

COREL[®]



CorelDRAW[®]

GRAPHICS SUITE **X5**

GUIA

Copyright © 2010 Corel Corporation. Reservados todos los derechos.

Guía de CorelDRAW® Graphics Suite X5

Las especificaciones del producto, precio, empaquetado, asistencia técnica e información ("especificaciones") se refieren sólo a la versión en inglés. Las especificaciones para todas las demás versiones (incluidas versiones en otros idiomas) pueden variar.

La presente información es proporcionada por Corel "tal como es", sin ninguna otra garantía ni condición, explícita o implícita, incluyendo, pero sin limitarse a, garantías de calidad comercial, calidad satisfactoria, comerciabilidad, o adecuación para un propósito determinado, o aquellas derivadas de las leyes, prácticas y usos comerciales, desarrollo de la actividad comercial o cualquier otra. El usuario asume todo el riesgo con respecto a la información proporcionada o su uso. Corel no asume responsabilidad alguna hacia usted o cualquier persona o entidad por cualquier daño indirecto, incidental, especial o emergente de ningún tipo, incluyendo, pero sin limitarse a, pérdida de ingresos o beneficios, pérdida o deterioro de datos u otra pérdida comercial o económica, incluso si Corel hubiera sido notificado de la posibilidad de que se produjeran dichos daños, o si éstos fueran previsible. Corel tampoco se hace responsable de reclamaciones de terceros. La suma máxima de responsabilidad de Corel hacia usted, no excederá el importe abonado por usted para adquirir el material. Algunos estados o países no permiten restricciones o limitaciones de responsabilidades por daños resultantes o imprevistos, así es posible que las limitaciones anteriores no se aplique a su caso.

Corel, el logotipo de Corel, CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel PHOTO-PAINT, iGrafx, Paint Shop Pro, Painter, PowerClip, PowerTRACE, WinZip y WordPerfect son marcas comerciales o marcas registradas de Corel Corporation y sus filiales en Canadá, los Estados Unidos y otros países. Todos los demás productos, fuentes, nombres y logotipos de empresas son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Todas las imágenes que se incluyen en esta publicación se atribuyen a los artistas que las crearon. Es posible que algunas de las imágenes se hayan recortado, se haya modificado su tamaño, se les hayan añadido fondos o se hayan combinado con otras imágenes de la misma página. En la sección Galería, se han añadido a las imágenes los nombres de los artistas y se han eliminado los elementos de imagen que contenían nombres y logotipos de marcas.

111020

Sumario

Primera parte: Introducción

Capítulo 1: Bienvenido	3
Capítulo 2: Instalación y asistencia	11
Capítulo 3: Novedades	15

Segunda parte: Procedimientos iniciales

Capítulo 4: Conceptos básicos de CorelDRAW	27
Capítulo 5: Corel PHOTO-PAINT Conceptos básicos	47

Tercera parte: Cómo trabajar con colores

Capítulo 6: Conceptos básicos sobre colores	71
Capítulo 7: Administración del color	85

Cuarta parte: Sugerencias y técnicas

Capítulo 8: Diseño de carteles	103
Capítulo 9: Ilustración	117
Capítulo 10: Diseño de páginas	135

Quinta parte: Notas técnicas de diseñadores expertos

Capítulo 11: Diseño de joyas	153
Capítulo 12: Ilustración y diseño de cubiertas de libros	163
Capítulo 13: Arte conceptual	175
Capítulo 14: Diseño de logotipos	187
Capítulo 15: ¡Pasión por los rótulos!	203
Capítulo 16: Técnicas de administración del color	215

Sexta parte: Guía de contenido digital

Capítulo 18: Búsqueda y gestión de contenido	239
Capítulo 19: Tipos de contenido	245
Capítulo 20: Plantillas	263

Séptima parte: Galería 277

Índice 307

Primera parte

Introducción



Imagen creada por Pedro Júnior



Capítulo 1: Bienvenido

Aplicaciones y utilidades incluidas en
CorelDRAW Graphics Suite X5 **4**

Acerca de esta guía **4**

Convenciones de la guía **5**

Otros recursos de aprendizaje **6**

Capítulo 1: Bienvenido

Bienvenido a CorelDRAW® Graphics Suite X5, una completa solución de software para diseño gráfico, maquetación y edición de fotografías.

Aplicaciones y utilidades incluidas en CorelDRAW Graphics Suite X5

CorelDRAW Graphics Suite X5 incluye las siguientes aplicaciones:

- CorelDRAW®
- Corel® PHOTO-PAINT™
- Corel CAPTURE™
- Corel CONNECT
- Bitstream® Font Navigator®

CorelDRAW

CorelDRAW es una aplicación gráfica intuitiva y versátil que permite crear ilustraciones vectoriales, diseños de logotipos y diseños de páginas de alta calidad.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT es una aplicación de retoque de imágenes muy completa que permite retocar y mejorar fotografías, así como crear ilustraciones de mapas de bits y pinturas originales. Facilita la corrección de ojos rojos o de problemas de exposición, permite retocar archivos RAW y preparar imágenes para Web.

Corel CAPTURE

Corel CAPTURE es una aplicación muy sencilla de utilizar que permite capturar imágenes desde la pantalla del ordenador.

Corel CONNECT

Corel CONNECT es una aplicación que facilita el acceso a clipart y fotografías guardadas en su equipo o que se encuentren disponibles en el DVD de CorelDRAW Graphics Suite X5.

Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator es una aplicación que sirve para explorar, organizar y gestionar fuentes.

Acerca de esta guía

Esta guía ha sido elaborada para enriquecer su experiencia al utilizar CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, además de servirle como inspiración para realizar muchas más creaciones de las que nunca imaginó. Cada capítulo presenta el espacio de trabajo de cada aplicación y ofrece sugerencias y técnicas que pueden ayudarle, independientemente de su nivel de experiencia con las aplicaciones.

Esta guía se divide en siete partes.

Primera parte: Introducción

Los capítulos 1 a 4 describen las nuevas funciones de CorelDRAW Graphics Suite X5, así como los recursos de formación disponibles en línea y en cada aplicación.

Segunda parte: Procedimientos iniciales

Los capítulos 4 y 5 presentan información básica acerca de CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, como descripciones del espacio de

trabajo que repasan las principales herramientas de cada aplicación.

Tercera parte: Cómo trabajar con colores


Los capítulos 6 y 7 ofrecen un repaso de los conceptos fundamentales del color y dan una idea general de las posibilidades de CorelDRAW Graphics Suite X5 en cuanto a la administración de color se refiere.

Cuarta parte: Sugerencias y técnicas

Los capítulos 8 a 10 ofrecen útiles sugerencias sobre los flujos de trabajo específicos para la creación de carteles, la ilustración y el diseño de páginas.

Quinta parte: Notas técnicas de diseñadores expertos

Los capítulos 11 a 17 presentan tutoriales realizados por profesionales del diseño gráfico de diferentes sectores que utilizan CorelDRAW Graphics Suite en su trabajo diario. En estos capítulos, dichos profesionales comparten sus experiencias sobre cómo la aplicación les ayuda a expresar su creatividad y libertad artística a la hora de diseñar joyas, carteles, pintura conceptual, ilustraciones para libros, rotulación de vehículos y mucho más.

 Para acceder a los tutoriales como archivos PDF independientes, haga clic en **Ayuda ▶ Técnicas de diseñadores expertos**.


Sexta parte: Guía de contenido digital

Los capítulos 18 a 20 ofrecen información sobre cómo trabajar con Corel CONNECT y muestran el contenido disponible en línea y en el DVD de CorelDRAW Graphics Suite.

Séptima parte: Galería

En esta última parte de la guía se incluye una impresionante colección de trabajos artísticos,

creados en CorelDRAW Graphics Suite por diseñadores e ilustradores profesionales.

 Para acceder a esta guía en formato PDF, haga clic en **Ayuda ▶ Guía**.


Convenciones de la guía

Las siguientes convenciones facilitan la búsqueda de información en la guía.

Referencias a la interfaz de la aplicación

Las referencias a elementos de la interfaz de la aplicación, como opciones de menú, se muestran en negrita. Por ejemplo, “Haga clic en **Archivo ▶ Abrir**” hace referencia a que el usuario debe hacer clic en **Archivo** en la barra de menús y, a continuación, hacer clic en la opción **Abrir**.

Sugerencias

La guía incluye breves sugerencias que pueden resaltar ciertas tareas de su trabajo, además de ofrecer ideas creativas que puede poner en práctica o facilitar información sobre cómo realizar una tarea. Estas sugerencias se separan del texto con una sangría e incluyen el icono especial  para facilitar su identificación.

Páginas con códigos de colores

Cada parte de la guía tiene un color para facilitar su identificación con una franja de color en la zona superior izquierda o superior derecha de la página.

Referencias cruzadas

Puede usar las referencias cruzadas para obtener más información sobre un tema determinado. En esta guía se emplean dos tipos de referencias cruzadas:

- las referencias cruzadas a la Ayuda de una aplicación

- las referencias cruzadas a una página específica de la guía

Si una referencia cruzada señala hacia la Ayuda, podrá acceder a la información iniciando la aplicación de la que se trate, haciendo clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y buscando a continuación el tema pertinente.

Otros recursos de aprendizaje

Además de esta guía, existen otros recursos de aprendizaje que pueden ayudarle a comenzar a utilizar CorelDRAW Graphics Suite X5. Por ejemplo, puede usar la Ayuda para conocer las herramientas y técnicas básicas. También puede visitar la comunidad CorelDRAW.com o consultar tutoriales en vídeo para ver diseño gráfico en acción.

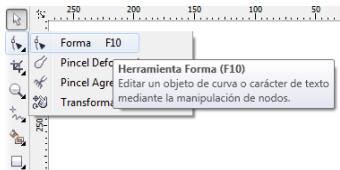
Ayuda

La Ayuda ofrece amplia información sobre las características del programa. Es posible acceder a ella desde la aplicación. Puede explorar una lista de temas, buscar herramientas y temas en el índice o buscar una palabra o frase determinada.

Para consultar la Ayuda, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda**.

Ayuda emergente

El nuevo diseño de la ayuda emergente ofrece información útil sobre los controles de la aplicación cuando se coloca el cursor sobre iconos, botones y otros elementos de la interfaz.



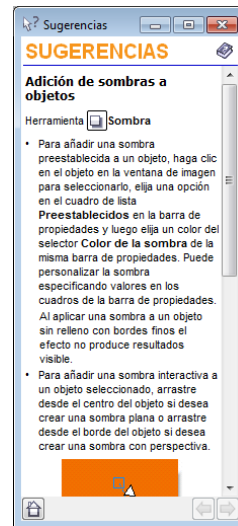
Ejemplo de ayuda emergente

Sugerencias

Las sugerencias ofrecen información instantánea sobre las herramientas de la caja de herramientas. Al hacer clic en una herramienta, aparece una sugerencia que explica cómo se utiliza la herramienta. Las sugerencias se muestran de forma predeterminada en la ventana acoplable **Sugerencias** en el lado derecho de la ventana de programa, pero las puede ocultar cuando ya no las necesite.

Para mostrar u ocultar las Sugerencias, haga clic en **Ayuda ▶ Sugerencias**.

Si necesita información adicional sobre una herramienta, puede acceder la información relacionada en el tema de Ayuda haciendo clic en el botón **Ayuda** situado en la esquina superior derecha de la ventana acoplable **Sugerencias**.



Ventana acoplable **Sugerencias** de CorelDRAW

Pantalla de inicio

La pantalla de inicio proporciona un acceso rápido a los recursos de las aplicaciones y le permite realizar rápidamente tareas comunes

como abrir archivos e iniciar archivos a partir de plantillas. También le permite conocer más detalles sobre las nuevas funciones de CorelDRAW Graphics Suite X5 y dejarse inspirar con los diseños gráficos de las páginas de la Galería. Además, puede encontrar

tutoriales y sugerencias, y obtener las últimas actualizaciones del producto.

También puede acceder a ella haciendo clic en **Ayuda ▶ Pantalla de inicio**.



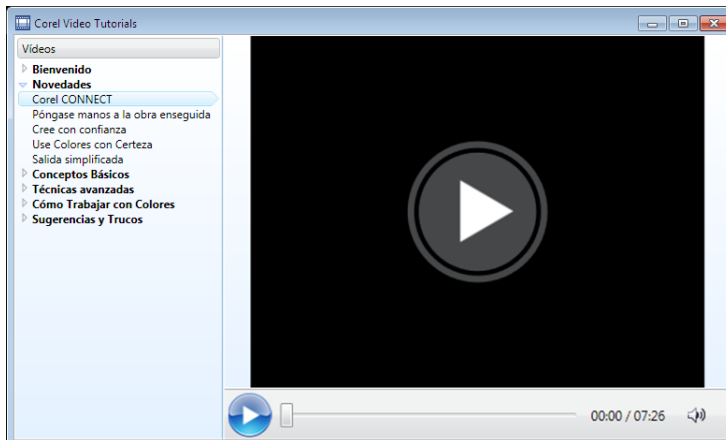
Pantalla de inicio de CorelDRAW

Tutoriales en vídeo

Una serie de segmentos de vídeo le presentan el entorno de trabajo de CorelDRAW y

Corel PHOTO-PAINT y sirven de guía para determinadas tareas y técnicas.

Para acceder a los tutoriales en vídeo, haga clic en **Ayuda ▶ Tutoriales en vídeo**.



Navegador de videos

Recursos en Web

Los siguientes recursos están disponibles en la página Web de Corel (www.corel.com) para ayudarle a sacarle el máximo rendimiento a CorelDRAW Graphics Suite X5:

- **Base de conocimientos de Corel:** los artículos de esta base de datos en la que se pueden realizar búsquedas han sido redactados por miembros del equipo de asistencia técnica de Corel como respuesta a las preguntas de los usuarios de CorelDRAW Graphics Suite.
- **Comunidad CorelDRAW.com:** un sitio Web donde compartir sus experiencias con el producto, formular preguntas y recibir ayuda y sugerencias de otros usuarios.
- **Trucos y sugerencias:** el equipo de documentación de Corel proporciona esta valiosa información para aprovechar al máximo las funciones del producto.
- **Tutoriales :** tutoriales en los que los expertos de CorelDRAW Graphics Suite comparten sus técnicas y conocimientos.
- **Recursos de terceros:** para obtener información adicional sobre las herramientas del programa, puede consultar recursos impresos y en línea de terceros que abarcan diferentes áreas del diseño gráfico.

Guía de programación de macros

La *Guía de programación de macros de CorelDRAW Graphics Suite X5* es un método formativo mejorado para la enseñanza de la programación de macros para CorelDRAW Graphics Suite X5. Si crea macros con CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, puede automatizar tareas y disponer de soluciones personalizadas. Para crear macros, puede utilizar Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) o Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).



Si su instalación de CorelDRAW Graphics Suite X5 incluye VBA o VSTA, puede acceder a la guía de programación de macros haciendo clic en **Inicio ▶ Todos los programas ▶ CorelDRAW Graphics Suite X5 ▶ Documentación.**

Guía de administración de redes

La *Guía de administración de CorelDRAW Graphics Suite X5* es un recurso paso a paso para instalar CorelDRAW Graphics Suite X5 en una red. Esta guía se le facilita a los clientes que adquieren para sus empresas una licencia por volumen ("multipuesto) de CorelDRAW Graphics Suite X5.



Para adquirir una licencia por volumen de CorelDRAW Graphics Suite X5 y obtener una copia de la *Guía de administración de CorelDRAW Graphics Suite X5*, póngase en contacto con el servicio de Asistencia técnica de Corel (www.corel.es/support).

Personalización de formación e integración de recursos

Corel Corporation mantiene acuerdos de colaboración de formación con otras empresas y proporciona recursos para desarrolladores y consultores.

Formación personalizada de Corel

Los expertos en formación de Corel pueden proporcionarle cursos personalizados; es decir, formación a la medida de sus exigencias, para ayudarle a obtener el máximo rendimiento del software Corel que haya instalado. Estos expertos pueden ayudarle a desarrollar un temario práctico y pertinente para satisfacer las necesidades de su empresa. Si desea obtener más información, visite www.corel.com/customizedtraining.

Socios instructores de Corel

Un socio instructor de Corel (CTP) es una organización local independiente con certificación oficial que ofrece formación y recursos de aprendizaje sobre productos de Corel. Los CPP de Corel se encuentran en diferentes países de todo el mundo. Para localizar al socio instructor más cercano, visite **www.corel.com**.

Corel Technology Partners (CTP)

Corel Technology Partners (CTP) son empresas que incorporan la tecnología de Corel a sus productos, desarrollan complementos para el software de Corel o integran aplicaciones independientes en las soluciones de tecnología de Corel. Este completo programa está diseñado expresamente para desarrolladores y consultores e incluye todos los componentes necesarios para diseñar, desarrollar, probar y promocionar soluciones personalizadas relacionadas con los productos de Corel.

Para obtener más información acerca de Corel Technology Partners, envíenos un correo electrónico a **techpartner@corel.com**.



Capítulo 2: Instalación y asistencia

Instalación de aplicaciones de CorelDRAW
Graphics Suite **12**

Cambio de idioma **12**

Actualización de productos de Corel **12**

Servicio de asistencia de Corel **13**

Registro de productos de Corel **13**

Acerca de Corel Corporation **13**


Capítulo 2: Instalación y asistencia

CoreDRAW® Graphics Suite X5 se instala, registra y personaliza fácilmente.

Instalación de aplicaciones de CoreDRAW Graphics Suite

Con el asistente de instalación, es fácil instalar aplicaciones y componentes de CoreDRAW Graphics Suite. Puede instalar las aplicaciones con la configuración predeterminada o personalizar la instalación mediante la elección de opciones diferentes.


El asistente de instalación se iniciará automáticamente al insertar el disco en la unidad de DVD. Siga las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

 (Windows® 7 y Windows Vista) Si no se inicia automáticamente el asistente de instalación, haga clic en **Inicio** en la barra de tareas de Windows y escriba **X:\autorun.exe** en el cuadro de búsqueda, donde **X** es la letra correspondiente a la unidad de DVD.

(Windows XP) Si no se inicia automáticamente el asistente de instalación, haga clic en **Inicio** en la barra de tareas de Windows y, a continuación, en **Ejecutar**. Escriba **X:\autorun.exe**, donde **X** es la letra correspondiente a la unidad de DVD.

Una vez instaladas las aplicaciones, también puede utilizar el asistente de instalación para realizar las tareas siguientes:


- Añadir y eliminar componentes de la instalación actual
- Reparar la instalación actual reinstalando todas las funciones de la aplicación
- Desinstalar CoreDRAW Graphics Suite

 Antes de reparar una instalación, pruebe a restablecer el espacio de trabajo actual con la configuración predeterminada presionando **F8** mientras inicia la aplicación.

Si desea obtener más información, consulte la sección “Instalación de las aplicaciones de CoreDRAW Graphics Suite” en la Ayuda.

Cambio de idioma


Si ha instalado una aplicación en varios idiomas, podrá cambiar el idioma de la interfaz de usuario y de la Ayuda cuando lo desee.

 Para cambiar el idioma de la aplicación, haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**. En la lista de categorías, haga clic en **Global** y elija un idioma del cuadro de lista **Seleccione el idioma para la interfaz**. Reinicie la aplicación para aplicar la nueva configuración de idioma.

Si no instaló el idioma deseado cuando instaló el producto por primera vez, puede hacerlo más tarde. Si desea obtener más información, consulte la sección “Cambio de idioma” en la Ayuda.

Actualización de productos de Corel

Durante la instalación del producto puede elegir la opción de descargar actualizaciones del producto.

 También puede comprobar si existen actualizaciones en cualquier momento haciendo clic en **Ayuda ▶ Actualizaciones**.

Servicio de asistencia de Corel

Los Servicios de asistencia de Corel pueden proporcionarle información rápida y actualizada sobre funciones, especificaciones, precios, disponibilidad, servicios y asistencia técnica para el producto.

Para obtener la información más actualizada acerca de los servicios de asistencia disponibles para su producto Corel, visite **www.corel.es/support**.

Registro de productos de Corel

El registro le da derecho a un acceso rápido a las últimas actualizaciones del producto, información sobre versiones del producto y acceso a descargas gratuitas, artículos, sugerencias y consejos y ofertas especiales.

Puede realizar el registro de una de las siguientes maneras:

- Por Internet: si cuenta con una conexión a Internet, puede registrarse en línea en cualquier momento haciendo clic en **Ayuda ▶ Registro**.
- Por teléfono: puede llamar al Servicio de asistencia de Corel más cercano.

Acerca de Corel Corporation

Corel es una de las empresas de software más grandes del mundo, con más de 100 millones de usuarios en más de 75 países.

Desarrollamos soluciones de software que ayudan a expresar ideas y a compartir experiencias usando técnicas fascinantes, creativas y persuasivas. Durante estos últimos años hemos demostrado ser una empresa que elabora productos de confianza, innovadores y fáciles de usar con el objetivo de ayudarlo a lograr nuevas cotas de productividad. Corel ha recibido cientos de premios que reconocen su liderazgo en innovación, diseño y en la oferta de software con una excelente relación calidad-precio.

Nuestra cartera de galardonados productos comprende algunas de las marcas de software más populares y reconocidas del mundo, como son CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter™, Corel DESIGNER® Technical Suite, Corel® Paint Shop Pro® Photo, Corel® VideoStudio®, Corel® WinDVD®, Corel® WordPerfect® Office, WinZip® y el recientemente comercializado Corel® Digital Studio™ 2010. Nuestra oficina central se encuentra en Ottawa (Canadá) y contamos con oficinas en Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, China, Taiwán y Japón.



Capítulo 3: Novedades

Entre en contacto con su contenido **16**

Póngase manos a la obra enseguida **18**


Cree con confianza **19**

Use colores con certeza **22**

Salida simplificada **23**

Capítulo 3: Novedades

CorelDRAW® Graphics Suite es un software de ilustración y diseño que goza de la confianza de sus usuarios. Es fácil de usar y ofrece un entorno que encaja perfectamente en su espacio de trabajo, además de ayudarle a expresar sus ideas creativas de forma convincente. Puede empezar a trabajar con él enseguida, aprendiendo sobre la marcha, para diseñar con confianza para cualquier tipo de medio.

 Para obtener acceso a la lista de nuevas funciones de la aplicación, haga clic en **Ayuda ▶ Novedades**.

Entre en contacto con su contenido

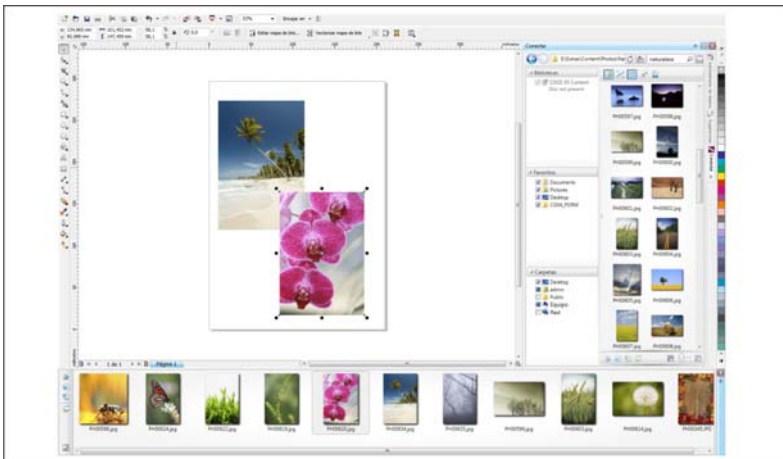
El contenido es la base de cualquier proyecto. Ya se trate de la fuente, clipart o foto perfectas, un proyecto anterior o la maqueta de un cliente, CorelDRAW Graphics Suite X5 le ayuda

a obtener un rápido acceso al contenido para que usted pueda concentrarse en el diseño.

Corel CONNECT

(Novedad y mejora)

Este navegador a pantalla completa le permite hojear el contenido digital de la solución y realizar búsquedas en su sistema o en la red local para encontrar rápidamente el complemento perfecto para cualquier diseño. Puede buscar contenido por categoría o utilizando cualquier palabra clave. Esta práctica utilidad también está disponible como ventana acoplable en CorelDRAW y Corel® PHOTO-PAINT™. Por otro lado, también le permite almacenar una colección de contenido en la bandeja, completamente sincronizada entre el navegador y las ventanas acoplables para facilitar el acceso rápido al contenido de sus proyectos.



Corel CONNECT está disponible como ventana acoplable en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, y como aplicación independiente.



CorelDRAW Graphics Suite X5 le ofrece una riqueza absoluta de nuevo contenido.

Contenido

(Novedad)

Este programa le ofrece una riqueza absoluta de contenido que le inspirará y le servirá de punto de partida para sus propios diseños. Con una gama de imágenes clipart, fotos, rellenos de mapa de bits y vectoriales en color, plantillas personalizables y fuentes, la creatividad no tiene límite. CorelDRAW también incluye preestablecidos y plumillas de medios artísticos, mientras que Corel PHOTO-PAINTE ofrece nuevos pinceles y plumillas.

Compatibilidad con productos Adobe

(Mejora)

CorelDRAW Graphics Suite X5 proporciona una compatibilidad mejorada con las versiones más recientes de los productos Adobe® Illustrator®, Adobe® Photoshop® y Adobe® Acrobat®. Puede exportar e importar archivos PSD usando el formato de archivo Adobe Photoshop CS 4; CorelDRAW X5 conservará la apariencia de capas de ajuste y efectos de paletas **Máscaras**. Por su parte, Corel PHOTO-PAINTE X5 conserva el factor de brillo editable, la escala de grises, y las lentes de filtro de la cámara de los archivos PSD importados y exportados.

Gracias a la compatibilidad con un gran número de tablas artísticas, la conservación de transparencias degradadas, los trazos de pincel de manchas, y la nueva sección Comprobaciones previas, también podrá importar y exportar archivos usando el formato de archivo Adobe Illustrator CS 4. Además, también es posible importar y exportar archivos Adobe® Portable Document Format (PDF), ya que el programa es compatible con Acrobat 9 y el cifrado de seguridad avanzada. La función de importación de archivos PDF de la solución también es compatible con la numeración Bates en los encabezados y pies de página. Durante la exportación a PDF, podrá definir el tamaño de página por objeto.

Compatibilidad con EPS de nivel 3

(Mejora)

Se ha mejorado el filtro PostScript® encapsulado (EPS) para que sea compatible con los archivos creados con Adobe PostScript® 3 y para que conserve la integridad del color de los objetos que usan el espacio de color RGB. Observará que los archivos EPS se exportan e imprimen con colores más brillantes y vivos.

Compatibilidad entre formatos de archivo

(Mejora)

Gracias a la compatibilidad con más de 60 formatos de archivo, incluidos CGM, DXF™ de AutoCAD, PLT de Autodesk®, Microsoft Visio® Filter, DOC, DOCX, RTF, entre muchos otros, podrá intercambiar archivos con clientes y compañeros de trabajo fácilmente. El filtro TIFF de CorelDRAW Graphics Suite X5 proporciona una mayor compatibilidad con una variedad de métodos estándar de compresión de archivos y archivos de varias páginas. Además, los archivos importados de Corel® Painter™ (RIF) ahora conservan los perfiles de color incorporados.

Póngase manos a la obra enseguida

Independientemente de su experiencia como diseñador, CorelDRAW Graphics Suite X5 se lo pone fácil para que se ponga manos a la obra. La solución proporciona muchos recursos de aprendizaje, como tutoriales en vídeo creativos que le animarán a crear diseños impresionantes.

Tutoriales en vídeo

(Novedad y mejora)

Los tutoriales en vídeo proporcionan una forma rápida y entretenida de obtener el máximo rendimiento de la solución. CorelDRAW Graphics Suite X5 proporciona una nueva utilidad que le facilitará la visualización de tutoriales sin tener que buscarlos.

Ayuda emergente

(Mejora)

El formato y el contenido de la ayuda emergente se han mejorado para facilitar su lectura y proporcionar más información. Al colocar el puntero sobre un icono o botón,

aparecerá una ayuda emergente que describe la herramienta y su propósito.

Cuadros de diálogo Crear documento/ imagen nuevo/a

(Novedad y mejora)

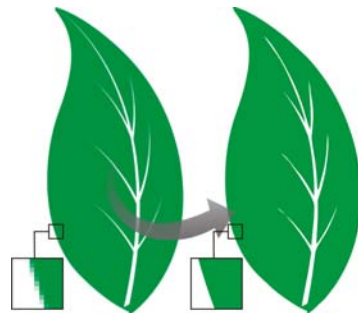
CorelDRAW X5 introduce un cuadro de diálogo **Crear nuevo documento** que proporciona una selección de preestablecidos para tamaño de página, resolución del documento, modo de previsualización, modo de color y perfil de color. Para nuevos usuarios, el área **Descripción** clarifica los controles y opciones de configuración disponibles.

En Corel PHOTO-PAINT X5, hemos actualizado el cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen** para que se asemeje al de CorelDRAW. Ahora proporciona información de color, como modo de color y perfil de color.

Corel PowerTRACE X5

(Mejora)

Puede convertir mapas de bits en gráficos vectoriales editables para obtener curvas más suaves y resultados más precisos. Esta versión de Corel® PowerTRACE™ produce los mejores resultados posibles.



Corel PowerTRACE X5 proporciona unos resultados de vectorización muy mejorados.

Integración VSTA

(Novedad)

Para aumentar la flexibilidad de automatización, ahora puede utilizar Microsoft Visual Studio® Tools for Applications para crear adiciones dinámicas.

Ventana acoplable Administrador de macros

(Novedad)

Esta nueva ventana acoplable, disponible en CorelDRAW X5 y Corel PHOTO-PAINT X5, facilita al máximo la grabación, organización, visualización y ejecución de macros.

Cree con confianza

Con todo un legado en innovación de diseños, CorelDRAW Graphics Suite X5 es la herramienta de confianza de diseñadores profesionales y principiantes. La solución proporciona mejoras y novedades de importancia que le ayudarán a crear con confianza.

Herramientas de dibujo

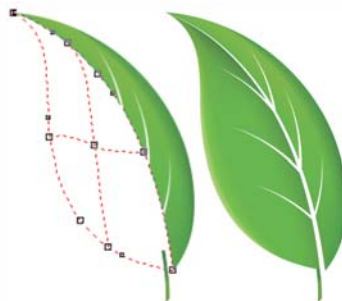
(Novedad)

Entre la nueva colección de herramientas de dibujo se encuentran una herramienta **B-Spline**, una ventana acoplable **Coordenadas de objeto**, puntas de flecha escalables, herramientas mejoradas de conexiones y cotas con una nueva herramienta **Dimensión de segmentos**. La herramienta **B-Spline** le permite crear curvas suaves con menos nodos que las dibujadas utilizando trayectos a mano alzada. Para una precisión máxima, la ventana acoplable **Coordenadas de objeto** le permite especificar el tamaño de un objeto así como su posición en la página.

Herramienta Relleno de malla

(Mejora)

Hemos añadido muchas mejoras a la herramienta **Relleno de malla**, que le permite diseñar objetos rellenos de varios colores con transiciones de color más fluidas. La nueva opción **Transparencia** le permite revelar objetos que se encuentran detrás de nodos individuales. Con la nueva opción **Suavizar color de malla** de la barra de propiedades, podrá obtener transiciones de color que conservarán la riqueza de los colores. Los colores añadidos a los nodos de malla se mezclarán a la perfección con el resto del objeto. Además, también hemos reducido de forma considerable el número de nodos por malla para facilitar la manipulación de objetos.



Las mejoras en la interpolación y la nueva transparencia de nodos extienden las posibilidades de la herramienta **Relleno de malla**.

Herramientas de curva

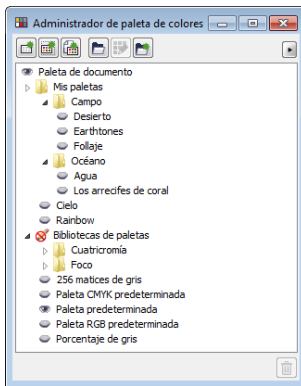
(Novedad y mejora)

Al dibujar con las herramientas de curva puede mostrar u ocultar la caja delimitadora, que le permite dibujar de forma continua sin correr el riesgo de seleccionar la caja delimitadora por error. Además, también puede especificar la cantidad de espacio entre curvas unidas. Cuenta también con un gran número de opciones según el tipo de unión, como la posibilidad de extender las curvas a un punto de intersección o de definir un radio o un bisel y añadirlos entre los segmentos.

Ventana acoplable Administrador de paletas de colores

(Mejora)

La mejorada ventana acoplable **Administrador de paletas de colores**, que incluye unas paletas PANTONE® nuevas y más precisas, facilita la creación y organización, y le permite mostrar u ocultar las paletas de colores predeterminadas y personalizadas. Puede crear paletas RGB diseñadas para Web o paletas CMYK diseñadas para la impresión. Para obtener los mejores resultados en cuanto a consistencia de colores en otras aplicaciones, también puede añadir paletas de colores de otros fabricantes.

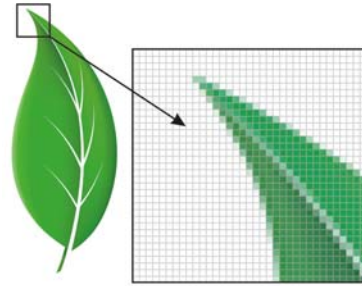


La ventana acoplable **Administrador de paletas de colores** le permite crear y organizar paletas personalizadas.

Vista previa de píxeles

(Novedad)

La nueva vista previa **Píxeles** le permite crear dibujos en píxeles reales, lo cual proporciona una representación precisa de la apariencia que tendrá el diseño en Web. El modo **Píxeles**, disponible en el menú **Ver**, le ayuda a alinear objetos de forma más precisa. Además, CorelDRAW le permite encajar objetos en píxeles.

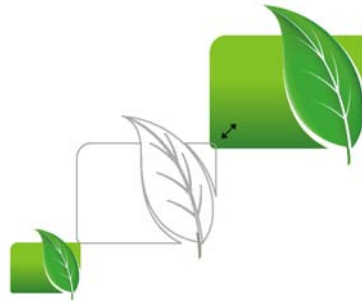


La nueva vista previa **Píxeles** le permite crear objetos con precisión.

Esquinas redondeadas

(Mejora)

Ahora podrá crear esquinas biseladas, festoneadas o redondeadas desde la barra de propiedades de la herramienta **Rectángulo**. Al estirar o escalar un rectángulo, las esquinas redondeadas se conservarán sin sufrir ninguna distorsión, y si lo desea podrá conservar el radio de la esquina original. Por otro lado, las esquinas se miden ahora en unidades de radios reales, lo cual facilita su manejo.



Puede estirar rectángulos con esquinas festoneadas, biseladas y redondeadas sin distorsionarlas.

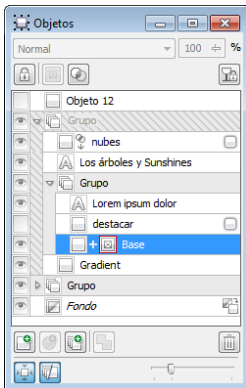
Ventana acoplable Objetos

(Mejora)

La ventana desplegable mejorada **Objetos** de Corel PHOTO-PAINT X5 le ayudará a aumentar su productividad ofreciéndole una organización jerárquica de elementos de diseño y facilitándole el acceso a las

características que se utilizan más frecuentemente. Ahora puede utilizar agrupamientos anidados para organizar una imagen compleja, lo cual facilita el desplazamiento de grupos de objetos entre varias aplicaciones.

Las miniaturas de objetos y máscaras se han mejorado y pueden ajustarse fácilmente en cualquier momento. Ahora puede bloquear objetos para evitar que se seleccionen, editen o desplacen por error.



La ventana acoplable **Objetos** se ha mejorado mucho y posibilita una mejor organización de elementos de diseño.

Compatibilidad con Windows Touch

(Novedad)

La solución parece diseñada expresamente para Windows® 7; podrá navegar los espacios de trabajo de las aplicaciones realizando ciertos movimientos con los dedos. La compatibilidad con las miniaturas de la barra de tareas le permite alternar entre los documentos abiertos fácilmente.

Efectos fotográficos

(Novedad)

Con Corel PHOTO-PAINT X5, puede modificar sus fotografías experimentando con algunos de los nuevos efectos fotográficos. El efecto **Factor de brillo** es ideal para equilibrar la saturación de color. Esta función añade riqueza

a los colores con baja saturación a la vez que conserva los colores con saturación alta. El efecto **Escala de grises** es ideal para la eliminación de saturación de un objeto, capa o región de una foto. También le permite elegir los colores que desea utilizar en la conversión de escala de grises. El efecto **Filtro fotográfico** le permite simular el resultado que obtendría con una lente de cámara instalada al tomar la fotografía.



Corel PHOTO-PAINT X5 incluye algunos nuevos efectos fotográficos muy interesantes.

Cuadro de diálogo Convertir a escala de grises

(Novedad)

Corel PHOTO-PAINT X5 proporciona un mayor control durante la conversión de imágenes a escala de grises permitiéndole elegir el rango de colores utilizados en la conversión. Esto elimina los resultados que aparecen desvaídos por azules o rojos predominantes en la foto original. Este nuevo cuadro de diálogo proporciona una ventana de vista previa que le permite ajustar los colores para crear una conversión más realista.

Opción Bloquear barras de herramientas

(Novedad)

Ahora es posible bloquear las barras de herramientas para evitar su desplazamiento por error al seleccionar una herramienta. Si lo prefiere, sigue siendo posible trabajar sin

bloquearlas y cambiar su posición en pantalla en cualquier momento.

Use colores con certeza

Con CorelDRAW Graphics Suite X5 resulta más fácil que nunca obtener una representación precisa del color. Sea cual sea la operación realizada, importar una maqueta de un cliente, trabajar con diseños anteriores o enviar un proyecto a una imprenta o una instalación de fabricación, podrá asegurarse de que los colores serán verdaderos.

Paletas de documento/imagen

(Novedad)

En CorelDRAW X5 y Corel PHOTO-PAINT X5 se crea automáticamente y al instante una paleta de colores personalizada para cada proyecto de diseño. La paleta se guarda con el archivo, lo que le ofrece fácil acceso a los colores del proyecto en el futuro.



Se crea una paleta de colores personalizada al instante para cada proyecto de diseño.

Cuadro de diálogo Configuración de administración de colores predeterminados

(Novedad)

En CorelDRAW Graphics Suite X5, se ha renovado por completo la interfaz del motor de administración de colores. El nuevo cuadro de diálogo **Configuración de administración de colores**

predeterminados le permite establecer las políticas de color de la aplicación y obtener así una representación del color más precisa a la vez que proporciona más control a los usuarios avanzados.



CorelDRAW Graphics Suite X5 ofrece un motor de administración de colores con una interfaz completamente nueva.

Cuadro de diálogo Configuración de colores del documento

(Novedad)

El cuadro de diálogo **Configuración de colores del documento** le permite ajustar las opciones de configuración de los colores que solo se aplican al documento actual.

Configuración Modo de color principal

(Novedad)

Además de seguir proporcionando compatibilidad con los objetos RGB, CMYK y de escala de grises dentro del mismo documento, CorelDRAW X5 proporciona una configuración denominada **Modo de color principal**, que controla el modo de color predeterminado durante la exportación y los colores de la paleta predeterminada (RGB o CMYK).

Ventana acoplable Configuración de prueba de color

(Novedad y mejora)

Todas las opciones de configuración de prueba de color se encuentran agrupadas en la misma

ventana acoplable para facilitarle el guardar preestablecidos y preparar sus diseños para distintos dispositivos de salida de forma eficaz. La ventana acoplable le permite ahorrar tiempo proporcionándole una lista de dispositivos de salida que podrá utilizar para obtener una vista previa de la salida. También puede exportar fácilmente pruebas en pantalla e imprimir pruebas físicas desde la ventana acoplable para que su cliente las apruebe.

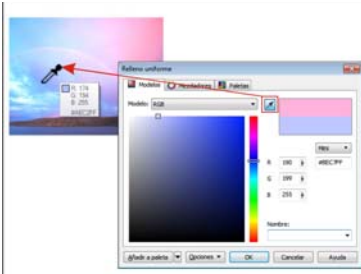


Gracias a la ventana acoplable **Configuración de prueba del color**, puede realizar pruebas de su documento al instante.

Opciones de muestreo del color

(Novedad)

La adición de la herramienta **Cuentagotas** a varios cuadros de diálogo le permite recoger muestras y obtener coincidencias de colores de un documento o imagen fácilmente sin cerrar el cuadro de diálogo. La herramienta **Cuentagotas** también está disponible en las paletas de colores, así como en los selectores de color de la barra de propiedades.



La recogida de colores de un documento se realiza muy rápida y fácilmente.

Aplicación de un color de muestra

(Mejora)

La recogida de muestras de color con la herramienta **Cuentagotas** de CorelDRAW activa el modo **Aplicar color** automáticamente para permitirle aplicar el color de muestra a otro objeto. También puede arrastrar un color directamente de un objeto a otro.

Valores hexadecimales de colores

(Mejora)

La solución proporciona ahora muchas opciones para ver los valores hexadecimales de los colores que le permitirán elegir los colores usando su valor hexadecimal. Los diseñadores Web especifican a menudo los colores en formato hexadecimal estándar, lo cual garantiza una representación del color coherente. CorelDRAW X5 le permite visualizar los colores hexadecimales en el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**, en la ayuda emergente **Cuentagotas**, en la ventana acoplable **Color** y en la barra de estado. En Corel PHOTO-PAINT X5, puede comprobar los valores hexadecimales en la ayuda emergente **Cuentagotas**, en la ventana acoplable **Información** y en la barra de estado.

Salida simplificada

La excelente compatibilidad que ofrece CorelDRAW Graphics Suite X5 con otros formatos de archivo proporciona a los diseñadores de hoy en día lo que necesitan para producir la salida esperada. En ocasiones puede que desee utilizar el mismo diseño para anuncios Web, anuncios o folletos impresos, camisetas, vallas publicitarias o carteles digitales. CorelDRAW Graphics Suite le ofrece una solución integrada para todos los tipos de salida.

Opción Compilar para salida

(Novedad)

Gracias a la nueva opción **Compilar para salida**, podrá recopilar fuentes, perfiles de color y otra información de archivo y compartir su trabajo con un proveedor de servicios de impresión fácilmente.

Tamaño de página de impresora

(Novedad)

Con CorelDRAW X5 imprimirá sus proyectos más rápidamente que nunca. Incluso podrá elegir si desea que la aplicación sincronice automáticamente las dimensiones del documento con el tamaño de página de la impresora (si su impresora es compatible con esta opción).

Gráficos Web

(Mejora)

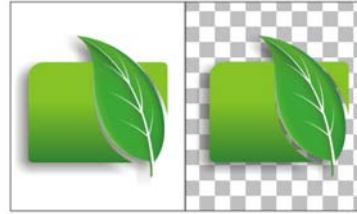
La solución proporciona filtros de optimización que producen resultados para Web coherentes y de alta calidad. Además, los controles de transparencia son más completos y le permiten manipular fácilmente y al instante el efecto de transparencia.

