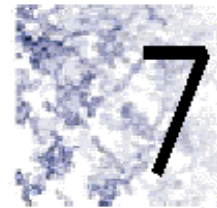




UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Coordinación General del Sistema para la Innovación del Aprendizaje
Coordinación de Programas en Red y Educación a Distancia



COREL DRAW 8



Manual *RAPIDO* para usar *Corel Draw 8*

Universidad de Guadalajara  Coordinación de programas en red y educación a distancia



Corel Draw 8

Índice

<u>EMPEZANDO A DIBUJAR</u>	2
<u>CURVAS BEZIER</u>	3
<u>OBJETOS</u>	5
<u>COLOR</u>	7
<u>TEXTO</u>	8
<u>EFFECTOS ESPECIALES</u>	11

Fuente: <http://www.dwes-digital.com/dwes/dwes/graficos/index.htm>



EMPEZANDO A DIBUJAR

CREANDO EL PRIMÉR DIBUJO:

La primera vez que abrimos Corel, nos encontramos con una ventana como la mostrada aquí arriba que nos da diversas opciones:

NUEVO GRAFICO: Es aquí donde deberemos hacer clic si queremos empezar a dibujar

ABRIR EL ULTIMO EDITADO: Nos abre el ultimo dibujo que hayamos creado antes de cerrar el programa.

ABRIR GRAFICO: Abre uno de los dibujos que tengamos guardados.

PLANTILLA: Nos permite escoger una de las plantillas que vienen predefinidas con el programa.

COREL TUTOR: Nos abre un tutorial sobre Corel que no está mal pero no lo necesitareis gracias a DWES.

NOVEDADES: Nos muestra las novedades de la versión de Corel que estemos usando.

Una vez empezamos un dibujo nuevo, lo primero que tendremos que hacer será configurar la pagina ya que por defecto viene en DIN A4. Esto se hace en **DISEÑO/PREPARAR PAGINA**.

Una vez allí se nos permitirá cambiar todos los parámetro que queramos de la pagina.

FORMAS DE VISUALIZACIÓN:

Corel Draw dispone de tres formas de visualizar un documento, que se activan desde el menú **VER**, estos son:

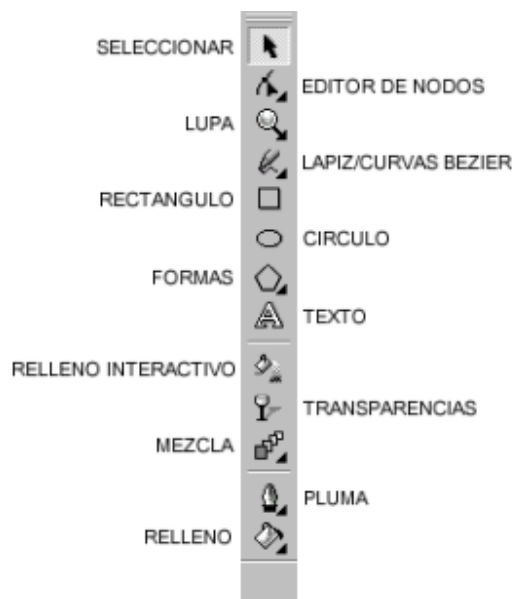
LINEAS DE DIBUJO SIMPLES: Muestra la estructura de los objetos sin rellenos ni contorno.

LINEAS DE DIBUJO: Similar a la anterior pero se muestran mayor numero de líneas.

BORRADOR: Muestra los rellenos de los objetos como colores sólidos.

NORMAL: Es la que viene por defecto que muestra todo a una buena resolución

MEJORADA: Es la mejor de todas ya que muestra todo con la mayor calidad posible, con anti-aliasing incluido.(es el método de visualización mas lento de todos)





Para ver el trabajo sin el estorbo de las paletas de herramientas y demás pulsar la tecla F9

LAS REGLAS:

Las reglas se activan en el menú ver pero ya están activadas por defecto.

