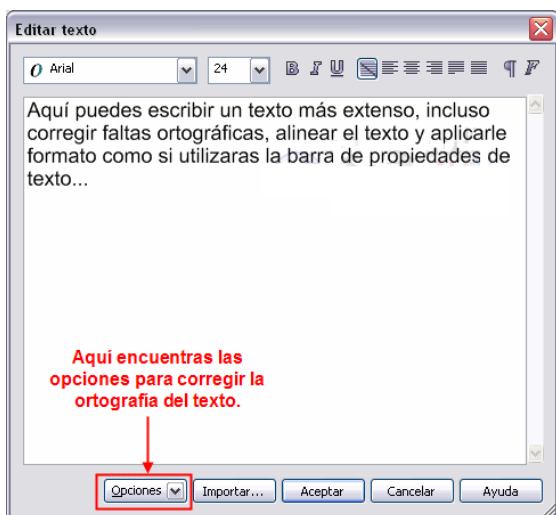


El botón **Asignar formato al texto**, abre el cuadro de diálogo **Formato de texto**, donde puedes hacer más modificaciones relativas a los caracteres que forman el texto, por ejemplo utilizar distintos tipos de **Subrayado**, **Tachado**, **Soberrrayado**, **Mayúsculas**, y **Posición**. Todas esas opciones las encuentras en la ficha **Carácter**, donde tienes opciones extra para modificar tu texto.



Editar Texto

El botón **Editar Texto** de la barra de propiedades de texto, abre un cuadro de diálogo donde puedes modificar el texto, hacerlo más extenso, alinear el texto, cambiar mayúsculas y minúsculas y aplicarle formato como si utilizaras la barra de propiedades de texto, incluso puedes corregir faltas ortográficas (en el botón **Opciones**).



También puedes hacerle cambios al texto artístico como si fuera un objeto gráfico más (aplicar sombra, extrusión, rellenos degradados o de texturas, etc.).



Adaptar el texto a un trayecto

Es posible **añadir texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto** abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado). También puedes adaptar texto existente a un trayecto. El texto artístico se puede adaptar a un trayecto abierto o cerrado.

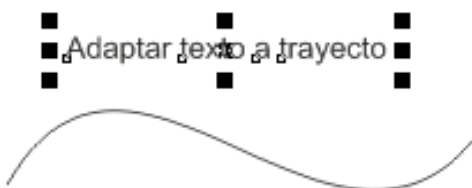
Veamos gráficamente los pasos a seguir para adaptar un texto a un trayecto:

- 1) Debes tener un texto y un trayecto abierto o cerrado, en este caso es abierto.

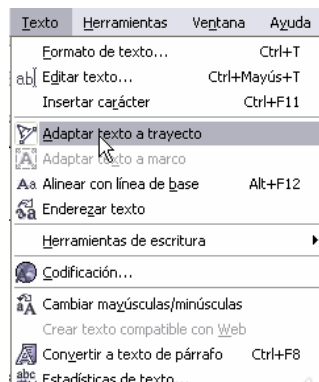
Adaptar texto a trayecto



- 2) Selecciona el texto con la **Herramienta de Selección** .



- 3) Haz clic en el menú **Texto / Adaptar texto a trayecto**.



- 4) El puntero adopta la forma de una gruesa flecha negra.
- 5) Haz clic sobre el trayecto, y el texto se adaptará a la forma del mismo.

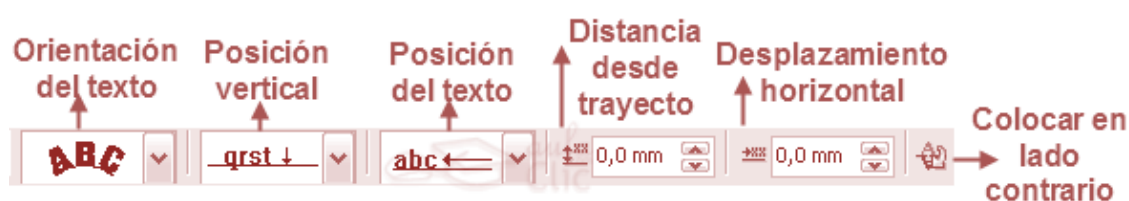
Adaptar texto a trayecto





Una vez que has adaptado el texto a un trayecto, puedes ajustar la posición del texto con relación a dicho trayecto. Por ejemplo, puedes situar el texto en el lado opuesto del trayecto o ajustar la distancia entre el texto y el trayecto.

Luego de adaptar el texto al trayecto, la **Barra de Propiedades** pasa a ser como en la siguiente imagen:



Puedes modificar la orientación, posición, distancia y desplazamiento del texto con respecto al trayecto.

Veamos algunos cambios que se pueden realizar al texto adaptado al trayecto:





CorelDRAW trata el texto adaptado a un trayecto como si fuese un objeto; sin embargo, puedes separar el texto del objeto si no deseas que forme parte de ese trayecto. Cuando se separa el texto de un trayecto curvo o cerrado, conserva la forma del objeto al que se adaptó. Si se endereza el texto, vuelve a adquirir su aspecto original.

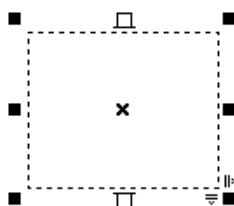
Para separarlo, simplemente selecciona el texto adaptado al trayecto y haz clic en el menú **Organizar / Separar Texto**.



Texto de Párrafo

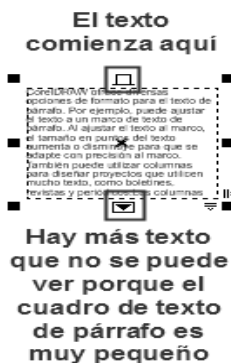
Para insertar un texto de párrafo, haz clic en la Herramienta **Texto** .

Arrastra el cursor en la ventana de dibujo para ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo y escribe allí el texto deseado.




Al copiar texto dentro del marco de texto de párrafo, notarás que los cuadrillos superior e inferior del marco pueden cambiar. Veamos en qué circunstancias cambian y porqué.

Cuando aparece la flecha negra en el cuadro inferior del marco de texto de párrafo, quiere decir que hay más texto que no se puede visualizar porque el cuadro es muy pequeño.



Aquí puedes hacer dos cosas:

- modificas el tamaño del cuadro de texto de párrafo, agrandándolo para que se vea todo el texto; o
- haces un clic con el puntero del mouse sobre la flecha negra en el cuadro inferior. Cuando el puntero del mouse se transforma en , allí dibujas otro cuadro de texto de párrafo. Esto hará que el texto que estaba "escondido", aparezca en el nuevo cuadro de texto de párrafo.

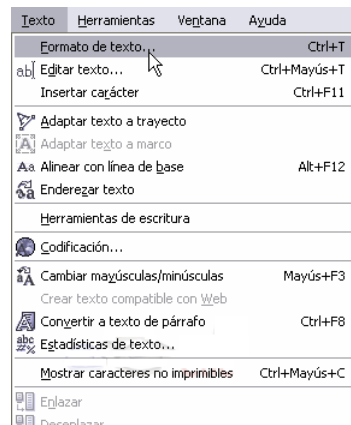
Veamos cómo se observan los 2 cuadros de texto al hacer esto.