Cuadro de diálogo Exportar para Web

(Novedad)

El nuevo cuadro de diálogo **Exportar para Web** proporciona un punto de acceso único para los controles de exportación más utilizados, lo cual elimina la necesidad de abrir otros cuadros de diálogo durante la preparación de un archivo para su exportación. También le permite comparar resultados de varias opciones de configuración de filtros antes de decidirse definitivamente por un formato de salida. Así le resultará más fácil obtener el resultado deseado. Por otro lado, podrá especificar transparencias de objeto y colores mate para bordes alisados. Todo ello con una previsualización en tiempo real.

También puede seleccionar y editar paletas de colores para formatos indexados.



Puede ajustar la salida Web con precisión y previsualizar los cambios en tiempo real.

SWiSH miniMax 2

(Novedad)

Con SWiSH miniMax2 puede crear impresionantes animaciones interactivas Adobe® Flash® y anuncios, entre otros, rápida y fácilmente. SWiSH miniMax2 incluye cientos de efectos multimedia que podrá aplicar a texto, imágenes o sonidos.



Para obtener más información sobre las novedades de versiones anteriores de CorelDRAW Graphics Suite, haga clic en **Ayuda ▶ Resaltar novedades**, y elija una versión. Los comandos de menú y herramientas de funciones nuevos o mejorados en la versión seleccionada aparecerán resaltados.

Segunda parte

Procedimientos iniciales



Imagen creada por Алексей Оглушевич
(Aleksey Oglushevich)



Capítulo 4: Conceptos básicos de CoreDRAW

- Descripción del espacio de trabajo **28**
- Creación de un documento **33**
- Uso de zoom, panorámica y desplazamiento **33**
- Creación de objetos **34**
- Operaciones con mapas de bits **36**
- Selección, aplicación de tamaño y transformación de objetos **37**
- Aplicación de color y estilo a objetos **38**
- Colocación de objetos **42**
- Agrupación y combinación de objetos **43**
- Organización de objetos **43**
- Operaciones con páginas **44**
- Cómo compartir sus obras **44**
- Configuración de preferencias **45**

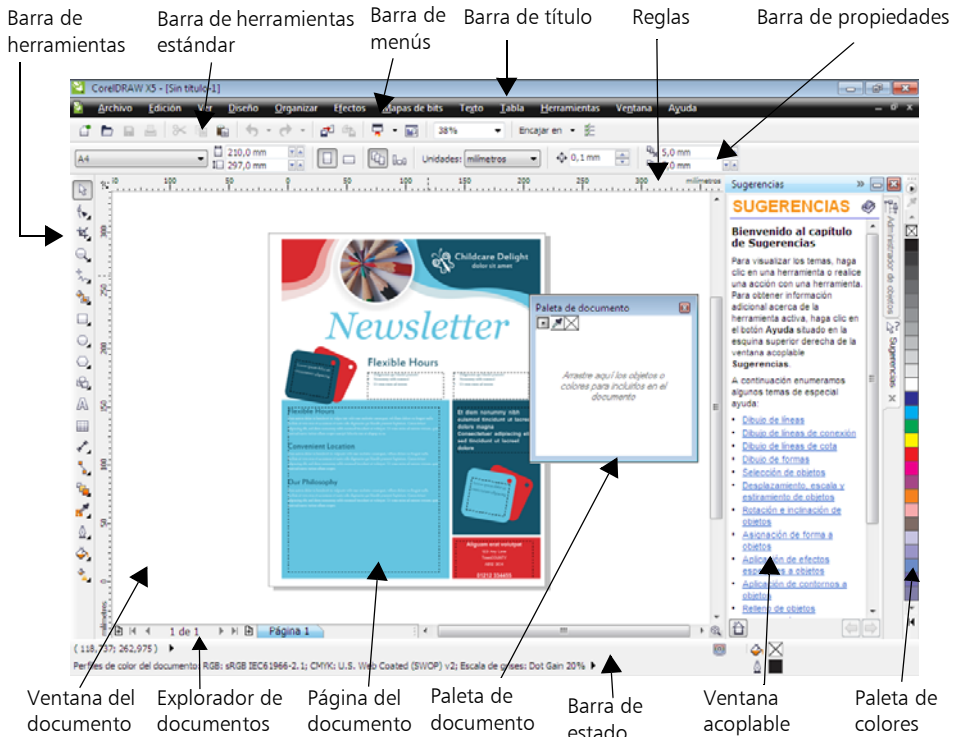
Capítulo 4: Conceptos básicos de CorelDRAW

Este capítulo le introduce al espacio de trabajo de CorelDRAW® y le ofrece una descripción general de las tareas básicas, como la creación y visualización de documentos, modificación y organización de objetos, y creación de diseños de página. Otros de los temas expuestos tratan cómo compartir trabajo y establecer preferencias. A medida que aprende a utilizar CorelDRAW, este capítulo puede ayudarle a identificar tareas y funciones para después explorarlas más en detalle en la Ayuda.

Descripción del espacio de trabajo

El espacio de trabajo de CorelDRAW proporciona una amplia gama de herramientas y comandos para crear diseños gráficos únicos. Esta sección describe la ventana de la aplicación y la caja de herramientas.

Ventana de la aplicación



La siguiente tabla enumera los componentes principales de la ventana de la aplicación CorelDRAW.

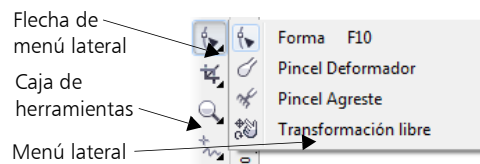
- La **caja de herramientas** contiene herramientas para crear, rellenar y modificar objetos en un documento.
- La **barra de menús** contiene menús desplegables de comandos relacionados.
- La **barra de título** muestra el título del documento actual.
- La **barra de herramientas estándar** contiene accesos directos para menús y comandos básicos, como los de apertura, almacenamiento e impresión de documentos. Las otras barras de herramientas contienen accesos directos para tareas más específicas.
- La **barra de propiedades** contiene controles que varían en función de la herramienta activa. Por ejemplo, si está utilizando la herramienta **Texto**, la barra de propiedades ofrecerá los controles necesarios para crear y modificar texto.
- Las **ventanas acoplables** le permiten obtener acceso a los comandos y opciones de configuración asociados con una herramienta o tarea en concreto.
- Las **reglas** horizontales y verticales le permiten determinar el tamaño y posición de los objetos de un documento.
- El **explorador de documentos** le permite añadir páginas a un documento, o desplazarse de una página a otra dentro de un documento.
- La **ventana del documento** es el área de espacio de trabajo limitada por las barras de desplazamiento y otros controles. Incluye la página del documento y el área circundante.
- La **página del documento** es el rectángulo que representa la sección imprimible de la ventana del documento.

- La **paleta de documento** le permite realizar un seguimiento de los colores utilizados en un documento.
- La **paleta de colores** es una barra acoplable que contiene muestras de color.
- La **barra de estado** muestra información sobre las propiedades de un objeto, como el tipo, el tamaño, el color y el relleno. También proporciona detalles sobre el estado de las pruebas de color, los perfiles de color y otra información relacionada con los colores del documento.

Caja de herramientas

La caja de herramientas contiene una gama de colores que puede utilizar para tareas específicas de dibujo y edición. Algunas herramientas le permiten dibujar formas, mientras otras le permiten aplicar colores, patrones u otros tipos de rellenos a los objetos.

Algunas de las herramientas forman parte de los menús laterales, que son grupos de herramientas relacionadas. Una pequeña flecha situada en la esquina inferior derecha de un botón de la caja de herramientas indica que la herramienta pertenece a un menú lateral. La última herramienta utilizada en el menú lateral aparece en el botón. Puede acceder a las herramientas en el menú lateral haciendo clic en la flecha del menú lateral.



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

La sección siguiente resume las categorías principales de herramientas disponibles en la caja de herramientas. Si desea obtener más información sobre alguna herramienta en concreto, consulte la sección "Herramientas del espacio de trabajo" en la Ayuda.

Herramienta Selección



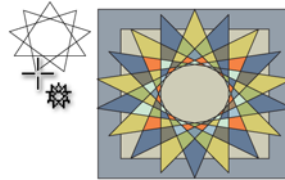
La herramienta **Selección** permite seleccionar, inclinar, girar y modificar el tamaño de los objetos.



Herramientas de forma



Las herramientas de forma le permiten dibujar muchas formas distintas, como rectángulos, elipses, estrellas, polígonos y espirales. Esta categoría incluye otras herramientas (no mostradas aquí) que le permiten dibujar otras formas más complejas, como caras sonrientes, flechas, anuncios y diagramas de flujo.



Herramientas de edición de formas



Las herramientas de edición de formas le permiten cambiar la forma de un objeto existente.



Herramientas de curva



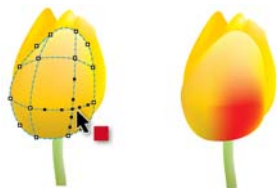
Las herramientas de curva le permiten dibujar líneas y curvas, como líneas a mano alzada, líneas rectas y curvas Bézier. También puede utilizar la herramienta **Medios artísticos** para diseminar imágenes, dibujar líneas caligráficas o añadir trazos de pincel.



Herramientas de relleno



Las herramientas de relleno le permiten aplicar varios rellenos a objetos, como uniformes, interactivos y de malla.



Herramientas interactivas



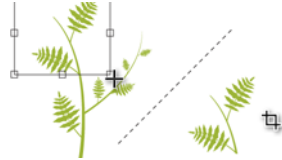
Las herramientas interactivas le permiten aplicar efectos especiales a objetos, como sombras, extrusiones, siluetas y transparencias.



Herramientas de recorte y borrado



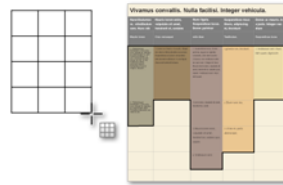
Las herramientas de recorte y borrado le permiten eliminar partes de un documento.



Herramienta Tabla



La herramienta **Tabla** le permite dibujar y editar tablas.



Herramientas Cotas



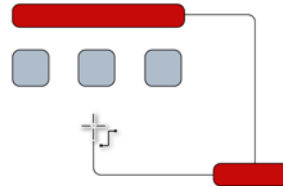
Las herramientas Cotas le permiten dibujar líneas de cota inclinadas, rectas y angulares para medir partes de objetos en un documento.



Herramientas de conexión



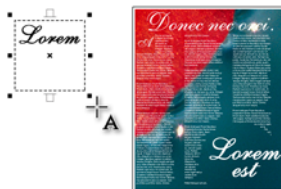
Las herramientas de conexión le permiten dibujar líneas para conectar objetos en diagramas normales o de flujo.



Herramienta Texto



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



Herramienta Zoom



La herramienta **Zoom** le permite cambiar el nivel de aumento de la ventana del documento.

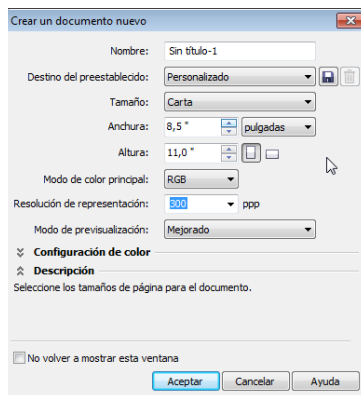


Si desea obtener más información sobre los componentes del espacio de trabajo, consulte la sección “Descripción del espacio de trabajo de CorelDRAW” en la Ayuda.

Creación de un documento

Al abrir CorelDRAW, la aplicación le pedirá abrir un documento existente o crear uno nuevo. Si decide crear uno nuevo, podrá establecer algunas propiedades del documento en el cuadro de diálogo **Crear documento nuevo**.

Podrá asignarle un nombre al documento, establecer el tamaño de página, seleccionar un modo de color, como CMYK o RGB, y establecer los perfiles de color.

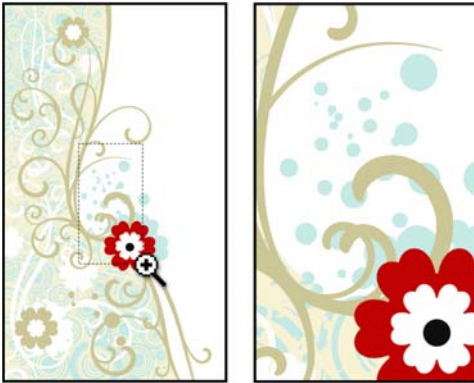


El cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo** le permite especificar una amplia gama de propiedades del documento.

Uso de zoom, panorámica y desplazamiento

Puede cambiar la visualización de un documento si lo amplía para acercarlo, o lo reduce para ver una mayor superficie. Puede experimentar con una variedad de opciones de

zoom para determinar la cantidad de detalles que necesita.



*Izquierda: Uso de la herramienta **Zoom** para seleccionar el área que se desea ampliar. Derecha: Área ya ampliada.*

La visualización panorámica y el desplazamiento son otras dos formas posibles de visualizar áreas específicas de un documento. Si trabaja con un alto nivel de ampliación o con documentos de gran tamaño es posible que no vea todo el contenido al mismo tiempo. La visualización panorámica le permite “agarrar” el documento y desplazarlo alrededor de la ventana del mismo para centrar el área deseada. El desplazamiento le permite ir hacia adelante o hacia atrás, lo cual resulta muy útil en los documentos de varias páginas.

Creación de objetos



Los objetos son los componentes básicos de un documento. Con las herramientas disponibles en la caja de herramientas podrá crear varios tipos de objetos: formas, líneas y curvas, texto y tablas.

Dibujo de formas comunes

CorelDRAW proporciona muchas herramientas que le permiten dibujar formas comunes, como rectángulos, círculos, estrellas y flechas. Después de crear una forma con alguna de las herramientas de dibujo de formas disponibles,

puede hacer cambios en la forma, como estirla, aplicar un relleno de patrón o añadir una sombra.

Una de las formas más simples que puede crear es un rectángulo.

 Para añadir un objeto rectangular al documento, haga clic en la herramienta **Rectángulo**  en la caja de herramientas. En la página del documento, arrastre para dibujar el rectángulo.



*La herramienta **Rectángulo** le permite dibujar un rectángulo simple (izquierda), que puede utilizarse como un elemento gráfico en un proyecto terminado (derecha).*

Este método de dibujo de objetos también se aplica a las herramientas descritas en la lista siguiente:

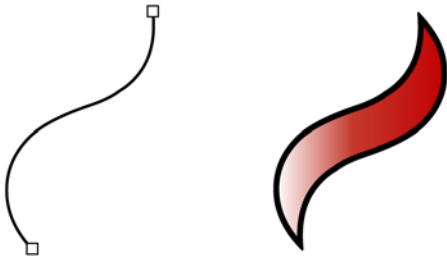
- La herramienta **Elipse** le permite dibujar círculos y elipses.
- La herramienta **Polígono** le permite dibujar polígonos.
- La herramienta **Papel gráfico** le permite dibujar una cuadrícula.
- La herramienta **Espiral** le permite dibujar espirales simétricas y logarítmicas.
- La herramienta **Formas básicas** le permite dibujar una serie de formas, como estrellas de seis puntas, caras sonrientes y triángulos rectángulos.

- La herramienta **Formas de flecha** le permite dibujar flechas con una forma, dirección y un número de puntas de flecha específicos.
- La herramienta **Formas de diagrama de flujo** le permite dibujar símbolos de diagramas de flujo.

Creación de líneas y curvas

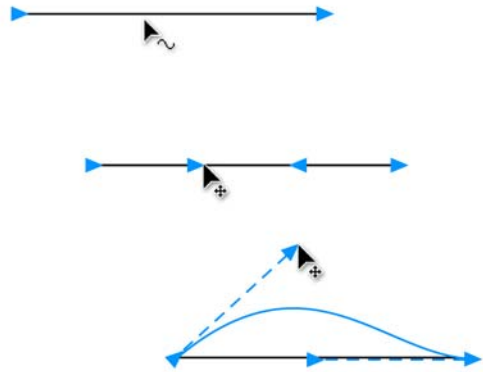
Si desea crear sus propias formas únicas, utilice una de las herramientas de línea. Con estas herramientas podrá dibujar una variedad casi ilimitada de formas. Antes de empezar debería asegurarse de tener los conocimientos básicos siguientes.

Una línea cuyos puntos inicial y final no están conectados se denomina trayecto abierto. Puede unir los puntos para crear un trayecto cerrado, lo cual le permitirá añadir rellenos a la línea como si se tratara de un objeto de forma.



Izquierda: Trayecto abierto. Derecha: Trayecto cerrado con un relleno añadido.

Después de dibujar una línea, puede convertirla a una curva. Al convertir una línea en una curva, lo que en realidad está haciendo es reducir la línea a una serie de puntos llamados "nodos". Basta con mover los nodos para cambiar la forma de la línea. La conversión en curvas puede resultar útil si desea modificar de forma detallada la forma básica de una línea.



Arriba: Línea recta. Centro: Línea convertida a curvas que ahora incluye nodos de curva. Abajo: Se puede cambiar la forma de la curva manipulando los nodos.

CorelDRAW proporciona muchas herramientas para dibujar líneas y curvas, entre las que se encuentran las siguientes:

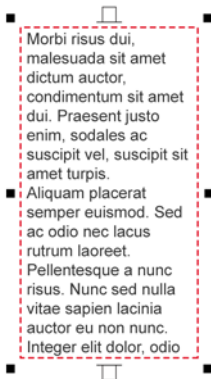
- La herramienta **Mano alzada** le permite arrastrar o utilizar una tableta digital para dibujar segmentos de línea y curvas.
- La herramienta **Medios artísticos** proporciona acceso a cuatro herramientas adicionales:
 - La herramienta **Pincel** le permite dibujar líneas con apariencia de trazos de pincel.
 - La herramienta **Diseminador** le permite diseminar objetos, como copos de nieve o burbujas, a lo largo de un trayecto.
 - La herramienta **Pluma caligráfica**, como su nombre indica, le permite utilizar una pluma caligráfica para dibujar líneas con apariencia de pinceladas.
 - La herramienta **Presión** le permite utilizar una pluma sensible a la presión para dibujar líneas con apariencia de pinceladas.

- La herramienta **Pluma** le permite dibujar curvas y líneas rectas segmento a segmento.

Creación de texto

Para aquellos documentos en los que deba añadir texto, CoreDRAW le permite crear dos tipos de texto:

- El *Texto de párrafo* se encuentra dentro de un marco de texto. Puede aplicar muchas propiedades comunes de edición de texto al texto de párrafo, como el tipo de fuente, el color del texto, la negrita y la cursiva. El texto de párrafo es idóneo para bloques grandes de texto.
- El *Texto artístico* no se encuentra dentro de un marco de texto, por lo que le permite añadir efectos especiales como siluetas y sombras. El texto artístico es idóneo para logotipos, anuncios y titulares.



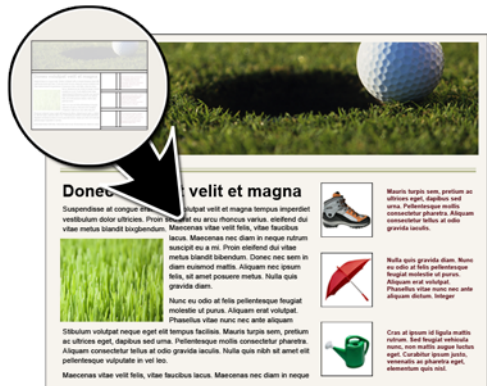
Izquierda: Texto de párrafo. Derecha: Texto artístico con formato de logotipo.

Con la herramienta **Texto** podrá crear texto de párrafo y texto artístico. Si desea obtener más información, consulte la sección “Adición de texto” en la Ayuda.

Creación de tablas

Una de las técnicas disponibles para organizar los objetos de un documento consiste en crear una tabla e insertar los objetos en las celdas de

la tabla. Puede organizar tanto objetos gráficos como de texto en una tabla. Las tablas ofrecen una forma rápida de crear un diseño agradable para los documentos.



Esta página Web se diseñó utilizando la herramienta **Tabla**.

Para crear tablas, utilice la herramienta **Tabla**. Al seleccionar la herramienta **Tabla**, los controles para la misma aparecerán en la barra de propiedades. Después de elegir el número de filas y columnas, basta con arrastrar la herramienta diagonalmente para dibujar la tabla.

Operaciones con mapas de bits

El documento creado con CoreDRAW es un gráfico vectorial. Los gráficos vectoriales no dependen de la resolución, por lo que la calidad del gráfico no se verá comprometida al cambiar la escala o distorsionarla. Los gráficos vectoriales están basados en ecuaciones matemáticas que no cambiarán por muchas modificaciones que realice.

Al importar una fotografía en CoreDRAW, ésta se importará como una imagen de mapa de bits. Las imágenes de mapa de bits están basadas en píxeles, que son pequeñas unidades de color. Puede considerar un gráfico vectorial como un conjunto de líneas y rellenos, y una imagen de mapa de bits como un mosaico de colores.



Izquierda: Imagen vectorial con líneas suaves. Derecha: Imagen de mapa de bits pixelada que muestra la naturaleza de "mosaico" de los archivos de mapa de bits.


CorelDRAW le ofrece dos formas de trabajar con las imágenes de mapa de bits: puede insertar un mapa de bits en el documento o abrir Corel® PHOTO-PAINT™ desde CorelDRAW para editar un mapa de bits.

Inserción de mapas de bits

Es posible importar una imagen de mapa de bits a un documento directamente o enlazándola a un archivo externo. Si decide enlazarla a un archivo externo, cualquier modificación que haga en dicho archivo se aplicará automáticamente al archivo importado a CorelDRAW. Si, por el contrario, decide importar el mapa de bits al documento, podrá modificar el mapa de bits utilizando la función **Editar mapa de bits** de CorelDRAW. Tras importar un mapa de bits, la barra de estado ofrecerá información sobre el modo de color, el tamaño y la resolución del mapa de bits.

Edición de mapas de bits

Puede abrir Corel PHOTO-PAINT, un programa completo de edición de mapas de bits, desde CorelDRAW. Al finalizar la edición de un mapa de bits, puede reanudar su trabajo rápidamente con CorelDRAW.

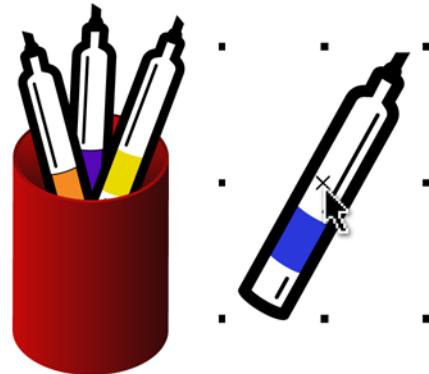
 Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades.

Selección, aplicación de tamaño y transformación de objetos

Es posible que desee modificar un objeto después de añadirlo al documento. CorelDRAW proporciona varias herramientas para seleccionar, cambiar el tamaño y transformar los objetos de un documento.

Para modificar un objeto, primero debe seleccionarlo. Para seleccionar un objeto puede utilizar la herramienta **Selección**.

Después de seleccionar un objeto con la herramienta **Selección**, aparecerá una caja delimitadora alrededor del objeto, y una "X" en el centro del mismo. La caja delimitadora contiene tiradores de control que le permitirán transformar el objeto.



El objeto de la derecha ha sido seleccionado, como denota la caja delimitadora con una "X" en el medio.

Puede modificar un objeto cambiándole el tamaño, inclinándolo, estirándolo, girándolo o reflejándolo.

- **Tamaño** le permite cambiar la anchura y la altura de un objeto.



- **Inclinación** le permite inclinar un objeto hacia un lado.



- **Estiramiento** le permite cambiar la anchura y la altura de un objeto de una manera no proporcional.



- **Rotación** le permite girar un objeto alrededor de su eje central o de un punto relativo a su posición.

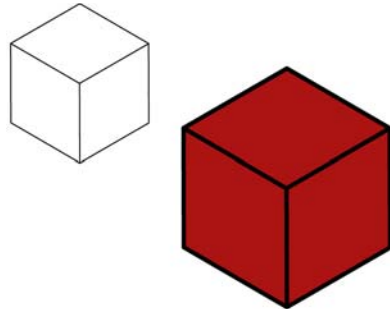


- **Reflejo** le permite crear una imagen reflejo horizontal o vertical de un objeto.



Aplicación de color y estilo a objetos

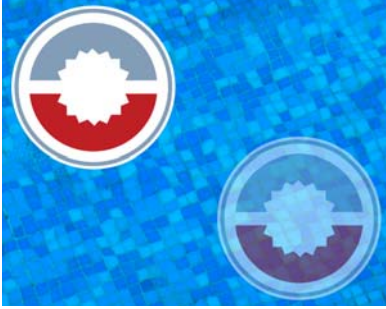
Además de transformar objetos, también puede aplicar un estilo artístico. Puede por ejemplo aplicar un contorno o relleno único, o añadir sombras para crear la ilusión de profundidad. También puede convertir objetos en transparentes.



Al cubo inferior se le ha añadido un relleno rojo sólido.




Al rectángulo inferior se le ha aplicado un relleno azul y una sombra, lo cual le da una apariencia tridimensional.

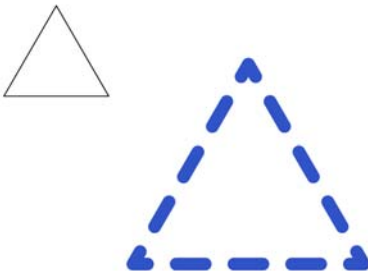


Al círculo inferior se le ha aplicado un efecto de transparencia, por lo que da la sensación de encontrarse bajo el agua.

Formato de contornos

Existen varias formas de cambiar el contorno de un objeto. Según sus necesidades de diseño, puede elegir un color, grosor o estilo (como una línea de puntos o de rayas) diferentes para el contorno.

 Para cambiar la apariencia de contornos, puede utilizar los controles del cuadro de diálogo **Pluma del contorno**, la página **Contorno** de la ventana acoplable **Propiedades del objeto** o la barra de propiedades.



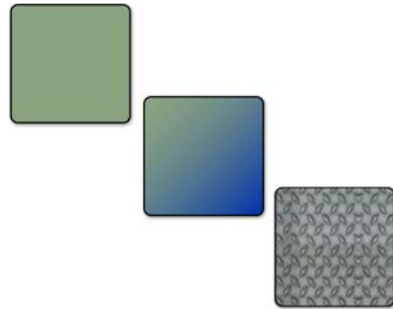
Superior izquierda: Contorno de triángulo sin ningún formato. Inferior derecha: Contorno de triángulo con formato de color y un patrón de línea discontinua.

También dispone de un conjunto de puntas de flecha preestablecidas. Para añadir puntas de flecha a los puntos inicial o final de una línea,


puede elegir una preestablecida de la lista o crear una personalizada.

Elección de rellenos

CorelDRAW proporciona una amplia gama de rellenos que le ayudarán a añadir patrones y texturas a los objetos. Puede rellenar un objeto con un color o con una mezcla de varios colores. O también puede seleccionar un relleno más complejo, como una textura o patrón, así como crear su propio relleno.



De arriba a abajo: Objetos con un relleno uniforme, un relleno degradado y un relleno de patrón.

 Para añadir un relleno a un objeto, haga clic en la herramienta **Relleno** o en la herramienta **Relleno interactivo**.

La herramienta **Relleno** le permite elegir un tipo de relleno entre cinco disponibles, cada uno de ellos con su propia gama de opciones. La herramienta **Relleno interactivo** le permite aplicar un relleno de forma dinámica mediante los controles de la barra de propiedades mientras dibuja en la página del documento. La lista siguiente describe los tipos de relleno disponibles para cada herramienta.

Herramienta Relleno

- El **Relleno uniforme** es un relleno de un solo color.
- El **Relleno degradado** es un relleno que consiste en una mezcla de varios colores.

- El **Relleno de patrón** aplica un diseño con patrón, como por ejemplo el de un tapiz floral.
- El **Relleno de textura** tiene un efecto de textura que imita varias superficies, como el mármol, el agua de mar y la luna.
- El **Relleno PostScript** le permite aplicar transparencias en un conjunto de patrones.

Herramienta Relleno interactivo

- La herramienta **Relleno interactivo** le permite crear un relleno degradado y aplicar cambios en él en tiempo real.
- El **Relleno de malla** le permite manipular una cuadrícula de malla para controlar los colores y las mezclas en un relleno degradado personalizado.

Si desea obtener más información, consulte la sección “Relleno de objetos” en la Ayuda.

Adición de transparencias

Puede aplicar transparencias para crear una representación realista de objetos como agua y cristal. Al añadir una transparencia a un objeto, lo que se encuentre detrás del objeto quedará visible.



Al objeto de la izquierda se le ha añadido una transparencia para crear una ilusión de agua. Al de la derecha, para crear la ilusión de cristal. También se utilizó la herramienta **Sombra** para intensificar el efecto en ambos objetos.

Se puede ajustar la cantidad de transparencia para determinar la opacidad del objeto. Un

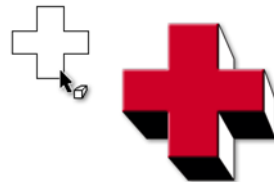
objeto completamente opaco bloqueará cualquier elemento detrás de él, mientras que uno completamente transparente será invisible.

Para aplicar una transparencia a un objeto, puede hacerlo de varias formas. Puede utilizar la herramienta **Transparencia interactiva** para aplicar un relleno de transparencia o utilizar un efecto de lente de transparencia. También puede controlar la forma en que la transparencia se mezcla en el objeto, así como copiar transparencias de un objeto a otro. Además, también puede especificar si desea aplicar la transparencia al relleno o al contorno del objeto, o a ambos.

Adición de efectos

CorelDRAW ofrece una gama de herramientas para añadir efectos tridimensionales a objetos.

- **Extrusiones**



- **Sombras**



- **Siluetas**



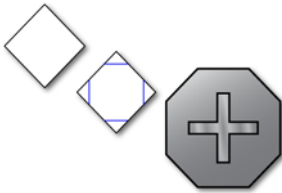
- **PowerClips**



- **Biseles**



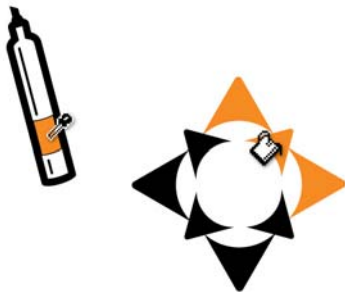
- **Biseles**



Reutilización de color y objetos

Para ahorrar tiempo y conservar una apariencia uniforme en el documento, puede reutilizar colores y objetos.

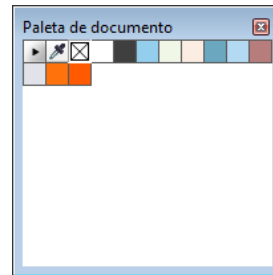
Puede tomar una muestra de color de cualquier punto del documento y después copiar el color de ese punto a otro objeto.



El color naranja se ha tomado como muestra del gráfico de la izquierda y se ha aplicado al gráfico de la derecha.

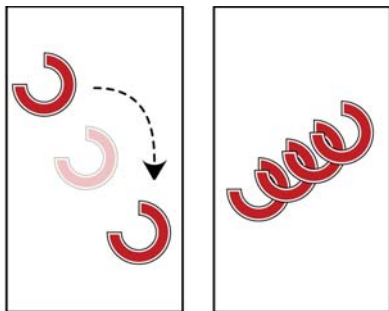
Para tomar una muestra de color, haga clic en la herramienta **Cuentagotas de color** y a continuación haga clic en el color deseado. La herramienta **Cuentagotas de color** cambiará automáticamente al modo Bote de pintura. Para aplicar el color, coloque el puntero sobre un objeto y haga clic.

Al añadir un color al documento, dicho color se añadirá a la paleta **Documento**, disponible al crear un documento nuevo o abrir uno existente. Los colores se añaden a la paleta **Documento** cuando se añade un color a partir de una librería de colores, cuando se toma una muestra de color a partir de otro documento u otra aplicación, y cuando se aplican rellenos a objetos.



*La paleta **Documento** se actualizará automáticamente al añadir colores al documento. Esta paleta le ayudará a crear un esquema de colores para su proyecto.*

Para copiar y reutilizar objetos en sus documentos, puede copiar y pegar los objetos o duplicarlos. El primer método consiste en copiar un objeto al Portapapeles y pegarlo en cualquier parte del documento. El segundo método consiste en crear de forma rápida varias copias del objeto para colocarlas después en el documento.



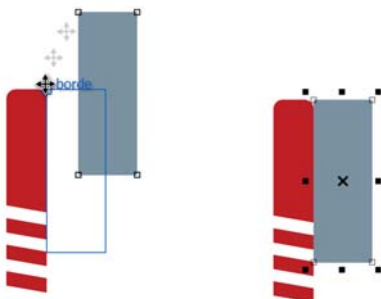
Izquierda: Objeto que se ha copiado y pegado. Derecha: Objeto que se ha duplicado.

Para crear una copia de un objeto, haga clic en **Edición ▶ Copiar**. Para crear una serie de copias duplicadas, haga clic en **Edición ▶ Duplicar**.

Colocación de objetos

CorelDRAW incluye varias herramientas que le ayudarán a colocar y alinear los objetos en una página. Con estas herramientas podrá evitar pequeños huecos o faltas de alineación que no se perciben en la pantalla pero sí una vez impreso el documento.

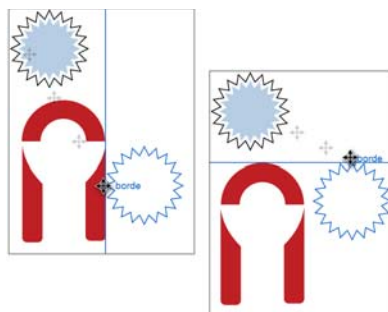
Para alinear un objeto con otro objeto en un documento, puede encajarlos. Con el encaje activado, los puntos de encaje aparecerán en varias ubicaciones alrededor de un objeto, como la esquina, el centro o el borde.



Izquierda: El rectángulo azul se arrastra hacia abajo para encajarse al rectángulo rojo. Derecha: Los dos objetos ya encajados.

Para activar el encaje de objetos, haga clic en **Ver ▶ Configurar ▶ Configuración de Encajar en objetos**.

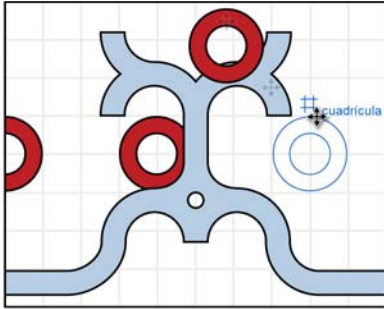
Si desea alinear un objeto con otro pero prefiere no encajarlo directamente al objeto, puede utilizar las guías dinámicas. Las guías dinámicas son líneas guía temporales basadas en uno de los puntos de encaje siguientes de un objeto: centro, nodo, cuadrante o línea base de texto. Puede arrastrar el objeto a lo largo de la guía dinámica. La distancia desde el objeto base se actualizará mientras mueve el objeto.



Izquierda: Objetos alineados con una guía dinámica vertical. Derecha: Objetos alineados con una guía dinámica horizontal.

Para activar las guías dinámicas, haga clic en **Ver ▶ Guías dinámicas**.

También puede utilizar una cuadrícula para alinear objetos dentro de la ventana del documento. Una cuadrícula es una serie de líneas de intersección en la que cada pequeño cuadrado actúa como un punto de encaje. Si desea obtener una alineación más precisa, reduzca el tamaño de estos cuadrados en el documento.



Para colocar los objetos en la página del documento, puede alinearlos con una cuadrícula.

Para mostrar la cuadrícula, haga clic en **Ver** ▶ **Cuadrícula**.

Agrupación y combinación de objetos

Cuanto más objetos añada al documento, más difícil le resultará seleccionarlos y moverlos. Es posible que desee realizar cambios en un grupo de objetos sin cambiar sus posiciones entre sí. Con CorelDRAW puede agrupar objetos para administrarlos más fácilmente. Al agrupar objetos, cada objeto conservará sus propias propiedades. Cuando termine de trabajar con los objetos como grupo, puede desagruparlos para trabajar en ellos de forma individual.



Tres imágenes de sillas seleccionadas como grupo.

Para agrupar los objetos, selecciónelos con un recuadro y haga clic en **Organizar** ▶ **Agrupar**.

Al combinar dos objetos o más, podrá crear un objeto de curva simple con los atributos de relleno y contorno del último objeto seleccionado. Podrá actualizar este objeto de

curva cuando sea necesario. También puede combinar objetos para crear objetos con huecos.

Haga clic en **Organizar** ▶ **Combinar**.

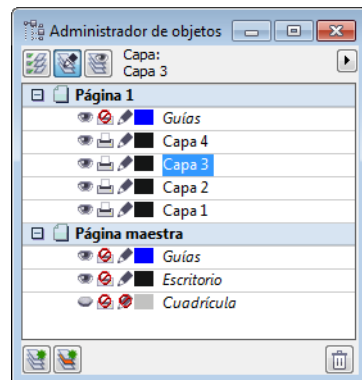
Si desea obtener más información, consulte la sección “Combinación de objetos” en la Ayuda.

Organización de objetos

Cuanto más objetos añada al documento, más difícil le resultará encontrarlos. Para organizar los objetos, puede añadir capas al documento. Las capas facilitan la visualización y el trabajo con varios objetos de forma simultánea.

La ventana acoplable **Administrados de objetos** le permite añadir, mover y eliminar capas del documento. Puede configurar las capas antes de empezar a trabajar con un documento o añadirlas cuando lo considere oportuno y mover objetos existentes a las capas recién añadidas.

Para abrir la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en **Herramientas** ▶ **Administrador de objetos**.



La ventana acoplable **Administrador de objetos** le permite seleccionar y modificar las capas de una página.

Si desea obtener información sobre capas, consulte la sección “Operaciones con capas” en la Ayuda.

Operaciones con páginas

Según el tipo de salida deseado, puede personalizar la apariencia de las páginas especificando varios diseños de página diferentes, como folleto o tarjeta doblada. También puede alternar la orientación de la página entre horizontal y vertical, así como crear un tamaño de página personalizado.



Izquierda: Orientación vertical. Derecha: Orientación horizontal.

Para establecer el tamaño de página, haga clic en **Diseño ▶ Preparar página**. Puede elegir entre una amplia gama de tamaños de página comunes, como legal, tarjeta de visita y varios tamaños de sobres.

Puede aplicarle un fondo a una página. El fondo puede ser un solo color o un mapa de bits, que se aplicará en mosaico para ajustarse a la página.



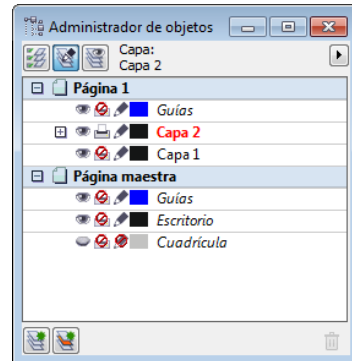
Izquierda: Página con un fondo rojo sólido. Derecha: Página con un fondo de mapa de bits en mosaico.

Para añadir un fondo a una página, haga clic en **Diseño ▶ Fondo de página**.

Cómo compartir sus obras

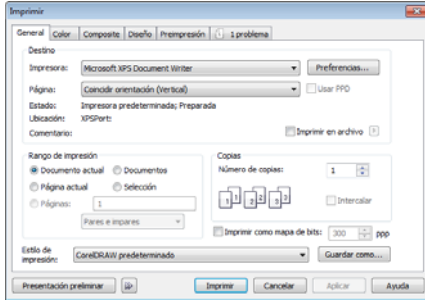
Para compartir su documento terminado con otras personas, puede imprimir una copia en una impresora personal. Aunque si desea obtener resultados de alta calidad, como para carteles o rótulos para coches, puede enviar el documento a una impresora comercial. También puede exportar su trabajo a un formato de archivo distinto, como Adobe® Portable Document Format (PDF) o Adobe® Illustrator® (AI).

Si el documento incluye varias capas y no desea imprimir las todas, puede especificar las que desea imprimir. Asegúrese de que las capas que sí desea imprimir son visibles y que están activadas para su impresión en la ventana acoplable **Administrador de objetos**.



En este ejemplo, los objetos de la Capa 2 están visibles en la ventana del documento y están activados para su impresión. Los objetos de la Capa 1 están visibles pero no aparecerán en la copia impresa del documento.

Para imprimir en una impresora personal, haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**. En el cuadro de diálogo **Imprimir**, elija una impresora del cuadro de lista **Impresora** y seleccione una opción de rango de impresión.



El cuadro de diálogo **Imprimir** le permite establecer preferencias de impresión para su documento.

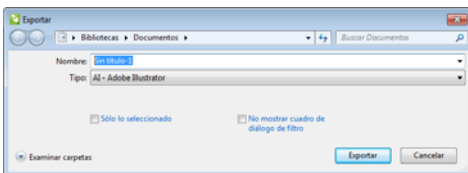
Es conveniente realizar una vista previa de su trabajo antes de imprimirlo para asegurarse de que todo aparecerá como debe.

Para realizar una vista previa de un trabajo de impresión, haga clic en **Archivo ▶ Presentación preliminar**.

Si pretende utilizar un proveedor de servicios de impresión, asegúrese de que el documento cumple con los criterios del proveedor. Póngase en contacto con el proveedor de servicios de impresión si no cuenta con esta información para averiguar las opciones que ha de activar en el documento.

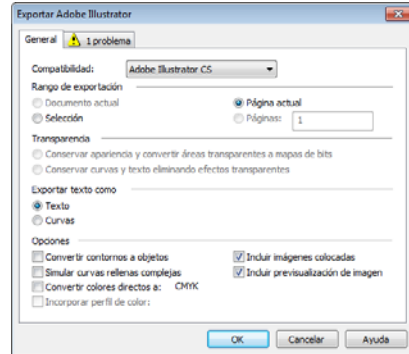
Para preparar un trabajo para un proveedor de servicios de impresión, haga clic en **Archivo ▶ Compilar para salida**. Siga las instrucciones del asistente **Compilar para salida**.

Para exportar su trabajo a otro formato de archivo, haga clic en **Archivo ▶ Exportar** y elija un formato de archivo.



Cuadro de diálogo **Exportar**.

Las opciones de exportación disponibles dependerán del formato de archivo seleccionado. Por ejemplo, si selecciona el formato de archivo Adobe Illustrator (AI), podrá especificar la versión de Adobe Illustrator deseada en el cuadro de diálogo **Exportar**.



Puede seleccionar las opciones de exportación para archivos de Adobe Illustrator.

Si guarda su trabajo como archivo PDF, puede utilizar preestablecidos de PDF, que optimizan el archivo para varios tipos de salida, como distribución de documentos, preimpresión y Web.

Para guardar su trabajo como archivo PDF, haga clic en **Archivo ▶ Exportar**. En el cuadro de lista **Guardar como tipo**, elija **PDF - Adobe Portable Document Format**.

Configuración de preferencias

CorelDRAW le permite establecer muchas preferencias distintas para personalizar varias funciones. En la tabla siguiente se enumeran y se describen tres ejemplos de dichas preferencias.

Preferencia	Descripción	Cómo establecer
Unidad de medida	Unidad de medida seleccionada, como pulgadas, píxeles o puntos, para las reglas horizontal y vertical	Haga clic en Ver ▶ Configurar ▶ Configuración de cuadrícula y regla y, a continuación, haga clic en Reglas . En el área Unidades , elija una unidad de medida para las reglas horizontal y vertical.
Archivos de copia de seguridad	Ruta donde se guardarán los archivos de copia de seguridad y las opciones de configuración de copia de seguridad automática	Haga clic en Herramientas ▶ Opciones en la lista de categorías Espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Guardar para obtener acceso a las opciones de configuración de los archivos de copia de seguridad.
Distancia de desplazamiento de duplicados	Distancia entre un objeto original y los objetos duplicados	Haga clic en Ver ▶ Configurar ▶ Configuración de cuadrícula y regla y, a continuación, haga clic en Reglas . Escriba un valor en el cuadro Desplazamiento .