Las reglas se pueden mover por la pantalla, pulsando la tecla MAYUS y arrastrando con el mouse.

Existen diferentes unidades para las reglas. Para acceder a ellas, se hace doble clic sobre una de las reglas y saldrán las opciones de regla.

PRIMERAS FORMAS Y TRAZADOS:

Una vez que ya sabemos el manejo mas o menos de las herramientas, podemos empezar con nuestras primeras formas

El modo de la herramienta LAPIZ mano alzada nos  permite hacer formas complejas como si fuese un lápiz normal.

PERSIANA DE TRANSFORMACIONES:

Con estas transformaciones, podemos inclinar , escalar , rotar , cualquier objeto a nuestra voluntad.

La persiana TRANSFORMACIONES tiene diversas opciones de transformación:

Posición: Desplaza el objeto según las coordenadas que haya dado el usuario

Escala y reflejo: Estira y refleja el objeto , según las opciones que hayamos seleccionado.

Rotación: Hace girar el objeto seleccionado.

Inclinación: Hace inclinarse los objetos u objeto que tengamos seleccionado.

Tamaño: Cambia la escala de un objeto.

Cada vez que hagamos una selección, debemos pulsar el botón APLICAR situado en la parte inferior de la persiana TRANSFORMACIONES.

CURVAS BEZIER

MODO DE USO:

El modo de crear curvas BEZIER es el siguiente:

-Coger la herramienta BEZIER 

-Picar sobre la zona del dibujo donde se desee empezar el trazo y hacer clic con el ratón.

-Hacer el segundo punto, hacer clic y esta vez sin soltar el botón, arrastramos el mouse y nos



saldrá la curva BEZIER.

-Se puede continuar hasta cerrar la forma, pero también se puede dejar abierta pulsando el botón derecho del mouse para terminar de hacer curvas.

-Lo mejor para aprender el uso de esta herramienta, es practicar y practicar ya que es un modo "distinto" de dibujar.

NODOS:

Existen tres diferentes tipos de nodos:



Asimétrico: Los puntos de control de este tipo de nodo, no comparten características de alineación o de longitud y se mueven independientemente el uno del otro.

Uniforme: Los puntos de control de estos nodos, se encuentran enfrentados y se mueven simultáneamente.

Simétrico: Al igual que el anterior, los puntos de control de un nodo simétrico siempre se encuentran enfrentados.

PERSIANA DE EDICIÓN DE NODOS:

Con esta persiana de edición de nodos, es posible fragmentar una curva por un nodo determinado, convertir nodos de rectas en curvas, o añadir nodos fácilmente.

Para añadir nodos, simplemente seleccionamos la herramienta de edición de nodos y clicamos sobre la parte de la línea donde queramos añadir un nodo, una vez seleccionado, vamos a la persiana de edición de nodos y pulsamos el botón del signo de + .

Para quitar nodos, simplemente seleccionamos el nodo a eliminar con la herramienta de edición de nodos y en la paleta de edición de nodos, pulsamos el botón del signo - .

INTERSECCIÓN Y RECORTE:

Con estas herramientas el usuario podrá crear objetos nuevos a partir de otros ya existentes, recortando y uniendo.



Esta persiana se encuentra en el menú ver/Persianas/Interseccionar.

Las opciones que nos ofrece esta persiana son las siguientes:

SOLDAR: Permite unir dos o mas objetos y convertirlos en uno solo. Si los objetos se encuentran superpuestos , estos se fusionarán en uno solo.

INTERSECCIÓN: Es parecida a la de soldar .El método es muy parecido a soldar pero esta vez se seleccionará el objeto y le diremos **INTERSECCIONAR CON...** y se selecciona el otro objeto.

RECORTAR: Esta herramienta permite recortar objetos con la ayuda de otros objetos que tengamos superpuestos sobre la forma a recortar.