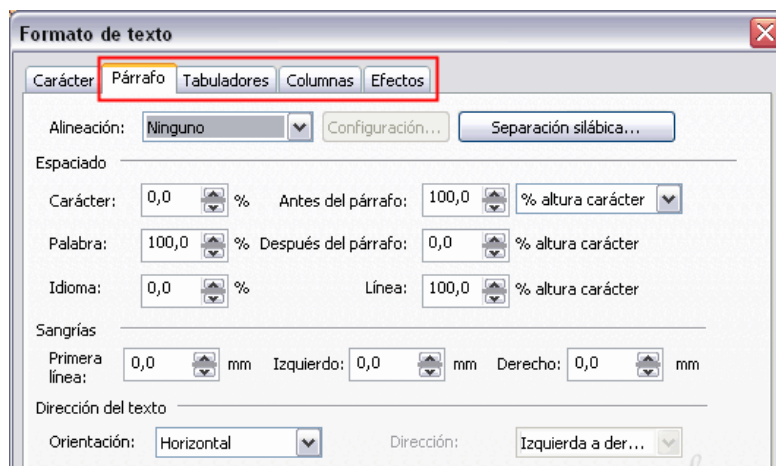
La herramienta de texto de párrafo es muy útil a la hora de diagramar cualquier tipo de publicación que contenga textos extensos como por ejemplo diarios o revistas.


Formato del texto de párrafo

Puedes modificar el texto a través del cuadro de diálogo **Formato de Texto**, que se abre cuando haces clic en el menú **Texto** y seleccionas la opción **Formato de Texto**.




El cuadro de diálogo **Formato de texto** consta de varias fichas que permiten modificar el texto de párrafo. Es así que puedes aplicarle a tu texto **Sangrías**, marcas (viñetas), columnas, tabulaciones y otros formatos.

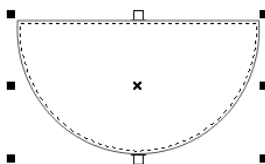


También puedes hacer que un texto se ajuste a una forma predefinida. Para ello, haz clic en la Herramienta **Texto** .

Sitúa el cursor dentro del contorno de la forma hasta que se convierta en un cursor de

texto .

Allí puedes escribir el texto dentro de la forma y asignarle el formato deseado.





CorelDRAW X4

Sesión 6

Actividad de Aprendizaje N° 02



I- Dibuje los Sigüientes Trabajos

01 →



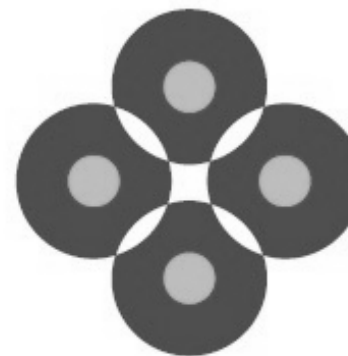
← 02



03 →



← 04



05 →



← 06



07 →



← 08









CorelDRAW X4

Sesión 7

- Utiliza los efectos de la barra de menu con la barra de propiedades.
- Aplica Perspectiva con imágenes vectoriales y mapabits.
- Edita los efectos de Mezcla interactiva con objetos y colores.
- Dibuja logotipos usando la herramienta Envoltura Interactiva.
- Crear efectos de imágenes y textos con el efecto Power Clip.



HERRAMIENTAS DEL MENU EFECTOS

Aplicar extrusión a objetos

Mediante el uso de **extrusiones** de vector puedes hacer que los objetos parezcan **tridimensionales**.

Las extrusiones de vector se crean **proyectando** y **uniendo puntos** de un objeto para crear una ilusión óptica tridimensional. CorelDRAW también permite aplicar una extrusión de vector a un objeto de un grupo.

Puedes **modificar la forma de la extrusión girándola y redondeando las esquinas**.

Veamos cómo aplicar extrusiones de vector.

Lo primero que tienes que hacer es seleccionar un objeto. Luego haz clic en el submenú

Herramientas Interactivas

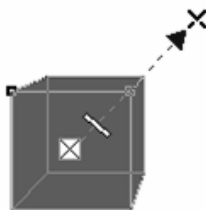


y selecciona la herramienta

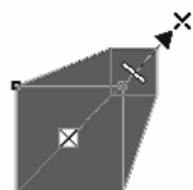
Extrusión interactiva



Haz clic sobre el objeto al que quieres aplicarle extrusión y sin soltar arrastra el mouse hacia el punto donde quieres crear el volumen. Observa la imagen de la derecha. La flecha azul indica la orientación del volumen. Seleccionando la cruz negra (la cual se encuentra donde está la flecha azul), se puede cambiar la dirección de la extrusión.



Sobre la línea de la flecha azul, observa que hay una línea blanca, moviéndola, podrás darle mayor o menor profundidad. Observa la imagen a la derecha.





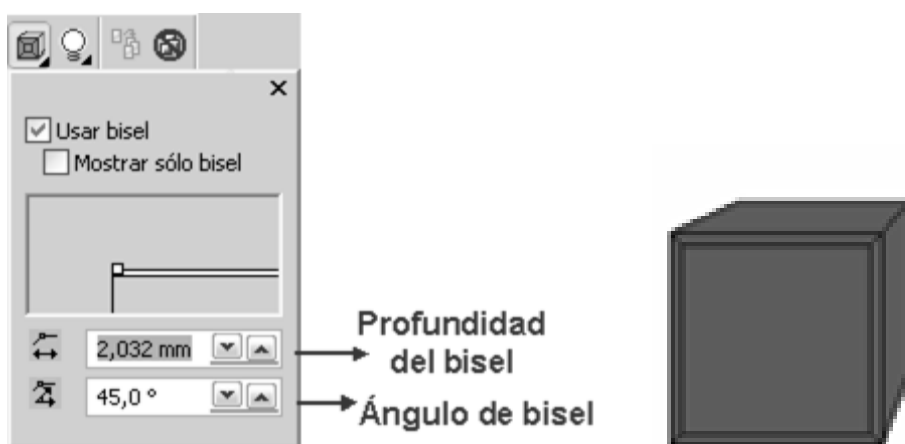


Biseles

Otra forma de dar a un objeto un aspecto tridimensional consiste en **aplicar un borde biselado** a una extrusión.

Un bisel crea la sensación de que los bordes de un objeto se han cortado en ángulo. Para controlar este efecto, puedes especificar los valores de profundidad y ángulo del bisel.


Para ello, selecciona la herramienta **Extrusión** , haz clic sobre un objeto y arrastra el mouse hasta generar la profundidad deseada. Luego haz clic en el botón **Biseles**  que se encuentra en la barra de propiedades. Al hacer clic en dicho botón, se abre un cuadro con opciones como el que se observa a continuación:



Selecciona en esta ventana la opción **Usar bisel** y luego puedes allí configurar la profundidad del bisel y el ángulo.

Rellenos extruidos

Es posible aplicar rellenos a toda una extrusión de vector o a las superficies extruidas de dicha extrusión. Igualmente, puedes cubrir con relleno cada superficie por separado o aplicar un relleno de tapiz que cubra todo el objeto sin alterar el patrón ni la textura.

Para ello selecciona un objeto que tenga extrusión y luego haz clic en el botón **Color** . Se abre una ventana con varias opciones de color. Observa la imagen siguiente:

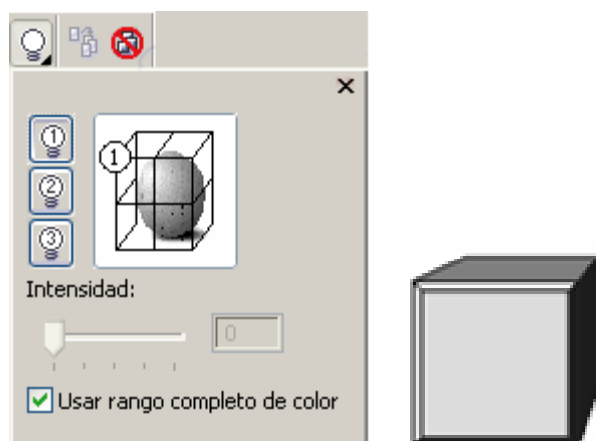


Tienes tres opciones en cuanto a relleno de extrusión: una opción es **Usar el relleno del objeto**, es decir que el objeto tendrá un solo color; otra opción es **Usar color uniforme** de relleno con lo cual la extrusión tendrá un color y el frente del objeto otro; y por último podrás aplicarle la opción **Usar sombra de color**, donde el objeto tendrá dos colores en su extrusión. Con la opción **Color del bisel**, puedes elegir el color que deseas que tenga el biselado que le apliques a tu objeto.