Capítulo 5: Corel PHOTO-PAINT Conceptos básicos

Descripción general del espacio de trabajo **48**

Adquisición de imágenes **57**

Recorte y giro **57**

Cambio de la resolución y el tamaño de la imagen **58**

Cambio de los modos de color **60**

Retoque **60**

Ajuste de color y tono **62**

Operaciones con máscaras **64**

Operaciones con objetos y lentes **65**

Cómo compartir su trabajo **66**

Configuración de preferencias **67**

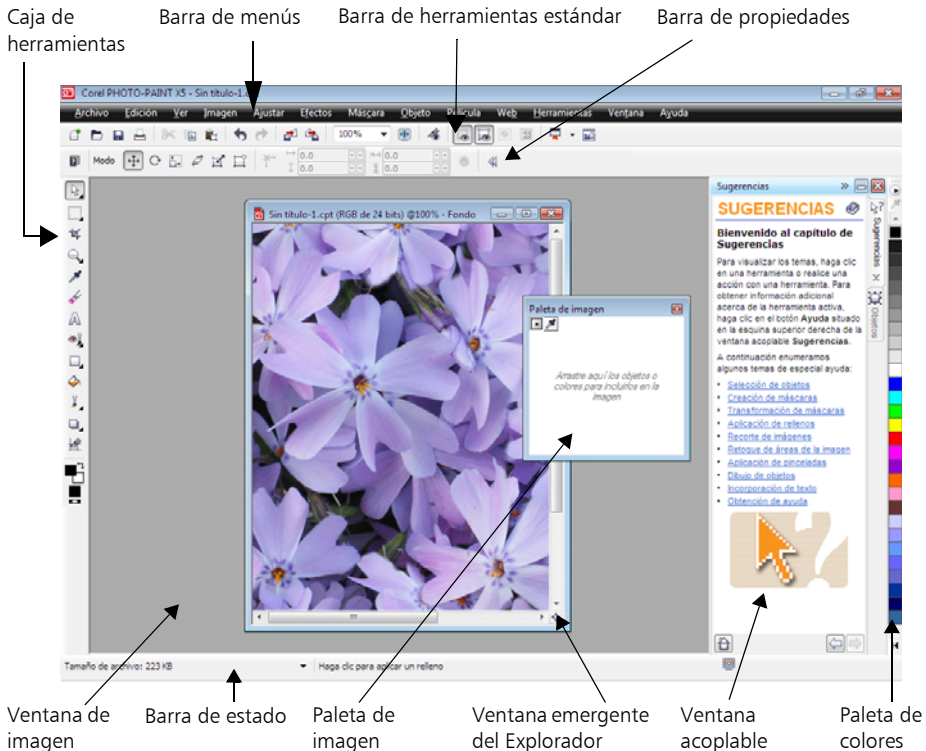
Capítulo 5: Corel PHOTO-PAINT Conceptos básicos

En este capítulo se presenta el espacio de trabajo de Corel® PHOTO-PAINT™ y se proporciona una visión general de las tareas básicas como cargar imágenes del escáner o la cámara digital, ajustar el tamaño y la resolución de la imagen y retocar las imágenes para corregir problemas frecuentes. Entre otros temas, también se incluye el uso de máscaras, objetos y lentes en la edición de imágenes y compartir trabajo exportándolo a diferentes formatos de archivo o mediante el uso de CorelDRAW® ConceptShare™. A medida que aprenda a utilizar Corel PHOTO-PAINT, este capítulo le ayudará a identificar acciones y funciones que quizá quiera conocer en profundidad en la Ayuda.

Descripción general del espacio de trabajo

El espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT ofrece una amplia gama de herramientas y comandos para ver y editar imágenes. Esta sección describe la ventana de aplicación y la barra de herramientas.

Ventana de la aplicación



La siguiente lista describe los componentes principales de la ventana de la aplicación Corel PHOTO-PAINT.

- La **caja de herramientas** contiene herramientas para editar, crear y ver imágenes, así como el área de control de color donde se pueden elegir colores y rellenos.
- La **barra de menú** contiene menús desplegables de comandos relacionados entre sí.
- La **barra de herramientas estándar** contiene accesos directos a comandos y menús básicos, como los de apertura, almacenamiento e impresión. Las barras de herramientas adicionales contienen accesos directos para acciones más específicas.

Para acceder a una barra de propiedades, haga clic en **Ventana ▶ Barras de herramientas** y seleccione el nombre de una barra de herramientas.

- La **barra de propiedades** contiene controles que cambian según la herramienta activa. Por ejemplo, cuando se utiliza la herramienta **Zoom**, la barra de propiedades cambia para mostrar los controles para hacer zoom.
- La **ventana de imagen** es el área en la que aparece la imagen activa.
- La **barra de estado** muestra información sobre la imagen activa, la herramienta activa, la memoria disponible en su equipo y el estado de la prueba de colores. La barra de estado también muestra sugerencias relacionadas con la herramienta activa.
- La **paleta de imagen** permite realizar un seguimiento de los colores usados en una imagen.
- El botón **ventana emergente del Explorador** permite buscar un área determinada de la ventana de imagen y centrarse en ella. Esta función solo está disponible cuando la imagen es demasiado grande para poder verla de un vistazo.

- Una **ventana acoplable** le permite acceder a comandos adicionales y a información sobre la imagen. Dichas ventanas pueden dejarse abiertas mientras se trabaja con una imagen. También pueden colocarse (acoplarse) a cada lado de la ventana de aplicación o dejarlas en modo flotante (desacopladas) y moverlas cuando las necesite. Las ventanas acoplables pueden minimizarse para disponer de más espacio en pantalla.

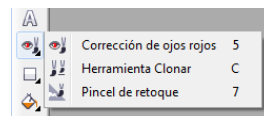
Para abrir una ventana acoplable, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables** y seleccione una ventana acoplable.

- Una **paleta de colores** es un conjunto de muestras de color. Es posible cambiar los colores de primer plano y de relleno mediante la paleta de colores predeterminada que aparece en la parte derecha de la ventana de aplicación.

Para acceder a paletas de colores adicionales, haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores** y seleccione una paleta de colores.

Caja de herramientas

La caja de herramientas contiene herramientas para editar, crear y visualizar imágenes. Algunas herramientas pertenecen a menús laterales, que son grupos de herramientas relacionadas entre sí. Una pequeña flecha situada en la esquina inferior derecha de un botón de la caja de herramientas indica que la herramienta pertenece a un menú lateral. En el botón aparece la última herramienta que se usó en el menú lateral. Puede acceder a las herramientas en el menú lateral haciendo clic en la flecha del menú lateral.



Ejemplo de menú lateral

La siguiente sección describe brevemente las herramientas que se encuentran en la barra de herramientas.

Herramientas de selección



La herramienta **Selección de objetos** permite seleccionar, colocar y transformar objetos.



La herramienta **Transformación de máscara** le permite determinar la posición y el tamaño de áreas editables, así como girarlas.



Herramientas de máscara



La herramienta **Máscara rectángulo** y la herramienta **Máscara elipse** permiten definir áreas editables rectangulares y elípticas.



La herramienta **Máscara mano alzada** permite definir áreas editables de formas irregulares o poligonales.



La herramienta **Lazo** permite definir áreas editables de forma irregular y rodeadas de píxeles de color similar.





La herramienta **Máscara magnética** permite colocar un recuadro de máscara en el borde de un elemento de imagen. Los bordes se señalan mediante un contorno cuyo color contrasta con el área que lo rodea.



La herramienta **Máscara varita mágica** permite definir áreas editables de forma irregular. En el área editable se incluyen los píxeles adyacentes al primero y cuyo color sea similar.



La herramienta **Máscara pincel** permite definir un área editable pintándola con un pincel.



Herramienta Recortar



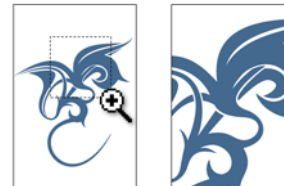
La herramienta **Recortar** permite eliminar las partes que no necesite del dibujo y enderezar imágenes torcidas.



Herramientas de zoom

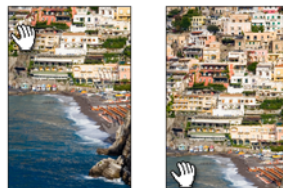


La herramienta **Zoom** le permite cambiar el nivel de aumento de la ventana de imagen.





La herramienta **Mano** permite arrastrar áreas de una imagen hasta poder verlas cuando la imagen es más grande que la ventana de la imagen.



Herramienta Cuentagotas



La herramienta **Cuentagotas** permite tomar muestras de color de una imagen.



Herramienta Borrador



La herramienta **Borrador** permite borrar áreas de la imagen o del objeto para mostrar los objetos o el fondo subyacentes.



Herramienta Texto



La herramienta **Texto** permite añadir texto a una imagen y modificar los objetos de texto existentes.



Herramientas de retoque



La herramienta **Corrección de ojos rojos** permite eliminar el efecto de ojos rojos que aparece en algunas fotografías.





La herramienta **Clonar** permite duplicar parte de una imagen y aplicarla a otra parte de la misma imagen o a otra.



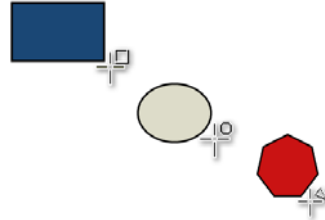
La herramienta **Pincel de retoque** permite quitar las imperfecciones de una imagen como, por ejemplo, rasguños, marcas de arañazos y arrugas, mezclando las texturas y los colores.



Herramientas de forma



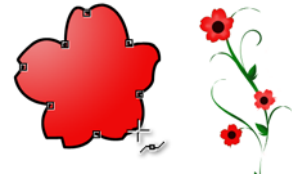
Las herramientas **Rectángulo**, **Elipse** y **Polígono** permiten dibujar rectángulos, cuadrados, elipses, círculos y polígonos.



La herramienta **Línea** permite dibujar segmentos de línea recta separados o unidos utilizando el color de primer plano.



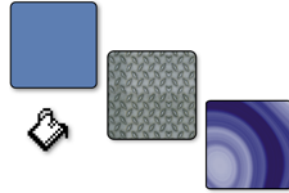
La herramienta **Trayecto** permite crear y editar trayectos.



Herramientas de relleno



La herramienta **Relleno** permite rellenar áreas con uno de los siguientes tipos de relleno: uniforme, degradado, mapa de bits o textura.



La herramienta **Relleno interactivo** permite aplicar un relleno a toda una imagen, objeto o selección y, a continuación, ajustar el relleno directamente en la ventana de imagen.



Herramientas de pincel



La herramienta **Pintar** permite pintar una imagen con el color de primer plano.



La herramienta **Efecto** permite corregir el color y el tono.



La herramienta **Diseminador de imágenes** permite cargar una o varias imágenes y aplicarlas en secuencias repetidas a medida que se pinta.

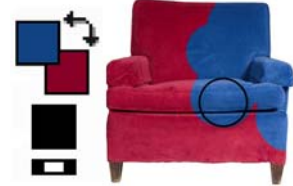




La herramienta **Pincel de deshacer** permite restaurar áreas de la imagen deshaciendo la última pincelada aplicada.



La herramienta **Pincel de reemplazar color** permite reemplazar el color de primer plano en la imagen con el color de fondo.



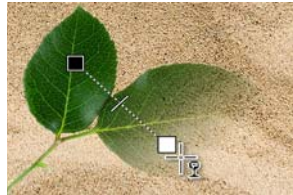
Herramientas interactivas y de transparencia



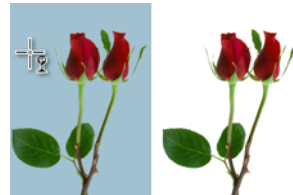
La herramienta **Sombra** permite añadir sombras a objetos.



La herramienta **Transparencia de objeto** permite especificar que los colores de un objeto se fundan gradualmente con el color de fondo de la imagen.



La herramienta **Transparencia de color** permite convertir en transparentes determinados píxeles de un objeto, según el valor de su color.



La herramienta **Pincel de transparencia de objetos** permite aplicar pinceladas a áreas de un objeto para hacerlas más transparentes.



Herramienta Segmentación de imagen



La herramienta **Segmentación de imágenes** permite dividir una imagen grande en secciones más pequeñas para Web.



Área de control de color

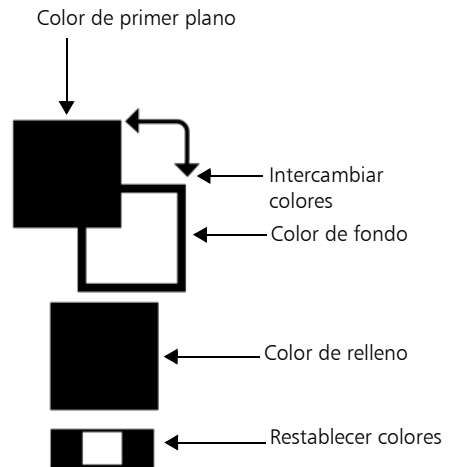
El **color de primer plano** es el color que se aplica a las imágenes o texto mediante las herramientas de pincel. El **color de fondo** es el color que aparece al borrar partes del fondo o al aumentar el tamaño del papel. El **color de relleno** es el color que se aplica con las herramientas de forma y de relleno.



La flecha **Intercambiar color** permite intercambiar los colores de primer plano y de fondo.

Es posible cambiar el color de primer plano, de fondo o de relleno si se hace doble clic en la muestra de color correspondiente.

El icono **Restablecer colores** permite recuperar los colores predeterminados: negro como color de primer plano y de relleno; blanco como color de fondo.



Para obtener más información sobre los componentes del espacio de trabajo, consulte la "Descripción del espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT" que se encuentra en la Ayuda de Corel PHOTO-PAINT.

Adquisición de imágenes

Puede adquirir fotografías procedentes de su cámara digital si conecta la cámara o un lector de tarjetas a su ordenador y sigue uno de los siguientes métodos:

- Si su cámara digital o lector de tarjetas aparece como una unidad en su ordenador, podrá copiar las imágenes directamente a una carpeta del disco duro y, a continuación, podrá abrirlas en Corel PHOTO-PAINT.
- Puede abrir imágenes directamente en Corel PHOTO-PAINT mediante Windows Image Acquisition (WIA) o el controlador TWAIN de su cámara digital. WIA es una interfaz y controlador estándar que se emplea para cargar imágenes desde dispositivos periféricos, como escáneres y cámaras digitales.
- Para guardar las imágenes en su ordenador, puede usar el software que incluye su cámara digital y, a continuación, puede abrir las imágenes en Corel PHOTO-PAINT. Para obtener más información, consulte la documentación de su cámara digital.


Usando WIA, el controlador TWAIN o el software de su escáner, puede enviar imágenes y páginas a Corel PHOTO-PAINT. En ocasiones las imágenes incorporan líneas, un patrón muaré (ola) o ruido (efecto de manchas). Los filtros de efectos especiales permiten eliminar estos defectos. Si desea obtener más información, consulte "Retoque" en la página 60.

Para obtener más información, consulte "Adquisición de imágenes de escáneres y cámaras digitales" en la Ayuda.

Recorte y giro

La función de recorte de imágenes permite eliminar las áreas que no se necesitan para mejorar su composición.

Para recortar una imagen, haga clic en la herramienta **Recortar** en la barra de

herramientas  y arrastre el ratón por la ventana de imagen.



El área seleccionada muestra la parte de la imagen que se conservará. El área que quede fuera de la selección será recortada.

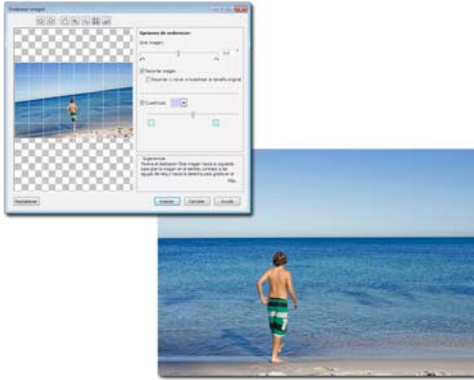
En ocasiones tendrá que girar la imagen para cambiar su orientación a vertical u horizontal.

Para girar una imagen, haga clic en **Imagen ▶ Girar** y seleccione un comando de menú.



Superior: la imagen ha sido seleccionada para ser girada.
Inferior: se ha girado la imagen.

Si necesita enderezar fotografías tomadas o escaneadas a cierto ángulo, puede utilizar el cuadro de diálogo **Enderezar imagen (Ajustar ▶ Enderezar imagen)**.



Superior: el cuadro de diálogo **Enderezar imagen** muestra una imagen torcida. Inferior: se ha enderezado la imagen.

Cambio de la resolución y el tamaño de la imagen

El término "tamaño de imagen" suele hacer referencia a las dimensiones en píxeles, es decir, a la altura y a la anchura de la imagen expresadas en píxeles. La resolución de imagen hace referencia al número de píxeles por pulgada (ppp) de una imagen. La medida píxeles por pulgada se corresponde con puntos por pulgada (ppp) en las conversaciones sobre impresión o escaneo. Tenga en cuenta que el tamaño de la imagen en píxeles es diferente al tamaño del archivo, que se mide en kilobytes (KB), megabytes (MB) o gigabytes (GB).

La resolución de la imagen determina la nitidez y los detalles de las imágenes al verlas en un monitor o al imprimirlas. La resolución elegida dependerá de cómo va a mostrarse la imagen. Normalmente las imágenes creadas para ser visualizadas en monitores de ordenador o en Internet tienen 96 ó 72 ppp. Las imágenes que van a imprimirse en impresoras domésticas suelen tener 150 ppp, mientras que las imágenes impresas profesionalmente suelen tener 300 ppp o más.




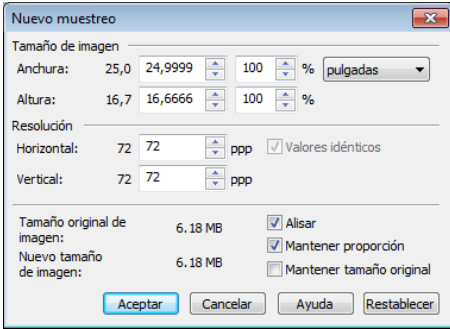
Resolución de 72 ppp (izquierda) y 300 ppp (derecha)

El tamaño de imagen (dimensiones en píxeles) y la resolución determinan la cantidad de datos de imagen que hay en un archivo. Mientras más píxeles tenga una imagen, mayor será su calidad. Sin embargo, una imagen más grande crea un archivo mayor. Con frecuencia deberá ajustar el tamaño o la resolución de imagen para optimizar la calidad de la imagen sin que el archivo aumente considerablemente de tamaño.

Aumento de la resolución de imagen para impresión

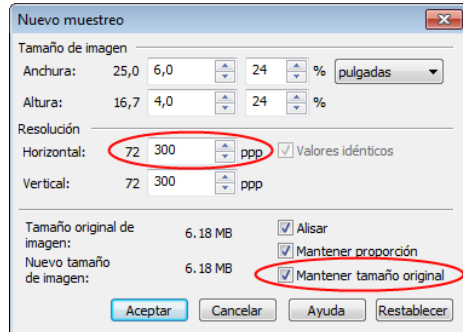
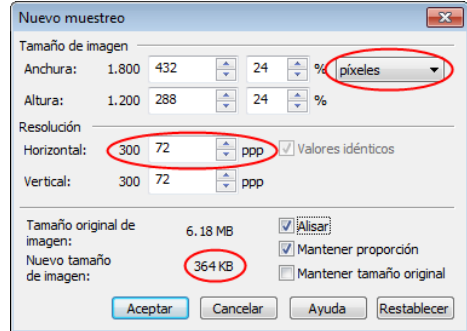
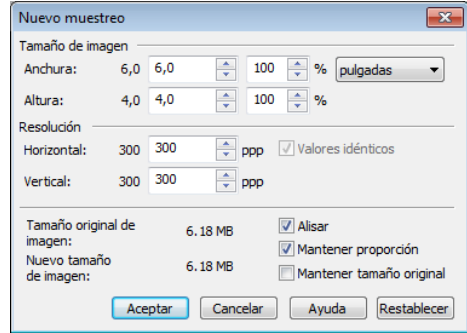
Las imágenes que van a imprimirse deben tener una mayor resolución de imagen. Para preparar para impresión una fotografía tomada con una cámara digital, es necesario conservar el tamaño de imagen original y aumentar la resolución a 300 ppp como mínimo. Este método disminuye la anchura y la altura de la imagen y crea un mejor resultado impreso. Otra posibilidad consiste en especificar una altura y una anchura menores, de modo que aumenten automáticamente los valores de la resolución.

 Puede aumentar la resolución de la imagen en el cuadro de diálogo **Nuevo muestreo (Imagen ▶ Nuevo muestreo)**.



El cuadro de diálogo **Nuevo muestreo** (superior) muestra que la fotografía (inferior) tiene 72 ppp, una resolución demasiado baja para impresión.

submuestreo o sobremuestreo) suele provocar desenfocos en la imagen. Sin embargo, puede contrarrestar este efecto si aplica el filtro **Desperfilar máscara (Efectos ▶ Perfilear ▶ Desperfilar máscara)** a la imagen muestreada.



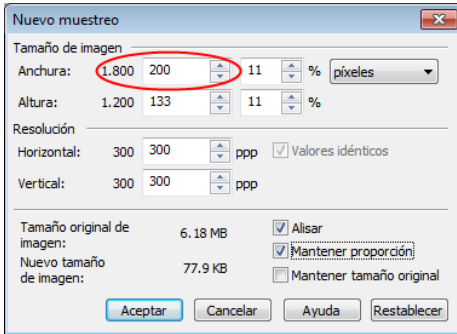
Para aumentar la resolución de la imagen para impresión, se debe marcar primero la casilla **Mantener tamaño original**. A continuación, la resolución se aumenta a 300 ppp y la anchura y la altura de la imagen se ajustan de manera automática.

Superior: el cuadro de diálogo **Nuevo muestreo** muestra que una fotografía no es apta para ser publicada en Internet. Inferior: para preparar la foto para su publicación en Internet, la unidad de medida se cambia a píxeles. A continuación se disminuye la resolución de imagen a 72 ppp, lo que también disminuye la anchura y la altura de la imagen, junto con el tamaño del archivo.

Reducción del tamaño de archivo y las dimensiones de imagen

Si desea usar una imagen en una página Web, debe reducir su tamaño de archivo. Para ello, puede emplear la opción de nuevo muestreo, un proceso que cambia la resolución de la imagen. El nuevo muestreo (también llamado

La foto que prepara para su publicación en Internet puede necesitar una anchura o altura determinada en píxeles. Es posible especificar las dimensiones que exactamente necesita en el cuadro de diálogo **Nuevo muestreo**. Cuando se especifiquen estos ajustes, la resolución de imagen y el tamaño de archivo se ajustarán de manera automática.



En este ejemplo, la anchura de una fotografía ha sido reducida de 1.800 píxeles a 200. La altura de la fotografía se reduce automáticamente en proporción con la anchura debido a que se ha marcado la casilla **Mantener proporción**.

Sugerencias para modificar el tamaño de imagen

- Evite aumentar del tamaño de la imagen más del 125%. De lo contrario, las imágenes se verán estiradas y pixeladas.
- Modifique el tamaño de las imágenes después de haberlas retocado y corregido.
- Modifique el tamaño de las imágenes después de haber recortado las partes que no se necesitan. Si disminuye el tamaño de la imagen después de recortarla se asegura de que la imagen tiene tanta información útil como es posible.
- El tamaño de la imagen en pantalla depende de la altura y anchura en píxeles de la imagen, del nivel de zoom y de la configuración del monitor. Como resultado de ello, una imagen mostrada en su monitor puede diferir en tamaño de una versión impresa.

Si desea obtener más información sobre el cambio del tamaño y la resolución de las imágenes, consulte "Cambio del tamaño de la imagen, el papel y la resolución" en la Ayuda.

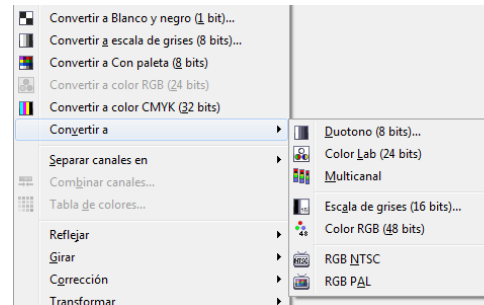
Cambio de los modos de color

Un modo de color define el número y tipo de colores que forman una imagen. Blanco y negro, escala de grises, RGB, CMYK y con

paleta son ejemplos de modos de color. Las imágenes pueden convertirse a distintos modos de color, en función del uso que se les quiera dar. Por ejemplo, el modo de color CMYK se recomienda para imágenes que van a imprimirse comercialmente. El modo de color RGB es idóneo para fotografías Web y el modo de color con paleta es el más adecuado para imágenes GIF.

Cada vez que se convierte una imagen, puede producirse una pérdida de información de color. Debido a esto, debe finalizar la edición de una imagen y guardarla antes de convertirla a un nuevo modo de color. Si desea obtener más información, consulte "Operaciones con colores" en la Ayuda.

Para convertir una imagen a un modo de color diferente, haga clic en **Imagen** y, a continuación, seleccione el comando **Convertir a**.



Comandos **Convertir a** disponibles

Retoque

Con Corel PHOTO-PAINT, puede corregir problemas frecuentes en fotografías digitales e imágenes escaneadas mediante el uso de herramientas y filtros de efectos especiales.

Un problema frecuente en las fotografías es el efecto de ojos rojos, que se produce cuando la luz de un flash se refleja en el fondo del ojo de una persona.

Para corregir el efecto de ojos rojos, amplíe la foto en la zona del ojo. A continuación, haga clic en la herramienta **Corrección de**

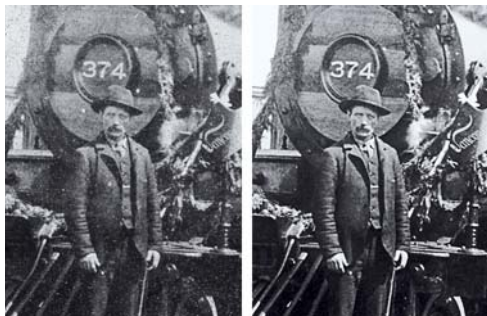
ojos rojos, ajuste el tamaño del pincel al tamaño del ojo y haga clic en el ojo.



La herramienta **Corrección de ojos rojos** se ha usado sobre la fotografía para corregir el ojo derecho y seleccionar el izquierdo.

El polvo y las marcas de arañazos son otros problemas frecuentes que aparecen en las imágenes. El polvo y las marcas de arañazos pueden eliminarse si se aplica un filtro a toda la imagen. Si la imagen tiene uno o varios arañazos en una zona determinada, se puede crear una máscara alrededor de éstos y aplicar el filtro a las áreas editables.

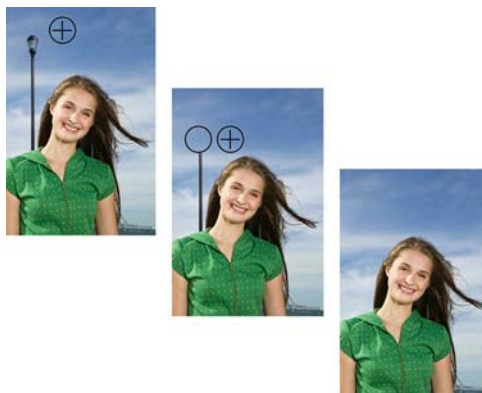
Para eliminar el polvo y las marcas de arañazos, haga clic en **Imagen ▶ Corrección ▶ Polvo y arañazos**.



Izquierda: las marcas de polvo reducen la calidad de la imagen. Derecha: las marcas de polvo han sido eliminadas en la imagen retocada.

Si el arañazo o la mancha es bastante grande o se encuentra en un área de la imagen de color y textura variados (como las hojas de un árbol), obtendrá mejores resultados clonando áreas de la imagen. Al clonar se copian píxeles de una área de la imagen a otra.

Para clonar áreas de la imagen, haga clic en la herramienta **Clonar** y seleccione **Clonar** en el selector **Categoría de estilo: Clonar** de la barra de propiedades. A continuación, haga clic para definir el punto de origen y arrastre el cursor hasta el lugar en el que desea aplicar los píxeles del punto de origen. Para restablecer el punto de origen, haga clic con el botón derecho del ratón en el área que desee clonar.



Izquierda: se ha definido el punto de origen para clonar las áreas del cielo. Centro: las áreas clonadas del cielo se copian en la parte superior del poste. Derecha: imagen retocada.

Si se usa un pincel suave y un valor mayor de transparencia, las áreas clonadas se integran a la perfección con la imagen.


Las fotografías de cámaras digitales pueden tener puntos de diferentes colores, que suelen denominarse "ruido". Estos puntos se deben a condiciones de iluminación pobres o a limitaciones del sensor de la cámara. Puede eliminar el ruido de las fotos digitales o de las imágenes escaneadas haciendo clic en **Efectos ▶ Ruido ▶ Quitar ruido**.

Para eliminar el ruido y las imperfecciones de las fotos en formato JPEG, haga clic en **Efectos ▶ Desenfoque ▶ Desenfoque inteligente**.



Izquierda: el ruido aparece bajo la forma de colores manchados y perjudica la claridad de la foto. Derecha: el ruido se ha eliminado y ahora la imagen es mucho más clara.

Además del ruido, las imágenes escaneadas pueden tener líneas o muaré (un patrón de onda).

 Para eliminar las líneas de una imagen escaneada, haga clic en **Imagen ▶ Transformar ▶ Desentrelazar**.

Para eliminar el muaré, haga clic en **Efectos ▶ Ruido ▶ Quitar muaré**.



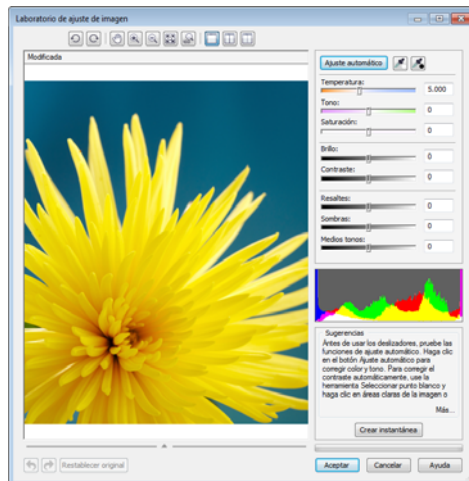
Izquierda: la imagen tiene muaré, que aparece como una cuadrícula ondulada de líneas descoloridas. Derecha: el muaré ha sido eliminado.

Si desea obtener más información, consulte "Retoque" en la Ayuda.

Ajuste de color y tono

Cuando sea necesario ajustar el color y el tono de las fotos, debe acudir primero al

Laboratorio de ajuste de imagen (**Ajustar ▶ Laboratorio de ajuste de imagen**). Esta función permite añadir brillo a una foto, oscurecerla, mejorar el contraste, revelar detalles de la imagen y corregir colores apagados. Puede experimentar con diferentes ajustes y guardarlos en capturas de pantalla, así podrá comparar las diferentes versiones y elegir el mejor resultado. Si desea obtener más información, consulte "Ajuste de color y tono" en la Ayuda.



Laboratorio de ajuste de imagen

En la siguiente tabla se muestran algunas correcciones de color habituales.

Corrección de color

Puede corregir fotos que tienen un matiz de color general, fotos que parecen teñidas con un solo color. Observe el matiz azul en la foto de la columna Antes. El matiz azul ha sido corregido en la foto de la columna Después.



Después



Puede aumentar la saturación de color en fotografías que incluyen colores apagados. En la foto de la columna Antes, los colores están apagados. En la foto de la columna Después, se ha aumentado la saturación de color para crear colores más vivos.



Si una foto incluye sombras opacas que oscurecen a los motivos de la foto, puede aplicar brillo a la foto iluminando las sombras. En la foto de la columna Antes, las sombras oscurecen tanto la hierba como los motivos de la foto. En la foto de la columna Después, las sombras han sido iluminadas para que los motivos sean más visibles.



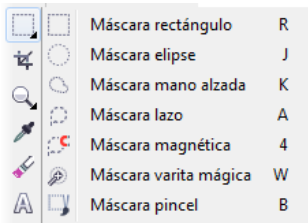
Operaciones con máscaras

En la edición de imágenes se usan las máscaras para aislar un área determinada (el área editable) sin afectar al resto de la imagen (el área protegida). En otras aplicaciones, a veces las áreas editables reciben el nombre de "selecciones".



Izquierda: superposición de máscaras. Derecha: recuadro de máscara.

Puede definir las áreas editables usando las herramientas de máscara de la barra de herramientas.



Herramientas de máscara

Tras definir un área editable, tendrá que ajustar la forma y la posición del área. Si desea añadir o sustraer en un área editable, puede acceder a los modos de máscara en la barra de propiedades cuando una herramienta de máscara está activada.



Izquierda: el área editable incluye una parte del ala. Centro: el resto del ala se añade al área editable, junto con algo de fondo azul. Derecha: el fondo azul se elimina del área editable.

Además, es posible ajustar los bordes de un área editable de modo que se integren perfectamente en las áreas protegidas. Si desea obtener más información, consulte "Ajuste de los bordes de las áreas editables" en la Ayuda.

Es posible invertir una máscara para que las áreas protegidas puedan modificarse y las áreas editables queden protegidas. Por ejemplo, si quiere editar un motivo fotográfico con un fondo plano, el método más sencillo consiste en seleccionar el fondo e invertir la máscara, tal y como se muestra en la siguiente ilustración.



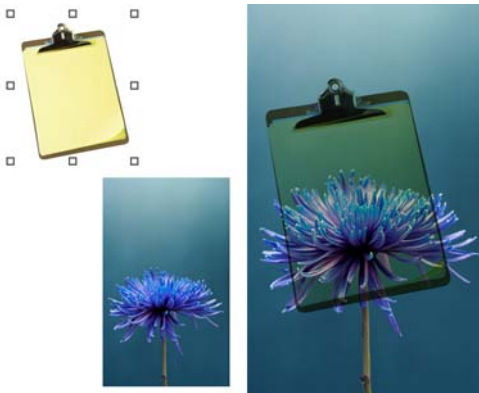
*Izquierda: la herramienta **Máscara varita mágica** se usa para seleccionar el fondo. Derecha: la máscara se invierte para seleccionar la mariposa.*

Si desea obtener más información sobre máscaras, consulte "Operaciones con máscaras" en la Ayuda.

Operaciones con objetos y lentes

Los objetos son capas transparentes que flotan sobre el fondo y se acumulan unos sobre otros. Por ejemplo, al abrir una foto, se convierte en fondo. Los posibles nuevos objetos que se añadan a la foto se apilaran sobre el fondo a medida que se van creando.

Usar objetos tiene muchas ventajas. Los objetos pueden cambiarse de posición, de tamaño, girarse y modificarse sin afectar a otros objetos o al fondo. Además, es posible colocar objetos delante o detrás de otros y pueden usarse los modos de fusión para controlar cómo se mezclan los objetos con el resto o con el fondo que tienen detrás.

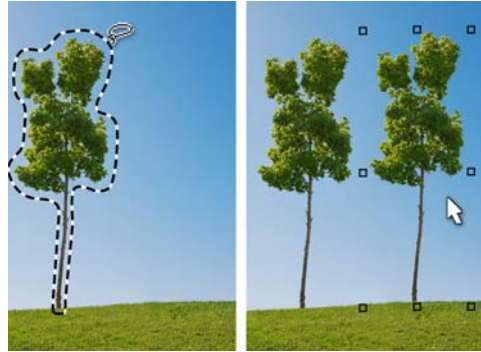


Izquierda: el modo **Fusión multiplicación** se usa para mezclar dos objetos. Derecha: imagen mezclada.

Para crear objetos a partir de formas y pinceladas, haga clic en **Objeto ▶ Crear ▶ Nuevo objeto** y pinte o dibuje en la ventana de imagen.

Para crear un objeto a partir de un área editable, haga clic en **Objeto ▶ Crear ▶ Crear objeto: Copiar selección**.

Para crear un objeto a partir del fondo, haga clic en **Objeto ▶ Crear ▶ Crear desde fondo**.

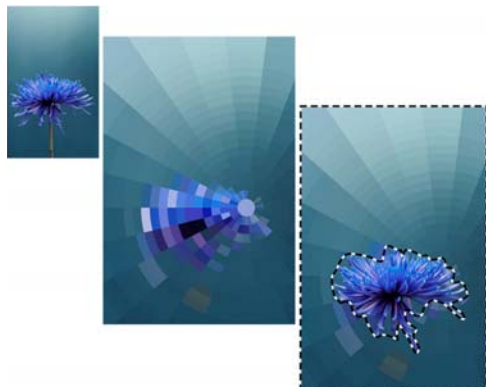


Se selecciona y se copia un área editable (izquierda) para crear un nuevo objeto (derecha).

Las lentes, también conocidas como “capas de ajuste”, son objetos especiales que permiten previsualizar efectos especiales y ajustes de imagen sin modificar de manera permanente los píxeles de la imagen.

Para crear una lente que abarque toda una imagen o el área editable de una máscara, haga clic en **Objeto ▶ Crear ▶ Nueva lente**.

Puede aplicar múltiples lentes para ver el efecto que se consigue al aplicar varios ajustes de imagen.

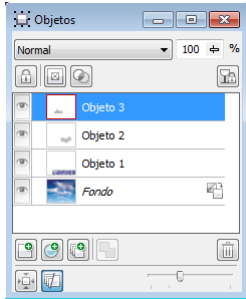


Izquierda: imagen original Centro: se aplica una lente a toda la imagen. Derecha: se aplica una lente a un área editable.

La herramienta **Selección de objetos** y el selector **Objetos** pueden ayudarle a seleccionar, transformar y organizar objetos y lentes dentro de una imagen.



Herramienta **Selección de objetos** y controles de la barra de propiedades



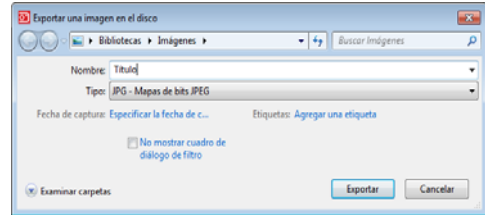
Selector **Objetos**

Cómo compartir su trabajo

Para compartir sus imágenes con otras personas, puede guardarlas o exportarlas a otros formatos de archivo (como TIFF, JPEG o PDF), imprimirlas o cargarlas en CorelDRAW ConceptShare. Sea cual sea el uso que se le pretende dar a una imagen, es recomendable guardar una copia del archivo en el formato de Corel PHOTO-PAINT (CPT). Guardar la imagen en el formato de archivo CPT conserva todas las propiedades de la imagen: objetos, la última máscara creada, los canales alfa, las cuadrículas, las líneas guía y la información de color.

Para cambiar el formato de archivo de una imagen, puede guardarlo (**Archivo ▶ Guardar como**) o exportarlo (**Archivo ▶ Exportar**) con un formato de archivo diferente. Al usar el comando **Guardar como**, la imagen aparecerá en la ventana de imagen con el nuevo formato de archivo. Cuando se exporta una imagen, la imagen permanece abierta en la ventana de imagen en el formato de archivo original.

Para preparar una imagen para impresión, puede guardarla o exportarla en el formato de archivo TIFF. Para preparar una imagen para Internet, puede exportarla a los formatos JPEG, PNG o GIF. Los formatos de archivo JPEG y PNG son idóneos para fotografías, ya que normalmente incluyen gradaciones de color. El formato de archivo GIF es adecuado para imágenes que contienen colores sólidos.

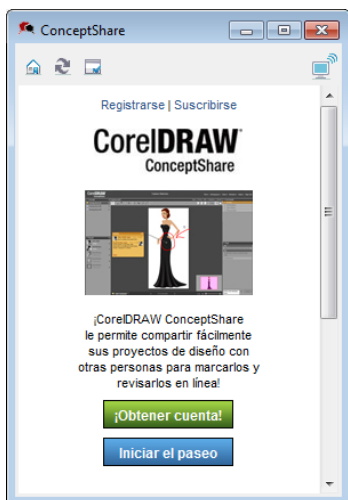


Cuadro de diálogo **Exportar**

También puede guardar rápidamente una imagen como archivo PDF haciendo clic en **Archivo ▶ Publicar como PDF**. El cuadro de diálogo **Publicar como PDF** permite acceder a preestablecidos de formato PDF que optimizan el archivo PDF para el uso que se le va a dar. Por ejemplo, **Distribución de documentos**, **Preimpresión** o **Web**.

Corel PHOTO-PAINT proporciona muchas opciones para imprimir sus trabajos. El cuadro de diálogo **Imprimir (Archivo ▶ Imprimir)** permite especificar el diseño y la escala de un trabajo de impresión, previsualizar trabajos de impresión y establecer diferentes opciones de preimpresión tales como la impresión de marcas de corte y de marcas de registro. Además, puede ver un resumen de las dificultades y problemas, junto a una selección de sugerencias sobre cómo resolverlos. Para obtener más ayuda consulte la sección "Impresión" de la Ayuda.

Con CorelDRAW ConceptShare (**Archivo ▶ Publicar imagen en ConceptShare**), puede publicar las imágenes en un entorno Web para compartir diseños e ideas con clientes y compañeros de trabajo. Si desea obtener más información, consulte "Colaboración" en la Ayuda.



Ventana acoplable de **ConceptShare**

Configuración de preferencias

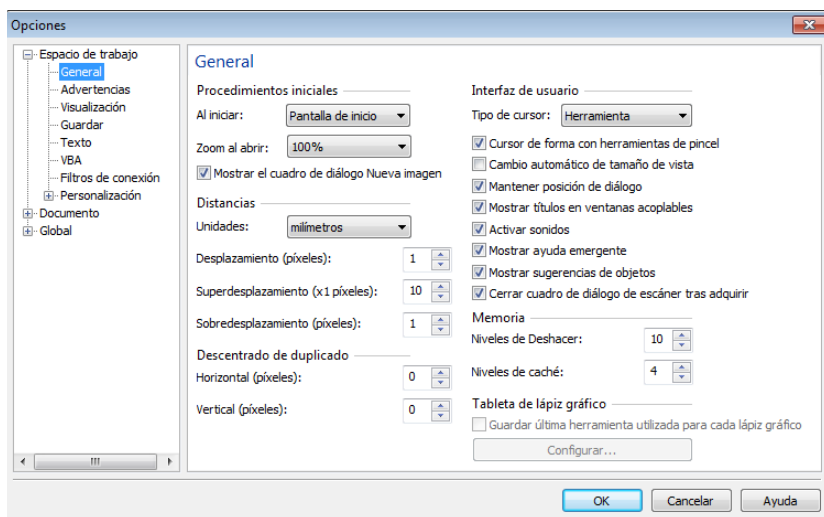
En Corel PHOTO-PAINT se puede cambiar la configuración predeterminada del espacio de

trabajo y otras opciones según las preferencias del usuario. Se pueden especificar ajustes como la unidad de medida, el tipo de cursor y el nivel de zoom predeterminado. Además, puede especificar la configuración de almacenamiento automático o definir opciones de visualización para elegir el color de los trayectos, las tintas de máscara, las líneas guía y los patrones de cuadrícula de transparencia.