LOS SIMBOLOS:

Corel incorpora una persiana para la incorporación de símbolos de texto.

Para incorporar un símbolo en el documento, simplemente se arrastra el símbolo al lugar donde lo queramos.



LA PLUMA:

La herramienta pluma permite dibujar formas de diferentes tipos de rotulación, grosor, presión, etc.

En realidad lo que se crea con esta herramienta son curvas cerradas. Funciona igual que la herramienta mano alzada .

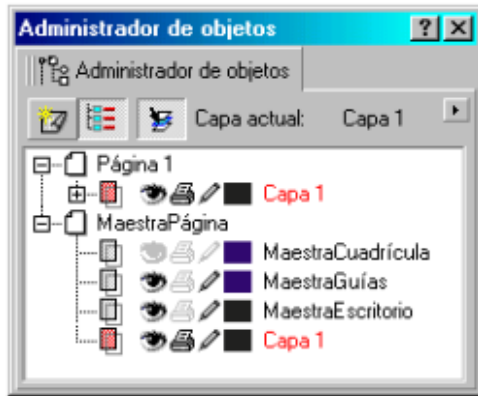
LA PERSIANA PLUMA:

En esta persiana podremos cambiar las propiedades de nuestros trazados: grosores, terminaciones...

También disponemos de diferentes estilos de líneas: discontinua, punteada, líneas y puntos...

En la parte superior de esa persiana, aparece una ventana donde se muestra el estado actual de la línea. Debajo de esta ventana de previsualización nos vienen las terminaciones de líneas, con diferentes estilos. Justo debajo nos aparece el estilo de línea (punteada, discontinua....). Y debajo de esta podemos elegir el color de la línea.

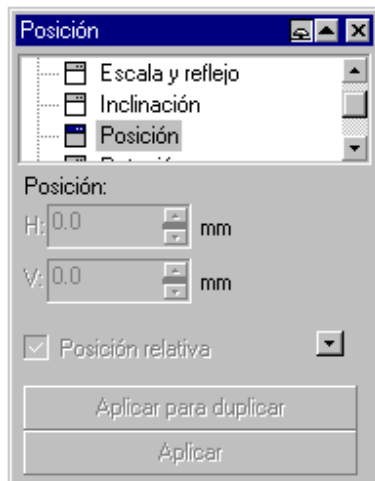
OBJETOS



Cuando creamos objetos, se van colocando uno encima del otro, el ultimo objeto que se crea se pone siempre encima del anterior como si fueran capas.

Si queremos cambiar el orden de los objetos, tenemos que seleccionar el objeto a cambiar de orden y ir al menú ORGANIZAR/ORDEN/ y elegir donde queremos que se sitúe dicho objeto:

Puede ser HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS, .Con estas dos opciones si decimos hacia adelante, el objeto se pondrá delante de todos, y si elegimos hacia atrás el objeto se situará detrás de todos.



También están las opciones AVANZAR UNO y RETROCEDER UNO, que sirven para avanzar una posición o retroceder una posición.

Si tenemos muchos objetos, podemos agruparlos en uno solo, para eso tenemos que

seleccionar todos los objetos que queramos agrupar clicando en ellos dejando apretada la tecla MAYUS y ir al menú ORGANIZAR/AGRUPAR o pulsar CTRL+G. Para desagrupar se selecciona el grupo de objetos agrupados y se va a ORGANIZAR/DESAGRUPAR.

ALINEAR Y ENCAJAR:

En el menú ORGANIZAR existe una opción llamada ALINEAR Y DISTRIBUIR que sirve para alinear los objetos en la posición que queramos ya sea vertical, horizontal o centrada. El trabajo con esta ventana es muy sencillo; se seleccionan por ejemplo un círculo y un cuadrado. Si queremos que el círculo esté totalmente centrado en el interior del cuadrado, seleccionamos los dos elementos y vamos al menú ORGANIZAR y seleccionamos ALINEAR Y DISTRIBUIR y seleccionamos en la pestaña ALINEAR las dos opciones CENTRO y CENTRO.