Iluminación

Las extrusiones de vector pueden mejorarse **aplicando fuentes de luz**. Es posible añadir **hasta tres fuentes de luz** de distinta intensidad que se proyecten hacia el objeto extruido. Las fuentes de luz pueden eliminarse cuando ya no son necesarias.

Para ello selecciona un objeto que tenga extrusión y haz clic en el botón Iluminación de la barra de Propiedades. Se abre una ventana como la que observas a continuación:



Haz clic sobre el botón con el número 1 para aplicar una fuente de iluminación. Arrastra alrededor de la esfera que tienes en el área de muestra, hasta ubicar la luz donde tú gustes. Si deseas aplicar más fuentes de iluminación, haz clic en el botón con el número 2 y 3, y realiza los mismos pasos.



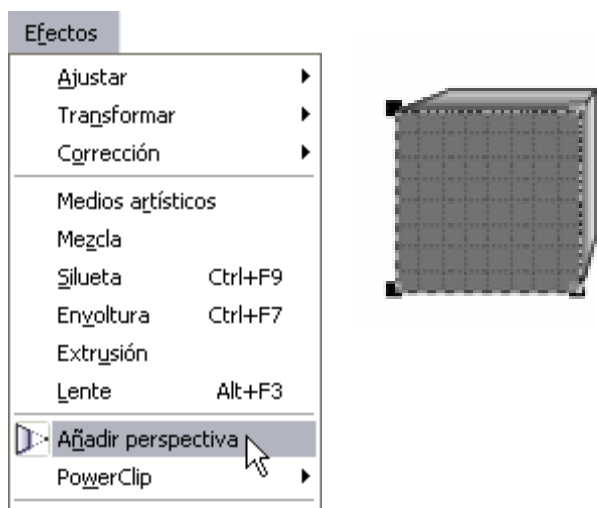
APLICAR PERSPECTIVA A OBJETOS

El efecto de perspectiva puede crearse acortando uno o dos lados de un objeto. El objeto parece retroceder en una o dos direcciones al aplicar este efecto, lo que crea una perspectiva de un punto o una perspectiva de dos puntos.

Es posible añadir efectos de perspectiva a objetos individuales o agrupados. También puedes aplicar un efecto de perspectiva a grupos enlazados, tales como siluetas, mezclas, extrusiones y objetos creados con la herramienta Medios artísticos. Estos efectos no pueden aplicarse a texto de párrafo, mapas de bits ni símbolos.

Para aplicar el efecto de **perspectiva de un punto**, haz clic en el menú **Efectos** y luego selecciona la opción **Añadir perspectiva**.

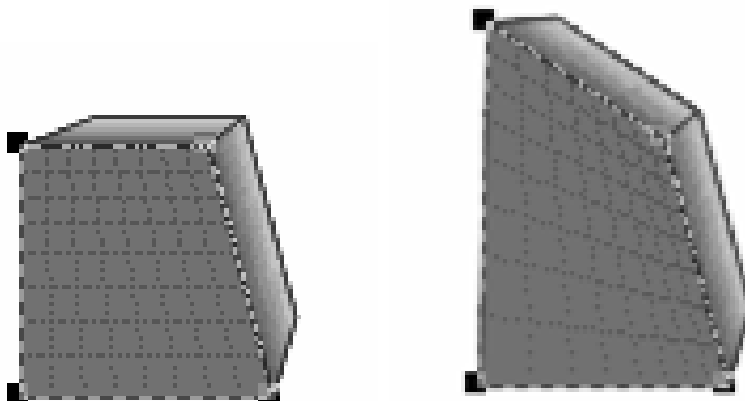
Al hacer clic en la opción **Añadir perspectiva**, aparece un cuadrículado dentro del objeto seleccionado. Observa la imagen de la derecha.



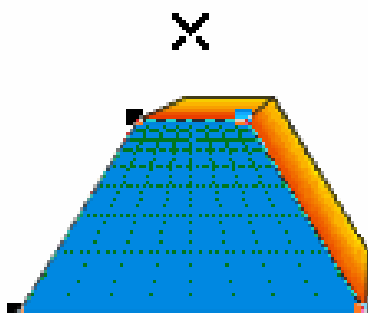
Presiona **Ctrl** y arrastra un nodo. Al mantener presionada la tecla **Ctrl**, limitas la movilidad del nodo a sus ejes horizontal y vertical para crear el efecto de perspectiva de un punto.



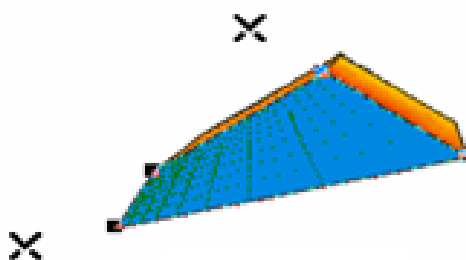
Observa en las imágenes a continuación algunas opciones de perspectivas.





Si deseas desplazar nodos opuestos en dirección contraria a lo largo de la misma distancia, mantén presionadas las teclas **Ctrl + Mayús** mientras arrastras el nodo.



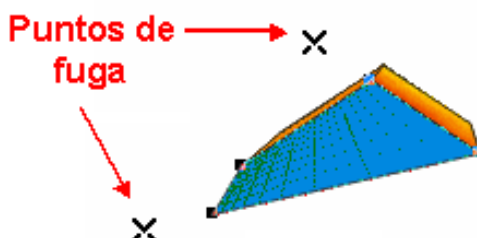
Para aplicar una **perspectiva de de dos puntos**, haz clic en el menú **Efectos** y luego en la opción **Añadir perspectiva**. Arrastra los nodos fuera de la cuadrícula para aplicar el efecto que desees.



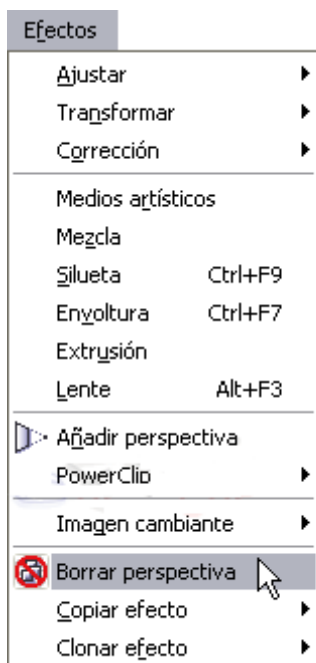


Puedes **ajustar la perspectiva** utilizando la herramienta **Forma** . Para ello, selecciona un objeto que tenga perspectiva y con la herramienta **Forma**, arrastra un nodo a otra posición .

También puedes ajustar la perspectiva moviendo uno o los dos puntos de fuga. Los puntos de fuga son los marcadores en forma de X que aparecen al seleccionar una extrusión o un objeto al que se ha incorporado perspectiva. En una extrusión, el marcador de punto de fuga indica la profundidad (extrusión paralela) o bien, el punto en el que se encontrarían las superficies extruidas si se extendiesen (extrusión de perspectiva).