✎ Para establecer sus preferencias, haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.

✎ Para restaurar la configuración del espacio de trabajo y las opciones predeterminadas en cualquier momento, reinicie Corel PHOTO-PAINT mientras pulsa **F8**.

Si desea obtener más información sobre cómo establecer preferencias, consulte “Establecimiento de opciones” en la Ayuda.



Página **General** del cuadro de diálogo **Opciones**

Tercera parte

Cómo trabajar con colores



Imagen creada por 林柏樺 (Po-Hua Lin)

An abstract, stylized pattern in shades of orange and yellow, resembling a tiger's stripes or a floral motif, set against a darker orange background.

Capítulo 6: Conceptos básicos sobre colores

¿Cómo se definen los colores? **72**

Selección de un modo de color **74**

Uso de colores de cuatricromía y directos **76**

Elección de colores **77**

Uso de la paleta Documento y la paleta Imagen **80**

Apertura y organización de paletas de colores **82**

Creación de paletas personalizadas **83**

Capítulo 6: Conceptos básicos sobre colores

En CorelDRAW® o Corel® PHOTO-PAINT™, la selección del color es una parte crítica de todo proyecto. El color es un elemento de diseño importante porque le ayuda a definir un tono o transmitir un mensaje concreto.

Este capítulo le presenta los distintos métodos que existen para seleccionar y utilizar colores en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.

¿Cómo se definen los colores?

Como dice el refrán, para gustos, están los colores. La sensación de color es un resultado de la respuesta a la luz del ojo humano y la interpretación del sistema nervioso frente a esa respuesta.



La percepción del color depende de la respuesta del ojo a la luz.

A través del uso de modelos de color, este complejo proceso ha sido definido matemáticamente. Gracias a los modelos de color, las aplicaciones de software (como CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT) y los dispositivos digitales (como equipos, monitores, cámaras digitales e impresoras)

pueden almacenar, manipular y reproducir colores de forma precisa.

Los modelos de color, como Lab, RGB, CMYK y HSB, proporcionan una forma sistemática de organizar y reproducir una amplia gama de colores a partir de un pequeño conjunto de colores principales. Cada color tiene una definición numérica. Gracias a los valores numéricos de los colores, éstos pueden ser interpretados, transmitidos y reproducidos por un gran número de dispositivos y aplicaciones.

Cada modelo de color tiene una forma única de definir los colores numéricamente.

Modelo de color Lab

El modelo de color Lab fue desarrollado por la Commission Internationale de l'Eclairage (CIE, comisión internacional de iluminación). A diferencia de los modelos de color RGB y CMYK, el modelo de color Lab se basa en la forma en que el ojo humano percibe el color, en lugar de cómo lo reproducen los monitores, las impresoras, las cámaras digitales u otros dispositivos. Por este motivo, Lab es conocido como un modelo de color independiente del dispositivo. RGB y CMYK se consideran modelos de color dependientes del dispositivo porque los mismos colores tienen apariencias distintas según el dispositivo utilizado para visualizarlos o imprimirlos.

Con el modelo de color Lab, el rango (o gama) de todos los colores visibles se representa como una figura con la forma de una herradura. Esta figura se utiliza a menudo

como referencia para comparar el rango de colores que otros modelos de color pueden producir. El modelo de color Lab también se utiliza en la administración del color como referencia para la conversión de colores de un espacio de color a otro.



Modelo de color Lab.

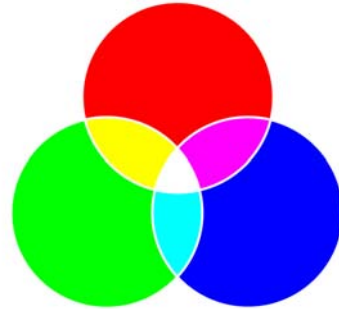
Modelo de color RGB

El modelo de color RGB utiliza los componentes rojo (R, del inglés "Red"), verde (G, del inglés "Green") y azul (B, del inglés "Blue") para definir la cantidad de luz de cada color en un color determinado. En una imagen de 24 bits, cada componente se expresa como un número entre 0 y 255. En una imagen basada en un mayor número de bits, como una imagen de 48 bits, el rango de valores es también mayor. La combinación de estos componentes define un color específico.

En los modelos de color aditivos, como RGB, el color se produce a partir de la luz transmitida. RGB se utiliza por lo tanto en monitores, donde las luces roja, azul y verde se mezclan de distintas formas para reproducir un amplio rango de colores. Cuando las luces roja, azul y verde se combinan en su máxima intensidad, el ojo percibe el color resultante como blanco. En teoría, los colores mezclados siguen siendo rojo, azul y verde, pero los píxeles del monitor se encuentran demasiado juntos para que nuestro ojo pueda diferenciar los tres colores.

Cuando el valor de cada componente es 0, lo cual indica que hay una ausencia de luz, el ojo percibe el color negro.

RGB es el modelo de color más utilizado porque posibilita el almacenamiento y visualización en pantalla de una amplia gama de colores.



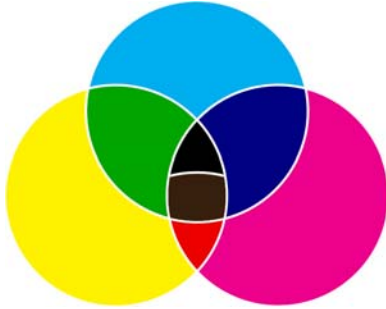
Modelo de color RGB. El color blanco es el resultado de combinar los tres colores RGB en su máxima intensidad.

Modelo de color CMYK

El modelo de color CMYK, utilizado en impresión, define los colores basándose en los componentes cian (C, del inglés "Cyan"), magenta (M, del inglés "Magenta"), amarillo (Y, del inglés "Yellow") y negro (K, del inglés "black"). Los valores para estos componentes varían de 0 a 100 y representan porcentajes.

En los modelos de color sustractivos, como CMYK, el color (o sea, la tinta) se añade a una superficie, como el papel blanco por ejemplo. A continuación el color "sustrae" brillo de la superficie. Cuando el valor de cada componente de color (C,M,Y) es 100, el color resultante es el negro. Cuando el valor de cada componente es 0, no se añade ningún color a la superficie, por lo que se verá la superficie misma, en este caso, el papel blanco. El negro (K) se incluye en el modelo de color por motivos de impresión, ya que la tinta negra es más neutra y oscura que su equivalente al mezclar cantidades iguales de C, M, and Y. La

tinta negra produce resultados más nítidos, sobre todo para la impresión de texto. Además, la tinta negra suele ser más barata que la de color.



Modelo de color CMYK. El color negro es el resultado de combinar los tres colores CMY en su máxima intensidad.

Modelo de color HSB

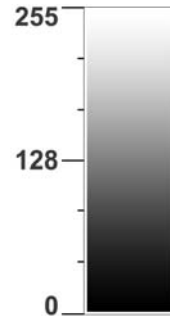
El modelo de color HSB utiliza el matiz (H, del inglés "Hue"), la saturación (S, del inglés "Saturation") y el brillo (B, del inglés "brightness") como componentes para definir los colores. HSB también se denomina HSV (con los componentes matiz, saturación y valor). El matiz describe el pigmento de un color y se expresa en grados para representar la ubicación del espectro de colores estándar. Por ejemplo, el rojo tiene 0 grados, el amarillo 60 grados, el verde 120 grados, el cian 180 grados, el azul 240 grados y el magenta 300 grados. La saturación determina si un color es vivo o apagado. Los valores de saturación varían de 0 a 100 y representan porcentajes (cuanto mayor es el valor, más vivo es el color). El brillo determina la cantidad de blanco que contiene el color. Como ocurre con la saturación, los valores de brillo varían de 0 a 100 y representan porcentajes (cuanto mayor es el valor, más brillante es el color).



Modelo de color HSB

Modelo de color de escala de grises

El modelo de color de escala de grises se basa en un solo componente, la luminosidad, para definir el color y se expresa en valores que varían de 0 a 255 en imágenes de 8 bits. El rango de valores varía según el número de bits en el que está basado la imagen. Cada color de la escala de grises tiene los mismos valores para los componentes rojo, verde y azul del modelo de color RGB.



Modelo de color de escala de grises

Selección de un modo de color

Al crear un documento nuevo de CorelDRAW o una imagen de Corel PHOTO-PAINT, debe elegir un modo de color, preferiblemente uno basado en el modelo de color que se corresponda con el destino del proyecto. El modo de color determina los colores que se utilizarán en la aplicación. Por ejemplo, si el

destino elegido para su proyecto es la Web, puede elegir el modo de color RGB. La elección apropiada del modo de color al principio de un proyecto es importante porque así simplificará mucho la posterior selección de colores. Como resultado, los colores se reproducirán de forma más precisa en sus proyectos.



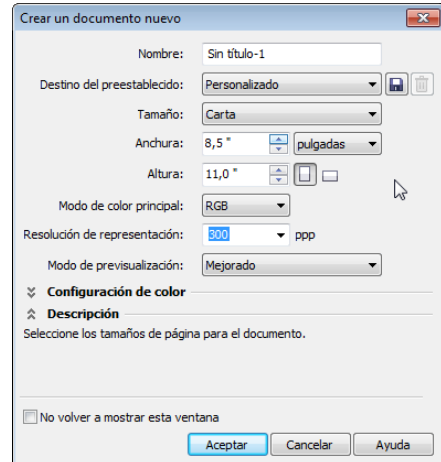
El modo de color CMYK es el recomendado para material que se va imprimir, mientras que el modo de color RGB es el apropiado para material que se visualizará en línea.

Si desconoce el destino final de su proyecto o si su proyecto tendrá ambos destinos, debería elegir el modo de color RGB. Este modo de color le permite almacenar una amplia gama de colores y puede convertirse fácilmente a CMYK para trabajos de impresión.

Selección de un modo de color para un documento de CorelDRAW

En CorelDRAW, el modo de color principal determina los colores de la paleta de colores predeterminada, que le permite encontrar los colores adecuados más fácilmente. El modo de color principal se utiliza como modo predeterminado al exportar un documento como mapa de bits o en el formato de archivo Adobe® Illustrator® (AI). Por ejemplo, si selecciona el modo de color RGB como modo principal y exporta un documento como JPEG, el modo de color se establece automáticamente como RGB.

Para especificar el modo de color para un documento nuevo de CorelDRAW, elija un elemento del cuadro de lista **Modo de color principal** en el cuadro de diálogo **Crear documento nuevo**.



Establecemos el modo de color principal en RGB para un documento nuevo de CorelDRAW.

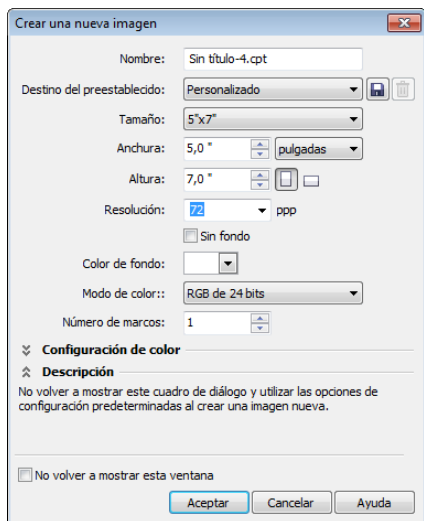
El modo de color principal de CorelDRAW no limita el tipo de colores que pueden aplicarse a un dibujo. Por ejemplo, aunque establezca el modo de color en RGB, podrá aplicar y mostrar en pantalla de forma precisa colores de una paleta de colores CMYK en el documento.

Selección de un modo de color para una imagen de Corel PHOTO-PAINT

En Corel PHOTO-PAINT, el modo de color que elija para una nueva imagen determinará la paleta de colores predeterminada. Por ejemplo, si elige el modo de color RGB, la paleta de colores predeterminada solo mostrará colores RGB para facilitarle la selección y aplicación del color apropiado.

Para especificar el modo de color para una imagen nueva de Corel PHOTO-PAINT, elija un elemento del cuadro de lista **Modo de**

color en el cuadro de diálogo **Crear imagen nueva**.



Establecemos el modo de color en RGB de 24 bits para una imagen nueva de Corel PHOTO-PAINT.

A diferencia del modo de color principal de CorelDRAW, el modo de color de Corel PHOTO-PAINT determina y limita los colores que podrá aplicar a la imagen. Por ejemplo, si elige el modo de color RGB, solo podrá aplicar colores RGB a la imagen. Si selecciona un color de otra paleta, como CMYK, el color se convertirá a RGB al aplicarse a la imagen. Si marca un canal específico con un color directo, puede aplicar el color directo al canal. No obstante, si aplica un color directo al fondo de la imagen, el color se convertirá al modo de color RGB.

Uso de colores de cuatricromía y directos

Al enviar un documento a un proveedor de servicios de impresión, puede especificar si desea utilizar el método de impresión de colores de cuatricromía o directos. La diferencia principal entre estos dos métodos

reside en el número de tintas, o separaciones, necesarias para reproducir los colores.

Colores de cuatricromía

Un proyecto normal puede contener cientos de colores, pero no necesita cientos de separaciones de color al imprimir. Solo se necesitan cuatro tintas (de los colores cian, magenta, amarillo y negro) para imprimir documentos en color. Los colores producidos mediante la mezcla de estos cuatro colores estándar se denominan colores de cuatricromía. Seleccionando colores de cualquiera de las paletas de colores de CorelDRAW Graphics Suite X5, puede utilizar colores de cuatricromía en sus proyectos.



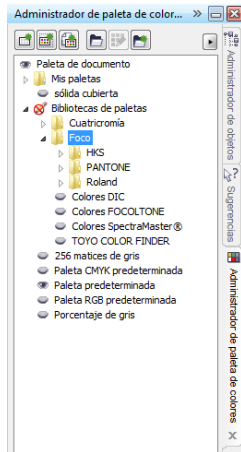
Para reproducir imágenes en color se utilizan separaciones de color cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K).

Colores directos

Los colores directos son a menudo tintas ya mezcladas de forma personalizada que requieren planchas de impresión independientes. Los colores directos se suelen utilizar en combinación con los de cuatricromía. Puede por ejemplo añadir un color directo a un proyecto CMYK si el color deseado no se puede reproducir con los valores CMYK.

Puede elegir un color directo de cualquiera de las paletas de colores directos disponibles en la

carpeta **Bibliotecas de paletas** del **Administrador de paletas de colores**. Algunos ejemplos de paletas de colores directos son PANTONE®, HKS® y TOYO.



Las paletas de colores directos se almacenan en la carpeta **Directos** del **Administrador de paletas de colores**.

Sugerencias sobre el uso de colores de cuatricromía y directos

Si necesita ayuda sobre cómo utilizar los colores directos y de cuatricromía en su proyecto, tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Para minimizar costes de impresión, utilice colores de cuatricromía en los proyectos que contengan muchos colores, y colores directos en los proyectos que contengan muy pocos colores.
- Si ha de imprimir un color en concreto de forma precisa (el color de un logotipo corporativo en un folleto, por ejemplo), utilice un color directo en lugar de uno de cuatricromía.
- Recuerde que aunque puede definir colores de cuatricromía utilizando valores RGB, la salida impresa utilizará tintas CMYK. Los colores se convierten de RGB a

CMYK, por lo que antes de aplicarse la tinta al papel, puede que se produzca una pequeña variación de color.


Elección de colores

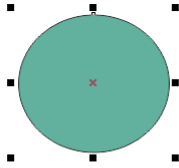
CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT proporcionan varias herramientas y funciones para ayudarle a elegir los mejores colores para sus proyectos. Puede elegir colores de cualquiera de las paletas, visualizadores, armonías y herramientas de cuentagotas disponibles en los siguientes componentes de espacio de trabajo:

- Paleta de colores predeterminada
- Cuadro de diálogo **Relleno uniforme**
- Ventana acoplable **Color**
- Herramienta **Cuentagotas de color** (CorelDRAW)
- Herramienta **Cuentagotas** (Corel PHOTO-PAINT)

Paletas, visualizadores y armonías de colores

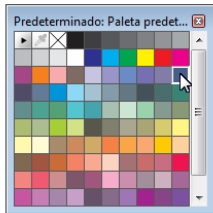
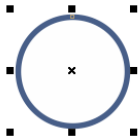
La paleta de colores predeterminada de CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT proporciona 99 muestras de color basadas en el modo de color de su documento o imagen. Cada muestra de color a su vez proporciona numerosos matices y tonos que le ofrecen aún más variedad.

 Para rellenar un objeto con color en CorelDRAW, seleccione primero el objeto y después haga clic en un color de la paleta predeterminada.



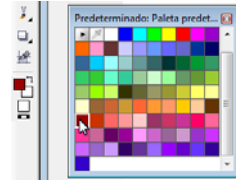
Si hace clic en la muestra de color azul de la paleta **Predeterminada**, rellenará el círculo de azul.

Para cambiar el color de contorno del objeto en CorelDRAW, haga clic con el botón derecho en un color de la paleta predeterminada.



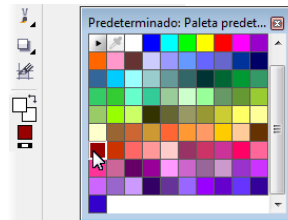
Si hace clic con el botón derecho en la muestra de color azul de la paleta **Predeterminada**, coloreará el contorno del círculo de azul.

Para cambiar el color de primer plano en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en un color de la paleta predeterminada.



Si hace clic en la muestra de color rojo de la paleta **Predeterminada**, cambiará el **Color de primer plano** a azul.

Para cambiar el color de relleno en Corel PHOTO-PAINT, haga clic con el botón derecho en un color de la paleta **Predeterminada**.



Si hace clic con el botón derecho en la muestra de color rojo de la paleta **Predeterminada**, cambiará el color de **Relleno** a rojo.

Para obtener acceso a otros matices de un color, mantenga pulsado el botón sobre una muestra de color hasta que aparezca una paleta de colores emergente.

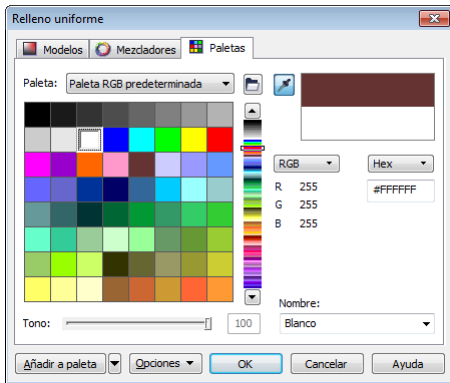


Si mantiene pulsado el botón sobre la muestra de color rojo, aparecerán otros matices de rojo en una paleta de colores emergente.

El cuadro de diálogo **Relleno uniforme** y la ventana acoplable **Color** le ofrecen acceso a

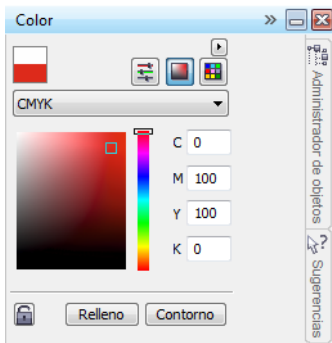
otras paletas de colores y le permiten utilizar varios métodos de selección y edición de colores. Puede por ejemplo utilizar visualizadores o armonías de color para especificar el color deseado. La ventana acoplable **Color** cuenta con una ventaja sobre el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**: puede abrirla en cualquier momento.

Para abrir el cuadro de diálogo **Relleno uniforme** en CorelDRAW, haga clic en la herramienta **Relleno** de la caja de herramientas y después en **Relleno uniforme**.



Cuadro de diálogo **Relleno uniforme**.

Para abrir la ventana acoplable **Color**, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Color**.

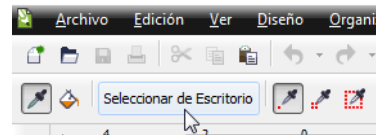


Ventana acoplable **Color**.

Herramientas de cuentagotas

Las herramientas de cuentagotas le permiten elegir un color de un área de su documento o imagen y aplicarlo rápidamente en otra área. Estas herramientas son útiles si desea asegurarse de utilizar exactamente el mismo color que uno ya existente en el proyecto. También puede utilizar las herramientas de cuentagotas para copiar con exactitud un color que se encuentra en una imagen fuera de la imagen o el documento, fuera de la aplicación o en el equipo.

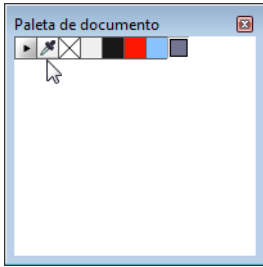
Para elegir un color que pertenece a un elemento del equipo, haga clic en la herramienta **Cuentagotas de color** de la caja de herramientas de CorelDRAW y después en **Seleccionar externo** en la barra de propiedades. A continuación, haga clic en un color del equipo.



El botón **Seleccionar externo** de la barra de propiedades le permite seleccionar un color que se encuentra fuera de CorelDRAW.

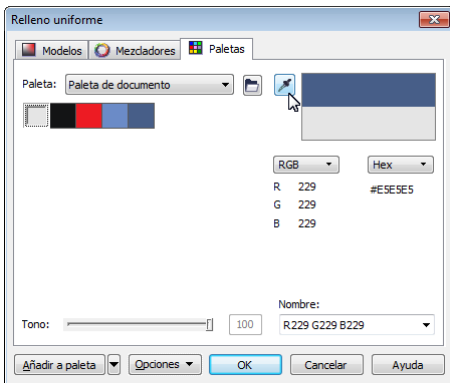
Las herramientas de cuentagotas también se pueden utilizar para añadir colores a paletas de colores, ventanas acoplables y cuadros de diálogo.

Para añadir un color a la paleta **Documento** en CorelDRAW, haga clic en el botón de cuentagotas de la paleta y después en un color de la ventana de documento.



Botón de cuentagotas de la paleta **Documento**.

Para añadir un color al cuadro de diálogo **Relleno uniforme** en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en la herramienta **Relleno**. En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Uniforme** para el control **Relleno** y en el botón **Editar relleno**. A continuación haga clic en el botón **Cuentagotas** del cuadro de diálogo y en un color en la ventana de imagen.



Botón de cuentagotas del cuadro de diálogo **Relleno uniforme**.

Uso de la paleta Documento y la paleta Imagen

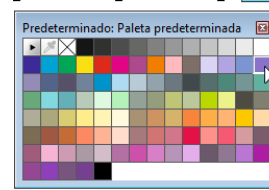
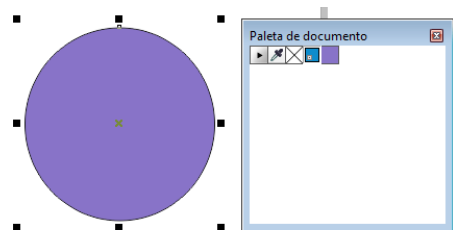
La paleta Documento aparece al crear un documento nuevo en CorelDRAW. La paleta Imagen aparece al crear una imagen nueva en Corel PHOTO-PAINT. Estas paletas son paletas

de colores vacías que le permiten guardar un registro de los colores utilizados.

Adición de colores a la paleta Documento o la paleta Imagen

Cuando añade un color a un documento, el color también se añade automáticamente a la paleta Documento o la paleta Imagen.

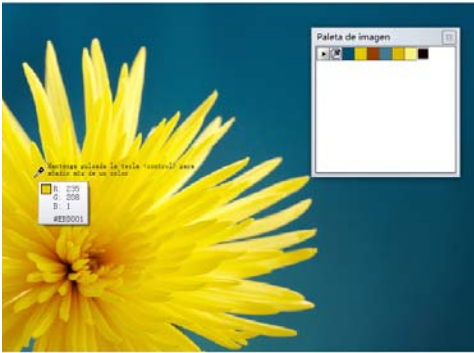
Para añadir un color a la paleta CorelDRAW **Documento**, seleccione un objeto y haga clic en un color de la paleta de colores predeterminada.



El color azul añadido al círculo también se añadió automáticamente a la paleta **Documento**.

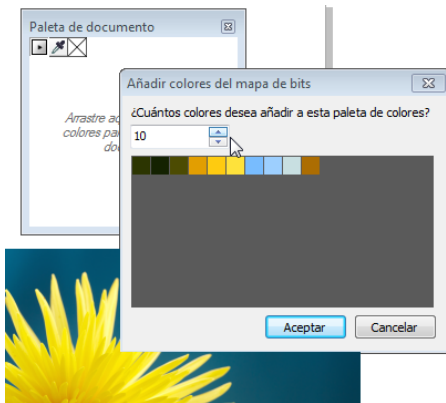
Si una imagen contiene un color que desea utilizar más tarde, puede añadirlo a la paleta **Documento** o a la paleta **Imagen** utilizando el botón de cuentagotas.

Para añadir varios colores a la paleta **Imagen** en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón de cuentagotas de la paleta con la tecla **CTRL** presionada y después en los colores de la ventana de imagen.



Puede añadir varios colores a la paleta **Imagen** rápidamente con el cuentagotas.

Para añadir colores de un mapa de bits a la paleta **Documento** en CorelDRAW rápidamente, arrastre el mapa de bits a la paleta **Documento**.

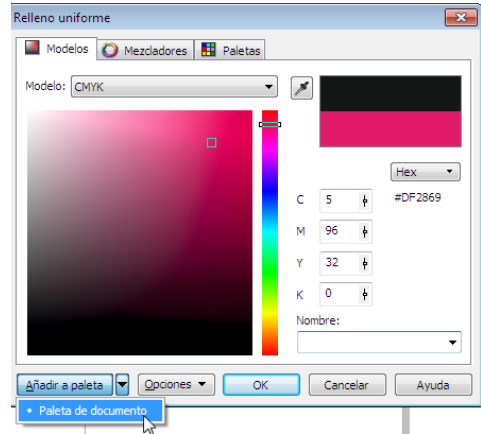


Al arrastrar una imagen a la paleta **Documento**, podrá elegir los colores que desea añadir.

También puede añadir colores a la paleta **Documento** o a la paleta **Imagen** desde un cuadro de diálogo relacionado con el color, como el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**. Al mover colores a la paleta, podrá almacenarlos para su uso posterior.

Para añadir un color a la paleta **Documento** en CorelDRAW desde el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**,

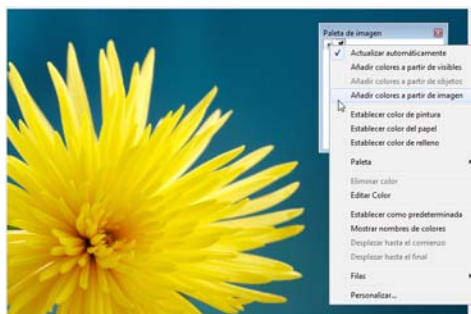
seleccione un objeto y haga doble clic en el icono o la muestra **Color de relleno** de la barra de estado. En el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**, elija un color, haga clic en la flecha que hay junto al botón **Añadir a paleta** y elija paleta **Documento**. A continuación haga clic en **Añadir a paleta**.



Puede añadir un color a la paleta **Documento** desde el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**.

En CorelDRAW, al abrir un documento creado con una versión anterior del software, solo se añaden a la paleta **Documento** los estilos de color y los colores directos personalizados. En Corel PHOTO-PAINT, al abrir una imagen existente, como una foto, no aparecerá ningún color en la paleta **Imagen**.

Para añadir los colores de una foto a la paleta **Imagen** en Corel PHOTO-PAINT, abra el archivo de la foto, haga clic en el botón de flecha de la paleta **Imagen** y después en **Añadir colores de imagen**.



Para añadir rápidamente los colores dominantes de una imagen a la paleta **Imagen**, haga clic en **Añadir colores de imagen**.

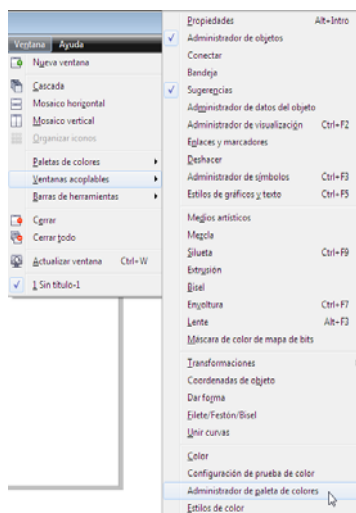
En CorelDRAW, puede restablecer la paleta **Documento** para que no muestre ningún estilo de color ni color directo que no esté utilizado en el documento.

Para eliminar los estilos y colores no utilizados en el documento actual de la paleta **Documento**, haga clic en el botón de flecha y después en **Restablecer paleta**.

Apertura y organización de paletas de colores

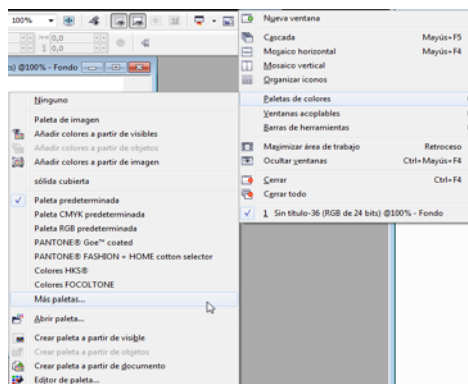
El **Administrador de paletas de colores** es una ventana acoplable que le permite obtener un acceso rápido a todas las paletas de colores disponibles, incluyendo la paleta **Documento** o la paleta **Imagen**.

Para abrir el **Administrador de paletas de colores** en Corel CorelDRAW, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de paletas de colores**.




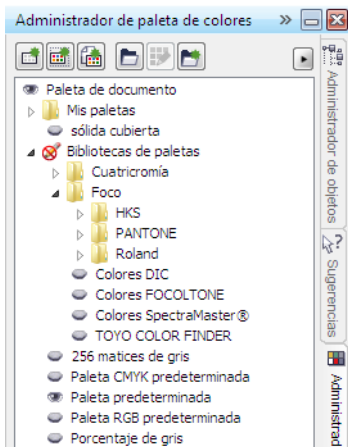
Apertura del **Administrador de paletas de colores** en CorelDRAW.

Para abrir el **Administrador de paletas de colores** en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Más paletas**.



Apertura del **Administrador de paletas de colores** en Corel PHOTO-PAINT.

Para mostrar u ocultar una paleta de colores en el **Administrador de paletas de colores** en CorelDRAW, haga clic en el icono  que hay junto al nombre de la paleta de colores.




Administrador de paletas de colores.

Las paletas de colores en el **Administrador de paletas de colores** se encuentran divididas en dos carpetas principales: **Mis paletas** y **Bibliotecas de paletas**.

Carpeta Mis paletas

Utilice la carpeta **Mis paletas** para almacenar todas las paletas de colores personalizadas que cree. Puede añadir carpetas para almacenar y organizar las paletas de colores para diferentes proyectos. También puede copiar una paleta de colores o moverla a otra carpeta.

 Para mover rápidamente una paleta de colores de una carpeta a otra, arrastre la carpeta a la carpeta nueva.

Bibliotecas de paletas

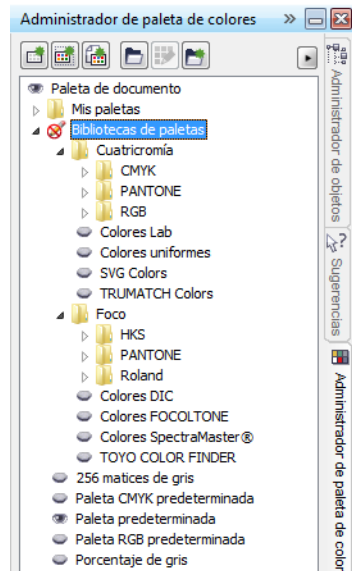
La carpeta **Bibliotecas de paletas** del **Administrador de paletas de colores** contiene colecciones de paletas de colores preestablecidas.

Las dos bibliotecas principales de paletas de colores son **Cuatricromía** y **Directos**. Las bibliotecas de paletas de colores están bloqueadas, o sea, no pueden editarse. (Las

paletas en sí pueden copiarse como paletas personalizadas, como se explica en la siguiente sección.)

La biblioteca **Cuatricromía** contiene las paletas de colores RGB, CMYK y Escala de grises predeterminadas. También podrá encontrar otras paletas de colores preestablecidas basadas en temas específicos agrupadas en carpetas como *Naturaleza y Gente*.

La biblioteca **Directos** contiene paletas de colores proporcionadas por otros fabricantes, como HKS® Colors, PANTONE®, Focoltone® y TOYO. Puede utilizar estas paletas de colores si necesita ciertos colores aprobados por otras compañías para sus proyectos.

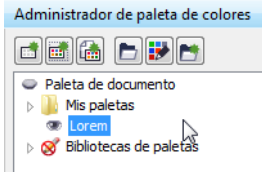


*La carpeta **Bibliotecas de paletas** contiene paletas de colores directos y de cuatricromía.*

Creación de paletas personalizadas


Puede crear una paleta personalizada para almacenar todos los colores que necesite para un proyecto actual o futuro. Al crear paletas personalizadas, podrá compartir fácilmente

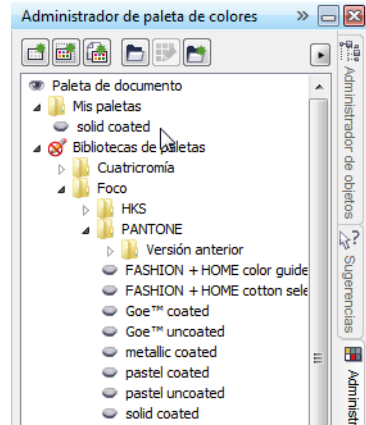
una colección de colores con otros diseñadores. Puede abrir las paletas personalizadas desde la carpeta **Mis paletas** del **Administrador de paletas de colores**. Las paletas personalizadas pueden incluir colores de cualquier modelo de color, incluyendo colores directos, o de cualquier paleta de colores de la carpeta **Biblioteca de paletas**.



Hemos añadido una paleta de colores personalizada a la carpeta **Mis paletas**.

Como ya se indicó anteriormente, las paletas de la carpeta **Bibliotecas de paletas** no se pueden editar. No obstante, si lo desea, puede copiar la paleta que desea modificar para crear una paleta personalizada, que sí se puede editar.

 Para copiar una paleta de colores de la carpeta **Bibliotecas de paletas** del **Administrador de paletas de colores**, arrastre la paleta desde una carpeta situada bajo las **Bibliotecas de paletas** a la carpeta **Mis paletas**.



Para crear una copia de la paleta de colores directos PANTONE **solid coated**, hemos arrastrado la paleta original desde las **Bibliotecas de paletas** a la carpeta **Mis paletas**.

Capítulo 7: Administración del color

Explicación de la administración de color **86**

Configuración de administración del color en CorelDRAW Graphics Suite X5 **90**

Operaciones con perfiles de color **93**

Pruebas suaves **94**

Operaciones con políticas de administración del color **96**

Administración de colores al abrir documentos **97**

Administración de colores al importar y pegar archivos **98**

Administración de colores para impresión **98**

Uso de un flujo de trabajo CMYK seguro **99**

Administración de colores para visualización en línea **99**

Capítulo 7: Administración del color

Este capítulo responde algunas preguntas básicas sobre administración del color y le presenta las funciones de administración del color de CorelDRAW® Graphics Suite X5.

Explicación de la administración de color

Esta sección proporciona respuestas para las siguientes preguntas comunes sobre administración del color:

- ¿Por qué no coinciden los colores?
- ¿Qué es la administración del color?
- ¿Por qué es necesaria la administración del color?
- ¿Cómo puedo empezar a utilizar la administración del color?
- ¿Muestra mi monitor los colores apropiados en pantalla?
- ¿Debería asignar un perfil de color o convertir los colores a un perfil de color?
- ¿Qué es una representación?

¿Por qué no coinciden los colores?

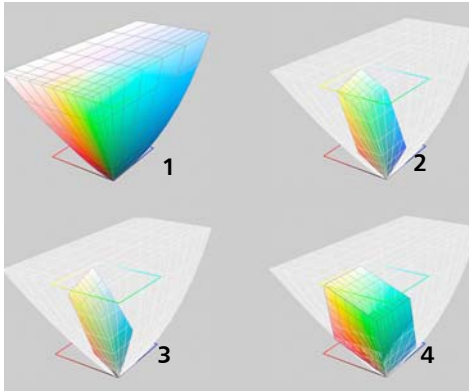
Al crear o compartir un documento, es posible que intervengan varias herramientas distintas. Por ejemplo, puede empezar trabajando con un archivo creado en otra aplicación, o importar una imagen tomada con una cámara digital u obtenida con un escáner. Al terminar el documento, puede que decida compartirlo con un compañero para que lo revise imprimiéndolo o enviándoselo por correo. Cada una de estas herramientas cuenta con su propio sistema de interpretación del color. Además, cada herramienta tiene su propio rango de colores disponibles, denominado

espacio de color, que es un conjunto de números que definen cómo se deben representar los colores.

Dicho de otro modo, al definir e interpretar el color, cada herramienta habla su propio idioma. Considere por ejemplo un color del espacio de color de su cámara digital: un color RGB azul intenso con los valores Rojo = 0, Verde = 0 y Azul = 255. Este color puede parecer un color diferente en el espacio de color de su monitor. Por otro lado, el espacio de color de su impresora podría no incluir un color que coincida. Como resultado, cuando el documento pasa por estas etapas de conversión, se puede decir que el color azul vivo original se pierde en la traducción y no se reproduce de forma precisa. Los sistemas de administración del color están diseñados para mejorar la comunicación de color en el flujo de trabajo y hacer que el color de la salida coincida con el color deseado.



Ejemplo de flujo de trabajo de un documento.



Los colores vienen definidos por su propio espacio de color. 1. Espacio de color Lab. 2. Espacio de color sRGB, en comparación con el espacio de color Lab. 3. Espacio de color U.S. Web Coated (SWOP®) v2. 4. Espacio de color ProPhotoRGB.

¿Qué es la administración del color?

La administración del color es un proceso que le permite predecir y controlar la reproducción del color, independientemente del origen o el destino del documento. Este proceso garantiza una representación del color más precisa al visualizar, modificar, compartir, exportar a otro formato o imprimir un documento.

Un sistema de administración del color, también conocido como motor de color, utiliza perfiles de color para traducir los valores de color de un origen a otro. Por ejemplo, traduce los colores que se muestran en la pantalla del monitor a los que puede reproducir una impresora. Los perfiles de color definen el espacio de color de dispositivos como monitores, escáneres, cámaras digitales, impresoras y aplicaciones utilizados para crear o editar documentos.

¿Por qué es necesaria la administración del color?

Si su documento requiere una representación del color precisa, convendría que aprenda cómo funciona la administración del color. También intervienen en la ecuación la complejidad de su flujo de trabajo y el destino

final de sus documentos. Si el destino final de sus documentos solo es la visualización en línea, puede que la administración del color no sea muy importante. No obstante, si pretende abrir sus documentos en otra aplicación o si trabaja con documentos para imprimirlos en varios tipos de salida, la administración del color se convierte en algo esencial.

Gracias a la administración del color podrá:

- reproducir colores de forma coherente a lo largo de su flujo de trabajo, sobre todo al abrir documentos creados en otras aplicaciones
- reproducir colores de forma coherente al compartir archivos con otros diseñadores
- previsualizar (o realizar una “prueba suave”) los colores antes de enviarlos a su destino final, como una imprenta, una impresora de sobremesa o Internet
- reducir la necesidad de ajustar y corregir los documentos antes de enviarlos a destinos distintos

Un sistema de administración del color no ofrece una coincidencia del color exacta, pero mejora enormemente la precisión del color.

¿Cómo puedo empezar a utilizar la administración del color?

Estas son algunas sugerencias para añadir la administración del color a su flujo de trabajo:

- Asegúrese de que su monitor muestra en pantalla los colores apropiados. Si desea obtener más información, consulte “¿Muestra mi monitor los colores apropiados en pantalla?” en la página 88.
- Instale perfiles de color para todos los dispositivos de entrada o salida que pretenda utilizar. Si desea obtener más información, consulte “Instalación y carga de perfiles de color” en la página 93.
- Familiarícese con las funciones de administración del color de CorelDRAW y Corel® PHOTO-PAINT™. Las opciones de configuración predeterminadas para la

administración del color producen buenos resultados, pero siempre puede cambiar estas opciones para que se adapten a sus necesidades. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de administración del color en CorelDRAW Graphics Suite X5” en la página 90.

- Realice pruebas suaves de los documentos para obtener una vista previa del resultado final en pantalla. Si desea obtener más información, consulte “Pruebas suaves” en la página 94.
- Incorpore los perfiles de color al guardar o exportar archivos. De esta forma, podrá asegurar la coherencia de los colores al visualizar, modificar o reproducir los archivos. Si desea obtener más información, consulte “Incorporación de perfiles de color” en la página 94.

¿Muestra mi monitor los colores apropiados en pantalla?

Es esencial calibrar y perfilar el monitor para garantizar la precisión del color. Al calibrar el monitor, hace que muestre los colores según un estándar establecido de precisión. Tras la calibración puede crear un perfil de color del monitor, que describirá cómo interpreta los colores el monitor. Este perfil de color personalizado normalmente es instalado en el sistema operativo por el software de perfiles, por lo que se puede compartir con otros dispositivos o aplicaciones. La calibración y el perfilado funcionan de forma conjunta para alcanzar la precisión del color: si un monitor se calibra incorrectamente, su perfil de color no será útil.

La calibración y el perfilado son dos tareas complejas que normalmente han de realizar dispositivos de calibración de terceros, como colorímetros y software especializado. Por otro lado, una calibración inadecuada podría ser incluso peor que ningún tipo de calibración. Si desea aprender cómo funcionan la calibración

del monitor y los perfiles de color personalizados, busque información sobre las técnicas y productos de administración del color. También puede consultar la documentación que acompaña al sistema operativo o al monitor.

Su forma de percibir el color que aparece en la pantalla del monitor también juega un importante papel a la hora de administrar la coherencia del color. Su percepción está influenciada por el entorno en el que visualiza los documentos. Estos son algunos consejos que le ayudarán a crear un entorno apropiado para visualizar documentos:

- Asegúrese de que la habitación cuenta con un flujo coherente de luz. Por ejemplo, si la habitación recibe mucha luz solar, utilice una sombrilla o, si es posible, trabaje en una habitación sin ventanas.
- Aplique un color neutro, como gris, o una imagen en escala de grises para el fondo de pantalla del monitor. Evite utilizar fondos de pantalla y salvapantallas con colores vivos.
- Evite las prendas de vestir de colores vivos, ya que podrían entrar en conflicto con los colores del monitor. Por ejemplo, si lleva una camisa blanca, el reflejo en el monitor alterará su percepción del color.

¿Debería asignar un perfil de color o convertir los colores a un perfil de color?