CAPAS:

El trabajo con capas es similar al Photoshop ya que permite manejar ilustraciones complejas.



Las capas son como hojas de papel vegetal que se



de la capa activa en ese momento.

superponen una sobre la otra. También es similar a la opción que hemos visto anteriormente llamada ORGANIZAR/HACIA ATRAS.....

La paleta CAPAS se encuentra en el menú VER/VENTANAS ACOPLABLES/ADMINISTRADOR DE OBJETOS.

Con estas capas podemos separar las guías de la cuadrícula para hacer visible o invisible según que elementos, para ello solo tenemos que marcar el icono en forma de ojo para visualizar o ocultar elementos.

Podemos crear capas nuevas y darles nombres y poner todos los elementos en esa capa para tenerlos separados y trabajar mas cómodamente. Por ejemplo, estamos maqueteando una revista, pues el texto puede ir en una capa, las fotos en otra, y los titulares en otra capa.

COMBINACIÓN DE OBJETOS:

si tenemos varios objetos y los agrupamos, estos pasarán a formar parte

RELLENOS:

Degradados:

Disponemos de diferentes tipos de degradado: Lineal, Radial, Cónico y Cuadrado.

Una vez hayamos escogido un tipo de degradado, podemos elegir los colores del mismo, color inicial y color final, y el punto medio que sirve para dar mayor intensidad a un color que a otro en el degradado.

Mosaicos:

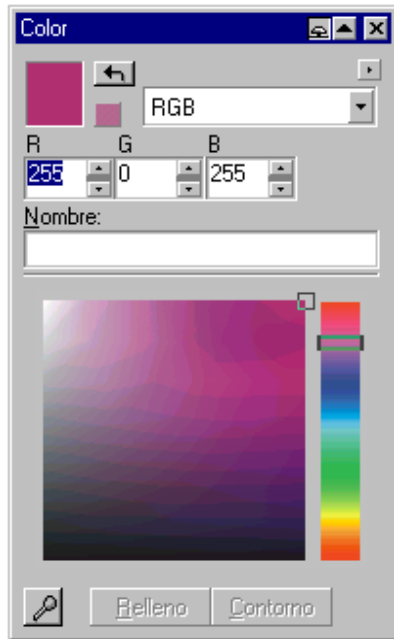
Los rellenos de mosaico son imágenes que se repiten por una superficie; pueden ser de tres tipos:

2 colores: son los mas sencillos ya que solo tienen dos



colores que podemos cambiar a nuestro antojo.

Color: Es similar al anterior pero con mosaicos en color, aquí no se nos permite cambiar los colores pero si que nos deja cargar otros mosaicos desde el disco duro.



Mapa de bits: Es igual que el anterior pero en este caso nos permite cargar imágenes que hayamos creado nosotros mismos ya sean fotografías o dibujos nuestros. Permite una amplia gama de formatos. Todos estos tipos de mosaicos nos permite cambiar la escala y la repetición del mosaico dentro de la misma ventana.

TEXTURAS:

Con este tipo de relleno nos encontramos con una amplia gama de texturas para nuestros objetos.

Estas texturas se pueden variar el tamaño los colores La mejor manera es que se vayan probando para ver el resultado de las mismas.

COLOR

Antes de nada hay que saber que el color que vemos en pantalla, no tiene nada que ver con el que se imprime.

El modo de color de la pantalla es RGB (rojo, verde y azul) y el de impresión es el CMYK (cian, magenta, amarillo y negro).

Desde la persiana COLOR se pueden variar los diferentes colores para crear unos nuevos.

Las paletas de color que vienen con Corel Draw cubren la mayoría de tintas del mercado.

Paletas como : Pantone, Trumatch.

No obstante, el objetivo del diseño sea para publicación en HTML. Para este tipo de imágenes, Corel dispone de dos paletas a 256 colores de 8 bits.