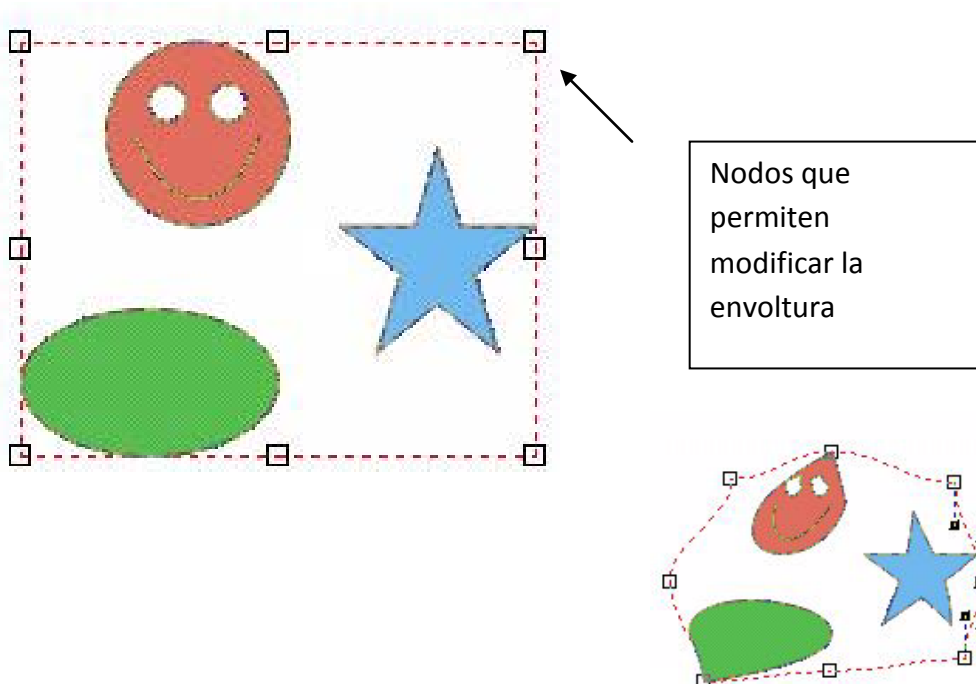
Para eliminar el efecto de perspectiva de un objeto selecciona un objeto que tenga un efecto de perspectiva. Haz clic en el menú Efectos y selecciona la opción Borrar perspectiva.





ENVOLTURA INTERACTIVA

Esta herramienta situada junto a la herramienta distorsión va a permitir que si dibujamos varios objetos y los agrupamos y luego pulsamos el botón de envoltura interactiva se forme alrededor de los objetos una ventana de puntos rojos y nodos que será la envoltura que envuelva a todos los objetos y pudiendo modificar esa envoltura



En la parte de la derecha se puede ver el resultado final después de haber modificado la envoltura que envuelve a los objetos.

En la barra de propiedades aparecen una serie de botones para ajustar las propiedades de la envoltura como si la envoltura se hace por línea o por arco así como los modos de envolturas y también tiene una serie de envolturas predefinidas que podemos seleccionar.

Herramienta relleno interactivo:

Siendo el último icono de la caja de herramientas y pulsando sobre el:



Permite todas las opciones vista anteriormente pero aparecen en la barra de propiedades.





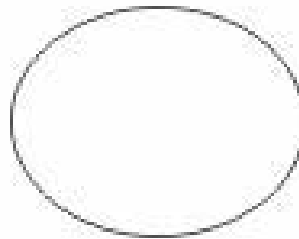
EFECTO POWERCLIP

Mediante este efecto podemos importar una determinada imagen y luego insertarla en algún objeto creado con el coreldraw. La forma de utilizar este efecto es:

- 1.-Dibujar un objeto el cual va a ser el contenedor de la imagen que hemos importado
- 2.- Importar una imagen
- 3.-Ir al menú efectos, luego a la opción powerclip y luego la opción situar dentro del Contenedor, (pero antes de pulsar esta opción debemos de tener seleccionado la Imagen importada que será la que se situé dentro del contenedor) la cual hará que el Cursor del ratón tenga forma de flecha para poder seleccionar cual va a ser el objeto que hará de contenedor de la imagen importada.



Antes del efecto powerclip



Después del efecto powerclip



APLICACIÓN DE LENTES

Las lentes cambian el aspecto con que aparece el área que tienen debajo, no las propiedades y atributos de los objetos. Puede aplicar lentes a cualquier objeto de vectores, como un rectángulo, una elipse, un trayecto cerrado o un polígono. También puede cambiar el aspecto del texto artístico y de los mapas de bits. Al aplicar una lente sobre un objeto de vectores, la propia lente se convierte en una imagen de vectores. Asimismo, si coloca una lente sobre un mapa de bits, la lente también se convierte en un mapa de bits

Después de aplicar lentes, puede copiarlas y utilizarlas en otros objetos.



Tipos de lentes aplicados al original, en el extremo izquierdo: de izquierda a derecha, mapa de calor, aumento y un mapa de colores personalizados.

A continuación, se indican los tipos de lente que se pueden aplicar a los objetos.

Lente	Descripción
Brillo	Permite aclarar y oscurecer áreas del objeto y establecer el nivel de brillo y oscuridad.
Añadir color	Permite simular un modelo de luz aditivo. Los colores de los objetos que se encuentran bajo la lente se suman al color de la lente como si estuviera mezclando colores de luz. Puede elegir el color y la cantidad de color que desee añadir.
Filtro de color	Permite ver el área de un objeto dejando pasar sólo el negro y el propio color. Por ejemplo, si coloca una lente de filtro de color verde sobre una imagen de mapa de bits, todos los colores excepto el verde y el negro estarán excluidos del área de la lente.
Mapa de colores personalizados	Permite cambiar todos los colores del área del objeto situada debajo de la lente por un color intermedio entre dos colores especificados. Además de elegir los colores inicial y final de la gama, podrá elegir la progresión entre esos dos colores. Esta progresión puede seguir un trayecto directo, hacia adelante o hacia atrás por el espectro de colores.
Ojo de pez	Permite distorsionar y aumentar o disminuir los objetos situados debajo la lente según un porcentaje especificado.
Mapa de calor	Permite crear el efecto de una imagen infrarroja imitando el calor de los colores que hay en el área del objeto situada debajo de la lente.
Invertir	Permite cambiar los colores que hay debajo de la lente por sus colores CMYK complementarios. Los colores complementarios son



	los que aparecen en el lado opuesto del espectro de colores.
Aumento	Permite aumentar un área del objeto en función del valor especificado. Este tipo de lente elimina el relleno original del objeto para hacerlo transparente.
Escala de grises tintados	Permite cambiar los colores del área del objeto situada debajo de la lente por sus equivalentes de la escala de grises. Las lentes de escala de grises tintados son muy útiles para crear efectos de tonos sepia.
Transparencia	Permite que el objeto adopte la apariencia de un trozo de película plástica o de cristal tintado.
Líneas de dibujo	Permite mostrar el área del objeto situada debajo de la lente con el color de contorno o de relleno que elija. Por ejemplo, si establece el rojo para el contorno y el azul para el relleno, todas las áreas situadas debajo de la lente aparecerán con contornos rojos y rellenos azules.



Sesión 8

CorelDRAW X4

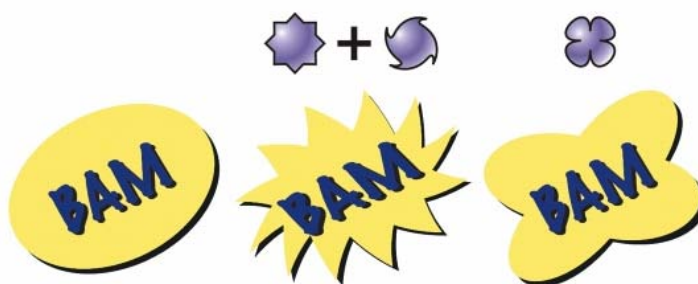
- Utilizamos las Herramientas Interactiva para generar distintos efectos de imágenes y Textos.
- Aplica Efectos de Distorsión para imágenes mapabits y vectoriales.
- Crea efectos de Transparencia Interactiva con textos e imágenes.
- Utiliza distintas forma de efectos para generar Sombras Interactiva.
- Aplica es uso de la herramienta Silueta Interactiva.



APLICACIÓN DE EFECTOS DE DISTORSIÓN

Hay tres tipos de efectos de distorsión que sirven para dar forma a los objetos.