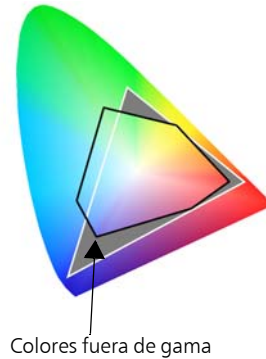
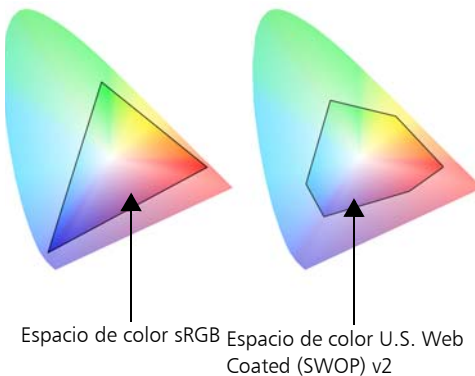
Cuando asigna un perfil de color, los valores de color, o los números, en el documento no cambian. Lo que realmente sucede es que la aplicación utiliza el perfil de color para interpretar los colores del documento. No obstante, cuando convierte colores a otro perfil de color, los valores de color en el documento sí cambian.

Le recomendamos elegir un espacio de color adecuado al crear un documento para así poder utilizarlo en todo su flujo de trabajo. Evite asignar perfiles de color y convertir

colores a otros perfiles de color cuando trabaje en un documento.

¿Qué es una representación?

Un sistema de administración del color puede realizar una traducción eficaz de los colores de un documento hacia varios dispositivos. Pero tenga en cuenta que, al convertir colores de un espacio de color a otro, puede que un sistema de administración del color no sea capaz de hacer coincidir algunos colores. Este error de traducción ocurre porque algunos de los colores presentes en el origen no encajan dentro del rango (o gama) del espacio de color de destino. Por ejemplo, los rojos y azules vivos que ve en su monitor a menudo se encuentran fuera de la gama de colores que puede producir su impresora. Estos colores “fuera de gama” pueden cambiar de forma significativa la apariencia del documento, dependiendo de cómo los interprete el sistema de administración del color. Todos los sistemas de administración del color cuentan con cuatro métodos para interpretar los colores fuera de gama y asignarlos a la gama del espacio de color de destino. Estos métodos se conocen como “representaciones”. La elección de tipo de representación dependerá del contenido gráfico del documento.



Es posible que muchos de los colores en un documento sRGB se encuentren fuera de gama para el espacio de color U.S. Web Coated (SWOP) v2. Los colores fuera de gama se ponen en gama siguiendo la representación utilizada.

Las representaciones disponibles son:

- La representación **Colorimétrico relativo** es adecuada para logotipos u otros gráficos con pocos colores fuera de gama. Hace coincidir los colores del origen que están fuera de gama con los colores en gama más cercanos del destino. Esta representación provoca una variación en el punto blanco. Si imprime sobre papel blanco, utiliza el blanco del papel para reproducir las áreas blancas del documento. Por lo tanto, si pretende imprimir su documento, esta representación es una buena opción.
- La representación **Colorimétrico absoluto** es adecuada para logotipos u otros gráficos que requieren colores muy precisos. Si no se encuentra ninguna coincidencia para los colores en el origen, se utilizará la coincidencia más cercana. Las representaciones **Colorimétrico absoluto** y **Colorimétrico relativo** son similares, pero la representación **Colorimétrico absoluto** conserva el punto blanco durante la conversión y no se ajusta al blanco del papel. Este tipo de representación se utiliza sobre todo para revisiones en pantalla.

- La representación **Perceptual** es adecuada para fotografías y mapas de bits con muchos colores fuera de gama. La apariencia general del color se conserva mediante la modificación de todos los colores, incluidos los colores en gama, para que se ajusten a la gama de colores del destino. Este tipo de representación conserva las relaciones entre los colores para producir el mejor resultado posible.
- La representación **Saturación** produce colores uniformes más concentrados en gráficos comerciales, como diagramas y gráficos. Es posible que los colores sean menos precisos que los producidos por otras representaciones.



La cantidad de colores fuera de gama (indicada por la superposición de verde) puede impactar su decisión a la hora de elegir una representación. Izquierda: la representación **Colorimétrico relativo** es adecuada para esta foto, ya que contiene pocos colores fuera de gama. Derecha: la representación **Perceptual** es adecuada para esta foto, ya que contiene muchos colores fuera de gama.


Configuración de administración del color en CorelDRAW Graphics Suite X5

CorelDRAW Graphics Suite X5 cuenta con dos tipos de configuraciones de administración del color: configuración predeterminada para administración del color y configuración de color del documento. La configuración predeterminada para administración del color controla los colores de los documentos nuevos que no contienen perfiles de color (también conocidos como “documentos no marcados”).

Los documentos creados en versiones anteriores de CorelDRAW Graphics Suite se considerarán no marcados. La configuración de color del documento solo afecta a los colores del documento activo.

Configuración predeterminada para la administración del color

La configuración predeterminada para la administración del color es esencial a la hora de producir colores coherentes.

 Para obtener acceso a la configuración predeterminada, haga clic en **Herramientas ▶ Administración de color ▶ Configuración predeterminada**.

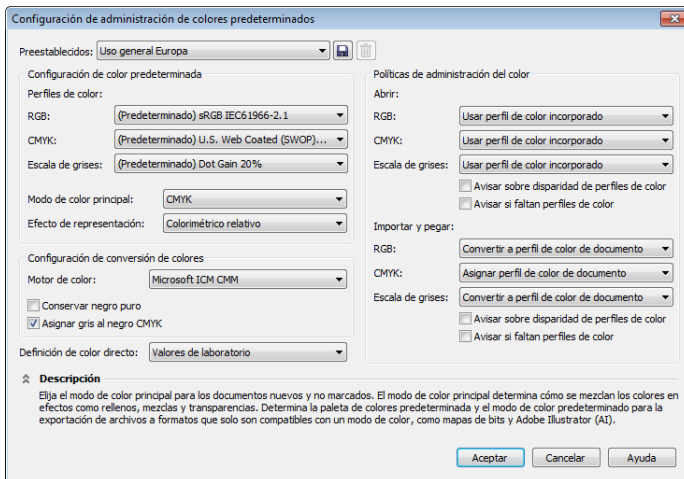
Pase el puntero sobre un control para ver su descripción o haga clic en el botón **Ayuda** del cuadro de diálogo para buscar Ayuda sobre temas relacionados.

Puede modificar las opciones de configuración predeterminada para que se ajusten a sus necesidades de administración del color.

- **Preestablecidos** puede ayudarle a asegurarse de que las opciones de configuración del color son las apropiadas para la región geográfica en la que se crean los documentos o para la ubicación donde se producirá la salida. Algunos ejemplos de preestablecidos son el **North America Prepress**, adecuado para proyectos que se imprimirán en un proveedor de servicios de impresión en Norteamérica, y el **Europe Web**, adecuado para proyectos Web creados en Europa. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con preestablecidos de administración del color” en la Ayuda.
- Los **perfiles de color predeterminados** definen los colores RGB, CMYK y de escala de grises en los documentos nuevos o no marcados. Si lo desea, puede cambiar estas opciones de configuración para que

todos los documentos nuevos utilicen otros perfiles de color específicos. En algunas aplicaciones, los perfiles de color predeterminados se denominan “perfiles de espacio de trabajo”.


- El **modo de color principal** determina la paleta de colores de documento que se mostrará al abrir o crear un documento así como el modo de color predeterminado de un documento exportado como mapa de bits. El modo de color principal se encuentra definido para todos los documentos nuevos o no marcados, pero, si lo desea, puede cambiar esta configuración para el documento activo en el cuadro de diálogo **Configuración de color del documento**. Tenga en cuenta que el modo de color principal no limita los colores en un documento de CorelDRAW a un solo modo de color. El control **Modo de color principal** no está disponible en Corel PHOTO-PAINT, ya que las imágenes siempre contienen colores de un solo modo de color.
- La **representación** le permite elegir un método para la asignación de colores fuera de gama en los documentos nuevos o no marcados. Si la representación predeterminada no es adecuada para el documento activo, puede cambiarla en el cuadro de diálogo **Configuración de color de documento**.
- La **configuración de conversión de color** controla la forma en que se hacen coincidir los colores al convertir colores de un perfil de color a otro. Por ejemplo, puede cambiar el motor de color o especificar opciones para convertir los colores de negro puro en documentos RGB, CMYK, Lab o de escala de grises.
- El control **Definición de color directo** le permite mostrar colores directos utilizando sus valores de color Lab, CMYK o RGB. Estos valores de colores alternativos también se utilizan cuando los colores directos se convierten a colores de cuatricromía.
- Las **Políticas de administración del color** administran los colores cuando abre archivos existentes, o cuando los importa o los pega en el documento activo.



El cuadro de diálogo **Configuración de administración de colores predeterminados** de CorelDRAW le permite especificar una amplia gama de opciones de configuración.

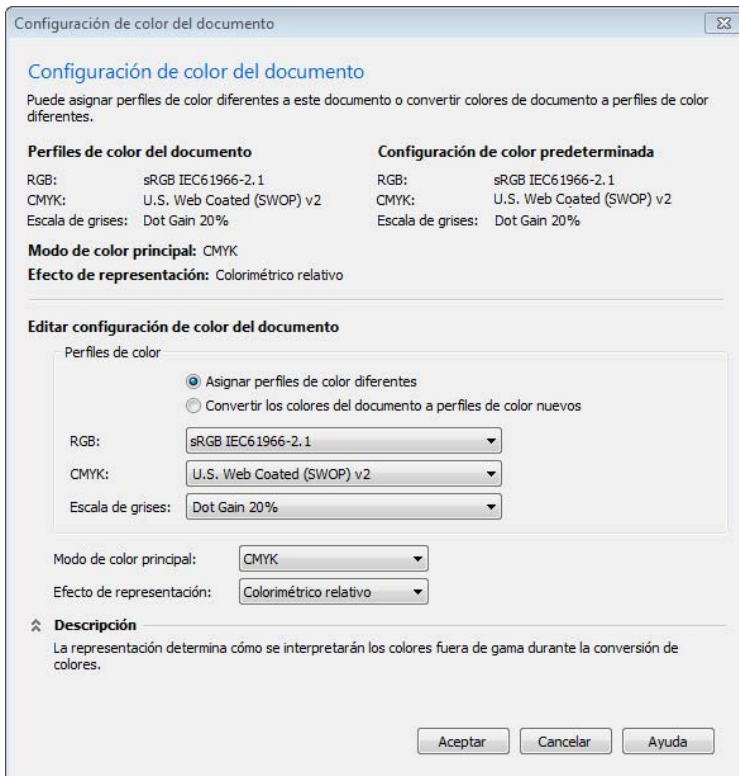
Configuración de color del documento

Puede ver y cambiar las opciones de configuración de color del documento activo sin que esto afecte a los documentos nuevos o no marcados.

 Para obtener acceso a la configuración de color de documento, haga clic en **Herramientas ▶ Administración de color ▶ Configuración de documento**.

La parte superior del cuadro de diálogo **Configuración de color de documento** enumera los perfiles asignados al documento activo y los perfiles de color predeterminados de la aplicación. Los perfiles de color asignados al documento activo determinan el espacio de color del documento para los colores RGB, CMYK y de escala de grises.

Los controles del área **Editar configuración de color del documento** le permiten asignar otros perfiles de color a un documento o convertir colores a otros perfiles de color.



El cuadro de diálogo **Configuración de color de documento** de CorelDRAW le permite ver y modificar la configuración de color del documento activo sin cambiar las opciones de configuración predeterminada para la administración del color.

Operaciones con perfiles de color

Para garantizar la precisión del color, un sistema de administración del color necesita perfiles compatibles con ICC para monitores, dispositivos de entrada, monitores externos, dispositivos de salida y documentos.


- Los **perfiles de color de monitores** definen el espacio de color que utiliza el monitor para mostrar en pantalla los colores del documento. CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT utilizan el perfil del monitor principal asignado por el sistema operativo.
- Los **perfiles de color de dispositivos de entrada** son utilizados por dispositivos de entrada como escáneres y cámaras digitales. Estos perfiles de color definen los colores que pueden capturar dispositivos de entrada específicos.
- Los **perfiles de color de visualización** incluyen los perfiles de monitor que no están asociados a su monitor en el sistema operativo. Estos perfiles de color resultan muy prácticos para realizar pruebas suaves de documentos en monitores que no están conectados al equipo.
- Los **perfiles de color de dispositivos de salida** definen el espacio de color de dispositivos de salida como impresoras de escritorio e imprentas. El sistema de administración del color utiliza estos perfiles para asignar los colores del documento a los colores del dispositivo de salida.
- Los **perfiles de color del documento** definen los colores RGB, CMYK y de escala de grises de un documento. Los documentos que contienen perfiles de color se denominan “documentos marcados”.

Muchos perfiles de color se instalan con CorelDRAW Graphics Suite o pueden generarse con software de perfilado. Los fabricantes de monitores, escáneres, cámaras

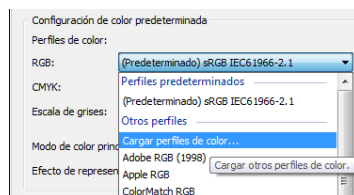
digitales e impresoras también proporcionan perfiles de color.

Instalación y carga de perfiles de color

Si no tiene el perfil de color necesario, puede instalarlo o cargarlo en la aplicación. Al instalar un perfil de color, también lo añadimos a la carpeta **Color** del sistema operativo; al cargar un perfil de color, lo añadimos a la carpeta **Color** de la aplicación. CorelDRAW Graphics Suite puede tener acceso a los perfiles de color de ambas carpetas **Color**.

 Para instalar un perfil de color desde el Explorador de Windows®, haga clic con el botón derecho del ratón en un perfil de color y en **Instalar perfil**.

Para cargar un perfil de color a partir del cuadro de diálogo **Configuración de administración de colores predeterminados**, elija **Cargar perfiles de color** del cuadro de lista **RGB**, **CMYK** o **Escala de grises** en el área **Configuración de colores predeterminados**.




Carga de un perfil de color.

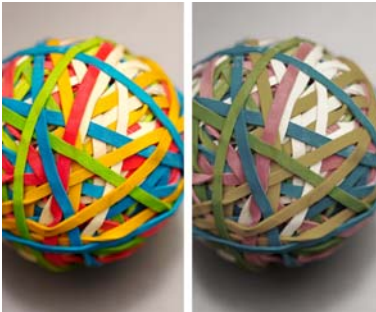
Asignación de perfiles de color

Si el documento tiene un perfil de color que no es adecuado para el destino seleccionado, puede asignar un perfil de color diferente al documento. Por ejemplo, si el destino final del documento es la Web o su impresión en una impresora de escritorio, debería asegurarse de que el perfil RGB del documento es sRGB. Si el destino final del documento es la producción impresa, el perfil Adobe® RGB (1998) es más

apropiado, ya que tiene una gama más amplia y produce buenos resultados al convertir los colores RGB al espacio de color CMYK.

Al asignar un perfil de color diferente a un documento, los colores pueden parecer diferentes, pero los valores de color no cambiarán.

 Para cambiar los perfiles de color asignados al documento activo en CorelDRAW, haga clic en **Herramientas** ▶ **Configuración de documento**. A continuación, active la opción **Asignar perfiles de color diferentes** y elija perfiles de color de los cuadros de lista **RGB**, **CMYK** y **Escala de grises**.




Izquierda: asignamos el perfil de color SWOP 2006_Coated3v2.icc al documento activo. Derecha: al asignar el perfil de color Japan Color 2002 Newspaper al documento, los colores parecen mucho menos saturados.

Conversión de colores a otros perfiles de color

Al convertir los colores de un documento de un perfil de color a otro, se cambian los valores de color del documento según la representación, pero se conserva la apariencia de los colores. El propósito principal de la conversión de colores consiste en hacer coincidir lo más fielmente posible la apariencia de los colores en el espacio de color de origen con los colores en el espacio de color de destino. Debido al deterioro que producen múltiples conversiones de colores, se recomienda que solo realice una


conversión de colores. Espere a que el documento esté listo y a estar seguro del perfil de color que va a utilizar antes de producir la salida final.

 Para convertir los colores del documento a los de otros perfiles de color, haga clic en **Herramientas** ▶ **Configuración de documento**. A continuación, active la opción **Convertir los colores del documento a perfiles de color nuevos** y elija perfiles de color de los cuadros de lista **RGB**, **CMYK** y **Escala de grises**.

También puede elegir un motor de color y cómo se deben manejar los colores negros y en escala de grises durante la conversión. Si desea obtener más información, consulte "Elección de configuración de conversión de colores" en la Ayuda.

Incorporación de perfiles de color

Cuando guarda o exporta un documento a un formato de archivo compatible con los perfiles de color, de forma predeterminada se incorporan los perfiles de color en el archivo. Al incorporar un perfil de color, éste se adjunta al documento para garantizar la disponibilidad de los mismos colores utilizados en el documento al visualizarlo o imprimirlo otra persona.

 Para incorporar un perfil de color al guardar o exportar un documento, asegúrese de que la casilla **Incorporar perfiles de color** está activada en el cuadro de diálogo **Guardar como** o **Exportar**.

Pruebas suaves

Las pruebas suaves proporcionan una vista previa en pantalla de un documento tal y como aparecerá al reproducirse con una impresora específica o mostrarse en un monitor específico. A diferencia de la técnica de pruebas impresas que se utiliza en un flujo de trabajo tradicional, las pruebas suaves le

permiten ver el resultado final sin malgastar tinta.

✎ Para activar las pruebas suaves, haga clic en **Herramientas ▶ Probar colores**. En la barra de estado observará que la función de pruebas suaves se ha activado.



Las pruebas suaves están activadas.

Al realizar una prueba suave de un documento, CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT utilizan perfiles de color para simular el entorno de un dispositivo de salida específico.



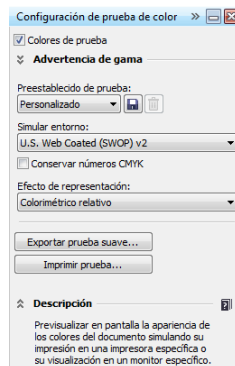
Superior izquierda: asignamos un perfil de color RGB al documento. Centro y derecha: al asignar un perfil CMYK específico, podemos obtener una simulación en pantalla de la salida impresa.

Para simular el entorno de un dispositivo específico, primero debe elegir el perfil de color del dispositivo en la ventana acoplable **Configuración de prueba de color (Herramientas ▶ Configuración de prueba de color)**.

Los espacios de color del documento y del dispositivo son diferentes, por lo que es posible que no existan coincidencias de color en la gama del espacio de color del dispositivo para algunos colores del documento. Si lo desea, puede activar la advertencia de gama, que le permite obtener una vista previa de los colores que el dispositivo no puede reproducir de forma precisa. Con la advertencia de gama

activada, una superposición resaltará todos los colores fuera de gama para el dispositivo que se está simulando.

Además de previsualizar los colores en pantalla, también puede guardar una prueba suave para algunos formatos de archivo más comunes, como JPG y PDF, para compartirla con clientes o compañeros de trabajo. Asimismo, también puede imprimir una copia basada en la configuración activa de prueba suave. Si necesita probar colores para una salida específica a menudo, puede guardar la configuración de prueba de colores como un preestablecido.



*La ventana acoplable **Configuración de prueba de color** le permite realizar pruebas suaves de sus proyectos simulando el entorno de los dispositivos de salida.*




Colores fuera de gama resaltados.

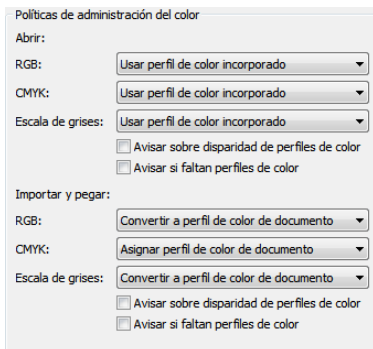
Para obtener más información sobre las pruebas suaves, consulte “Pruebas suaves” en la Ayuda.

Operaciones con políticas de administración del color

Las políticas de administración del color determinan cómo se administran los colores en los documentos que abre y edita en una aplicación. En CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT puede establecer una política de administración del color para abrir documentos y otra para importar y pegar archivos y objetos en el documento activo.

Las políticas predeterminadas para la administración del color en CorelDRAW Graphics Suite pueden ayudarle a producir colores coherentes en sus documentos. Si está familiarizado con el funcionamiento de la administración del color, puede modificar las políticas de color predeterminadas para que se ajusten a su flujo de trabajo.

 Para modificar una política de administración del color, haga clic en **Herramientas ▶ Administración del color ▶ Configuración predeterminada** y establezca las opciones del área **Políticas de administración del color**.



Políticas de administración del color

Abrir:

RGB: Usar perfil de color incorporado

CMYK: Usar perfil de color incorporado

Escala de grises: Usar perfil de color incorporado

Avisar sobre disparidad de perfiles de color

Avisar si faltan perfiles de color

Importar y pegar:

RGB: Convertir a perfil de color de documento

CMYK: Asignar perfil de color de documento

Escala de grises: Convertir a perfil de color de documento

Avisar sobre disparidad de perfiles de color

Avisar si faltan perfiles de color

Área **Políticas de administración del color** del cuadro de diálogo **Configuración de administración de colores predeterminados**.

En el cuadro de diálogo **Configuración de administración de colores predeterminados**, puede elegir una de las tres opciones disponibles de administración del color para abrir documentos.

- La opción **Usar perfil de color incorporado** asigna los perfiles de color que hay incorporados en el documento. Se recomienda que active esta opción, ya que conserva la apariencia del color y los valores de color originales del documento.
- La opción **Asignar perfil de color predeterminado** utiliza los perfiles de color predeterminados para definir los colores del documento. Se conservan los valores de los colores, pero es posible que cambie la apariencia de los colores.
- La opción **Convertir a perfil de color predeterminado** convierte los colores del documento a los perfiles de color predeterminados. Se conserva la apariencia de los colores del documento, pero es posible que cambien los valores de los colores.

En el mismo cuadro de diálogo puede elegir una de las tres opciones disponibles de administración del color para importar y pegar archivos.

- La opción **Convertir a perfil de color del documento** convierte los colores del archivo importado o pegado al perfil de color del documento activo. Esta opción se utiliza cuando el archivo importado contiene un perfil de color que no coincide con el perfil de color del documento.
- La opción **Asignar perfil del documento** asigna el perfil de color del documento al archivo importado o pegado. Se conservan los valores de los colores del archivo, pero es posible que cambie la apariencia de los colores.
- La opción **Usar perfil de color incorporado** utiliza el perfil de color incorporado en el archivo. Esta opción conserva los valores y la apariencia de los

colores del archivo importado o pegado. Esta opción convierte los colores del documento al perfil de color que hay incorporado en el archivo importado o pegado.

Es posible que a los archivos que abre o importa les falten perfiles de color, o puede que contengan perfiles de color que no coinciden con los perfiles de color predeterminados. De forma predeterminada, las aplicaciones no le advierten sobre el hecho de que faltan o no se pueden hacer coincidir perfiles de color, pero toman decisiones de administración de color que producen buenos resultados. No obstante, si lo desea, puede activar los mensajes de advertencia en el área **Políticas de administración del color** del cuadro de diálogo **Configuración administración de colores predeterminados** si desea ejercer un control total sobre los colores en sus documentos.

Administración de colores al abrir documentos

La política predeterminada de administración del color para abrir documentos conserva los

colores de los documentos marcados y asigna los perfiles de color predeterminados a los no marcados.

Si activa los mensajes de advertencia para los perfiles de color que faltan o que no se pudieron hacer coincidir, podrá elegir opciones adicionales de administración del color. Por ejemplo, si a un archivo le falta un perfil de color, puede asignarle uno diferente del predeterminado de la aplicación. Esta opción solo se recomienda si conoce el espacio de color original del documento y tiene instalado el perfil de color asociado. Además de asignar un perfil de color específico, puede convertir colores del documento del perfil de color asignado al perfil de color predeterminado. Los colores aparecerán como lo harían en el espacio de color asignado, pero es posible que cambien los valores de color.

Para obtener más información, consulte "Administración de colores al abrir documentos" en la Ayuda.



CorelDRAW muestra este cuadro de diálogo de advertencia cuando a un documento le falta un perfil de color RGB.

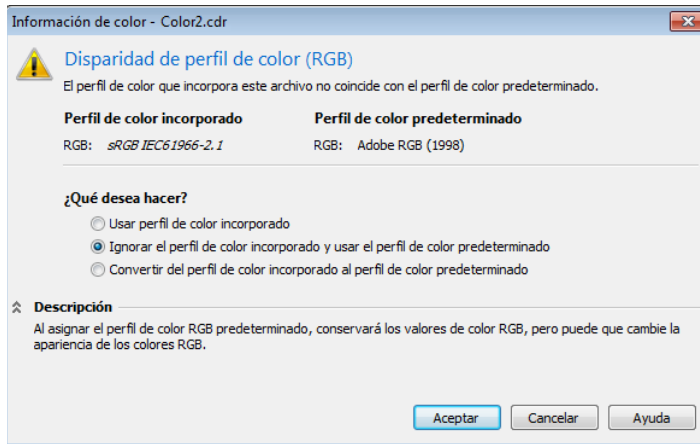
Administración de colores al importar y pegar archivos

Si utiliza la política de color predeterminada para importar y pegar archivos, los colores de los archivos importados o pegados se convertirán al perfil de color del documento activo. Si el perfil de color del archivo importado o pegado coincide con el perfil de color del documento activo, no se convertirá ningún color.

Al activar los mensajes de advertencia para los perfiles que faltan o que no se pueden hacer coincidir, tendrá acceso a otras opciones. Por ejemplo, si un archivo contiene un perfil de

color que no se ha podido hacer coincidir, podrá elegir si desea ignorar el perfil de color incorporado y asignar el perfil de color del documento para conservar los valores de los colores. Otra opción sería convertir los colores del documento al perfil de color incorporado del archivo importado o pegado. Tenga en cuenta que esta opción conserva la apariencia y los valores de los colores del archivo importado o pegado, pero cambia los valores de los colores del documento activo.

Para obtener más información, consulte “Administración de colores al importar y pegar archivos” en la Ayuda.



Corel PHOTO-PAIN *muestra este cuadro de diálogo de advertencia para un archivo que contiene un perfil de color que no se ha podido hacer coincidir.*

Administración de colores para impresión

De forma predeterminada, CorelDRAW Graphics Suite no realiza conversiones de color al enviar un documento a la impresora. La impresora recibe los valores de color e interpreta los colores. No obstante, si el sistema operativo incluye un perfil de color asociado a la impresora, CorelDRAW Graphics Suite lo detectará y lo

utilizará para convertir los colores del documento al espacio de color de la impresora.

Si su impresora es PostScript®, las conversiones de color necesarias podrán ser administradas por CorelDRAW o la impresora. Cuando la aplicación administra la conversión del color, los colores del documento se convierten del espacio de color asignado al de la impresora PostScript. Si desea utilizar este método, debe desactivar la administración del color en el controlador de la impresora. De lo contrario, tanto la aplicación como la

impresora administrarán los colores durante la impresión, es decir, los colores del documento se convertirán dos veces y se producirán variaciones de color no deseadas.

Cuando la impresora PostScript convierte los colores del documento, la función de administración del color debe activarse en el controlador de impresora. Este método avanzado solo se puede utilizar con las impresoras PostScript y los motores RIP compatibles con la conversión del color. Aunque aumenta el tamaño de los archivos, este método cuenta con la ventaja de que asegura la coherencia de colores al enviar el mismo trabajo de impresión a distintos proveedores de servicios de impresión.

Para obtener más información sobre la reproducción de colores para la impresión, consulte "Impresión precisa de los colores" en la Ayuda.

También puede administrar los colores en los archivos PDF que cree para impresión comercial. Para obtener más información, consulte "Especificación de las opciones de administración de color para exportar archivos PDF" en la Ayuda.

Uso de un flujo de trabajo CMYK seguro

A menudo, es posible utilizar valores de colores CMYK específicos en sus proyectos. Para asegurar una reproducción del color fiable, debe obtener estos valores de colores CMYK de un muestrario de colores. Al conservar estos valores de colores CMYK a lo largo del proceso de impresión, puede reducir el riesgo de que se produzcan conversiones de color no deseadas y asegurarse de que los colores se reproducen tal y como aparezcan en el diseño original. Un flujo de trabajo que conserva los valores de colores CMYK es conocido como un flujo de trabajo CMYK "seguro".

CorelDRAW Graphics Suite es compatible con este tipo de flujo de trabajo. De forma

predeterminada, los valores de colores CMYK se conservan en cualquier documento que abra, importe o pegue. Por otro lado, los valores de colores CMYK también se conservan de forma predeterminada al imprimir documentos.

En algunos casos es posible que desee prescindir del flujo de trabajo CMYK seguro y conservar la apariencia de los colores CMYK al abrir, importar o pegar documentos. Esta opción resulta útil si desea ver los colores originales de un diseño en pantalla, o si desea ver una copia impresa en una impresora de escritorio. Para conservar la apariencia de los colores CMYK, puede establecer políticas de administración del color que conviertan los colores CMYK de los documentos al abrirlos, importarlos o pegarlos. Además, al imprimir en una impresora PostScript, también puede convertir los colores CMYK al perfil de color de la impresora desactivando la casilla **Conservar números CMYK** de la página **Color** del cuadro de diálogo **Imprimir**.

Administración de colores para visualización en línea

La administración de colores para su visualización en línea puede llegar a ser una tarea más compleja que la administración para impresión. Los documentos e imágenes en línea se visualizan en una amplia gama de monitores, y muchos de ellos no están correctamente calibrados. Por otro lado, pocos exploradores Web son compatibles con la administración del color, por lo que la mayoría ignora los perfiles de color incorporados en los archivos.

Al diseñar documentos para su uso exclusivo en Web, se recomienda utilizar el perfil de color sRGB como perfil de color RGB del documento y elegir colores RGB. Si un documento contiene un perfil de color diferente, debería convertir los colores del documento a sRGB antes de guardar el documento y publicarlo en Web.

Al crear un archivo PDF para su visualización en línea, puede incorporar perfiles de color en el archivo para que los colores se reproduzcan de forma coherente en Adobe® Reader® y Adobe® Acrobat®. Para obtener más información, consulte “Para especificar las opciones de administración de color para exportar archivos PDF” en la Ayuda.

Al crear un documento nuevo con el propósito de publicarlo en línea, elija un preestablecido que le permita obtener buenos resultados en cuanto al color. Tenga en cuenta que tanto CorelDRAW como Corel PHOTO-PAINT ofrecen preestablecidos de administración del color para documentos Web. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con preestablecidos de administración del color” en la Ayuda.

Cuarta parte

Sugerencias y técnicas



Imagen creada por Michal Milkowski



Capítulo 8: Diseño de carteles

Escaneo de un concepto dibujado a mano **105**

Establecimiento de las dimensiones o la escala **105**

Creación de un borde **106**

Inclusión y creación de contenidos **108**

Aprobación del cliente **113**

Fabricación del cartel **115**

Ejemplos **116**

Capítulo 8: Diseño de carteles

CorelDRAW® Graphics Suite incorpora herramientas y funciones que permiten crear con rapidez carteles comerciales, anuncios, rótulos para vehículos, pósters y muchas cosas más. Este capítulo presenta las tareas más habituales para la creación de carteles e incluye procedimientos que permiten poner a prueba las funciones recomendadas para cada tarea. Doug Downey, creador de carteles e instructor con experiencia, es el profesional que ha elaborado las sugerencias y técnicas incluidas en este capítulo.

Tarea	Funciones recomendadas
Escaneo de un concepto dibujado a mano	Opción Adquirir imagen
Establecimiento de las dimensiones o la escala	Cuadro de diálogo Crear un documento nuevo Configuración de las reglas Escala de dibujo
Creación de un borde	Herramienta Rectángulo Efecto Límite Herramienta Envoltura
Inclusión y creación de contenidos	WhatTheFont?!™ PowerClip™ Cuadro de diálogo Alinear y distribuir Herramienta Silueta Efecto Bisel Herramienta Sombra Herramienta Relleno interactivo Herramienta Borrador Ventana acoplable Objetos Laboratorio de ajuste de imagen

Tarea	Funciones recomendadas
Aprobación del cliente	Ventana acoplable Configuración de prueba de color Exportación a PDF
Fabricación del cartel	Cuadro de diálogo Imprimir

Escaneo de un concepto dibujado a mano

El tipo de sugerencias y el grado de implicación de su cliente o su jefe varían en cada proyecto. Quizá reciba un logotipo o una plantilla como base para trabajar o quizá tenga en sus manos todo el control creativo. De cualquier forma, debe decidir qué estilo tendrá el cartel antes de comenzar a diseñarlo. Si está creando un cartel desde cero, debería determinar los principales elementos de diseño de antemano. Entre estos elementos pueden encontrarse el estilo de fuente, el tipo de borde, la paleta de colores y el uso de imágenes gráficas o fotografías. Puede debatir con su cliente o con su jefe acerca de estos elementos de diseño para asegurarse de que ambos comparten la misma visión.

Opción Adquirir imagen

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Los conceptos dibujados a mano pueden escanearse e incluirse en CorelDRAW o Corel® PHOTO-PAINT™ como referencia para el diseño final. La imagen escaneada puede bloquearse en su propia capa para evitar moverla o modificarla accidentalmente.

Pruébelo

- Haga clic en **Archivo ▶ Adquirir imagen ▶ Seleccionar origen** y seleccione un escáner de la lista.

- Haga clic en **Archivo ▶ Adquirir imagen ▶ Adquirir** y escanee la imagen.

- Opte por uno de los siguientes métodos:

- En CorelDRAW, seleccione la imagen escaneada en la ventana acoplable **Administrador de objetos** y haga clic en el icono **Bloquear o desbloquear**.
- En Corel PHOTO-PAINT, seleccione la imagen escaneada en la ventana acoplable **Objetos** y haga clic en **Objeto ▶ Bloquear**.

La imagen escaneada queda bloqueada para evitar modificaciones.

Establecimiento de las dimensiones o la escala

Una de las primeras tareas que debe realizar es definir una escala de dibujo que refleje las dimensiones del mundo real del cartel que se dispone a crear. Si establece una escala de dibujo correcta, en el momento de fabricar el cartel evitará toparse con problemas debido al tamaño o al escalado.

Cuadro de diálogo Crear un documento nuevo

CorelDRAW

Antes de definir una escala de dibujo debe seleccionar una unidad de medida que no sea el píxel (por ejemplo, centímetros o pulgadas). Al crear un nuevo documento puede

especificar la unidad de medida en el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Nuevo**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**, seleccione una unidad de medida diferente al píxel.

Configuración de las reglas

CorelDRAW

Si ya ha creado un documento teniendo como unidad de medida el píxel, podrá cambiar esta preferencia fácilmente mediante la configuración de las reglas.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Opciones**, amplíe la categoría **Documento** y haga clic en **Reglas**.
- 3 En el área **Unidades**, seleccione una unidad de medida diferente al píxel.

Escala de dibujo

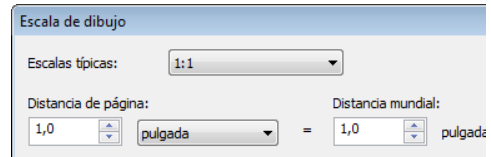
CorelDRAW

En función de sus propias preferencias de trabajo, puede elegir una escala de dibujo preestablecida o crear una escala de dibujo personalizada. Las escalas de dibujo personalizadas son útiles cuando su cliente le ha facilitado las dimensiones exactas para el cartel y no puede recrear estas dimensiones con ninguna de las escalas de dibujo preestablecidas.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Configurar ▶ Configuración de cuadrícula y regla**.

- 2 En la lista de categorías **Documento**, haga clic en **Reglas**.
- 3 Haga clic en el botón **Editar escala**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Escala de dibujo**, seleccione una escala de dibujo preestablecida en la lista **Escalas típicas** o cree una escala personalizada escribiendo los valores en los cuadros de texto.



El cuadro de diálogo **Escala de dibujo** permite seleccionar una escala de dibujo preestablecida o crear una escala personalizada.

Creación de un borde

Después de haber fijado las dimensiones del cartel, puede crear un borde alrededor de él. En función del aspecto que quiera darle al cartel, hay varias formas que puede utilizar para crear bordes.

Herramienta Rectángulo


CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

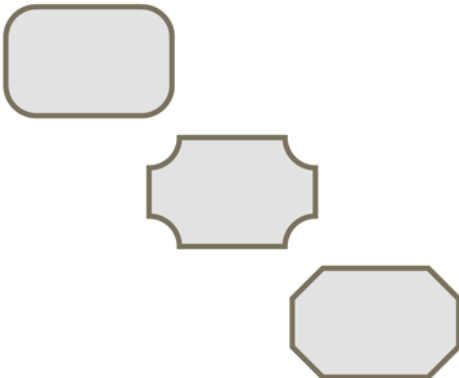
Para crear bordes puede utilizar una de las herramientas de formas básicas, como la herramienta **Rectángulo**. La herramienta mejorada **Rectángulo** permite modificar fácilmente el aspecto de las esquinas para crear las esquinas redondeadas, festoneadas o biseladas que normalmente se suelen utilizar en los carteles.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Rectángulo**.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- En CorelDRAW, escriba un valor superior a 0 en las casillas **Radio de esquina** de la barra de propiedades.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Desactivar relleno** y escriba un valor superior a 0 en la casilla **Tamaño de las esquinas** de la barra de propiedades.
- 3 Utilice los controles de la barra de propiedades para hacer lo siguiente:
- Para fijar esquinas redondeadas en el rectángulo, haga clic en el botón **Esquina redondeada**.
 - Para fijar muescas curvadas para las esquinas del rectángulo, haga clic en el botón **Esquina festoneada**.
 - Para fijar bordes planos para las esquinas del rectángulo, haga clic en el botón **Esquina biselada**.
- 4 Arrastre el cursor para crear un borde rectangular en el cartel.

 En CorelDRAW, haga doble clic en la herramienta **Rectángulo** para crear un rectángulo que coincida con el tamaño de la página o haga clic en **Diseño ▶ Preparar página** para añadir un marco de página.



Puede crear esquinas redondeadas, esquinas festoneadas o esquinas biseladas.

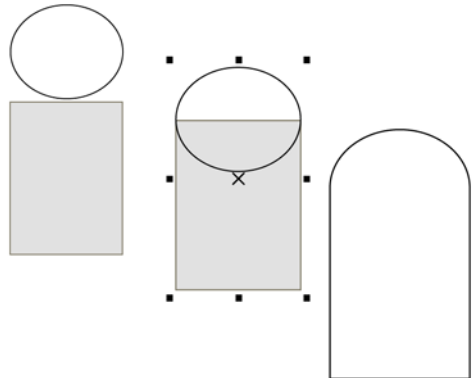
Efecto Límite

CorelDRAW

Puede utilizar una combinación de formas sencillas para crear un límite más complejo para el cartel. El efecto **Límite** de CorelDRAW crea un nuevo objeto que rodea a los objetos seleccionados.

Pruébelo

- 1 Mediante la herramienta **Rectángulo** arrastre el cursor para dibujar un rectángulo.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Elipse**.
- 3 Arrastre el cursor para dibujar un círculo que se solape con el rectángulo.
- 4 Con la herramienta **Selección**, seleccione el círculo, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y seleccione el rectángulo.
- 5 Haga clic en **Organizar ▶ Dar forma ▶ Límite** o haga clic en el botón **Crear límite** de la barra de propiedades para crear un nuevo objeto a partir de los dos objetos seleccionados.



*Puede usar el efecto **Límite** para crear un borde complejo a partir de formas simples.*

Herramienta Envoltura

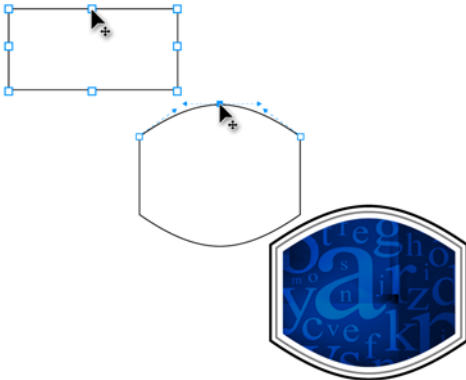
CorelDRAW

Con la herramienta **Envoltura** de CorelDRAW puede añadir fácilmente efectos visuales al borde. La herramienta **Envoltura** permite distorsionar interactivamente los laterales de un objeto para crear efectos de borde interesantes.

Pruébelo

- 1 Mediante la herramienta **Rectángulo** arrastre el cursor para crear un rectángulo.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura**.
- 3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Modo de arco único**.
- 4 Haga clic en el nodo superior central, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y arrastre el nodo inferior central para expandir la envoltura hacia ambos lados.

Para aplicar el efecto únicamente en un lado, arrastre un nodo sin mantener pulsada la tecla **Mayús**.



La herramienta **Envoltura** le permite crear efectos de borde interesantes.

Inclusión y creación de contenidos

Tras haber diseñado el borde, puede añadir contenido al cartel. En algunos casos, quizá el cliente le haya enviado ya el contenido, como un logotipo de la empresa o un eslogan. En otros casos tendrá que diseñar el contenido desde cero, comenzando con un dibujo conceptual escaneado. A continuación le presentamos algunas herramientas y funciones útiles que pueden ayudarle a añadir contenido a los carteles de forma rápida y eficaz.

WhatTheFont?!

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

El cliente puede enviarle la fuente que prefiere para el cartel. La marca comercial del cliente puede necesitar una fuente determinada. También puede ocurrir que el cliente le envíe varias fuentes y que le pida que cree varias muestras.

Si el archivo que le envía el cliente incluye una fuente que no puede identificar, puede utilizar CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT para acceder a la página Web WhatTheFont?! . Para identificar una fuente de manera rápida y sencilla, realice una captura y envíe a WhatTheFont?! una muestra de la fuente que desea identificar. (La página Web solo está disponible en inglés.)

Pruébelo

- 1 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, haga clic en **Texto ▶ WhatTheFont?!**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Objeto ▶ Texto ▶ WhatTheFont?!**.
- 2 Arrastre el cursor para crear un recuadro alrededor de la fuente que desea identificar.

- Haga clic dentro del área de captura o pulse **Intro** para completar el proceso de captura.

Se mostrará la página Web WhatTheFont?! y le ofrecerá sugerencias para ayudarle a identificar la fuente desconocida.


PowerClip

CorelDRAW

La función PowerClip de CorelDRAW facilita el recorte de una imagen de mapa de bits para ajustarla al borde del cartel que está creando u otro objeto vectorial.

Pruébelo

- 1 Seleccione un mapa de bits y colóquelo bajo el objeto vectorial.
Puede utilizar la ventana acoplable **Administrador de objetos** para asegurarse de que el mapa de bits se encuentra bajo el objeto vectorial en el orden de apilamiento, de modo que el objeto vectorial sea visible.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ PowerClip ▶ Situar dentro de contenedor**.
- 3 Desplace el puntero de flecha hacia el objeto en el que desea colocar la imagen de mapa de bits y haga clic para aplicar el efecto PowerClip.

-  Haga clic con el botón derecho sobre el objeto de PowerClip y seleccione **Editar contenido** para extraer el mapa de bits del contenedor PowerClip. A continuación podrá modificar el mapa de bits o cambiar su ubicación dentro del contenedor. Cuando haya terminado, haga doble clic sobre el mapa de bits y seleccione **Finalizar la edición de este nivel**.



El efecto PowerClip permite recortar un mapa de bits para ajustarlo al borde del cartel.