Corrección de color:

Insistimos otra vez en decir que los colores que vemos en el monitor, no serán los mismos que veremos en el papel. Para obtener una visión aproximada del resultado impreso, tendremos que hacer una corrección de color.

Para acceder a esta opción vamos al menú VER/CORRECCIÓN DE COLOR .

Una vez allí nos encontraremos con 3 opciones que son:

Ninguna: Es la que viene por defecto y no modifica los colores brillantes de la pantalla.

Rápida: muestra una aproximación a los colores impresos.



Precisa: Nos lo muestra con exactitud.
(hay que decir que no hay que fiarse demasiado de esto).

Modos de color:

HSB: Se basa en las cualidades visibles de la luz para describir un color. Este modo de color tiene tres componentes básicos:

- Tono: Es la longitud de onda con que se refleja un objeto que se está viendo
- Saturación: Es la pureza de un color
- Brillo: Es la luminosidad de un color

RGB: Es un modo de pantalla que usa la mezcla del ROJO , VERDE , AZUL este modo de color no sirve para imprenta.

LAB: También llamado CIELAB , este modo de color en lugar de usar los colores del RGB o CMYK se compone de luminiscencia o componentes de luminosidad y dos componentes cromáticos, uno que oscila entre verde y rojo y otro que oscila entre azul y amarillo.

YIK: Modo de color destinado para los televisores en color. Toma parte de los fundamentos del blanco el negro y luminancia y añade las variables y que son los cromatismos.

TEXTO

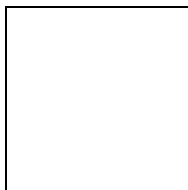
El editor de textos de Corel Draw, es una de las herramientas mas potentes de el programa. Viene incorporado un corrector ortográfico / gramatical bastante bueno que nos ayudará si tenemos muchas faltas de ortografía y no tenemos el Word instalado.

Hay dos modalidades de texto, una es el TEXTO ARTISTICO y la otra es TEXTO DE PARRAFO. La diferencia entre uno y otro es que con el texto artístico podremos hacerle modificaciones como si fuera un dibujo mas de Corel y el texto de párrafo es un solo objeto.

TEXTO ARTISTICO:

La herramienta de texto está representada en la barra de herramientas con un icono que representa una A mayúscula. Una vez cliquemos en ella ya podremos empezar a escribir en el lugar que le marquemos como inicio.

Una vez tengamos el texto creado, podemos cambiarle el tipo de letra, el tamaño, estilo..., Para cambiar todo esto, se selecciona el texto que queramos modificar y vamos al menú TEXTO/FORMATO y nos saldrá una ventana con las opciones dichas anteriormente. También podemos cambiar el contenido del texto que hayamos tecleado, para ello vamos a TEXTO/EDITAR TEXTO y nos saldrá un pequeño pero eficaz procesador de textos.





Para convertir el texto en líneas Bezier, apretamos el botón situado en la parte superior. Una vez hayamos convertido el texto en curvas, podremos estirar los nodos como si de goma se tratara.

TEXTO DE PÁRRAFO:

Este es el modo de texto que debemos usar si es para escribir gran cantidad de texto. Con esto, Corel Draw se convierte en un programa de edición de texto y un programa de maquetación con grandes posibilidades.

para hacer un texto de párrafo, se coge la misma herramienta de texto y esta vez en lugar de hacer clic en el área donde queramos empezar a escribir, esta vez se crea un rectángulo con la misma herramienta de texto, definiendo el tamaño del párrafo que queramos escribir.

Una vez creado el rectángulo, ya podemos empezar a escribir.

Una bonita posibilidad que tenemos con el texto de párrafo es que si vamos a TEXTO/FORMATO nos da la posibilidad de partir una palabra en sílabas al final de una línea, Tabulaciones, Alineación, columnas y marcos, efectos, letra capitular....