Efecto de distorsión	Descripción
Empujar y tirar	Permite empujar hacia dentro o tirar hacia fuera de los bordes de un objeto.
Cremallera	Permite aplicar un efecto de dientes de sierra a los bordes del objeto. Se puede ajustar la amplitud y frecuencia de este efecto.
Torbellino	Permite girar un objeto para crear el efecto de torbellino. Se puede elegir la dirección del torbellino y el origen, grado y cantidad de rotación.



De izquierda a derecha: imagen original; aplicación de las distorsiones Cremallera y Torbellino; aplicación de la distorsión Tirar.

Después de distorsionar un objeto, es posible modificar el efecto si se cambia el centro de distorsión. Este punto se identifica por un tirador en forma de diamante, alrededor del cual aparece la distorsión. Es parecido a un compás que gira alrededor de un punto inmóvil. El centro de distorsión se puede ubicar en cualquier lugar de la ventana de dibujo o se puede situar en el centro de un objeto para que la distorsión se distribuya uniformemente y la forma del objeto cambie con relación a su centro.

Puede crear un efecto aún mayor si aplica una nueva distorsión a un objeto que ya se haya distorsionado. No perderá el efecto original, por ejemplo, si aplica una distorsión Cremallera por encima de una distorsión Torbellino. La aplicación CorelDRAW permite eliminar y copiar los efectos de distorsión.

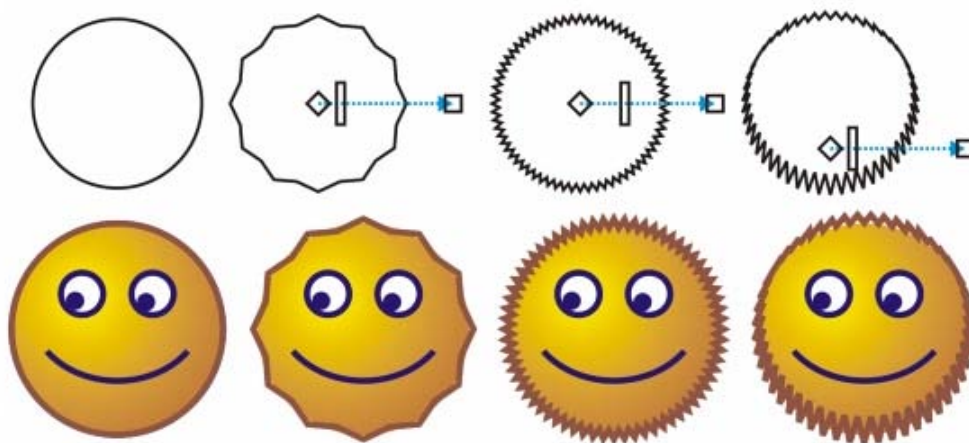


Para distorsionar un objeto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Distorsionar**
2. En la barra de propiedades, haga clic en uno de los botones siguientes para especificar la configuración que desee:
 - **Distorsión Empujar y tirar**
 - **Distorsión Cremallera**
 - **Distorsión Torbellino**
3. Señale el punto donde desee colocar el centro de la distorsión y arrastre el cursor hasta que el objeto tenga la forma que desea

También es posible	
Cambiar el centro de distorsión	Arrastre el tirador de posición en forma de diamante a otra ubicación.
Ajustar el número de puntos en una distorsión Cremallera	Desplace el deslizador central del tirador de distorsión.
Aplicar un efecto de distorsión preestablecido	Elija un efecto de distorsión preestablecido en el cuadro de lista Preestablecido de la barra de propiedades.
Aplicar más de una distorsión a un objeto	Haga clic en otro tipo de distorsión en la barra de propiedades, haga clic en un objeto y arrastre el cursor.

Puede volver a aplicar los efectos a los objetos distorsionados.





APLICANDO SOMBRA Y TRANSPARENCIA INTERACTIVA

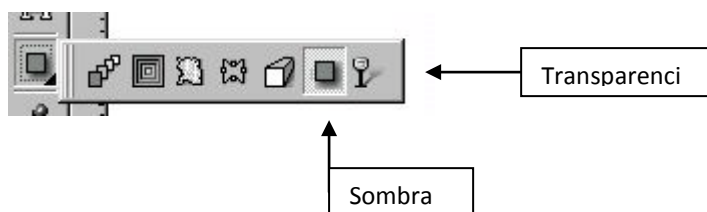
Transparencia

Cualidad de un objeto que facilita ver a través de él. Al definir niveles bajos de transparencia se establecen niveles altos de opacidad y una menor visibilidad de los elementos o de la imagen que quedan por debajo.

Sombra

Efecto de sombra tridimensional que proporciona a los objetos un aspecto real.

Para acceder a estas herramientas hay que abrir el menú de mezcla interactiva y cuando se abren son los dos últimos iconos de la parte derecha



La utilización de ambas herramientas es similar pero se diferencia en que la sombra se aplica a todo el objeto y la transparencia a una parte que queramos del objeto.

En la herramienta sombra aparecen unos botones en la barra de herramientas los cuales nos permiten modificar parámetros de la sombra como la opacidad, el ángulo, color de sombra, fundido de sombra...



En la herramienta transparencia van aparecer unas serie de botones en la barra de herramientas los cuales van a permitir modificar parámetros de la herramienta como el tipo de transparencia, el Angulo de transparencia o si la transparencia afecta al relleno o al contorno o a ambos.






Aplicar silueta a objetos

Para crear líneas concéntricas hacia el interior o el exterior de un objeto, es posible aplicar una silueta.

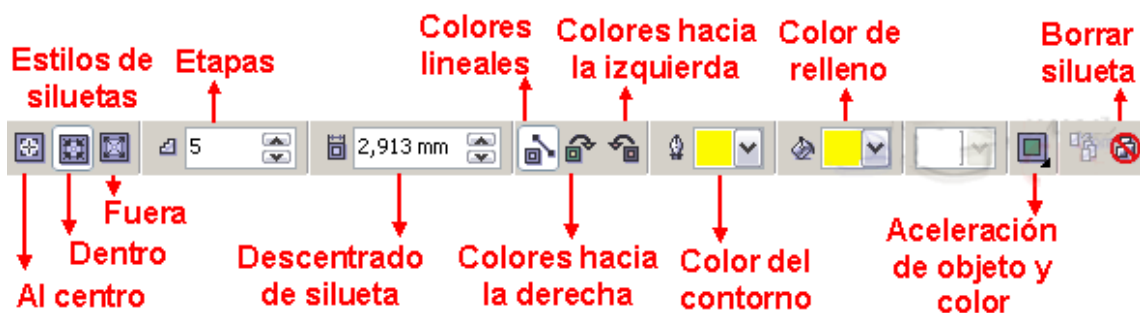
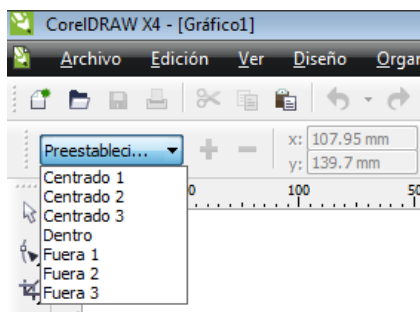
CorelDRAW también permite **ajustar el número de líneas** de silueta y la **distancia entre ellas**.

Puedes **cambiar los colores** de relleno entre las líneas de la silueta y de las propias líneas de contorno.

En el efecto de silueta es posible **crear una progresión de color** en la que un color se mezcle con el siguiente. Esta progresión **puede seguir un trayecto** hacia la derecha, hacia la izquierda o recto a través del rango de colores que elijas.

Partiendo de un objeto cualquiera seleccionado, haz clic en la herramienta **Silueta**  y en la barra de propiedades aparecerán las opciones para modificarla.