Cuadro de diálogo Alinear y distribuir

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Una alineación adecuada de los elementos textuales y gráficos es clave para el diseño de cualquier cartel, valla publicitaria o rótulo para vehículos. El cuadro de diálogo **Alinear y distribuir** puede servirle de ayuda para alinear objetos en una página, además de facilitar la alineación de objetos a otros objetos o la distribución de varios objetos de manera uniforme a una distancia fija.

Pruébelo

- 1 Seleccione dos o más objetos para alinearlos.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, haga clic en **Organizar ▶ Alinear y distribuir ▶ Alinear y distribuir**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Objeto ▶ Selección ▶ Alinear y distribuir**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Alinear y distribuir**, haga clic en la ficha **Alinear**.
- 4 Seleccione las opciones para alinear los objetos.

 En CoreDRAW puede utilizar los siguientes accesos directos de teclado para alinear los objetos seleccionados:

- **C** para alinear los centros verticalmente
- **E** para alinear los centros horizontalmente
- **T** para alinear la parte superior de los objetos
- **B** para alinear la parte inferior de los objetos
- **L** para alinear el extremo izquierdo de los objetos
- **R** para alinear el extremo derecho de los objetos
- **P** para centrar los objetos en la página

Herramienta Silueta

CoreDRAW

Es habitual aplicar efectos especiales a caracteres de texto u objetos de un cartel para hacer que destaquen del fondo o en comparación con otros objetos.


Puede añadir una silueta a textos u objetos del diseño mediante la herramienta **Silueta**. La herramienta **Silueta** crea un efecto tridimensional (3D) al formar una serie de curvas concéntricas que avanzan hacia el interior o el exterior de un objeto o texto.

Pruébelo

- 1 Seleccione un texto o un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta**.
- 3 En la barra de propiedades, ajuste el tamaño y el color de la silueta que se va a aplicar.
- 4 En la casilla **Descentrado de silueta**, escriba un valor para la distancia entre las líneas de silueta.

En primer lugar, intente ajustar una distancia de descentrado muy pequeña (por ejemplo, **0,01"**).

- 5 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones para especificar cómo desea aplicar la silueta al objeto: **Al centro**, **Silueta interior** o **Silueta exterior**.

 Antes de aplicar efectos adicionales al objeto, como el efecto **Bisel**, haga clic en la herramienta **Selección**, haga clic en el objeto con silueta y haga clic en **Organizar** ▶ **Separar grupo de silueta**. El efecto de silueta debe separarse del objeto para poder aplicar otro efecto.

PortaGravida

PortaGravida



Puede utilizar la herramienta **Silueta** para crear un efecto en 3D.

Efecto Bisel

CoreDRAW

Puede utilizar el efecto **Bisel** para aplicar a un objeto o texto otro efecto en 3D. El efecto **Bisel** consigue que el texto destaque dentro del cartel y ayuda a captar la atención hacia él.

Pruébelo

- 1 Seleccione un texto o un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Bisel**.

- 3 Experimente con las diferentes configuraciones del efecto bisel en la ventana acoplable **Bisel**.


Herramienta Sombra

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

La herramienta **Sombra** crea uno de los efectos más potentes de CorelDRAW Graphics Suite y se usa con mucha frecuencia en la creación de carteles. Esta herramienta permite agregar un efecto de sombra realista a un objeto seleccionado, creando la ilusión de que el objeto flota sobre el cartel.

Pruébelo

- 1 Seleccione un texto o un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra**.
- 3 En la barra de propiedades, seleccione un preestablecido y experimente con la configuración para ajustar el tamaño, el color y otras propiedades de la sombra.

 Para ajustar la sombra de manera interactiva, arrastre uno de los tiradores cuadrados interactivos.

Para cambiar el color de la sombra, arrastre un color de la paleta de colores predeterminada o personalizada hasta uno de los tiradores interactivos. Este método es especialmente útil cuando desea hacer corresponder un color en el diseño.

Si dispone de una sombra clara sobre un fondo oscuro, seleccione **Normal** en el cuadro de lista **Operación de transparencia** de la barra de propiedades para que la sombra destaque todavía más.

Para separar la sombra del objeto o texto, selecciónela y haga clic en **Organizar** ▶ **Descombinar grupo de sombra**.



La herramienta **Sombra** crea un efecto de sombra realista.


Herramienta Relleno interactivo

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Utilizar la herramienta **Relleno interactivo** es una forma muy útil de crear transiciones de color a lo largo de un objeto o texto.

Pruébelo

- 1 Seleccione un texto o un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo**.
- 3 Arrastre el cursor sobre el texto u objeto para aplicar un color degradado.
- 4 Experimente con las opciones de la barra de propiedades para cambiar el tipo, color, tamaño o dirección del degradado.

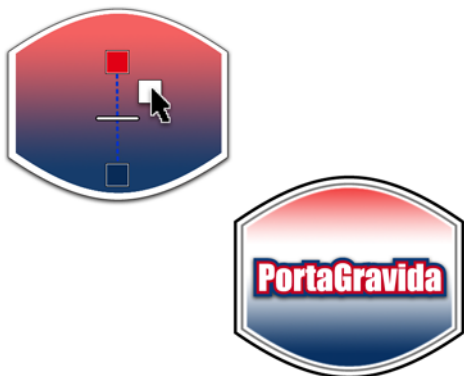
 Para restringir la dirección del degradado en un ángulo de 15 grados, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor.

Para modificar los colores iniciales y finales del degradado, arrastre los colores desde la paleta de colores hasta los tiradores cuadrados interactivos. Para añadir colores de transición, arrastre los colores desde la paleta de colores hasta cualquier lugar de

la línea de puntos entre los tiradores interactivos.



La herramienta **Relleno interactivo** crea transiciones de color a lo largo de un objeto.



Puede añadir colores de transición arrastrando colores desde la paleta de colores hasta la línea de puntos.

Herramienta Borrador

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

La herramienta **Borrador** es idónea para borrar áreas de un diseño cuando no es necesario ser muy preciso. Por ejemplo, puede crear varios efectos duplicando texto y borrando parcialmente el duplicado para mostrar el texto original subyacente.

Pruébalo

- 1 Cree un objeto de texto con una fuente de trazo grueso como **Impact**.
- 2 Pulse las teclas **Ctrl + D** para duplicar el texto y asegúrese de que el duplicado solapa por completo el objeto original.
- 3 Teniendo seleccionado el duplicado, elija una de las opciones siguientes:
 - En CorelDRAW, haga clic en un color de la paleta de colores para cambiar el color de relleno del duplicado.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic con el botón derecho del ratón sobre la paleta de colores, haga clic en la herramienta **Relleno** de la caja de herramientas y haga clic en las letras del texto para modificar su color.

Al cambiar el color se facilita la diferenciación del objeto superior en contraste con el objeto subyacente cuando se comienza a borrar.

- 4 Asegúrese de que el objeto superior está seleccionado y haga clic en la herramienta **Borrador** de la caja de herramientas. Borre algunas áreas del objeto superior para revelar parcialmente el texto subyacente y crear diferentes efectos.

La herramienta **Borrador** permite crear un efecto de montaña al borrar áreas del objeto superior para mostrar el texto subyacente.

Ventana acoplable Objetos

Corel PHOTO-PAINT

Puede crear efectos de capa interesantes con objetos que se encuentran en la parte superior de su imagen de fondo en Corel PHOTO-PAINT. La configuración **Opacidad** de la ventana acoplable **Objetos** le permite ajustar la opacidad del objeto seleccionado de modo que los elementos del fondo subyacente puedan hacerse visibles. Este ajuste es especialmente útil cuando quiere crear una variación en el cartel para aportarle algo de interés sin sobrecargar demasiado el fondo.

Pruébelo

- 1 Abra un mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Rectángulo**.
- 3 Arrastre el cursor para crear un rectángulo. El color de relleno predeterminado es el negro.
- 4 En la ventana acoplable **Objetos**, seleccione el rectángulo.
- 5 Experimente con la configuración de **Opacidad**.



La opacidad del rectángulo se ajusta para mostrar el fondo subyacente.

Laboratorio de ajuste de imagen

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

El Laboratorio de ajuste de imagen es una herramienta excelente que permite iluminar, oscurecer o realizar ajustes de color en sus imágenes de mapa de bits en CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT. Puede ver los ajustes en la ventana de previsualización y utilizar la función **Crear instantánea** para experimentar con diferentes ajustes hasta que esté satisfecho con los resultados.

Pruébelo

- 1 Seleccione una imagen de mapa de bits.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, haga clic en **Mapas de bits** ▶ **Laboratorio de ajuste de imagen**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ajustar** ▶ **Laboratorio de ajuste de imagen**.
- 3 Experimente con la temperatura, el matiz, el brillo, el contraste y otros ajustes.
- 4 Haga clic en el botón **Crear instantánea** para guardar una copia temporal de la imagen.

Las instantáneas aparecen como miniaturas bajo la imagen. Puede utilizar estas miniaturas para comparar diferentes ajustes.

Aprobación del cliente

Antes de enviar su proyecto de cartelería finalizado para su fabricación, puede enviar una prueba de color (normalmente un PDF) para que su cliente la apruebe. Al utilizar las funciones de prueba de color de CorelDRAW puede enviarles a sus clientes o compañeros un archivo que represente exactamente los colores que aparecerán en el cartel impreso.

Ventana acoplable Configuración de prueba de color

CorelDRAW

Puede crear una prueba exacta si exporta un archivo que incluye el perfil de color del dispositivo de salida. Además, puede activar la prueba de color para el documento, lo que permite previsualizar cómo afectarán a los colores los diferentes perfiles de color del documento.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Configuración de prueba de color**.

Se mostrará la ventana acoplable **Configuración de prueba de color**.


- 2 En la ventana acoplable **Configuración de prueba de color**, active la casilla **Colores de prueba**.

Un icono en el lateral derecho de la barra de estado indica si los colores de prueba están activados o no.

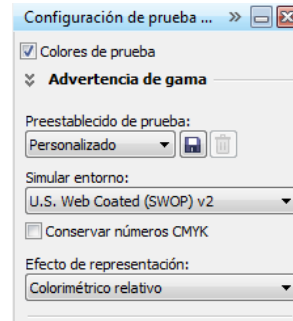
- 3 En el cuadro de lista **Simular entorno** de la ventana acoplable **Configuración de prueba de color**, seleccione el perfil de color para su formato de salida.

La visualización de los colores del documento en su monitor cambia de manera dinámica para permitirle previsualizar los colores de la versión que finalmente se imprimirá.

- 4 Haga clic en el botón **Exportar prueba suave** para guardar un archivo con los colores de prueba.

 En CorelDRAW Graphics Suite X5, se ha renovado por completo el motor de color. Para obtener más información sobre la configuración de color y las pruebas suaves, consulte “Configuración de administración del color en

CorelDRAW Graphics Suite X5” en la página 90 y “Pruebas suaves” en la página 94.



La ventana acoplable **Configuración de prueba de color** permite seleccionar un perfil de color de salida y previsualizar los resultados.

Exportación a PDF


CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Cuando esté listo para enviar su trabajo para que el cliente lo apruebe, puede exportar su documento de CorelDRAW a un archivo PDF y, a continuación, enviar por correo electrónico a su cliente el archivo PDF. Al exportar un archivo, el documento CorelDRAW original no se ve afectado, dado que se crea una copia adicional de su proyecto para exportarla al formato de archivo seleccionado.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Exportar**.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, seleccione **PDF - Adobe Portable Document Format** en el cuadro de diálogo **Exportar**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, seleccione **PDF - Adobe Portable Document Format** en el cuadro de diálogo **Exportar una imagen en el disco**.
- 3 Haga clic en **Exportar**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**. Puede hacer clic en la ficha **Color** para seleccionar la configuración de color específica para el archivo PDF.

 Si desea obtener más información sobre los formatos de archivo, consulte "Formatos de archivo" en la Ayuda. Para obtener más información sobre la configuración de color de PDF, consulte "Especificación de las opciones de administración de color para exportar archivos PDF" en la Ayuda.

Fabricación del cartel

Cuando el cartel esté preparado para ser fabricado, puede elegir entre una variedad de impresoras o proveedores de servicios de impresión. Una opción muy habitual en el sector de la creación de carteles son las impresoras Roland®. Estas impresoras ofrecen una solución integral para la impresión y el corte de grandes formatos, lo que elimina la necesidad de imprimir el cartel antes de enviarlo a un cortador. Las impresoras Roland realizan todas las tareas de manera interna: impresión, alineación y corte, lo que las ha convertido en una opción muy buscada por los fabricantes de carteles.

Si dispone de acceso directo a una impresora Roland, puede instalar el controlador de impresora e imprimir su trabajo directamente desde su equipo informático. Las impresoras Roland están equipadas con un software que calibra la imagen en relación con su color y posicionamiento. También puede utilizar el software para colocar e imprimir varias copias en la misma página, lo que puede ahorrar el gasto de material costoso para realizar carteles.

Si va a enviar su trabajo a un proveedor de servicios de impresión que utiliza una impresora Roland, también puede aprovechar las ventajas de esta impresora integral. Las impresoras Roland aceptan varios formatos de archivos, como PDF, EPS y JPG. Pregúntele a su proveedor de servicios de impresión si prefiere trabajar con algún formato de archivo en particular.

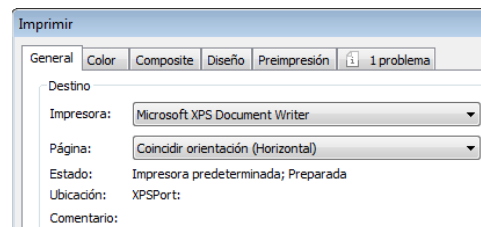
Cuadro de diálogo Imprimir

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Si va a imprimir directamente en una impresora Roland, puede definir el tamaño de página de la impresora y su orientación para que coincida automáticamente con la configuración de su archivo de CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT. De esta manera se elimina la necesidad de configurar manualmente el tamaño y la orientación de página. Si desea obtener más información acerca de la impresión, consulte "Impresión" en la Ayuda.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Imprimir**, haga clic en la ficha **General**.
- 3 En el cuadro de lista **Página**, seleccione **Coincidir orientación**.



El cuadro de diálogo **Imprimir** permite elegir la configuración de la orientación de página.

Ejemplos

Las imágenes de esta sección muestran carteles de negocios que han sido creados utilizando las funciones y las técnicas recomendadas en este capítulo.

En el capítulo 16, "¡Pasión por los rótulos!", y en las páginas de la galería de la séptima parte de esta guía aparecen más ejemplos de carteles comerciales.



Imagen realizada por Stephan Tetreault



Imagen realizada por Doug Downey

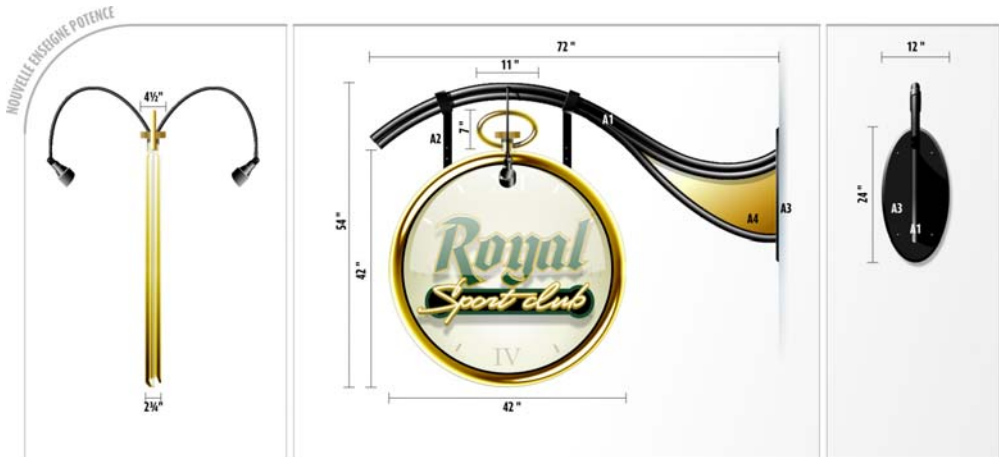


Imagen realizada por Stephan Tetreault



Capítulo 9: Ilustración

Configuración del documento **119**

Configuración de una tableta y lápiz gráficos **120**

Bosquejo a mano **120**

Dibujo de pinceladas **121**

Dibujo de objetos **124**

Aplicación de color **128**

Aplicación de efectos **130**

Ejemplos **133**

Capítulo 9: Ilustración

CorelDRAW® y Corel® PHOTO-PAINT™ le permiten dar rienda suelta a su visión artística para crear ilustraciones impresionantes. Este capítulo presenta las tareas de ilustración más comunes y recomienda funciones que se pueden utilizar en el flujo de trabajo creativo. Las sugerencias y las técnicas de este capítulo han sido ofrecidos por Igor Tkac, ilustrador profesional. El trabajo de Igor se expone en la Galería de la parte séptima de esta guía.

Tarea	Funciones recomendadas
Configuración del documento	Cuadro de diálogo Crear un documento nuevo y cuadro de diálogo Crear una nueva imagen
Configuración de tableta y lápiz gráficos	Configuración de tableta y lápiz gráficos
Bosquejo a mano	Herramienta Pintar
Dibujo de pinceladas	Herramienta Medios artísticos : Modo Preestablecido Herramienta Medios artísticos : Modo Pincel Herramienta Medios artísticos : Modo Diseminador de imágenes Herramienta Medios artísticos : Modo Caligráfico Herramienta Medios artísticos : Modo Presión Ventana acoplable Configuración de pincel
Objetos de dibujo	Corel® PowerTRACE™ Herramienta Rectángulo y herramienta Elipse Herramienta Mano alzada Herramienta Bézier y herramienta Pluma

Tarea**Funciones recomendadas**Herramienta **Forma**Opciones **Duplicar, Escalar, Girar y Espejo**

Aplicación de color

Paleta **Documento** y paleta **Imagen**Herramienta **Relleno de malla**

Aplicación de efectos

Herramienta **Transparencia** y herramienta **Transparencia de objetos**Efecto **Perspectiva**Herramienta **Envoltura**Efectos especiales

Dispone de una amplia gama de herramientas de dibujo y efectos especiales para crear ilustraciones realistas y de calidad fotográfica completamente a mano. Tanto CorelDRAW como Corel PHOTO-PAINT son compatibles con la tecnología de tabletas y lápices gráficos, lo que hace que la experiencia de dibujar a mano sea mucho más intuitiva y agradable. Aunque no utilice una tableta y lápiz gráficos, puede crear ilustraciones asombrosas mediante herramientas como **Relleno de malla** y **Medios artísticos**.

Una ilustración puede ser un mapa de bits, un gráfico vectorial o una combinación de ambos. La clave para representar trabajos artísticos con éxito radica en la capacidad de desenvolverse con soltura al trabajar con mapas de bits y al trabajar con gráficos vectoriales.

Configuración del documento

Al iniciar un archivo nuevo, debe seleccionar la configuración para el proyecto.

Cuadro de diálogo Crear un documento nuevo y cuadro de diálogo Crear una nueva imagen

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

La configuración elegida al comienzo del proyecto incluye las dimensiones, la resolución, el perfil de color y la orientación vertical u horizontal de la imagen. Es posible modificar el tamaño y la orientación del proyecto a medida que trabaja. La configuración de resolución y color que elija han de basarse en el uso que se le va a dar al proyecto. Por ejemplo, los diseños Web y de impresión requieren configuraciones diferentes. Si desea obtener más información sobre la configuración de documentos para distintos tipos de salida, consulte "Administración del color" en la página 86 e "Impresión" en la Ayuda.



Pruébelo

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Nuevo**.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, seleccione la configuración en el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**.

- En Corel PHOTO-PAINT, seleccione la configuración en el cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen**.

Configuración de una tableta y lápiz gráficos

Tanto CorelDRAW como Corel PHOTO-PAINT son compatibles con el uso de la tecnología de tabletas y lápices gráficos. El hardware de una tableta y lápiz gráficos está compuesto por un lápiz y una tableta de dibujo en la que puede realizar bosquejos a mano. A medida que traza los bosquejos, el software va transformando los trazos para que parezca que han sido realizados por distintos tipos de lápices y pinceles. Tanto si dibuja ilustraciones complejas como si lo que hace son simples garabatos, usar una tableta y lápiz gráficos es la forma más intuitiva de transferir a la pantalla del ordenador los movimientos naturales de la mano al dibujar.

Configuración de tableta y lápiz gráficos

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Tanto CorelDRAW como Corel PHOTO-PAINT permiten personalizar la representación de los trazos del lápiz gráfico en la ilustración. A medida que dibuja con el lápiz, su método personal a la hora de aplicar inclinación y presión puede afectar al aspecto de los trazos en la pantalla. Para optimizar los resultados producidos por su propio estilo al dibujar, puede ajustar de manera automática la configuración en función de la presión que suele aplicar normalmente al lápiz cuando dibuja.

Pruébelo

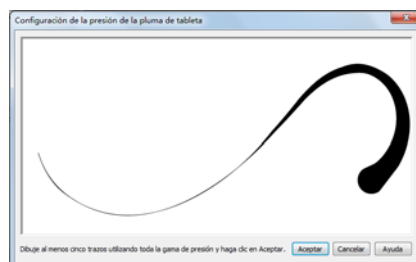
- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- En CorelDRAW, amplíe la lista de categorías **Espacio de trabajo** y haga clic en **Visualización**.
- En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **General**, en la lista de categorías **Espacio de trabajo**.

3 Haga clic en el botón **Configurar**.

4 Con una tableta y lápiz gráficos, dibuje varios trazos que representen la presión que suele aplicar normalmente.

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT ajustan automáticamente la configuración de la tableta y lápiz gráficos para adaptarla a su estilo de presión.



La configuración de la tableta y lápiz gráficos ajusta automáticamente el trazo en función de la presión que aplique.

Bosquejo a mano

Antes de empezar a trabajar con CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT, quizá deba bosquejar su ilustración a mano con lápiz y papel. Bosquejar a mano puede ayudarle a visualizar la ilustración y a explorar aspectos como la perspectiva, las sombras y las dimensiones. A continuación, puede escanear el bosquejo en CorelDRAW o en Corel PHOTO-PAINT y usarlo como referencia a la hora de empezar a dibujar y redefinir sus ideas. Si desea obtener más información cómo escanear el bosquejo, consulte "Opción Adquirir imagen" en la página 105..

Con la ayuda de una tableta y lápiz gráficos, muchos artistas comienzan bosquejando una

idea directamente en Corel PHOTO-PAINT. Si utiliza CorelDRAW para terminar el diseño, crear el bosquejo con Corel PHOTO-PAINT es una buena forma de refinar el concepto antes de efectuar la representación vectorial. A continuación, la imagen puede ser importada en CorelDRAW a una resolución mayor (300 ppp o superior).

Herramienta Pintar

Corel PHOTO-PAINT

Muchos artistas comienzan utilizando la herramienta **Pintar** de Corel PHOTO-PAINT para crear un bosquejo que utilizarán como referencia a lo largo de todo el proceso creativo.



Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar**.
- 2 En la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y un tipo de pincel.
- 3 Dibuje el bosquejo que desee utilizar como referencia.
- 4 Haga clic en **Archivo ▶ Guardar** para guardar el archivo.

Dibujo de pinceladas

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT incluyen una variedad de estilos de pincel preestablecidos que han sido creados gracias a la inspiración de texturas y pinceladas en pinturas, bosquejos y caligrafías. Las herramientas de dibujo funcionan especialmente bien con un lápiz y una tableta.

La herramienta **Medios artísticos** de CorelDRAW permite elegir entre una amplia variedad de flamantes y sofisticados estilos de pincel preestablecidos. Es posible dibujar formas vectoriales preestablecidas, así como pinceladas, imágenes diseminadas, trazos caligráficos y trazos sensibles a la presión. En

cada tipo de trazo disponible en la herramienta **Medios artísticos** es posible establecer preferencias para el nivel de suavizado, la anchura del trazo y otras propiedades del trazo.

Con Corel PHOTO-PAINT, puede elegir entre varios pinceles preestablecidos o bien, puede utilizar la ventana acoplable **Configuración de pincel** para modificar los atributos de pincel y crear pinceles personalizados.

Herramienta Medios artísticos: modo Preestablecido

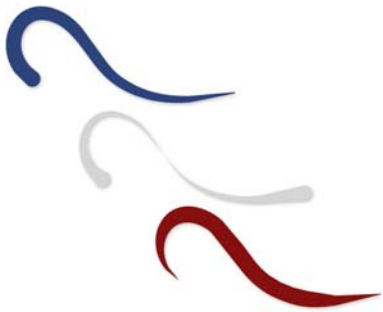
CorelDRAW

El modo **Preestablecido** de la herramienta **Medios artísticos** es perfecto para crear un trazo básico que puede modificarse. Los trazos preestablecidos varían en anchura y forma. Además, es posible editarlos aplicando diferentes formas de trazos preestablecidas, estirando y moviendo el trazo en la página y aplicando un relleno y un contorno al trazo.



Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
- 2 Haga clic en el botón **Preestablecido** de la barra de propiedades.
- 3 Elija un valor preestablecido en el cuadro de lista **Trazo preestablecido** de la barra de propiedades.
- 4 Dibuje en la ventana del documento.



Los preestablecidos de la herramienta **Medios artísticos** permiten dibujar trazos básicos.

Herramienta Medios artísticos: modo Pincel

CorelDRAW

En CorelDRAW puede elegir un estilo de pincelada a partir de una amplia selección de colores, texturas y patrones. Puede usar pinceladas para crear diferentes efectos de pintura como salpicaduras de pintura, capas de acuarela y trazos de pintura acrílica o al óleo. Además, puede crear otros efectos de trazos artísticos que se asemejen a gotas de agua, una dispersión de estrellas o una luz de arco iris.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Pincel**.
- 3 Seleccione una categoría de pincel en el cuadro de lista **Categoría** y, a continuación, seleccione una pincelada en el cuadro de lista **Pincelada**.
- 4 Dibuje en la ventana del documento.



Puede crear efectos de pintura con el modo **Pincel** de la herramienta **Medios artísticos**.


Herramienta Medios artísticos: modo Diseminador de imágenes

CorelDRAW

En CorelDRAW puede utilizar el modo **Diseminador** de la herramienta **Medios artísticos** para añadir elementos creativos a su ilustración. La herramienta “disemina” en la página una serie de imágenes vectoriales. Puede elegir entre varios tipos de imágenes como hojas de otoño, hierba de playa, globos y copos de nieve.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Diseminador**.
- 3 Seleccione una categoría de diseminador en el cuadro de lista **Categoría** y, a continuación, seleccione las imágenes en el cuadro de lista **Patrón de diseminación**.
- 4 Arrastre el cursor en la ventana de documento para diseminar las imágenes a lo largo de una línea.

 En Corel PHOTO-PAINT, utilice la herramienta **Diseminador de imágenes** para diseminar imágenes. Si desea obtener más información, consulte “Diseminación de imágenes” en la Ayuda.



Puede diseminar imágenes vectoriales a lo largo de una línea.

Herramienta Medios artísticos: modo Caligráfico

CorelDRAW

En CorelDRAW puede utilizar el modo **Caligráfico** de la herramienta **Medios artísticos** para crear trazos de estilo caligráfico en la página. Después de dibujar el trazo caligráfico, puede ampliarlo para crear un efecto de lazo o puede estirarlo, cambiar su forma y añadirle relleno.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
- 2 Haga clic en el botón **Pluma caligráfica** de la barra de propiedades.
- 3 Ajuste el suavizado, la anchura y el ángulo del trazo caligráfico escribiendo los valores en los cuadros de la barra de propiedades.
- 4 Dibuje en la ventana del documento.



Es posible crear trazos caligráficos con la herramienta **Medios artísticos**.

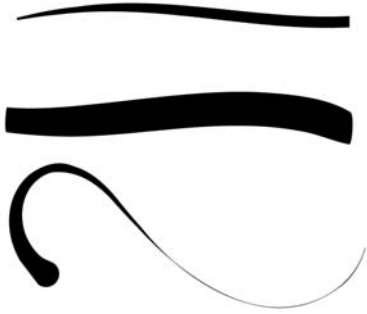
Herramienta Medios artísticos: modo Presión

CorelDRAW

En CorelDRAW, el trazo de presión funciona especialmente bien con un lápiz y una tableta. El trazo adquiere grosor a medida que se va aplicando más presión con el lápiz y se estrecha a medida que se reduce la presión. Pruebe el trazo de presión si desea recrear la experiencia de realizar bosquejos a mano, con la satisfacción de utilizar presión de lápiz para cambiar el aspecto del trazo.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
- 2 Haga clic en el botón **Presión** de la barra de propiedades.
- 3 Ajuste el suavizado y la anchura del trazo escribiendo los valores en los cuadros de la barra de propiedades.
- 4 Dibuje en la ventana del documento.



Puede utilizar la presión del lápiz para controlar el aspecto del trazo.

Ventana acoplable Configuración de pincel

Corel PHOTO-PAINT

Además de ofrecer diferentes pinceles preestablecidos, Corel PHOTO-PAINT permite crear pinceles personalizados si se modifican los atributos del pincel en la ventana acoplable **Configuración de pincel**.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar**.
- 2 En la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y un tipo de pincel.
- 3 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Configuración de pincel**.
- 4 En la ventana acoplable **Configuración de pincel**, ajuste la plumilla, el tamaño, la textura u otros atributos de pincel.
- 5 Dibuje en la ventana de imagen.

Dibujo de objetos

CorelDRAW ofrece una variedad de herramientas de dibujo que pueden utilizarse para crear y modificar formas. Habitualmente, dibujar líneas es la tarea en la que más tiempo se emplea a la hora de realizar ilustraciones. Muchos ilustradores usan CorelDRAW para vectorizar el bosquejo que han creado

previamente con Corel PHOTO-PAINT. Pueden emplearse varios métodos para vectorizar un bosquejo en CorelDRAW. Si el bosquejo original es lo suficientemente detallado, podrá vectorizarlo eficazmente con Corel PowerTRACE. También puede vectorizar el bosquejo manualmente, o empezar una ilustración desde cero, con las herramientas **Rectángulo** y **Elipse** para crear formas sencillas. Las herramientas **Mano alzada**, **Bézier** y **Pluma** permiten dibujar líneas y curvas. Después de dibujar las curvas, puede editar y ajustar su forma mediante la herramienta **Forma**. También puede modificar objetos completos mediante las funciones de escalado, giro y reflejo.

Corel PowerTRACE

CorelDRAW

En un solo paso puede vectorizar un mapa de bits mediante la función **Vectorización rápida**. También puede seleccionar un método de vectorización adecuado y utilizar los controles de PowerTRACE para previsualizar y ajustar los resultados de la vectorización. Si desea obtener más información, consulte "Vectorización de mapas de bits y edición de los resultados" en la Ayuda.

Pruébelo

- 1 En CorelDRAW, haga clic en **Archivo ▶ Nuevo** para crear un documento nuevo.
- 2 Haga clic en **Archivo ▶ Importar**, busque el archivo de bosquejo creado con Corel PHOTO-PAINT y haga clic en **Importar**.
- 3 Haga clic en la ventana de documento para colocar la imagen en la página.
- 4 Con la imagen seleccionada, haga clic en **Vectorizar mapa de bits** en la barra de propiedades y, a continuación, seleccione **Vectorización rápida**.


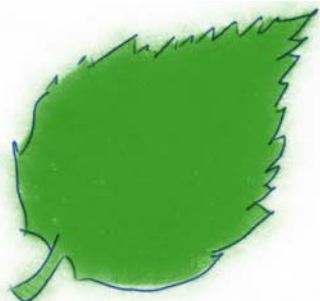
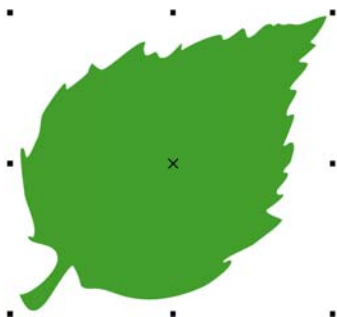
 Para acceder rápidamente a la función **Vectorización rápida**, haga clic sobre la

imagen con el botón derecho del ratón y seleccione **Vectorización rápida** en el menú contextual.



El bosquejo de mapa de bits creado con Corel PHOTO-PAINT se importa en CorelDRAW.



La hoja se vectoriza con la opción **Vectorización rápida**.


Herramienta Rectángulo y herramienta Elipse

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Puede dibujar formas básicas mediante las herramientas **Rectángulo** y **Elipse** y, a continuación, modificar las formas para crear objetos más complejos. Con CorelDRAW puede convertir las formas básicas en curvas y, a continuación, editar las curvas con más precisión.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Rectángulo** o en la herramienta **Elipse**.
- 2 Arrastre para dibujar un rectángulo o una elipse.

 Para dibujar un cuadrado, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** mientras arrastra con la herramienta **Rectángulo**.

Para dibujar un círculo, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** mientras arrastra con la herramienta **Elipse**.

Para convertir una forma básica en curvas con CorelDRAW, seleccione la forma y haga clic en el botón **Convertir a curvas** de la barra de propiedades. Una vez convertido el objeto a curvas, puede utilizar la herramienta **Forma** para editar y cambiar la forma del objeto.


Herramienta Mano alzada

CorelDRAW

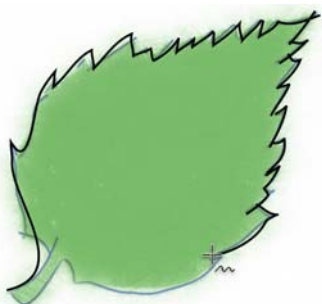
Con CorelDRAW, puede utilizar la herramienta **Mano alzada** para vectorizar formas sencillas de manera manual. Puede controlar la suavidad de las curvas y el número de nodos creados a lo largo de la curva.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano alzada**.
- 2 Arrastre para dibujar una curva.

 Para ajustar la suavidad de las curvas y el número de nodos que hay a lo largo de la curva, haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**. En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **Caja de herramientas**, y a continuación haga clic

en la herramienta **Mano alzada/Bézier**. Desplace el deslizador **Suavizado mano alzada** para establecer la suavidad predeterminada de las líneas curvas. Cuanto mayor sea el valor, más suave será la curva.



Puede utilizar la herramienta **Mano alzada** para vectorizar formas sencillas.

Herramienta Bézier y herramienta Pluma


CorelDRAW

La herramienta **Bézier** y la herramienta **Pluma** le permiten dibujar líneas segmento a segmento, colocando cada nodo con precisión y controlando la forma de cada segmento curvo. La herramienta **Bézier** es excelente para crear transiciones suaves entre curvas. La herramienta **Pluma** permite alternar fácilmente entre segmentos rectos y curvos. Si utiliza la herramienta **Pluma**, puede previsualizar los segmentos de línea antes de crearlos.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bézier** o en la herramienta **Pluma**.
- 2 Haga clic en el punto donde desee colocar el primer nodo del segmento.
- 3 Opte por uno de los siguientes métodos:

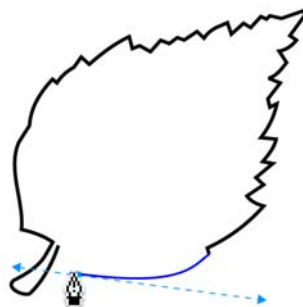
- Para dibujar un segmento recto, haga clic en el lugar en el que desea colocar el siguiente nodo.
- Para dibujar un segmento curvo, haga clic en el lugar en el que desea colocar el siguiente nodo y, sin soltar el botón del ratón o el lápiz, arrastre el cursor para mover el tirador de control y darle forma a la curva. Suelte el botón del ratón o el lápiz para finalizar el segmento.

 Para cerrar la curva, coloque el último nodo en el primer nodo de la curva. Debe cerrar la curva sobre un objeto si desea rellenar el objeto con color.

Haga doble clic para cerrar los segmentos de línea cuando utiliza la herramienta **Pluma**.

Para previsualizar la curva antes de colocar el siguiente nodo al usar la herramienta **Pluma**, active el botón del modo **Previsualizar** de la barra de propiedades.

Para añadir un nodo al utilizar la herramienta **Pluma**, haga clic en la curva en la que desea colocar el nodo. Para eliminar un nodo, debe hacer clic sobre él.



La hoja se dibuja con la herramienta **Pluma** y alterna entre segmentos rectos y curvos.


Herramienta Forma

CorelDRAW

La herramienta **Forma** es una de las herramientas más importantes de CorelDRAW para crear ilustraciones. Esta herramienta le permite modificar la forma de las curvas moviendo un segmento de línea, moviendo un nodo o arrastrando los tiradores de control para dar forma a un segmento curvo. La herramienta **Forma** puede utilizarse para modificar las formas básicas y crear más objetos complejos. También permite unir nodos y crear una curva cerrada.

Pruébelo

- 1 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - Dibuje una curva mediante la herramienta **Mano alzada**, la herramienta **Bézier** o la herramienta **Pluma**.
 - Dibuje una forma básica con la herramienta **Rectángulo** o la herramienta **Elipse** y haga clic en el botón **Convertir a curvas** de la barra de propiedades.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma**.
- 3 Arrastre un segmento, nodo o tirador de control para ajustar la forma de la curva.

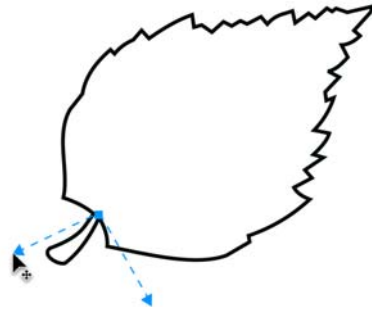
 Para convertir un segmento de línea recta en uno curvo, seleccione el modo con la herramienta **Forma** y haga clic en el botón **Convertir a curvas** de la barra de propiedades.

Para añadir un nodo, haga doble clic en la curva en la que desea colocar el nodo. Para eliminar un nodo, haga doble clic en el mismo.

Para cerrar una curva abierta, seleccione la curva mediante la herramienta **Forma** y

haga clic en el botón **Cerrar automáticamente curva** de la barra de propiedades. Debe cerrar la curva sobre un objeto si desea rellenar el objeto con color.

Para obtener información sobre los distintos tipos de nodos, consulte "Utilización de tipos de nodo" en la Ayuda.



La herramienta **Forma** se utiliza para cerrar y cambiar la forma de una curva antes de rellenarla con color.

Opciones Duplicar, Escalar, Girar y Espejo

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Al duplicar, escalar o reflejar un objeto, puede crear rápidamente varias copias del documento a diferentes escalas. Estas funciones permiten crear sutiles diferencias entre varios objetos, lo cual es útil al representar objetos como cabello, hojas o texturas.

Pruébelo

- 1 Seleccione el objeto que desea duplicar.
- 2 Pulse las teclas **Ctrl + D** para duplicar el objeto.

Cuando duplica un objeto por primera vez, aparece el cuadro de diálogo **Descentrado duplicado**. Puede establecer la distancia predeterminada entre el original y el objeto duplicado.


- 3 Con el duplicado seleccionado, arrastre un tirador de esquina hacia dentro para reducir el tamaño del objeto en un 10%.

El porcentaje de escalado se muestra en la barra de propiedades.

- 4 Vuelva a hacer clic en el objeto para que aparezcan los tiradores de rotación. Arrastre un tirador de rotación para girar el objeto 45 grados.

El ángulo de rotación se muestra en la barra de propiedades.

- 5 Pulse las teclas **Ctrl + D** para duplicar el objeto girado.
- 6 Con el duplicado seleccionado, haga clic en el botón **Reflejar horizontalmente** de la barra de propiedades para reflejar el duplicado de izquierda a derecha.

 Para crear una copia del objeto mientras lo mueve, cambia su tamaño o lo gira, pulse la **barra espaciadora**.

Para crear un objeto duplicado en la parte superior del original, pulse la tecla **+** del teclado numérico.

Puede repetir las transformaciones que se aplican a un duplicado de un objeto y aplicarlas automáticamente a duplicados posteriores. Seleccione el primer duplicado y aplíquelo las transformaciones que desee. Sin anular la selección del duplicado, pulse **Ctrl + D** para crear duplicados posteriores con las mismas transformaciones aplicadas automáticamente. Por ejemplo, si el primer duplicado ha sido reducido en un 10% en comparación con el objeto original, cada uno de los duplicados que realice posteriormente serán reducidos un 10% en comparación con el duplicado anterior.



Las partes de la hoja se crean mediante la duplicación, el escalado, la rotación y el reflejo de objetos duplicados.

Aplicación de color

Tras vectorizar o dibujar los objetos, puede usar diferentes herramientas para aplicarles color. También puede crear mezclas de colores y transiciones efectivas para conseguir una superficie y un volumen realistas.

Paleta Documento y paleta Imagen

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT


La paleta **Documento** de CorelDRAW y la paleta **Imagen** de Corel PHOTO-PAINT ofrecen acceso inmediato a los colores que exactamente se utilizan en su proyecto. La paleta se guarda con el diseño, lo que, en el futuro, permitirá localizar rápidamente estos colores. Si desea obtener más información, consulte "Uso de la paleta Documento y la paleta Imagen" en la página 80.

Pruébelo

- 1 Si no se muestra la paleta **Documento** o la paleta **Imagen**, realice una de las siguientes acciones:
 - En CorelDRAW, haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ paleta Documento**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ paleta Imagen**.

Todos los colores utilizados en el documento o en la imagen se añaden automáticamente a la paleta.

- 2 Para acceder a otras opciones, haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior izquierda de la paleta.

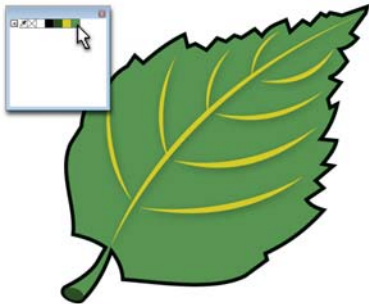
 Para evitar que los colores se añadan automáticamente a la paleta, desactive la opción **Actualización automática**.

Haga clic y mantenga pulsada la paleta **Documento** o la paleta **Imagen** para ver 49 formas diferentes de dicho color.

Para añadir un color de un objeto directamente a la paleta **Documento** o a la paleta **Imagen**, arrastre el objeto a la paleta.

Para añadir un color de otra paleta de color de la aplicación, arrastre el color a la paleta **Documento** o a la paleta **Imagen**.

Para añadir colores de cualquier parte de la ventana, haga clic en el botón Cuentagotas de la paleta **Documento** o de la paleta **Imagen** y haga clic en un color.



*La hoja se rellena con color verde mediante la paleta **Documento**.*

Herramienta Relleno de malla

CorelDRAW


Es posible que la herramienta **Relleno de malla** le sea especialmente útil a la hora de crear ilustraciones. La herramienta **Relleno de malla** permite aplicar una cuadrícula a un objeto y añadir colores a la cuadrícula para obtener transiciones de color exactas. Al añadir filas y columnas a la cuadrícula de malla puede personalizar las transiciones de color de cada celda de la cuadrícula. Mientras más filas y columnas añada, más transiciones de color podrá crear. Mientras más ajustados estén los cuadrantes individuales, mayor control tendrá sobre las mezclas entre colores. También puede modificar la forma de su cuadrícula de relleno de malla arrastrando los nodos de la cuadrícula.