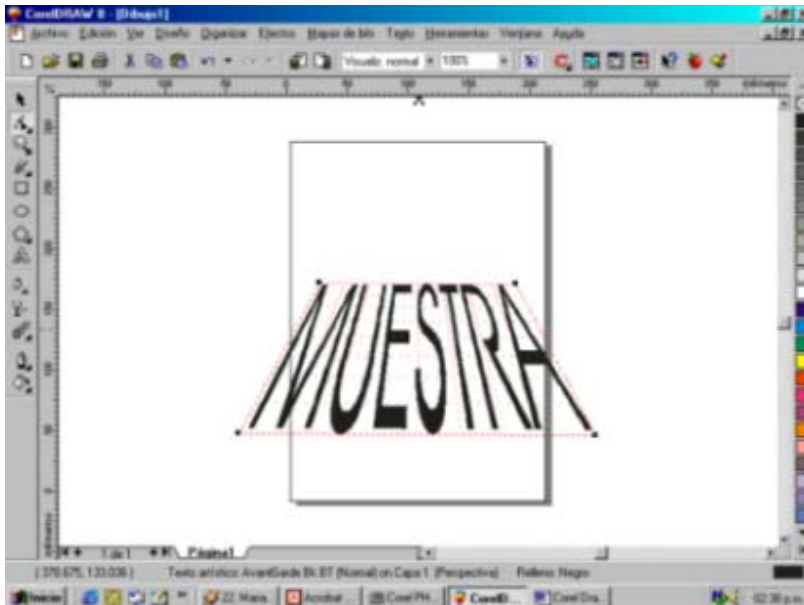
CARÁCTERES ESPECIALES:

Cuando escribimos algún documento, a menudo nos hemos encontrado que debemos insertar algún carácter que no es ninguna letra. En Corel también pasa esto y la manera de solucionarlo es la siguiente:

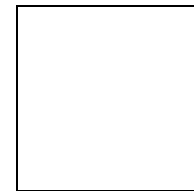
-Hemos empezado a escribir y nos encontramos que queremos insertar un símbolo entre palabra u palabra, pues vamos a la persiana SIMBOLOS buscar el símbolo que mas nos interese.



- Una vez hayamos encontrado el símbolo que queremos insertar, nos vamos a editar texto y situamos el cursor en el lugar donde queramos insertar nuestro símbolo.
- Cambiamos el tipo de letra a el tipo de letra que tenga el símbolo que queremos insertar.
- Si nos fijamos en la persiana SÍMBOLOS veremos en la parte inferior un número de referencia
- Manteniendo pulsada la tecla ALT pulsamos el número que nos aparece en la referencia nombrada anteriormente y nos saldrá el símbolo.
- Una vez tengamos el símbolo insertado, cambiamos la tipografía a la que estábamos usando antes.



ADAPTANDO TEXTO A TRAYECTO:
Esta utilidad es muy interesante ya que nos permite hacer adaptaciones con un texto, curvarlo, hacerlo circular , espiral....



Para hacer esto, creamos primero el texto y después dibujamos una línea que será el camino a seguir del texto , esta línea puede ser curva, sinuosa, etc. Después, seleccionamos los dos elementos, el texto y la curva y vamos al menú TEXTO/ADAPTAR TEXTO A TRAYECTO , y ya tendremos nuestro texto “adaptado”.

EFFECTOS ESPECIALES

En los efectos especiales, encontramos herramientas para dar forma a filetes, modificar siluetas, aplicar extrusiones, perspectivas, etc.

PERSPECTIVAS:

Aplicar una perspectiva es fácil.

-Primero se selecciona el objeto al que se le quiere dar perspectiva y después, nos vamos al menú efectos y seleccionamos la opción



añadir perspectiva.