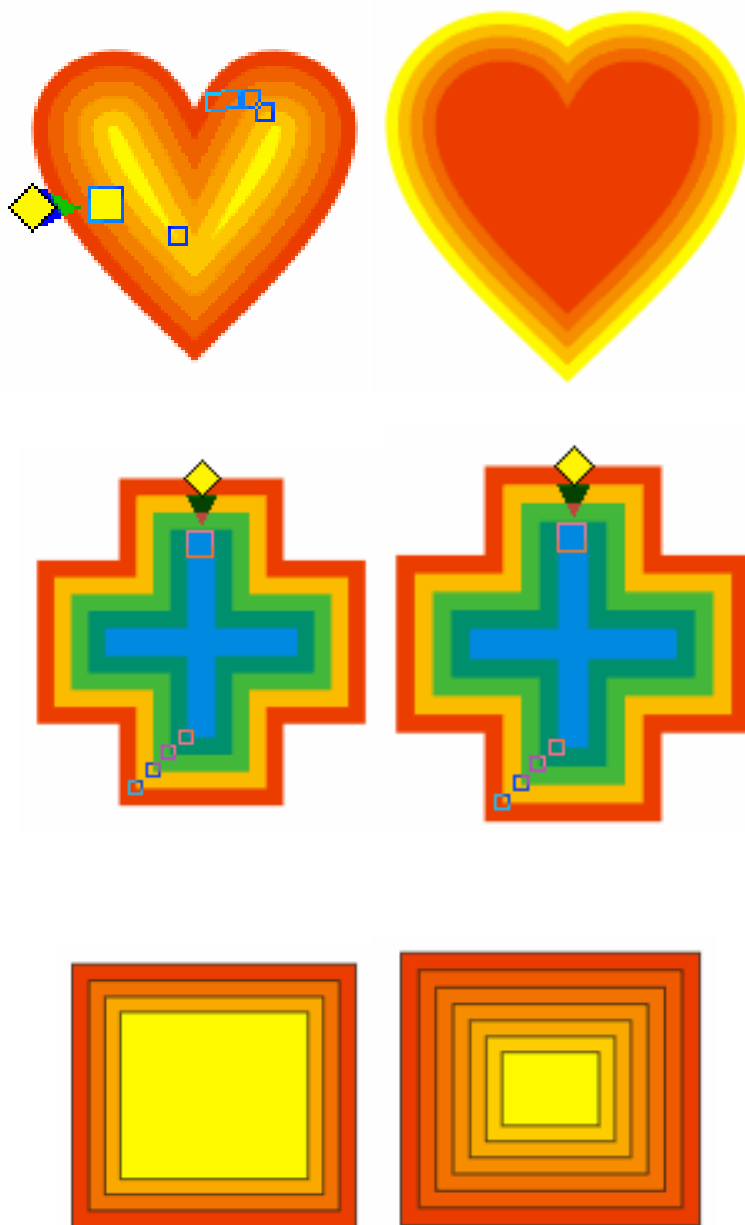
Debido al tamaño de la barra de propiedades con las opciones de silueta, debajo la verás dividida en dos.





Puedes modificar la forma en que aparece la silueta: **hacia dentro, hacia el centro, hacia afuera**; para ello utiliza los botones correspondientes en la barra de propiedades de la herramienta silueta.

Observa las siguientes imágenes donde encontrarás los distintos tipos de silueta detallados.





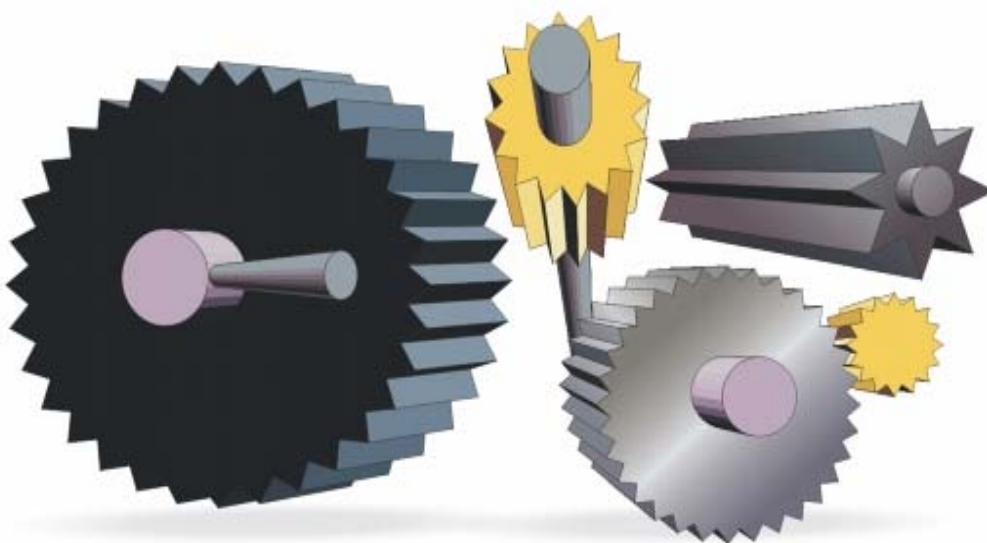
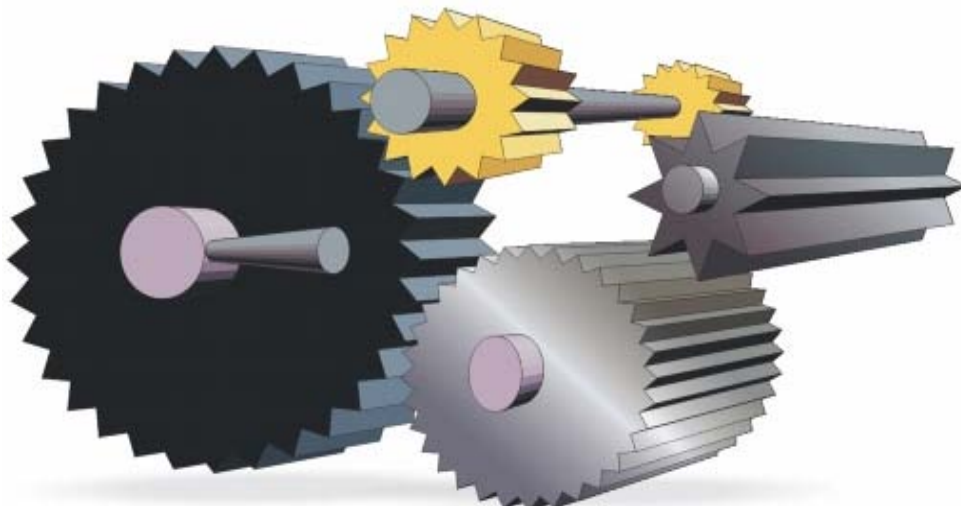
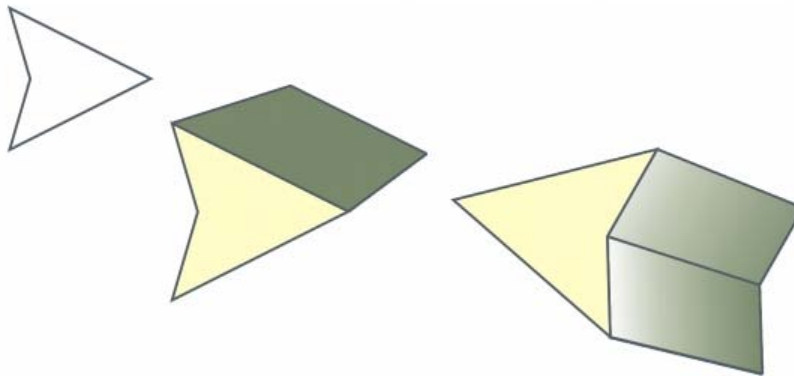
CorelDRAW X4