La herramienta **Relleno de malla** facilita la creación de texturas únicas y gradientes de color para sus objetos sin aplicar diferentes mezclas y siluetas. Al seleccionar colores que estén próximos entre sí en el espectro de colores y que dispongan de valores similares, podrá obtener efectos más realistas, como el efecto de tono de piel o superficies que requieren transiciones de color suaves y sutiles. A la inversa, los colores que se encuentran separados en el espectro de colores y que tienen valores totalmente opuestos producen transiciones de color más abruptas. Las transiciones de color abruptas pueden ser útiles para simular reflejos complicados, elementos gráficos abstractos o materiales con iluminación drástica, como el cristal o el plástico. La creación de capas a partir de varios objetos sencillos con un relleno de malla aplicado en cada objeto puede producir ilustraciones más complejas y realistas.

Pruébelo

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno de malla**.

- 3 En la barra de propiedades, escriba el número de columnas y filas en los cuadros **Tamaño de la cuadrícula**.
- 4 Para ajustar la cuadrícula, arrastre sus nodos en el objeto.
- 5 Seleccione un nodo y haga clic en un color de la paleta de colores para aplicarlo a la sección seleccionada de la cuadrícula.

 Para ajustar un matiz del color, seleccione un nodo, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic en un color de la paleta de colores.

Para añadir un nodo, haga clic en cualquier parte de la cuadrícula y haga clic en el botón **Añadir intersección** en la barra de propiedades. Para eliminar un nodo, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar nodos** de la barra de propiedades.

Los rellenos de malla solo se pueden aplicar a un objeto con un solo trayecto. Para aplicar un relleno de malla a más objetos complejos, cree el relleno de malla en un objeto de mayor tamaño y utilice la opción **PowerClip™** para colocar el objeto de relleno de malla dentro de la forma compleja. Si desea obtener más información, consulte "PowerClip" en la página 109.



Se ha aplicado un relleno de malla al jarrón.



*La herramienta **Relleno de malla** puede utilizarse para crear transiciones suaves de color.*

Aplicación de efectos

En el momento de aplicar los últimos retoques a la ilustración, es posible perfeccionar el aspecto del trabajo si añade efectos especiales con CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.

Herramienta Transparencia y herramienta Transparencia de objetos

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT


Para añadir profundidad a una ilustración puede emplear la herramienta **Transparencia** si trabaja con CorelDRAW. Igualmente, puede

emplear la herramienta **Transparencia de objetos** si trabaja con Corel PHOTO-PAINT. Por ejemplo, puede aplicar una transparencia degradada a un objeto que tenga relleno de color negro y, a continuación, colocarlo en una capa sobre un relleno de malla en CorelDRAW. Esta técnica añade profundidad realista, sombreado y resaltes al relleno de malla.

Pruébelo

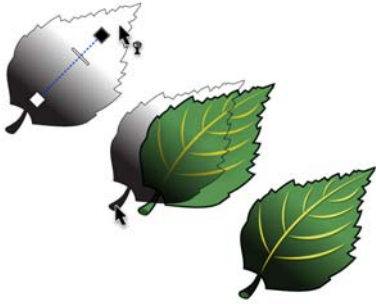
- 1 Seleccione un objeto que tenga un relleno de color.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, haga clic en la herramienta **Transparencia** en la caja de herramientas.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** de la caja de herramientas.

- 3 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, seleccione un tipo de transparencia en el cuadro de lista **Tipo de transparencia** de la barra de propiedades.
 - En Corel PHOTO-PAINT, seleccione un tipo de transparencia en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades.
- 4 Utilice los controles de la barra de propiedades para modificar la transparencia.

 Para degradar todo el objeto, seleccione el tipo de transparencia **Uniforme** en CorelDRAW o el tipo de transparencia **Sencillo** en Corel PHOTO-PAINT.



Se crea una capa con la transparencia sobre el relleno de malla para crear profundidad y resaltes.



Se aplica una transparencia degradada a la hoja.

Efecto Perspectiva


CorelDRAW

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 puede añadir un efecto de perspectiva a grupos enlazados como siluetas, mezclas y extrusiones. No pueden añadirse efectos de perspectiva a textos de párrafo, mapas de bits o símbolos.

Pruébalo

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Añadir perspectiva**.
- 3 Arrastre los nodos fuera de la cuadrícula para cambiar la perspectiva del objeto.

 Si desea desplazar nodos opuestos en dirección contraria a lo largo de la misma distancia, mantenga pulsadas las teclas **Ctrl + Mayús** mientras arrastra el nodo.

Al mantener pulsada la tecla **Ctrl**, se limita la movilidad del nodo a sus ejes horizontal

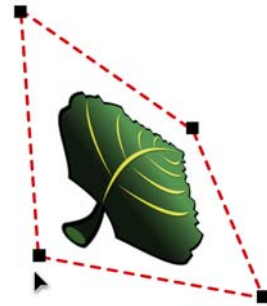
y vertical para crear el efecto de perspectiva de un punto.

Haga clic en la herramienta **Cuentagotas de atributos** de la barra de herramientas, haga clic en **Efectos** en la barra de propiedades y active la casilla **Perspectiva** para copiar los efectos de perspectiva en otros objetos.

IPSUM DOLOR

IPSUM DOLOR

Se aplica el efecto **Perspectiva** al texto.



Se aplica el efecto **Perspectiva** a un objeto.

Herramienta Envoltura

CorelDRAW


CorelDRAW permite asignar la forma a objetos como líneas, texto artístico o marcos de texto de párrafo aplicándoles envolturas. Utilizar la herramienta **Envoltura** es una forma rápida y eficaz de distorsionar texto o formas para conseguir definir su volumen. Puede utilizar esta herramienta para crear objetos como banderas, prendas con logotipos o formas

orgánicas complejas que requieran la incorporación de letras o patrones.

Las envolturas están compuestas por varios nodos. Y puede moverlos para dar forma a la envoltura y al objeto que se encuentra en su interior. Puede modificar una envoltura añadiendo, eliminando y volviendo a colocar los nodos. Al añadir nodos, se obtiene más control sobre la forma del objeto contenido en la envoltura.

Pruébelo

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura**.
- 3 Arrastre cualquiera de los nodos de la envoltura.

 Para añadir un nodo, haga doble clic en la envoltura. Para eliminarlo, haga doble clic sobre él.

QUISQUAM



La herramienta **Envoltura** se utiliza para dar forma a un texto.

Efectos especiales

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT incorpora muchos y variados efectos para imágenes de mapa de bits, como efectos tridimensionales, trazos artísticos, efectos de iluminación y texturas.

Pruébelo

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en el menú **Efectos** y seleccione una categoría y un efecto para aplicarlos al objeto.

PortaGravida
QUIA DOLOR SIT AMET

PortaGravida
QUIA DOLOR SIT AMET

Puede aplicar varios efectos especiales a los objetos.

Ejemplos

Las imágenes de esta sección han sido creadas utilizando las funciones y las técnicas recomendadas en este capítulo.

Encontrará más ejemplos de ilustraciones en la parte quinta de esta guía, "Notas técnicas de diseñadores expertos" y en las páginas de la Galería en la parte séptima.



Imagen realizada por Maurice Beumers (Mo)



Imagen realizada por Richard Reilly

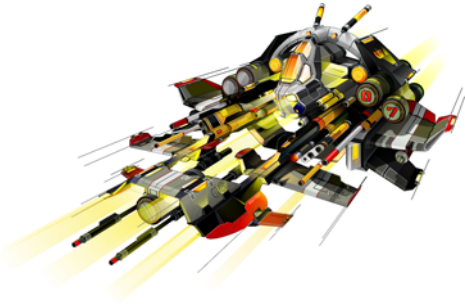


Imagen realizada por Igor Tkac



Imagen realizada por Igor Tkac



Capítulo 10: Diseño de páginas

Configuración del documento **137**

Incorporación de texto **140**

Incorporación de imágenes **144**

Preparar el archivo para su publicación **147**

Ejemplos **149**

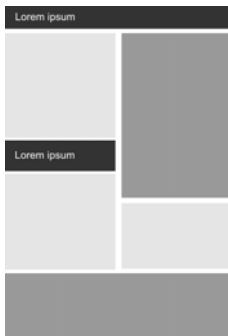
Capítulo 10: Diseño de páginas

CorelDRAW® y Corel® PHOTO-PAINT™ ofrecen todas las herramientas necesarias para crear diseños de páginas atractivos para folletos, boletines de noticias y otros documentos de varias páginas. Este capítulo presenta las tareas de diseño de páginas más comunes y recomienda funciones que se pueden utilizar en el flujo de trabajo creativo. Las sugerencias y las técnicas de este capítulo han sido ofrecidas por Rudolfo Bligé, diseñador gráfico profesional.

Tarea	Funciones recomendadas
Configuración del documento	Página maestra Líneas guía Preestablecidos de líneas guía
Incorporación de texto	Texto artístico Marcos de texto Marcos de texto enlazados Texto en un trayecto
Incorporación de imágenes	Importación de archivos Herramienta Forma Formas perfectas Herramienta Mezcla Herramienta Relleno interactivo
Preparar el archivo para su publicación	Asistente Reemplazar Opciones Publicar como PDF, Exportar y Guardar como Asistente Compilar para salida CorelDRAW® ConceptShare™

Al diseñar un documento para impresión, como el folleto de una empresa, su cliente puede facilitarle algunos textos, un mapa de bits de un logotipo y una idea general de cómo deberían ordenarse los elementos. Después de determinar la idea principal del diseño de la página y el mensaje que debe transmitir el documento, puede tomar decisiones sobre la disposición de los elementos de diseño como, por ejemplo, el número de columnas. Si el diseño de página incluye muchos gráficos, puede empezar con una o dos columnas. Si la página está compuesta mayormente por texto, un diseño a dos o tres columnas quizá sea más eficaz.

Puede empezar creando una maqueta como aproximación. La maqueta puede incluir bloques rectangulares básicos que representan los distintos elementos del diseño, como cuadros para texto de color gris claro, cuadros para imágenes de color gris más oscuro y cuadros negros para los titulares. Bloquear el contenido de esta forma permite visualizar y equilibrar los diferentes elementos, para que pueda lograr captar la idea adecuada. Puede utilizar esta maqueta para hablar con su cliente sobre la estructura del diseño. Cuando usted y su cliente lleguen a un acuerdo acerca de la idea elemental del diseño, entonces podrá empezar a realizar el diseño.



Antes de comenzar a diseñar, puede crear una maqueta aproximada del diseño y revisarla con su cliente.

Configuración del documento

Tras definir la estructura básica del diseño, debe pensar en cómo ubicará sus elementos. Para un diseño de varias páginas, también tiene que tener en cuenta los elementos que se repetirán a lo largo del documento. Puede utilizar las páginas maestras para definir estos elementos repetidos y utilizar líneas guía para asegurarse de que todos los elementos se alinean de modo coherente.

Página maestra

CorelDRAW

Puede acceder a la página maestra en la ventana acoplable **Administrador de objetos**. Esta ventana acoplable permite organizar en el documento las capas de gráficos y textos.

La página maestra es una página virtual que contiene información que se aplica a todas las páginas de un documento. Puede añadir una o más capas a la página maestra para que contenga elementos tales como cabeceras, pies de página o un fondo estático. También puede convertir cualquier capa en una capa maestra.

De forma predeterminada, la página maestra incluye tres capas.

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

Las capas predeterminadas de la capa maestra no se pueden eliminar ni copiar.

Si añade objetos o líneas guía a la página maestra, dichas incorporaciones se mostrarán en todas las páginas creadas o duplicadas.

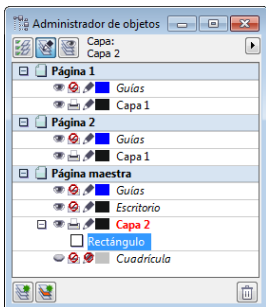
Pruébelo

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Nuevo** y seleccione la configuración para el documento.
- 2 Si la ventana acoplable **Administrador de objetos** no está abierta, haga clic en **Herramientas ▶ Administrador de objetos**.
- 3 En la esquina superior derecha de la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el botón del menú lateral y seleccione **Nueva capa maestra**.


Cuando aparezca el nombre de la capa predeterminada, podrá cambiarle el nombre.

- 4 Asegúrese de que la nueva capa maestra está seleccionada y añada objetos o líneas guía a la capa.
- 5 Haga clic en **Diseño ▶ Insertar página** y seleccione la configuración en el cuadro de diálogo **Insertar página**.

Los objetos y las líneas guía que ha añadido a la página maestra aparecerán en la nueva página.



La ventana acoplable **Administrador de objetos** permite crear capas maestras en la página maestra.

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

Para convertir una capa en capa maestra, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre de la capa y, a continuación, haga clic en **Maestra**.

Para cambiar el orden de apilamiento de las capas, haga clic en el botón **Visualización del Administrador de capas** de la ventana acoplable **Administrador de objetos** y arrastre las capas para reordenarlas.

Líneas guía


CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Las líneas guía son líneas que pueden situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación y alineación de objetos.

Puede añadir líneas guía en páginas individuales. Igualmente, también puede añadir líneas guía en la página maestra si desea aplicarlas a todo el documento. Una vez añadida una línea guía, puede seleccionarla, moverla, girarla, bloquearla o eliminarla.

Pruébelo

- 1 Si no se muestran las reglas, haga clic en **Ver ▶ Reglas**.
- 2 Arrastre desde la regla horizontal o vertical hasta la página de documento.

 Para seleccionar una línea guía, haga clic en ella mediante la herramienta **Selección** de CorelDRAW o con la herramienta **Selección de objetos** de Corel PHOTO-PAINT.

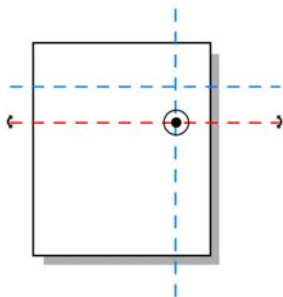
Para mover una línea guía, arrástrela hasta una nueva posición. Para eliminar una línea guía, selecciónela y pulse **Eliminar**.

Para girar una línea guía en CorelDRAW, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.

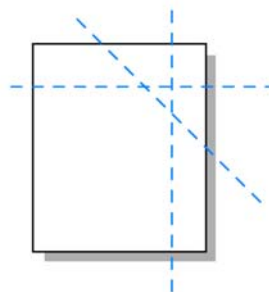
Para girar una línea en CorelDRAW de manera interactiva, selecciónela y, a continuación, vuelva a hacer clic en ella. En la línea guía aparecerán tiradores de rotación y un pivote. Arrastre un tirador de rotación para girar la línea guía o arrastre el pivote para modificar el centro de rotación. Para restringir el ángulo de rotación a incrementos de 15 grados, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** mientras gira la línea guía.

Para bloquear una línea guía en CorelDRAW, selecciónela y haga clic en **Organizar ▶ Bloquear objeto**.

Para conseguir que una línea guía aparezca en todas las páginas de un documento de varias páginas en CorelDRAW, arrastre la línea guía hasta la capa **Guías** de la página maestra de la ventana acoplable **Administrador de objetos**.



En CorelDRAW, puede mostrar los tiradores de rotación haciendo clic dos veces sobre una línea guía.



La línea guía se gira arrastrando uno de los tiradores de rotación.

Preestablecidos de líneas guía

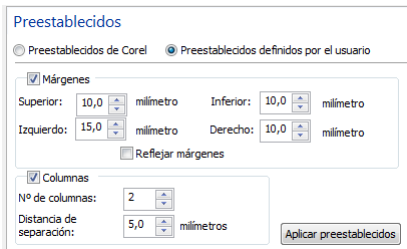
CorelDRAW

Aunque puede arrastrar una línea guía desde una regla hacia cualquier lugar en que necesite una, también puede emplear líneas guía preestablecidas. Existen dos tipos de preestablecidos de líneas guía: preestablecidos de Corel® y preestablecidos definidos por el usuario. Entre los ejemplos de preestablecidos de Corel se incluyen las líneas guía que aparecen en márgenes de 1 pulgada y las líneas guía que aparecen en los bordes de columna de los boletines de noticias. Los preestablecidos definidos por el usuario son líneas guía cuya posición específica el usuario. Por ejemplo, es posible añadir líneas guía preestablecidas que muestren márgenes a una distancia especificada o que definan el diseño o la cuadrícula de una columna.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, expanda **Documento**, expanda **Líneas guía** y haga clic en **Preestablecidos**.
- 3 Seleccione un preestablecido de Corel o haga clic en **Preestablecidos definidos por el usuario** y defina los valores para los márgenes, las columnas o la cuadrícula.

4 Haga clic en **Aplicar preestablecidos**.



El cuadro de diálogo **Opciones** permite crear líneas guía preestablecidas.

Incorporación de texto

Con CorelDRAW puede añadir dos tipos de texto a su diseño: texto artístico y texto de párrafo. Con Corel PHOTO-PAINT solo puede añadir texto artístico. El texto artístico se usa habitualmente para añadir líneas cortas de texto a las que puede aplicar una amplia gama de efectos, como por ejemplo, sombras o una silueta. El texto de párrafo, también conocido como texto de bloque, se puede utilizar para cuerpos de texto grandes que tengan más requisitos de formato.

Texto artístico

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT


Puede añadir texto artístico mediante la herramienta **Texto**. Tras crear el texto, puede seleccionar y modificar todo el objeto o únicamente caracteres individuales.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Texto**.
- 2 Haga clic en el lugar en el que desee añadir texto.
- 3 En la barra de propiedades, seleccione una fuente en el cuadro de lista **Fuente** y elija

un tamaño en el cuadro de lista **Tamaño de fuente**.

- 4 Escriba el texto.

 Para seleccionar un objeto de texto completo, haga clic en la herramienta **Selección** en CorelDRAW o en la herramienta **Selección de objetos** en Corel PHOTO-PAINT y haga clic en el objeto de texto. Para seleccionar caracteres de texto individuales, haga clic en la herramienta **Texto** y desplácese por el texto mediante el método de arrastre.

Para cambiar la fuente predeterminada, haga clic en la herramienta **Texto** y elija una nueva fuente en la lista **Fuente** de la barra de propiedades.

Para modificar la posición de caracteres determinados en CorelDRAW, haga clic en la herramienta **Forma** de la caja de herramientas y arrastre los nodos del carácter para cambiar su posición.

Para modificar las propiedades del texto artístico en CorelDRAW como el espaciado o el giro de caracteres, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de caracteres** y seleccione la configuración en la ventana acoplable **Formato de caracteres**.



En CorelDRAW puede utilizar la herramienta **Forma** para modificar la posición de caracteres en texto artístico.

Marcos de texto


CorelDRAW

Para añadir texto de párrafo, primero debe crear un marco de texto. Puede crear un marco de texto mediante la herramienta **Texto**. De forma predeterminada, los marcos de texto de párrafo no cambian de tamaño, independientemente de la cantidad de texto que contengan. Por lo tanto, el texto que sobrepase el límite del marco del texto se quedará oculto hasta que cambie el tamaño del marco. Si desea que los nuevos marcos de texto se ajusten de manera automática para encajar con el texto, puede cambiar la configuración predeterminada y activar esta opción. Esta configuración no afecta a los marcos de texto existentes.

Al crear un diseño de página que contiene tanto texto como gráficos, puede ajustar texto alrededor de un gráfico que se encuentre dentro del marco de texto. Además, puede utilizar diferentes objetos como contenedores para el texto, lo que permite ampliar la cantidad de formas distintas que puede utilizar como marcos de texto. Si el marco de texto se separa del objeto, el texto conservará su forma y podrá mover o modificar tanto el texto como el objeto de manera independiente.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Texto**.
- 2 Para crear un marco de texto, desplácese por la ventana de documento mediante el método de arrastre.
- 3 Escriba texto dentro del marco.

 Para cambiar el tamaño de un marco de texto, seleccione el marco con la herramienta **Selección** y arrastre un tirador de selección.

Para establecer que los nuevos marcos de texto se ajusten automáticamente para que encajen con el texto, haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**. En la lista de categorías, expanda **Espacio de trabajo, Texto** y haga clic en **Párrafo**. Active la casilla de selección **Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir**.

Para ajustar texto alrededor de un gráfico, haga doble clic sobre el gráfico y seleccione **Ajustar texto de párrafo**. Utilizando la herramienta **Texto**, arrastre el ratón para crear un marco de texto alrededor del gráfico y escriba texto dentro del marco. Para consultar más opciones para ajustar texto, seleccione el gráfico y haga clic en el botón **Ajustar texto** de la barra de propiedades.

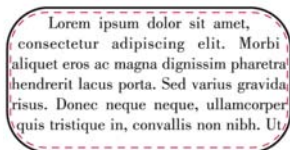
Para utilizar un objeto como marco de texto, haga clic en la herramienta **Texto** y mueva el puntero sobre el contorno del objeto. Cuando aparezca junto al puntero un pequeño marco rectangular con las letras **AB**, haga clic para crear un marco de texto que siga el contorno del objeto. Para separar el marco de texto del objeto, haga clic en la herramienta **Selección**, seleccione el marco de texto y haga clic en **Organizar** ▶ **Descombinar texto de párrafo dentro de un trayecto**.

Maeenas ultrices facilisis nunc aliquet porttitor. Fusce sed est orci. Donec cursus est sit amet est condimentum dignissim consequat ante sollicitudin. Vivamus ultrices, massa non sollicitudin mollis, nunc dolor rutrum felis, eu volutpat libero felis quis nulla. Fusce eu dolor vitae augue cursus imperdiet a sed massa. Aenean scelerisque

semper nisl sit amet luctus. Ut quis nisl ut neque fermentum congue. Maeenas imperdiet, sapien sed congue condimentum, lorem velit dignissim risus, sed eleifend neque dolor eu augue. Donec non dolor nibh. Proin varius fringilla mi, vitae porttitor magna iaculis interdum. Pellentesque malesuada consequat quam, ut sollicitudin purus tempor in. Vestibulum vitae sem fringilla lectus fringilla hendrerit. Fusce arcu ante, ultricies gravida tempor quis, tempus ut mauris. Integer nec gravida nisi. Proin bibendum porttitor nisl eu sodales. Morbi eget orci dui, in ultricies neque. Maeenas neque lacus, bibendum sed aliquet vulputate, tincidunt eu mauris. Vivamus dignissim



El texto se distribuye alrededor de un gráfico.



Puede usar un objeto como marco de texto. El puntero indica que puede hacer clic en el objeto para crear un marco.

Marcos de texto enlazados

CorelDRAW

Al crear un diseño de página, es posible que desee enlazar varios marcos de texto de modo que el texto fluya entre ellos de manera continua mientras se realizan ajustes al diseño de página. La ventaja de enlazar marcos de texto radica en que no hay que preocuparse por cortar el texto accidentalmente mientras se cambia el tamaño de los marcos de texto. Los marcos de texto enlazados pueden ser especialmente útiles si su diseño incluye columnas.


Pruébelo

- 1 Seleccione el marco de texto inicial con la herramienta **Texto**.
- 2 Haga clic en la ficha **Flujo de texto** en la parte inferior del marco de texto.

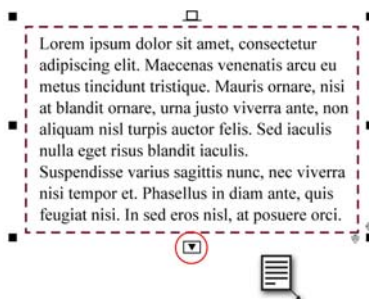
Si no es posible incluir todo el texto en el marco, en la ficha aparecerá una flecha y el contorno del marco de texto será de color rojo en lugar de negro.

- 3 Mueva el puntero hacia el marco u objeto en el que desea que continúe el flujo de texto. Cuando el puntero cambie su forma y se convierta en una flecha negra, haga clic para enlazar los dos marcos.

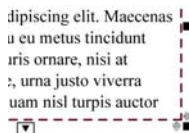
Si el marco u objeto se encuentra en una página diferente, haga clic en la ficha **Página** correspondiente en el explorador de documentos.

-  Para enlazar marcos de texto mediante el menú **Texto**, seleccione los marcos y haga clic en **Texto** ▶ **Marco de texto de párrafo** ▶ **Enlazar**.

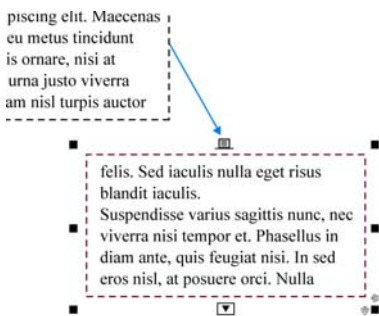
Para deshacer enlaces entre marcos de texto, seleccione los marcos y haga clic en **Texto** ▶ **Marco de texto de párrafo** ▶ **Desenlazar**.



El puntero cambia cuando hace clic en la ficha **Flujo de texto** de la parte inferior del marco de texto.



Cuando coloca el cursor sobre otro marco de texto u objeto, el puntero se convierte en una flecha negra.



La flecha azul indica que los dos marcos de texto están enlazados. También muestra la dirección del flujo de texto.

Texto en un trayecto

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Es posible ajustar texto artístico al trayecto de un objeto abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado). En CorelDRAW, partiendo de un marco de texto también puede ajustar texto de párrafo a un trayecto abierto. Si el marco de texto se encuentra dentro de un objeto, es necesario separarlo antes de poder ajustarlo a un trayecto.

Una vez que ha adaptado el texto a un trayecto, puede ajustar la orientación del texto, su posición con relación a dicho trayecto y otras propiedades. Con CorelDRAW puede reflejar el texto horizontal o verticalmente, o de ambas formas. También puede especificar incrementos de espaciado para encajar el texto en el trayecto, lo que se denomina espaciado entre marcas. Con Corel PHOTO-PAINT puede reflejar el texto colocándolo dentro o fuera del trayecto.

CorelDRAW trata el texto adaptado a un trayecto como si fuese un objeto; sin embargo, puede separar el texto del objeto si no desea que forme parte de ese trayecto. Cuando se separa texto de un trayecto, el texto conserva

la forma del trayecto. Es posible enderezar el texto para que recupere su aspecto original.

Pruébelo


- 1 Cree un trayecto mediante una de las acciones siguientes:
 - En CorelDRAW, cree un objeto mediante las herramientas **Rectángulo** o **Elipse**. También puede dibujar una curva con las herramientas **Mano alzada**, **Bézier** o **Pluma**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, cree un trayecto mediante la herramienta **Trayecto** o cree una máscara con las herramientas **Máscara rectángulo** o **Máscara elipse**. A continuación, haga clic en **Máscara ▶ Crear ▶ Trayecto a partir de máscara**.
- 2 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, seleccione un objeto de texto o un marco de texto mediante la herramienta **Selección**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, seleccione un objeto de texto mediante la herramienta **Selección de objetos**.
- 3 Opte por uno de los siguientes métodos:
 - En CorelDRAW, haga clic en **Texto ▶ Adaptar texto a trayecto**.
 - En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Objeto ▶ Texto ▶ Adaptar texto a trayecto**.

El puntero cambia.

- 4 Mueva el puntero a lo largo del trayecto. En CorelDRAW, puede previsualizar dónde se ajustará el texto.
- 5 Haga clic en el lugar donde desea colocar el texto.

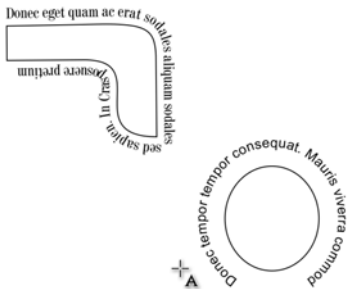
Si el texto se adapta a un trayecto cerrado, el texto queda centrado en el trayecto. Si se adapta a un trayecto abierto, el texto fluye desde el punto de inserción.

- Ajuste la orientación del texto, su distancia al trayecto, el reflejo y otros ajustes mediante los controles de la barra de propiedades.

 Para separar texto de un trayecto en CorelDRAW, seleccione el texto y haga clic en **Organizar ▶ Separar texto**. Para enderezar el texto, asegúrese de que ha seleccionado el objeto y haga clic en **Texto ▶ Enderezar texto**.

Para especificar el espaciado entre marcas en CorelDRAW, seleccione el texto mediante la herramienta **Selección**, haga clic en la opción **Encajar en marcas** de la barra de propiedades, active la opción para encajar en marcas y escriba un valor en el cuadro **Espaciado entre marcas**.

Para escribir texto artístico directamente en un trayecto en CorelDRAW, seleccione el trayecto mediante la herramienta **Selección** y haga clic en **Texto ▶ Adaptar texto a trayecto**. El cursor de texto se inserta directamente en el trayecto. Para escribir texto en un trayecto en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en la herramienta **Texto** y mueva el puntero del ratón sobre un trayecto. Cuando el puntero cambie de forma, haga clic en el lugar en el que desea que empiece el texto.



Puede adaptar texto a un trayecto, de modo que el texto siga el contorno de un objeto.

Incorporación de imágenes

Si utiliza elementos gráficos, puede aportar mayor interés al documento y captar la atención hacia el mensaje principal del diseño.

Importación de archivos

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Puede importar archivos creados en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede importar archivos TIFF, JPEG, PNG y AI (Adobe® Illustrator®).


Al importar un archivo, éste se coloca en la ventana de aplicación activa como objeto. Puede modificar el tamaño del archivo y centrarlo al importarlo.

Pruébelo

- Haga clic en **Archivo ▶ Importar**.
- Busque la carpeta que incluye el archivo que desea importar.
- Seleccione el archivo y haga clic en **Importar**.
- Haga clic en el lugar donde desea colocar el archivo.

Si quiere cambiar el tamaño de la imagen durante el proceso de importación, arrástrela en la ventana de documento.

Si desea centrar la imagen en la página, pulse la tecla **Intro**.

 Para importar varios archivos seguidos, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga clic en el primer archivo y en el último. Para importar varios archivos que no sean consecutivos, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic en cada uno de los archivos para seleccionarlos.

Herramienta Forma

CorelDRAW


Con CorelDRAW puede eliminar el fondo de una imagen de mapa de bits mediante la herramienta **Forma**. La herramienta **Forma** permite cambiar la forma del borde del mapa de bits para excluir áreas sin eliminarlas.

Al recortar el fondo de una imagen, se destaca el tema del primer plano. Esto puede ayudarle a integrar el gráfico de manera más eficaz en el diseño de página.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma**.
- 2 Seleccione el mapa de bits.
- 3 Arrastre un nodo de esquina hacia adentro para cambiar la forma del borde del mapa de bits.

Se elimina el área exterior del borde.

 Para añadir un nodo, haga doble clic en el borde del mapa de bits. Disponer de más nodos permite dar forma a la imagen con mayor precisión. Haga doble clic en un nodo para eliminarlo.

Para convertir un segmento de línea recta en una curva, haga clic en el nodo y seleccione el botón **Convertir a curva** de la barra de propiedades. Arrastre los tiradores de control para cambiar la forma de la curva que se encuentra alrededor de la imagen de mapa de bits.

Para restaurar el área de imagen que ha sido eliminada, solo tiene que arrastrar los nodos hacia fuera y regresarán a su posición original.

Para recortar de manera permanente determinadas partes de la imagen y reducir el tamaño de archivo del mapa de bits, use la herramienta **Recortar**. Si desea obtener más información, consulte “Recorte, división y borrado de partes de los objetos” en la Ayuda.



Se elimina la imagen de fondo mediante la herramienta **Forma**.


Formas perfectas

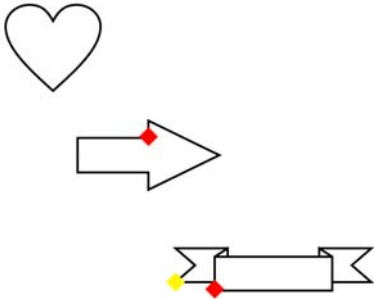
CorelDRAW

Es posible dibujar formas predefinidas, como flechas, orlas y notas mediante la colección de Formas perfectas. Algunas formas incluyen tiradores con forma de rombo llamados glifos. Puede utilizar los glifos para modificar el aspecto de una forma.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las herramientas siguientes:
 - **Formas básicas**
 - **Formas de flecha**
 - **Formas de diagrama de flujo**
 - **Formas de orla**
 - **Formas de notas**
- 2 En la barra de propiedades, elija una forma en el selector **Formas perfectas**.
- 3 Arrastre el cursor para dibujar una forma en la ventana de documento.

 Para modificar una forma que contenga un glifo, arrástrelo mediante la herramienta **Forma**.



Puede crear diferentes formas perfectas. Algunas formas tienen tiradores con forma de rombo llamados glifos que permiten modificar la forma.

Herramienta Mezcla

CoreDRAW


CoreDRAW permite crear diversos tipos de mezclas entre objetos, por ejemplo, mezclas en línea recta, mezclas a lo largo de trayectos y mezclas compuestas. Una mezcla sigue una progresión de forma, tamaño y color de un objeto a otro mediante una serie de objetos intermedios.

Después de haber creado una mezcla, puede ajustar los objetos de la mezcla a lo largo de un nuevo trayecto. También puede añadirle uno o más objetos para crear una mezcla compuesta.

Pruébelo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mezcla**.
- 2 Seleccione el primer objeto y arrástrelo desde este objeto al segundo.

Si desea restablecer la mezcla, pulse la tecla **Esc** mientras arrastra el objeto.

 Para crear un trayecto de mezcla a mano alzada entre dos objetos, mantenga

pulsada la tecla **Alt** y arrastre el cursor para dibujar un trayecto a mano alzada desde el primer objeto hasta el segundo.

Para adaptar una mezcla a un nuevo trayecto, haga clic en la mezcla mediante la herramienta **Mezcla**, seleccione el botón **Propiedades del trayecto** de la barra de propiedades y elija **Nuevo trayecto**. Utilizando la flecha curvada, haga clic en el trayecto al que desee adaptar la mezcla.

Para estirar la mezcla sobre un trayecto completo, seleccione una mezcla que ya esté ajustada sobre un trayecto, haga clic en el botón **Más opciones de mezcla** de la barra de propiedades y marque la casilla **Mezclar en todo el trayecto**.

Para crear una mezcla compuesta, utilice la herramienta **Mezcla** para arrastrar el cursor desde un objeto hasta el objeto inicial o final de una mezcla.



La forma de corazón se mezcla a lo largo del trayecto del círculo.

Herramienta Relleno interactivo

CoreDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Puede utilizar la herramienta **Relleno interactivo** para añadir rellenos degradados a los objetos. Un relleno degradado, también conocido como relleno de gradiente, es una progresión suave de dos o más colores para

añadir profundidad a los objetos. Puede añadir colores intermedios en cualquier lugar de la progresión del relleno.

Es posible aplicar diferentes tipos de rellenos degradados: lineal, radial, cónico y cuadrado.

- Un relleno degradado **lineal** atraviesa el objeto en línea recta.
- Un relleno degradado **radial** sale desde el centro del objeto.
- Un relleno degradado **cónico** crea la sensación de un cono iluminado.
- Un relleno degradado **cuadrado** forma cuadrados concéntricos desde el centro del objeto.

Pruébelo

- 1 Seleccione el objeto que desea rellenar.

En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Bloquear transparencia** de la ventana acoplable **Objetos** para limitar el relleno degradado solo al objeto seleccionado.

- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo**.

- 3 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista

Tipo de relleno:

- **Lineal**
- **Radial**
- **Cónico**
- **Cuadrado**

- 4 Opte por uno de los siguientes métodos:

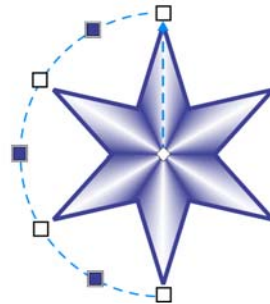
- En CorelDRAW, elija los colores iniciales y finales para el relleno degradado desde los selectores **Primer color de relleno** y **Último color de relleno** de la barra de propiedades.
- En Corel PHOTO-PAINT, seleccione los colores iniciales y finales para el relleno degradado en el cuadro de lista **Estilo de relleno** de la barra de propiedades.

 Para modificar un color del degradado, arrastre un nuevo color desde la paleta de colores hasta uno de los nodos de color. En CorelDRAW también puede seleccionar el nodo de color y elegir un color en el selector **Color de nodo de relleno degradado** de la barra de propiedades. En Corel PHOTO-PAINT, haga doble clic sobre un nodo de color para abrir el cuadro de diálogo **Color de nodo** y elija un color.

Para añadir un color intermedio, arrastre un color desde la paleta de colores hasta la línea de puntos que se encuentra entre dos colores.

Para ajustar las transiciones de color, arrastre el marcador de punto medio o cualquiera de los nodos de color.

Para eliminar un color intermedio en CorelDRAW, haga doble clic en el nodo de color. Para eliminar un color intermedio en Corel PHOTO-PAINT, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el nodo de color y haga clic en **Eliminar**.



Un relleno degradado cónico aplicado a una estrella crea la sensación de un objeto tridimensional.

Preparar el archivo para su publicación

Cuando haya finalizado el diseño de página, debe preparar el archivo para su publicación.


Asistente Reemplazar

CorelDRAW

El asistente **Reemplazar** le guía a lo largo del proceso de buscar objetos que contengan las propiedades que especifique para, a continuación, reemplazar esas propiedades por otras. Puede reemplazar propiedades como colores de relleno, propiedades de contorno y atributos del texto como la fuente y el tamaño de la fuente. También puede reemplazar modelos y paletas de colores. Por ejemplo, puede reemplazar todos los colores RGB por colores CMYK. Si desea obtener más información sobre los modelos y las paletas de colores, consulte la sección “Conceptos básicos sobre colores” en la página 72.

Pruébelo

- 1 Haga clic en **Editar ▶ Buscar y reemplazar ▶ Reemplazar objetos**.
- 2 Siga las indicaciones del asistente.

 Para reemplazar los colores RGB por colores CMYK, seleccione la opción **Reemplazar un modelo de color o paleta** y haga clic en **Siguiente**. En la siguiente página del asistente, marque la opción **Buscar un modelo de color** y seleccione **RGB** en la lista. Asegúrese de que la opción **Reemplazar con el modelo de color** está marcada con **CMYK**. Seleccione otras opciones en caso necesario y haga clic en **Finalizar**.

Opciones Publicar como PDF, Exportar y Guardar como

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT permiten exportar documentos como archivos PDF. Los archivos PDF se pueden ver, compartir e imprimir en cualquier plataforma, siempre que

los usuarios que visualicen estos archivos tengan instalado Adobe® Acrobat®, Adobe® Reader® u otro lector de PDF compatible. Con CorelDRAW puede exportar tanto el documento completo como los objetos que seleccione.

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT ofrecen varias formas de crear archivos PDF. Puede utilizar cualquiera de las opciones siguientes: **Publicar como PDF, Exportar y Guardar como** La opción **Publicar como PDF** permite publicar rápidamente un archivo PDF sin necesidad de especificar ninguna opción ni de tomar decisiones sobre la publicación. Puede elegir entre varios preestablecidos de PDF, que aplicarán de manera automática los ajustes que tengan especificados. Por ejemplo, con el estilo preestablecido Web, la resolución de las imágenes del archivo PDF se optimiza para Web. También puede crear sus propios preestablecidos de PDF o modificar los ya existentes. Las opciones **Exportar** y **Guardar como** permiten ajustar la salida del documento mediante las opciones del cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

Si desea obtener más información sobre la exportación de PDF, consulte “Exportación a PDF” en la Ayuda.

Pruébelo

- Opte por uno de los siguientes métodos:
 - Para exportar rápidamente a PDF, haga clic en **Archivo ▶ Publicar como PDF** y seleccione un preestablecido de la lista **Preestablecido de PDF**. Busque la carpeta en la que desea guardar el archivo, escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo** y haga clic en **Guardar**.
 - Si desea conocer la configuración y las opciones avanzadas de PDF, haga clic en **Archivo ▶ Exportar** o **Archivo ▶**

Guardar como. En la lista **Guardar como tipo**, seleccione **PDF - Adobe Portable Document Format** y haga clic en **Exportar** o **Guardar**. Ajuste la publicación del archivo mediante las opciones del cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.



Para acceder a las opciones avanzadas de PDF del cuadro de diálogo **Publicar como PDF**, haga clic en **Configuración**.

Para crear un preestablecido de PDF, seleccione los ajustes en **Configuración de PDF**, haga clic en la ficha **General** y, a continuación, haga clic en el botón **Añadir preestablecido de PDF** que se encuentra junto al cuadro de lista **Preestablecido de PDF**. Escriba un nombre para el preestablecido en el cuadro de lista **Guardar preestablecido de PDF como**.

Para exportar únicamente los objetos seleccionados en CorelDRAW, marque la casilla **Sólo lo seleccionado** que se encuentra junto a los cuadros de diálogo **Exportar** o **Guardar como**.

Asistente Compilar para salida

CorelDRAW

Si su proveedor de servicios de impresión necesita realizar cambios en el archivo, puede utilizar la función **Compilar para salida** para crear una carpeta en formato ZIP que puede enviarle a su proveedor. La carpeta incluye el archivo CorelDRAW, una versión en PDF del archivo CorelDRAW y las fuentes y los perfiles empleados para crear el documento.



Pruébelo

- Haga clic en **Archivo** ▶ **Compilar para salida** y siga las instrucciones del asistente.

CorelDRAW ConceptShare

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT

Si desea compartir el diseño con su cliente a través de un espacio de trabajo virtual, puede emplear CorelDRAW ConceptShare. Este servicio basado en Web le permite publicar sus diseños y ponerlos a disposición de su cliente de forma exclusiva. De esta manera, el cliente puede revisar el diseño y añadir comentarios.



Pruébelo

- Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **ConceptShare**.

Se abre la ventana acoplable **ConceptShare**.

- Opte por uno de los siguientes métodos:

- Si dispone de una cuenta de ConceptShare, escriba su nombre de usuario y contraseña y haga clic en **Enviar** para iniciar sesión.
- Por el contrario, si no dispone de una cuenta de ConceptShare, haga clic en **Obtener cuenta** para crear una cuenta e iniciar sesión.

- Cuando ya haya iniciado sesión, haga clic en una de las opciones siguientes:

- En CorelDRAW, haga clic en **Publicar página** en la ventana acoplable **ConceptShare**.
- En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Publicar imagen** en la ventana acoplable **ConceptShare**.

- Siga las instrucciones de la página Web de ConceptShare para compartir el diseño con sus clientes.

Ejemplos

Las imágenes de esta sección muestran diseños de página que han sido creados en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT utilizando las funciones y técnicas recomendadas en este capítulo.

En las páginas de la galería de la séptima parte de esta guía podrá encontrar más ejemplos de diseños de página.



Imagen realizada por Patrick Fraser

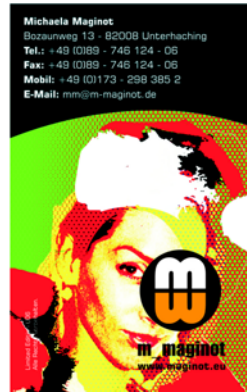
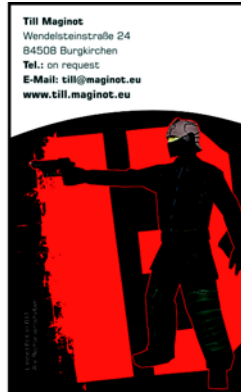
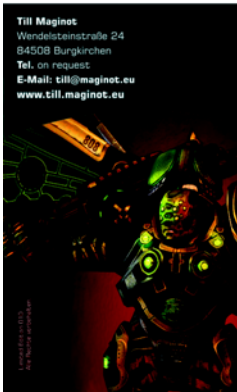


Imagen realizada por Michaela Maginot

Quinta parte

Notas técnicas
de diseñadores
expertos



Imagen creada por Felipe Daniel Prín

Capítulo 11: Diseño de joyas

Tusheeta David



Acerca de la autora

Tusheeta David es una reconocida diseñadora de joyas que creció en la India. Ahora vive y trabaja en Reino Unido y cuenta con un máster en diseño de joyas y orfebrería de la Escuela de Joyería de la Universidad de Birmingham City. Utiliza CorelDRAW® desde 1996, tanto para realizar dibujos básicos como para realizar representaciones gráficas de joyas muy detalladas. Para su actual colección de diseños de joyas, Tusheeta ha explorado las posibles aplicaciones de CorelDRAW en el sector de la creación de joyas y, en particular, ha estudiado las posibilidades de CorelDRAW para crear imágenes muy detalladas para el corte y el grabado por láser. Además de crear su propia joyería, Tusheeta enseña cómo usar CorelDRAW a los estudiantes de diseño.