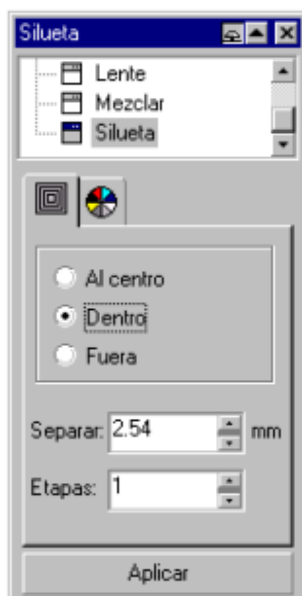
-Nos saldrá una cuadrícula de color rojo que cubre el objeto, esta cuadrícula tiene un tirador en cada esquina que nos sirve para cambiar la perspectiva a nuestro antojo.

SILUETAS: Las siluetas sirven para multiplicar un elemento hacia dentro o hacia fuera, el número por el que queremos multiplicar el elemento está situado en la ventana SILUETA en el apartado llamado ETAPAS.

El apartado SEPARAR es para especificar el separado de las copias del objeto. Las copias se harán de manera concéntrica.

MEZCLAR: Para hacer una mezcla, se necesitan dos objetos esta mezcla se realiza haciendo una transición entre un objeto y otro. El proceso es el siguiente: Se necesitan dos objetos: el inicial y el final. Se selecciona el objeto inicial y se selecciona la herramienta de mezcla interactiva y se arrastra desde la imagen inicial a la imagen final y ya tenemos la mezcla hecha.

En la persiana de mezcla tenemos opciones que nos permiten modificar el número de copias de la transición y la rotación de las mismas.



EXTRUSION: Una extrusión sirve para dar la tercera dimensión a un objeto.

En la persiana de extrusión disponemos de varias opciones:
Perspectiva: Es la que nos permite cambiar la profundidad del objeto
Rotación: Nos permite cambiar el giro del objeto
Iluminación: Cambia la dirección de donde le viene la luz al objeto
Color: Aquí nos dejará poner un color sólido a la extrusión o agregar una sombra
Bisel: Nos permite biselar el objeto.

ENVOLTURAS: La envoltura es una manera muy interesante de distorsionar un objeto.

Cuando aplicamos envoltura a un objeto, este se marca con un recuadro con tiradores que nos



permite abultar o estirar un objeto a nuestro antojo.

LENTE: El efecto de lente, da una transparencia a los objetos que se les aplica. Esta herramienta tiene diferentes tipos de lentes:

Aclarar: Suaviza el color de los objetos

Añadir color: Provoca una acentuación del color

Límite de color: Es ideal para crear gafas de sol.

Mapa de color personalizado: Esta lente permite seleccionar dos colores, uno para las zonas oscuras y otro para las zonas claras.

Ojo de pez: Este efecto es una lente cóncava que abulta los objetos.

Mapa de calor: Es una lente para ver las temperaturas de los colores, a más cálido sea el color, más intenso se verá.

Invertir: Invierte los colores y crea el efecto de negativo

Aumentar: Hace el efecto de una lupa.

Escala de grises tintados: Convierte la imagen en escala de grises pero da la posibilidad de cambiar el gris por otro de la paleta

Transparencia: Hace transparencias tintadas.

Dibujo de líneas: Convierte los objetos con relleno ya sea de textura o de color en dibujo de líneas.

POWERCLIP: El powerclip sirve para meter una imagen de mapa de bits dentro de una imagen Vectorial.

El proceso es el siguiente:

-Importar una imagen BMP y después arrastrar la dicha imagen con el botón derecho del ratón a el interior del objeto vectorial, y nos saldrá un menú contextual en el que deberemos seleccionar, POWERCLIP DENTRO.

Bueno ya hemos hecho un paseo por Corel Draw .Hay que decir que no se ha explicado el 100% del programa, pero sí se han dado todos los datos para empezar con el y descubrir todas las maravillas que contiene. Animo y a disfrutar de el.



La tecnología está dominada por dos clases de personas: Las que entienden lo que no dirigen y las que dirigen lo que no entienden.

Ley de Putt