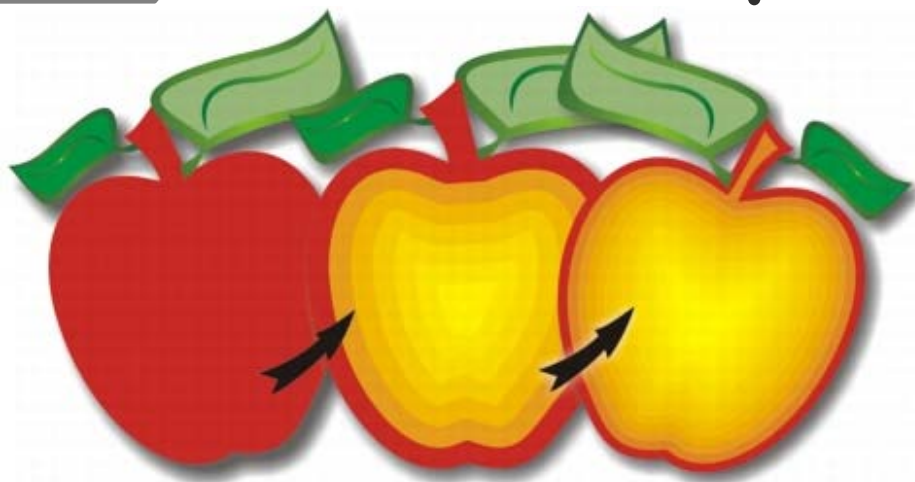
Sesión 9

Actividad de Aprendizaje N° 03



I- CREA LOS SIGUIENTES DIBUJOS







CorelDRAW X4

Sesión 10

- Utiliza Paleta de Colores para pintar diseños(artes)
- Diferencia entre color RGB, CMYK, LAB.
- Aplica colores de relleno usando la barra de Herramienta Contorno.
- Crea diseños usando colores y degradados con la Herramienta de Relleno.




PALETA DE COLORES.


Herramienta relleno:


Para acceder a esta herramienta hay que pulsar el icono situado debajo de la herramienta pluma de contorno. Una vez pulsado se abre una serie de opciones:



La primera opción es la de color uniforme  y su funcionamiento es igual que la ventana de color de pluma visto antes.

La segunda opción  permite crear un relleno degradado y puede ser lineal, cónico, radial o cuadrada, también permite elegir el color inicial y final del degradado que por defecto es el color blanco y negro en la opción de dos colores. La opción de personalizado permite crear un degradado usando los colores y el número de colores que queramos.

El relleno con patrón  permite que el relleno de un objeto sea un dibujo especial o un relleno especial, pulsando la opción de dos colores se puede ver los rellenos patrón preestablecido y también parámetros como su altura o anchura. La opción de color contiene una serie de patrones no en blanco y negro como la anterior opción de patrón, y la opción de mapa bits contiene otra serie de rellenos patrones preestablecidos, en todas las opciones se pueden importar rellenos patrón.

Relleno con textura  contiene una serie de rellenos preestablecidos con una serie de parámetros que podemos modificar a nuestro gusto.

Una vez dibujado un objeto y establecido su color de relleno y contorno se puede guardar ese relleno y contorno como un estilo para que cada vez que se dibuje un objeto aunque sea de muy distinta forma que el primero en el cual se basa el estilo pueda ese objeto adoptar tanto el relleno y el contorno fijado en el estilo. Para crear un estilo hay que dibujar un objeto con sus características de color de relleno y de contorno luego pulsar el botón derecho del ratón y seleccionar la opción estilo y a continuación la opción guardar estilo en la que se abre un menú que permite guardar tanto el relleno y/o el contorno y dar un nombre a ese estilo. A partir de este momento cuando se cree un objeto y se pulse con el botón derecho la opción de estilo y luego la de aplicar, ese nuevo objeto adquirirá el relleno y contorno fijado en el estilo. En el menú edición en la opción de copiar propiedades de... también permite aplicar el relleno y contorno de un objeto a otro.

**Herramienta pluma de contorno:**

Para utilizarla hay que pulsar el icono situado en la barra de herramientas, y en el cual se abren distintas opciones:




Pulsando el primer icono se abre el menú pluma de contorno, en este menú podemos cambiar opciones como el color, anchura, estilo de la pluma así como opciones de establecer la forma de las esquinas o los finales de línea, también la forma inicial y final de un trazo, también la forma de la plumilla y el ángulo con respecto al papel



Unas de la opción más importante es la de cambiar el color, pulsando sobre el botón color podemos elegir el color deseado y si pulsamos sobre el botón otro vamos a poder establecer nuestra propia paleta de colores así como colores personalizados:





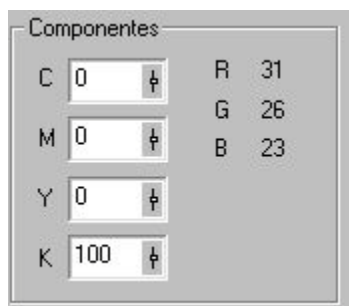
Pulsando el botón otro o también pulsando sobre el segundo icono  que aparece cuando se pulsa la herramienta pluma de contorno se accede al menú color que tiene tres pestañas, la pestaña modelo, la pestaña mezcladores y la pestaña paletas.

Colores RGB y Colores CMYK

En la pestaña modelo podemos elegir un es color que deseamos para eso pulsamos el tanto la barra vertical como la ventana del color y se seleccionara el color deseado. También se puede seleccionar un color numéricamente para lo cual habrá que poner su valor numérico en las ventanas C M Y

Blanco	C = 0	R = 255
	M = 0	G = 255
	Y = 0	B = 255
	K = 0	

Negro	C = 100	R = 0
	M = 100	G = 0
	Y = 100	B = 0
	K = 100	



Componentes	
C	0
M	0
Y	0
K	100

R 31
G 26
B 23

Junto al valor numérico del color en sistema CMYK esta el valor numérico del color en sistema RGB. Se puede seleccionar o crear un color y añadir a la paleta para ello hay que pulsar el botón añadir y el nuevo color aparecerá en la paleta de colores.

La pestaña mezcladores permite también seleccionar y combinar colores, aunque es una forma poco utilizada.

La pestaña paleta permite elegir entre un conjunto de paletas preestablecidas las paletas mas utilizadas son las PANTONE .Esta la opción de rebajar el color mediante la opción tinta, es recomendable siempre tener la opción del 100.

Para cambiar la paleta de colores que estamos utilizando cuando estamos dibujando hay que ir al menú ventana y pulsar la opción paleta de color y a continuación aparecerá un listado de paletas de color, se pulsa sobre la opción que se desee, siempre es recomendable las paletas PANTONE por en gran numero de colores y por que son las mas difundidas en las imprentas.



CorelDRAW X4

Sesión 11

- Importamos imágenes de otros formatos (Imágenes Mapabits.)
 - Imágenes JPG
 - GIF
 - TIF
 - BMP
 - JPEG,ETC
- Exporta Archivos con otros formatos todos los Elementos y artes creados como son logotipos,banners,afiches,etc.
- Tamaño y calidad de los archivos



IMPORTACIÓN DE ELEMENTOS

Importación de Archivos.

Puede importar archivos creados en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede importar archivos en formato PDF (Portable Document Format), JPEG o AI (Adobe Illustrator). Puede importar un archivo y colocarlo en la ventana de aplicación activa como un objeto. Asimismo, es posible modificar el tamaño del archivo y centrarlo al importarlo. El archivo importado se convierte en parte del archivo activo. Al importar un mapa de bits, es posible volver a muestrearlo para reducir el tamaño del archivo o recortarlo para eliminar las áreas no utilizadas de la foto. También puede recortar un mapa de bits para seleccionar sólo el área y tamaño exactos de la imagen que desee importar.

Al importar un archivo de una versión anterior de CorelDRAW que contenga texto en un idioma distinto del empleado por el sistema operativo, puede utilizar la configuración de la página de códigos para asegurarse de que los nombres de objetos, palabras clave y notas guardados con el archivo se muestren correctamente.

Para importar un archivo a un dibujo activo

1. Haga clic en **Archivo** **Importar**.
2. Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.
Si es necesario puede buscar la imagen mediante el cuadro de búsqueda. Puede buscar imágenes utilizando criterios de búsqueda tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario, nombre de mapa de bits, nombres de objeto y así sucesivamente.
3. Elija un formato de archivo en el cuadro de lista situado al lado del cuadro **Nombre de archivo** (Windows Vista) o del cuadro de lista **Tipo de archivos** (Windows XP).
Si no sabe cuál es el formato de archivo, elija **Todos los formatos de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo
Si el archivo contiene texto en un idioma distinto del empleado por el sistema operativo, elija la opción correspondiente del cuadro de lista **Seleccionar página de códigos** (Windows Vista) o **Página de códigos** (Windows XP) para que los nombres de objetos, palabras clave y notas se muestren correctamente.
Estas opciones no están disponibles para todos los formatos de archivo.
5. Haga clic en **Importar** y realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en la página de dibujo para conservar el archivo original y situar el ángulo superior izquierdo en el lugar señalado al hacer clic.
 - Haga clic y arrastre en la página de dibujo para modificar el tamaño del archivo. El cursor de importación muestra las dimensiones del archivo cuyo tamaño se ha modificado a medida que se arrastra en la página de dibujo.
 - Presione la tecla **Intro** para centrar el archivo en la página de dibujo.
Las opciones de encaje activas se aplican al archivo importado.



EXPORTACIONES OTROS FORMATOS

Exportación de archivos

Puede usar el menú **Archivo Exportar** para exportar archivos a una gama variada de formatos de archivo vectoriales y de mapas de bits que se pueden utilizar en otras aplicaciones. Por ejemplo, un archivo puede exportarse al formato AI (Adobe Illustrator) o [GIF](#). También puede exportar un archivo y optimizarlo para usarlo con aplicaciones de ofimática, tales como Microsoft Office o Corel WordPerfect Office.

Cuando exporta un archivo, el archivo original se mantiene abierto en la ventana de dibujo en su formato existente.

Puede usar el menú **Archivo Guardar como** para guardar archivos en varios formatos vectoriales. Después de guardar un archivo en un formato de archivo diferente, el archivo guardado se muestra inmediatamente en la ventana de dibujo. Es recomendable que primero guarde el archivo en el formato CorelDRAW (CDR) porque algunos formatos de archivo no admiten todas las funciones que puede encontrar en un archivo CorelDRAW.

Para exportar un archivo

1. Haga clic en **Archivo Exportar**.
2. Elija la carpeta en la que desee almacenar el archivo.
3. Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Active una de las casillas de selección siguientes:
 - **Exportar sólo esta página:** exporta únicamente la página actual de un archivo de varias páginas.
 - **Sólo lo seleccionado:** guarda únicamente los objetos seleccionados en el dibujo activo.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** oculta los cuadros de diálogo que proporcionan opciones más avanzadas de exportación.Estas opciones no están disponibles para todos los formatos de archivo.
6. Haga clic en **Exportar**.

Si se abre el cuadro de diálogo del formato de exportación elegido, especifique las opciones que desee. Si desea obtener información detallada sobre los formatos de archivo, consulte "Formatos de archivo admitidos."

•



CorelDRAW **X4**

Sesión 12

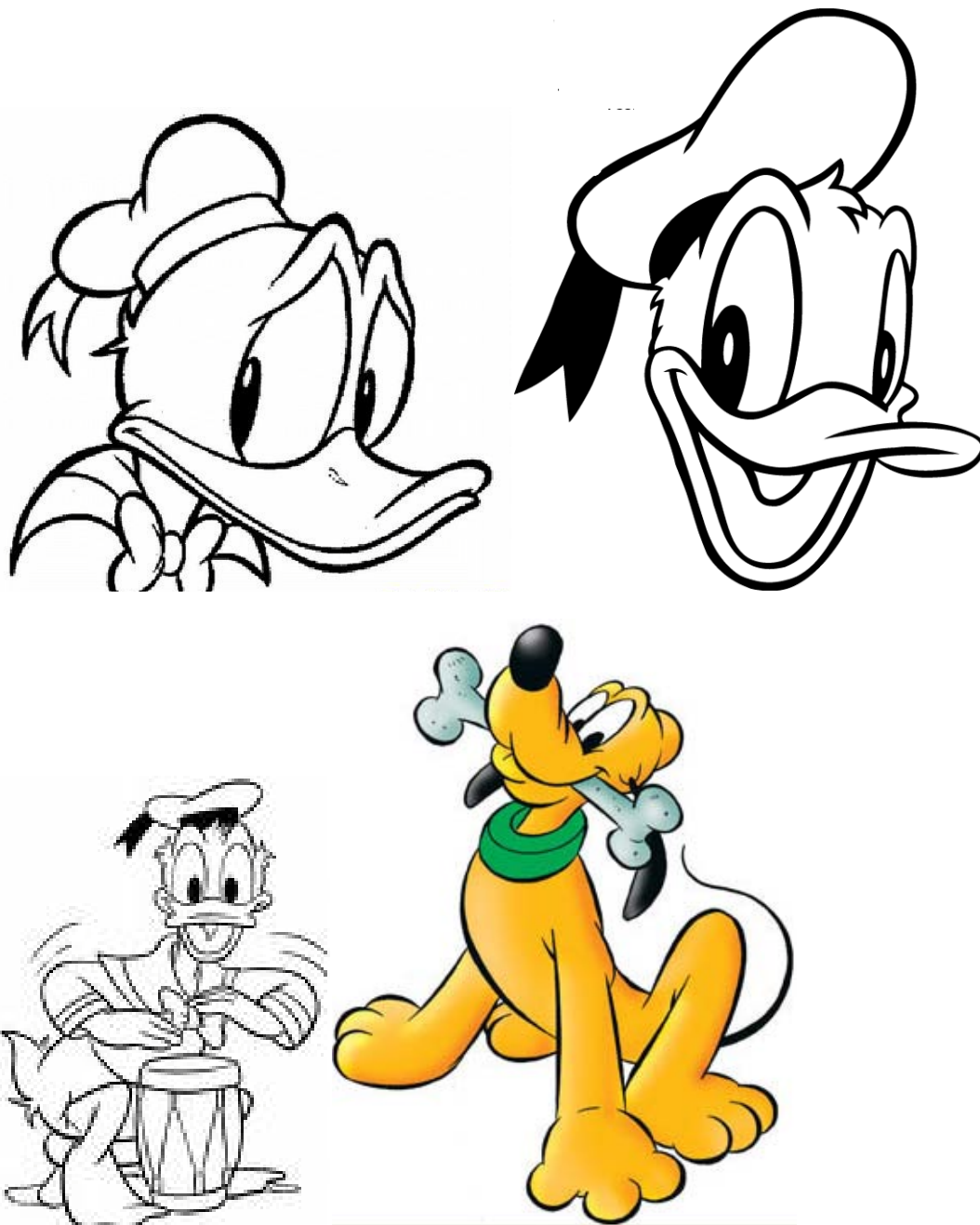
Actividad de Aprendizaje N° 04



I- CREA LOS SIGUIENTES LOGOTIPOS



II- CREA LOS SIGUIENTES CARICATURAS



www.itae.edu.pe



EL JAGUEL

6 DE MARZO
16:30 HRS.
BUITRES
ENLACE 21
LA GATA FLORA
JAIME ROOS
GOGO SQUAT
LA TRIPLE NELSON
MATEO MORENO
FITO PÁEZ

7 DE MARZO
16:30 HRS
GUATUSI
PEYONES
IBALUBANA
VIEJO PERRO
LA CHANCHA
CARAJO
LA TABARÉ
LA VELA PUERCA

**PUNTA
ROCK
2009**

INVITA:
ANCEL
Maldonado

ENTRADA LIBRE