Capítulo 11: Diseño de joyas

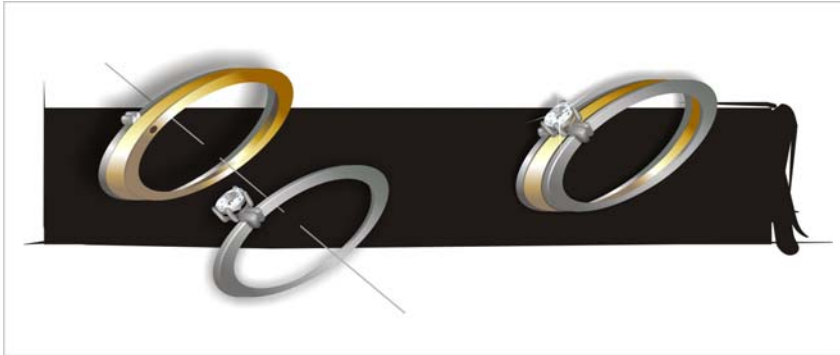


Figura 1: diseño de una alianza modular y un anillo de compromiso

En este tutorial mostraré la creación de una alianza modular y un anillo de compromiso que diseñé para un cliente. En las instrucciones de diseño se especificaba que el anillo tenía que incorporar un anillo de compromiso con una alianza incorporada en él. El anillo que diseñé consta de dos piezas: un anillo de compromiso con un diamante y una alianza. El diseño es simétrico y cuando ambas piezas se llevan juntas parecen un solo anillo (Figura 1).

El cliente quería dos anillos que se complementasen entre sí y que se pudieran llevar a la vez. Por lo tanto, parecía adecuado seguir el enfoque de dos en uno. Quería algo sencillo, así que realicé este diseño compuesto por un anillo de compromiso de platino con un diamante y por una alianza de matrimonio de platino y oro de 18 quilates.

Normalmente, cuando sigo las instrucciones de un diseño, me centro en determinados puntos clave como la categoría del producto, el nivel de precio, los metales que se deben emplear y el estilo preferido por el cliente. En la medida de lo posible, suelo pedirle al cliente

que me facilite algunos ejemplos gráficos de otro diseño, lo que me ayuda a determinar sus gustos y preferencias.

Inicialmente suelo crear los conceptos de mis diseños en papel, elaborando esbozos de mis ideas y conceptos iniciales según las instrucciones de diseño. Para desarrollar el concepto suelo dibujar varias opciones teniendo en cuenta el estilo, los costes y el material que se va a emplear. La complejidad de estos esbozos es variable y, en ocasiones, creo amplios diagramas con complejos detalles que de otro modo podrían ser difíciles de entender debido a su pequeña escala.

En este caso, los principales requisitos del cliente son la simplicidad del diseño y que el anillo de compromiso y la alianza de boda puedan integrarse a la perfección. Por lo tanto, mi proceso de creación de la idea implica principalmente el desarrollo de una tormenta de ideas sobre un mecanismo para conectar los dos anillos que no sea demasiado obvio ni muy artificioso. Ideé varias opciones de diseño (Figura 2).

Cuando ya tengo varios diseños con los que estoy satisfecha, entonces paso a CorelDRAW. Uso esta aplicación principalmente por dos motivos. El primero es que puedo dibujar a escala, lo que me ayuda a visualizar si el diseño es técnicamente factible. La segunda razón es que al representar el dibujo en CorelDRAW, el nivel de claridad conseguido en el diseño hace que la joya parezca real, lo que ayuda a que el cliente visualice la pieza. Aunque anteriormente ya había utilizado otros programas de diseño asistido por ordenador, siempre me ha parecido que CorelDRAW es más adecuado y eficaz.

Otra función que me gusta mucho de CorelDRAW es la posibilidad de añadir páginas a un documento. En lugar de tener que abrir varios archivos para mostrarle las opciones de diseño al cliente, ahora puedo hacerlo mostrándole diferentes páginas dentro del mismo documento.

Con CorelDRAW puedo crear fácilmente varios diseños con ligeras variaciones, de modo que

mi cliente tiene muchas opciones para elegir. Normalmente le envío al cliente una visualización tridimensional (en 3D) de la pieza junto con varios dibujos técnicos a escala desde diferentes ángulos. Lo mejor de utilizar este programa es que puedo modificar fácilmente el diseño delante de mi cliente y asegurarme de que encaja con sus previsiones.

Creación de un diamante

El anillo debe incluir un diamante tallado en brillante. Para dibujar una versión básica de este diamante, utilicé las herramientas **Rectángulo**, **Elipse**, y **Polígono**. También utilicé el comando **Rotación (Organizar ▶ Transformaciones ▶ Rotación)**, que me permite especificar el ángulo de rotación y aplicarlo a un duplicado del objeto. Esta función facilita en gran medida la creación del diamante. Al girar una línea, un rectángulo o un polígono sobre un punto, puedo crear patrones complejos con gran facilidad.

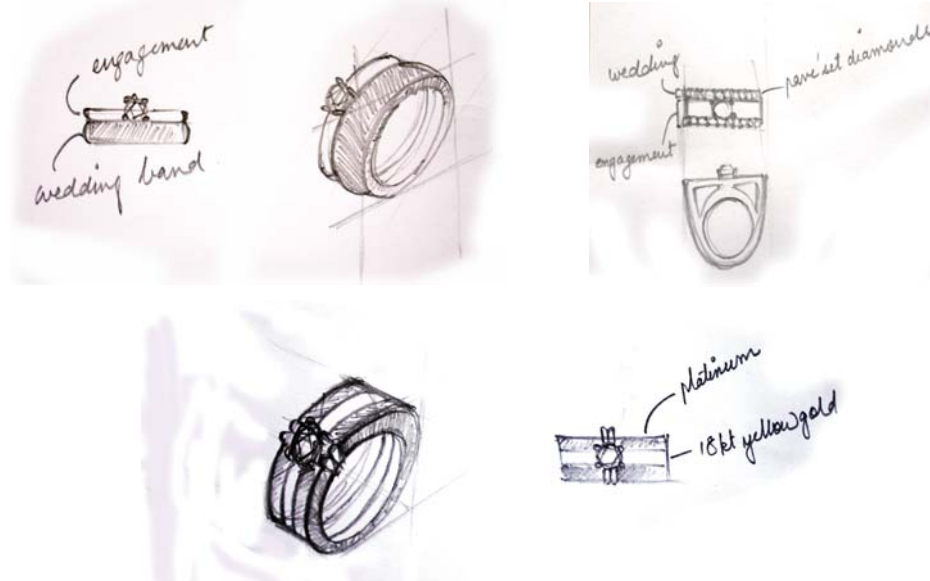


Figura 2: bosquejos de borrador

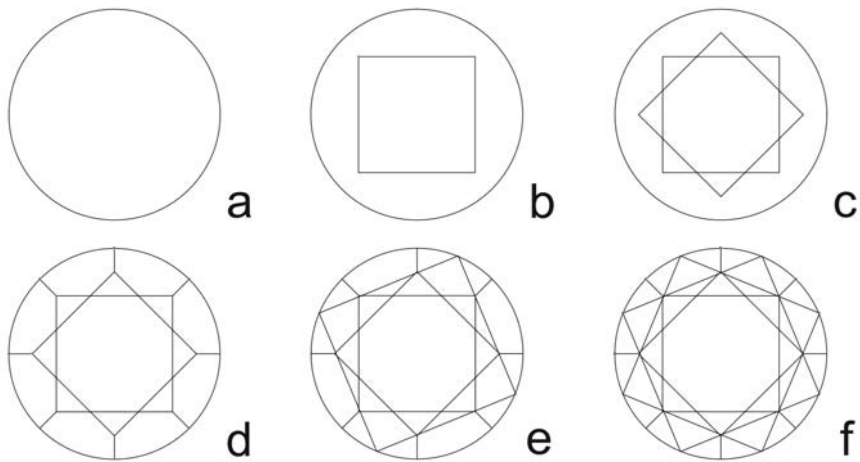


Figura 3: fases de la creación de un diamante

En la primera fase de creación del diamante, determino su tamaño y, a continuación, empleo la herramienta **Elipse** para crear un círculo que encaje con las dimensiones del diamante (Figura 3a). A continuación, mediante la herramienta **Rectángulo** agrego un cuadrado para la tabla (la superficie plana de la parte superior) del diamante (Figura 3b). Giro este cuadrado sobre sí mismo para crear ocho esquinas (Figura 3c). A continuación, dibujo una línea recta que atraviese dos esquinas opuestas de un cuadrado hasta llegar a la circunferencia del círculo. Luego, esta línea se gira tres veces en un ángulo de 45 grados, de modo que haya una línea que conecte cada una de las ocho esquinas de la circunferencia (Figura 3d). Y finalmente creo dos cuadrados más grandes que rodeen los dos cuadrados que dibujé anteriormente (Figuras 3e y 3f).

Ya tengo la corona del diamante. Sin embargo, también tengo que tener en cuenta la culata (parte inferior) del diamante, que será visible puesto que el diamante es transparente. Comienzo dibujando un polígono que atraviesa el primer cuadrado y llega hasta la circunferencia del círculo. A continuación, giro el polígono sobre un punto de giro en el centro del círculo, lo que crea otros ocho polígonos

radiales a partir del punto central (Figura 4). Ahora el diseño ya está listo para la siguiente fase: la representación del diamante.

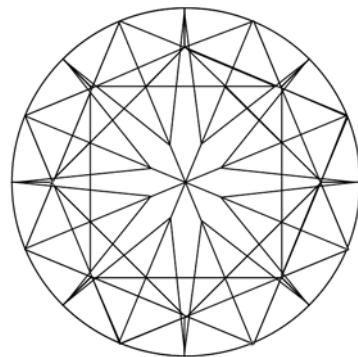


Figura 4: el diamante antes de ser representado

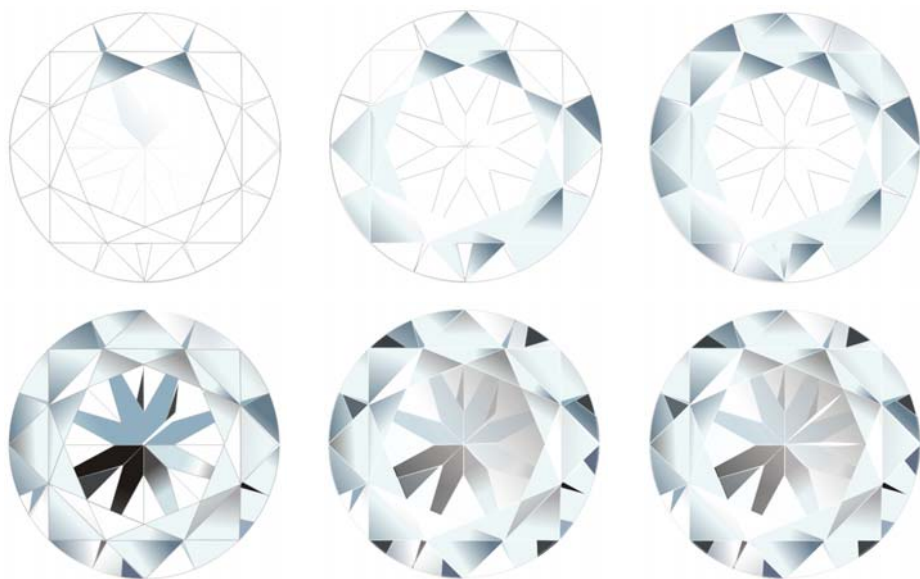


Figura 5: representación del diamante

Representación del diamante

Tras crear la estructura básica, comienzo a representar el diamante. Lo relleno con color mediante la herramienta **Relleno degradado**. En este caso, usaré el preestablecido **Cilindro - Gris**. Modifico el ángulo del relleno ajustando la opción **Ángulo** del cuadro de diálogo **Relleno degradado**. Cada sombra se representa de manera individual para lograr el efecto de una superficie de diamante (Figura 5). A continuación, emplearé la herramienta **Transparencia** para añadir una capa transparente al polígono central, con lo que lograré que el diamante tenga aspecto translúcido.

Finalmente, añadiré una sombra al diamante para aportarle un aspecto más tridimensional (Figura 6). La herramienta **Sombra interactiva** mejora cualquier dibujo plano bidimensional aportándole un aspecto más realista. De esta manera se le facilita al cliente la comprensión del diseño y la toma de decisiones sobre él.



Figura 6: se añade una sombra interactiva al diamante representado.

Ahora que ya he creado el diamante, puedo usarlo en diferentes diseños. Uso una amplia variedad de piedras coloreadas en mis diseños, por lo que suelo crear una plantilla de cada piedra con diferentes formas o cortes como el corte princesa, pera o trillón. Así puedo reutilizar las plantillas según el diseño y evito

tener que crear la piedra una y otra vez. Por ejemplo, puedo representar el dibujo del diamante y crear un rubí, un zafiro o una esmeralda sin mucho esfuerzo, con tan solo modificar los colores (Figuras 7 y 8).



Figura 7: rubí



Figura 8: zafiro

Dibujo de un anillo

También uso CorelDRAW para crear dibujos pormenorizados de mi diseño. Suelo crear dibujos técnicos con tres vistas: superior, frontal y lateral. Estos dibujos tan detallados se

realizan a escala y se usan como referencia a la hora de crear prototipos de la pieza de joyería.

Aunque me encargo de cada aspecto del diseño y especifico hasta el más mínimo detalle, yo no me ocupo de la fabricación de las piezas. Envío mi diseño al equipo de fabricación, que evalúa el diseño según la representación que muestran mis dibujos de CorelDRAW y, a su vez, lo envía a los responsables de la creación de prototipos. En esta fase los dibujos técnicos de CorelDRAW son de vital importancia. No siempre puedo estar presente en persona, por lo que estos dibujos deben transmitir todos y cada uno de los aspectos de mi diseño a la persona que realmente va a fabricar la pieza.

Además de ser mi herramienta de comunicación con el maestro artesano, mis dibujos de CorelDRAW también son empleados como referencia que se traza directamente en el metal precioso, oro en este caso. Al usar los dibujos de esta manera nos aseguramos de que el anillo se fabrica siguiendo el diseño con fidelidad y representándolo a escala. Los dibujos también me ayudan a valorar el precio de la pieza según el área de superficie y el número y el coste de los diamantes que he empleado. Esta valoración permite que el cliente cuente con una idea aproximada de cuál será su precio final.

El siguiente paso es dibujar un anillo mediante perspectivas isométricas. Aunque CorelDRAW no es un programa para crear imágenes tridimensionales, puedo conseguir una estructura en 3D utilizando los principios del dibujo isométrico. Configuro líneas guía en ángulos de 45 grados y las utilizo para crear puntos de referencia para mis dibujos. A continuación, utilizo la herramienta **Elipse** para crear una elipse, que modifico mediante las opciones **Escala**, **Rotación**, e **Inclinación**. Mediante los comandos **Combinar**, **Recortar** e **Intersección** puedo crear diferentes planos,

que relleno con color para crear superficies (Figura 9).



Figura 9: dibujo de elipses para crear superficies

A continuación, añado estrías simétricas en ambas mitades del anillo (Figura 10).



Figura 10: añadiendo las estrías

A continuación, añado el diamante y los dientes que sujetarán el diamante en su lugar (Figura 11).

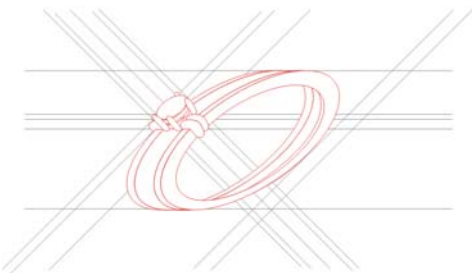


Figura 11: añadiendo el diamante y los dientes

Y, por último, borro todas las líneas guía que he utilizado para crear el anillo. Ahora se puede visualizar el aspecto del anillo antes de representarlo (Figura 12).

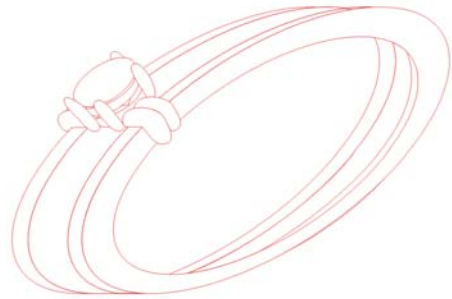


Figura 12: anillo antes de ser representado

Representación del anillo

Para comenzar el proceso de representación en CorelDRAW, el primer paso consiste en utilizar la herramienta **Relleno degradado** con el preestablecido **Cilindro - Gris**, que puede usarse para representar superficies de oro blanco o platino (Figura 13). Para las superficies de oro amarillo, uso el preestablecido **Cilindro - Dorado 02** (figure 14). A continuación modifiqué estas representaciones mediante la herramienta **Relleno interactivo** y muevo los colores según sea necesario para crear zonas de luz y sombra. Ahora están representadas las bandas de oro y de platino (Figura 15).

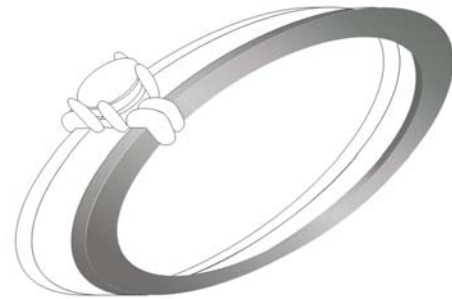


Figura 13: comenzando a representar el anillo

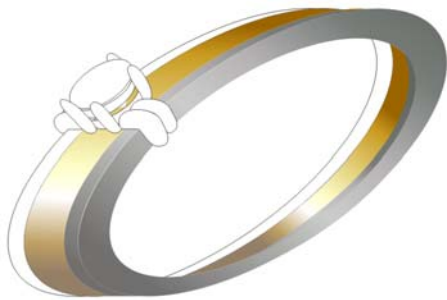


Figura 14: representando la superficie de oro amarillo

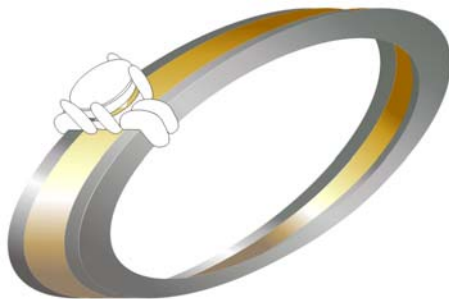


Figura 15: las bandas de oro y de platino tras la representación

Aunque la herramienta **Relleno interactivo** es magnífica para representar a la perfección superficies planas, es mucho más fácil representar superficies curvas con la herramienta **Relleno de malla**. Para esta tarea hay que destacar la mejorada herramienta **Relleno de malla** de CorelDRAW X5. Con unos simples pasos puedo crear superficies curvas perfectas, lo que aporta a mis diseños de joyas un aspecto muy real.

El principal aspecto a tener en cuenta al representar una superficie curva es el punto de resalte. Cuando ya he identificado este punto, creo nodos que funcionan como una cuadrícula o malla para añadir colores. Para crear un resalte, solo he de arrastrar color blanco al nodo que he identificado como el punto más brillante de la pieza. La nueva herramienta **Relleno de malla** encaja a la perfección en el resalte escogiendo colores de

su alrededor. Según la superficie que esté representando, es posible que decida añadir más nodos o desplazarlos para conseguir una representación perfecta.

Con la herramienta **Relleno de malla** puedo obtener una representación perfecta para superficies curvas como el bisel que mantiene el diamante (Figura 16).

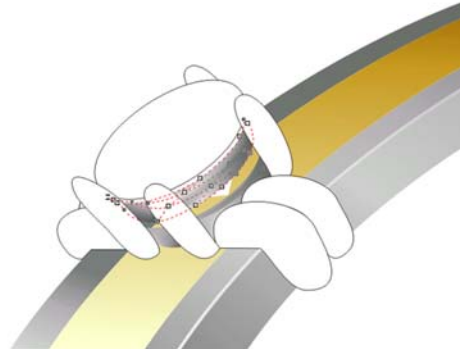


Figura 16: empleo de la herramienta **Relleno de malla** para crear la superficie curva del bisel

Dado que la herramienta **Relleno de malla** es tan útil para representar superficies complejas, también la utilizo para representar los dientes para el diamante y las estrías del diseño. Para las estrías creo tres superficies y añado un resalte blanco en cada una de ellas. Así se consigue un aspecto de esquina (Figura 17). Para crear este efecto, en primer lugar hago uso de la herramienta **Relleno interactivo** para rellenar la superficie con un relleno radial. A continuación, con la herramienta **Relleno de malla**, creo una malla y arrastro el color blanco al nodo exacto de la malla en el que quiero añadir un resalte. Al mover los nodos se crean diferentes efectos. Luego, uso la herramienta **Relleno de malla** para crear las superficies redondeadas de los dientes (Figura 18).

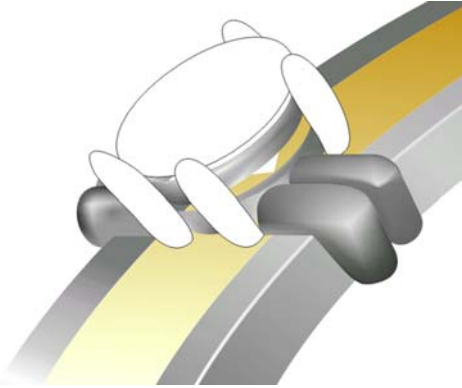


Figura 17: Los resaltes se añaden con la herramienta **Relleno de malla** para conseguir el aspecto de esquinas.

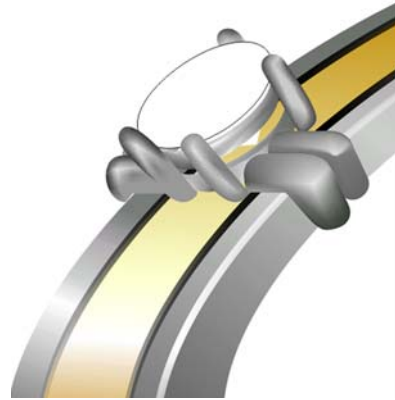


Figura 19: los resaltes y las áreas oscuras sea añaden en toda la banda.

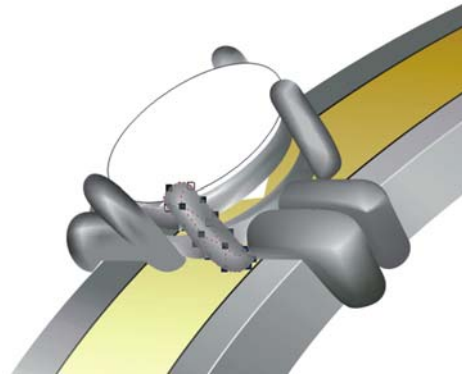


Figura 18: uso de la herramienta **Relleno de malla** para representar las superficies redondeadas de los dientes

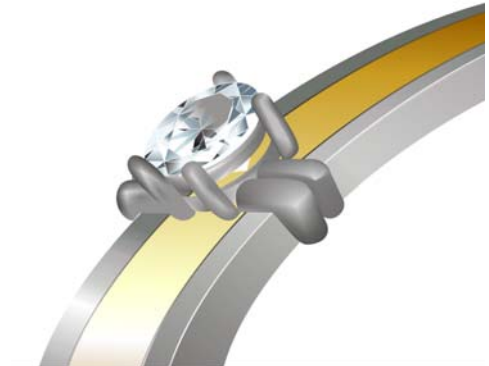


Figura 20: se añade el diamante.

Con la herramienta **Transparencia** puedo crear resaltes y áreas oscuras a lo largo de la banda del anillo (Figura 19). Los resaltes del anillo reflejan la mayor cantidad de luz y las áreas oscuras reflejan la menor cantidad de luz. Al aplicar los resaltes y las áreas oscuras la representación adquiere mayor profundidad y el anillo tiene un aspecto más realista.

En esta fase es cuando copio y pego el diamante que creé anteriormente. A continuación, inclino y giro el diamante para que encaje en su lugar (Figura 20).

A continuación, creo un efecto de destello en el diamante que le aporte un toque de brillo adicional. Con la herramienta **Forma** creo una forma para el destello, la relleno con color blanco y le aplico transparencia con la herramienta **Transparencia** (Figura 21).

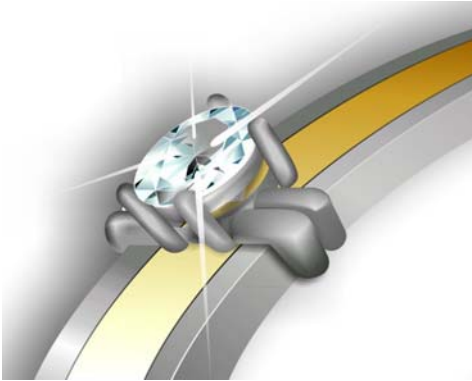


Figura 21: se añade un destello al diamante.

Finalmente, con la herramienta **Sombra interactiva** aplico una sombra interactiva a todo el anillo y le añado a la imagen algo de profundidad (Figura 22).

Cuando la pieza ha sido creada, se la entrego al cliente junto con el dibujo original y el precio final. El cliente de esta pieza quedó especialmente contento porque el anillo fabricado era idéntico al dibujo original (Figura 23).

Espero que este tutorial le haya servido para tener una idea de cómo puede utilizar CorelDRAW para diseñar y crear joyas.



Figura 22: diseño final



Figura 23: anillo fabricado

Capítulo 12: Ilustración y diseño de cubiertas de libros

Stefan Lindblad



Fotografía de Mia Palenque

Acerca del autor

Stefan Lindblad es un ilustrador y artista de Estocolmo (Suecia). Trabaja como autónomo para numerosas editoriales, agencias publicitarias y otros clientes en una amplia gama de publicaciones impresas y otros medios. Además de sus trabajos de ilustración y diseño gráfico para clientes suecos e internacionales, ha realizado muchas exhibiciones artísticas individuales y producido muchas obras de encargo. Utiliza CorelDRAW®, Corel® PHOTO-PAINT™ y la tableta y lápiz gráficos Wacom® Intuos® para todas sus obras digitales pero no se ha olvidado de usar el lápiz y papel tradicionales. Stefan forma parte del Corel Advisory Council y evalúa versiones beta de productos Corel. Visite su sitio Web en www.stefanlindblad.com.

Capítulo 12: Ilustración y diseño de cubiertas de libros

En mi trabajo de ilustrador, la casa editorial sueca Hegas me contactó y encargó la ilustración y el diseño de la cubierta de un libro destinado a niños de 12 a 15 años de edad. Crear ambas partes, la ilustración y la cubierta del libro es mucho más divertido que crear solo

una, porque tengo más control sobre el resultado final (Figura 1). El editor deseaba que la cubierta reflejara lo estimulante del argumento, un niño que recibe por error un misterioso videojuego.

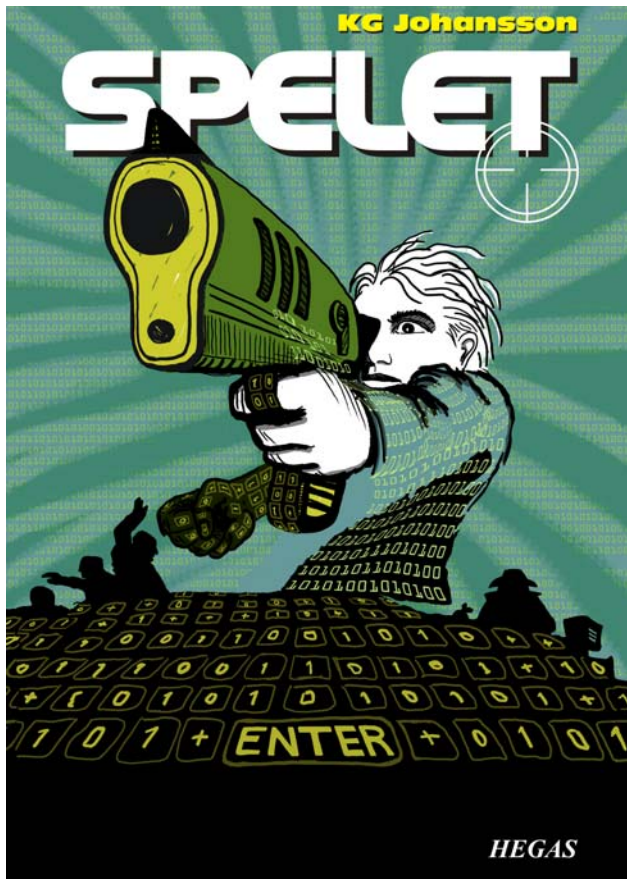


Figura 1: Mi diseño de cubierta e ilustración para Spelet por KG Johansson (Höganäs, Suecia: Hegas, 2008)

Acompañado de un mando en forma de pistola, el juego está diseñado para cambiar las personalidades de sus usuarios y empuja al chaval a un mundo peligroso de reuniones nocturnas secretas que desembocan en una persecución. El niño se asusta y decide acudir a la policía, pero ya no sabe de quién fiarse.

Quería retratar la sensación de peligro que existía tanto fuera como dentro de la mente del niño mientras jugaba al juego. El mando en forma de pistola era una parte esencial del argumento y proporcionaría la ilustración impactante que necesitaba el editor. Sabía que sin ella, el argumento tendría menos sentido e impacto.

Después de leer el libro, pensar y charlar en el café de la esquina, y hacer numerosos bosquejos a lápiz, vi cómo tomaba vida el concepto de la cubierta. Tan pronto como el editor aprobó mis ideas, me puse a trabajar.

Decidí usar una imagen grande para la cubierta, e incluir la sangría y envoltura. Rápidamente se me ocurrió la idea de poner la boca de la pistola atravesando el título del libro, el cual aparecería en negro en la parte superior de la cubierta. El niño estaría mirando y apuntando a algo que le estaba asustando. Y como el libro trata sobre un videojuego para jugar en la pantalla del ordenador, el niño estará rodeado de un patrón de ceros y unos.

La combinación de Corel PHOTO-PAINT, CorelDRAW, y una tableta gráfica Wacom Intuos3 fue perfecta para este proyecto.

En primer lugar, pasé por el escáner el bosquejo a lápiz, lo importé a Corel PHOTO-PAINT y luego, creé la ilustración usando el bosquejo como referencia temporal. A continuación, usé CorelDRAW para añadir los toques finales a la ilustración y creé el diseño de la cubierta del libro. Finalmente, exporté el

diseño de la cubierta a PDF y se lo envié al editor y a la preimpresión e imprenta comercial.

Comenzando una imagen en Corel PHOTO-PAINT

Siempre que empiezo a trabajar con Corel PHOTO-PAINT, especifico toda la configuración de imagen necesaria para mis ilustraciones. Ahora tengo más control sobre la configuración, gracias al nuevo cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen (Ctrl + N)** (Figura 2). Mi editor exige ilustraciones con el mismo formato para todos los libros de misterio infantiles y el nuevo cuadro de diálogo me permite crear mi propia configuración personalizada y añadirla a la lista **Destino del preestablecido**.

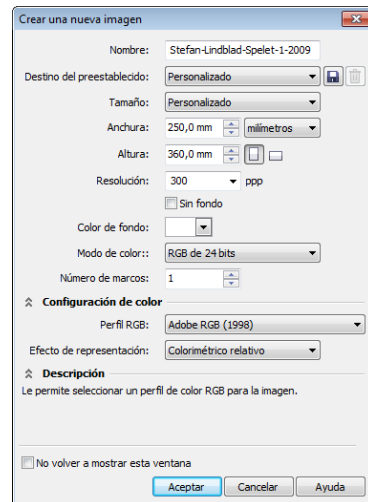


Figura 2: Configuración de la nueva imagen

Por razones de calidad, siempre trabajo con imágenes de gran tamaño. Aunque la sangría y la envoltura tienen el formato correcto, doblo el tamaño de la imagen en milímetros. Más tarde puedo ajustar el tamaño.

Establezco la resolución en 300 ppp (puntos por pulgada) y el modo de color en RGB de 24

bits. El modo de color RGB predeterminado en Corel PHOTO-PAINT X5 es sRGB, pero elijo **Adobe RGB (1998)** por su gran espacio de color y mejor conversión a CMYK.

Exploración e importación de los bosquejos

Siempre empiezo una ilustración creando varios bosquejos, ya sea en mi cuaderno de bosquejos a lápiz o directamente en Corel PHOTO-PAINT con mi tableta Wacom Intuos. Para esta ilustración, hago mis primeros bosquejos en mi cuaderno y luego los paso por el escáner (Figura 3).



Figura 3: Los bosquejos a lápiz se transfieren a Corel PHOTO-PAINT mediante un escáner.

Normalmente elijo una resolución de escáner de al menos 300 ppp, pero como este bosquejo está destinado a ser tan solo una referencia temporal, me conformo con 150 ppp. A continuación, presiono el botón del escáner o adquiero la imagen desde Corel PHOTO-PAINT (**Archivo ▶ Adquirir imagen ▶ Adquirir**). Importo el bosquejo a lápiz, el cual aparece como objeto separado en la ventana acoplable **Objetos (Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos)**. Para bosquejos de referencia como este, establezco la opacidad en 50% o un valor inferior en la ventana acoplable **Objetos**. Un valor de opacidad bajo me permite usar el bosquejo como referencia mientras dibujo la nueva

imagen sobre éste como un nuevo objeto, como si estuviera dibujando sobre papel de calco.

Dibujo de las formas principales

De las ventanas acoplables, la que uso con más frecuencia es la ventana acoplable

Configuración de pincel (Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Configuración de pincel), que es donde elijo todas las diferentes plumillas y tamaños de plumilla. Junto con la ventana acoplable **Medios artísticos**, la ventana acoplable **Configuración de pincel** ofrece una amplia gama de herramientas de pintura y dibujo en Corel PHOTO-PAINT (Figura 4).

Para esta ilustración, elijo la herramienta **Pintar** y un **Pincel de artista personalizado** con una plumilla sólida. No uso mucho las plumillas redondas suaves. Prefiero las plumillas redondas sólidas porque funcionan mejor con mi estilo de dibujo y pintura. Puede ajustar el tamaño de la plumilla manteniendo presionada la tecla **Mayús** y arrastrando la plumilla.

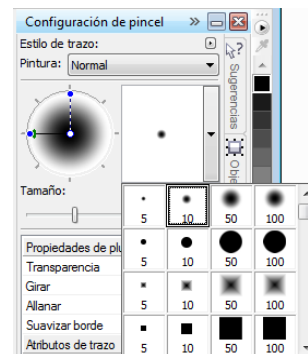


Figura 4: Elección de una plumilla de pincel en la ventana acoplable **Configuración de pincel**

Después de elegir el pincel y la plumilla, me dirijo directamente a la paleta de colores. En

este caso, elijo negro y empiezo a dibujar, usando mi bosquejo a lápiz como referencia.

Empiezo a dibujar rápidamente los contornos principales. Prefiero establecer la idea general antes y pasar a concentrarme en los detalles más tarde. De este modo, trabajo consciente y subconscientemente al mismo tiempo. Cuando no necesito más el bosquejo a lápiz, simplemente lo elimino.

En esta etapa, normalmente, ya he creado muchos objetos individuales. Si estuviera usando material de arte tradicional, estaría derrochando papel, borrando o cubriendo un dibujo con diferentes medios. En su lugar, el programa me permite añadir, quitar o borrar objetos cuando sea necesario, lo cual ahorra tiempo. Una ilustración finalizada a veces combina muchos objetos en uno.

Corel PHOTO-PAINT tiene muchas cosas de las que enamorarse, la función de fusión es una de ellas. Los modos de fusión son una gran ayuda cuando coloreo imágenes escaneadas, dibujadas a mano, o dibujos o pinturas digitales. Como se puede imaginar, los uso mucho.

En Corel PHOTO-PAINT, puede que trabaje con cientos de objetos en una sola ilustración y arrastrar cada objeto hacia arriba o hacia abajo en la pila de objetos puede llevar mucho tiempo. A menudo, este problema se puede resolver fácilmente usando los modos de fusión en la ventana acoplable **Objetos** para controlar los colores de los objetos subyacentes.

Empiezo creando un nuevo objeto y estableciendo los modos de fusión en **Si más oscuro** o **Multiplicar** (Figura 5). Luego, elijo un color gris claro y empiezo a pintar las sombras grises.

Una vez que termine con las sombras y haya borrado el bosquejo a lápiz, selecciono un color azul y relleno el objeto de fondo usando la herramienta **Relleno**.

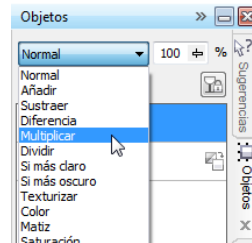


Figura 5: Elección de un modo de fusión en la ventana acoplable **Objetos**.

Creación del fondo

El siguiente paso es añadir los ceros y los unos al fondo para simbolizar el videojuego en la pantalla del ordenador, lo cual es una parte importante del argumento. Para hacer esto, uso la herramienta **Texto** y con un color amarillo verde claro, escribo cientos de ceros y unos en toda la página para crear un efecto que simule código de programación (Figura 6).



Figura 6: La herramienta **Texto** se utilizó para crear la imagen de fondo.

Para crear los rayos en el fondo, añado y borro un color verde para darle el aspecto tosco del dibujo a mano. Primero, creo un nuevo objeto y lo coloco justo encima del objeto con los ceros y los unos en la pila de objetos. A continuación, relleno el nuevo objeto con un verde intenso. Este color cubre todos los ceros y los unos, pero empezarán a mostrarse otra vez cuando establezca la opacidad en 37%.

Luego, empiezo a borrar partes del objeto verde.

¿Suena extraño? Pues en realidad, no lo es. Al usar la herramienta **Borrador** y cambiando entre el objeto relleno de verde profundo y el objeto con los ceros y los unos, creo el efecto deseado (Figura 7). Continúo borrando en el cuerpo y brazo.



Figura 7: Se borraron partes del objeto verde para mostrar el fondo.

Adición de los elementos de primer plano

Cuando termino con el fondo, continúo coloreando el puño derecho del niño y la pistola. Creo tres nuevos objetos coloreados: un objeto verde-negro muy oscuro para el puño cerrado, un objeto amarillo para la boca frontal y la culata y un objeto verde para el armazón de la pistola.

A continuación, creo un nuevo objeto y dibujo todas las teclas de un teclado con ceros y unos que cubren el puño cerrado, la culata y el fondo. (Figura 8). Para esta tarea, uso un lápiz gráfico Wacom y elijo un **Pincel de artista personalizado** con una plumilla sólida.



Figura 8: Las teclas del teclado ya están dibujadas.

Ahora necesito considerar el volumen y la perspectiva. La mano y la culata de la pistola tienen un volumen obvio, de modo que necesito seguir su forma a medida que dibujo las teclas del teclado con ceros y unos. Continúo con el teclado en primer plano y el volumen se convierte ahora en más bien una perspectiva central. Entiendo muy bien la perspectiva, de modo que empiezo a dibujar y sigo el flujo, lo cual es muy fácil de conseguir con una tableta Wacom.

Si necesito ayuda con la perspectiva, no obstante, no tengo más que añadir algunas líneas en un objeto temporal como líneas guía, incluido un punto medio y una o dos líneas extra que se expandan hacia izquierda y derecha. Cuando termine de dibujar las teclas del teclado, elimino el objeto temporal y ya está.

En este momento, prácticamente he terminado la ilustración (Figura 9), excepto por los ceros y unos extra que añadiré en CorelDRAW.



Figura 9: Ilustración finalizada parcialmente después de trabajar con Corel PHOTO-PAINT

Quiero que la boca de la pistola esté en parte enfrente del título del libro. Para lograr esto, hago una copia de la boca de la pistola así como de partes del armazón y las guardo como una nueva imagen (Figura 10). Todavía no se exactamente qué cantidad de la boca de la pistola pondré enfrente del título. Afortunadamente, puedo editar esta copia más tarde usando la función **Editar mapa de bits** en CorelDRAW.



Figura 10: Copia de la boca de la pistola

Conversión de la imagen a CMYK

Cuando finalizo el trabajo en Corel PHOTO-PAINT, convierto temporalmente la ilustración al modo de color CMYK y la exporto como archivo TIFF sin comprimir. La mayoría de mis clientes exige colores CMYK, pero como yo uso colores RGB para dibujar todas mis ilustraciones originales, convierto mis colores a CMYK solamente de modo temporal. Después de convertir la ilustración a CMYK, debo de tener cuidado de no hacer clic en **Guardar**, porque quiero mantener mi ilustración original en RGB.

Para mejorar la conversión a CMYK, primero fusiono todos los objetos en uno. A continuación, convierto la imagen a CMYK haciendo clic en **Imagen ▶ Convertir a color CMYK (32 bits)**. Luego la exporto a TIFF haciendo clic en **Archivo ▶ Exportar (Ctrl +**

E) y eligiendo **TIF - Mapa de bits TIFF** en la lista **Guardar como tipo**. Después de exportar la imagen, hago clic dos veces en **Edición ▶ Deshacer (Ctrl + Z)** para restaurar los colores RGB originales y los objetos editables individuales. Luego, puedo hacer clic finalmente en **Guardar**.

Configuración del documento en CorelDRAW

Ahora inicio CorelDRAW. En el cuadro de diálogo **Crear un nuevo documento (Ctrl + N)**, establezco los valores apropiados de altura y anchura, con espacio para la sangría, envoltura y marcas de corte. Como mi ilustración ya ha sido convertida a colores CMYK, elijo el perfil de color CMYK predeterminado y establezco la resolución en 300 ppp.

A continuación, elijo la herramienta **Rectángulo** y creo un rectángulo que coincida con el tamaño del libro impreso. Las marcas de corte no se imprimirán, de modo que las excluyo. Como se usará una cubierta de envoltura, incluiré sangría y envoltura en la configuración de altura y anchura del rectángulo. Junto con las marcas de corte, esta configuración me ayudará a crear el documento final que enviaré a la imprenta. Mantengo el contorno del borde por ahora simplemente porque me muestra dónde está el rectángulo. Lo eliminaré más tarde.

Creación de un objeto PowerClip

Para colocar la ilustración en la cubierta del libro, uso un objeto PowerClip™. Primero, importo la imagen TIFF convertida a CMYK (**Ctrl + I**). Con la imagen seleccionada, hago clic en **Efectos ▶ PowerClip ▶ Situar dentro de contenedor**. Luego, paso el cursor sobre el rectángulo y hago clic para soltar la imagen.

He activado la opción **Centrar automáticamente nuevo contenido de PowerClip**, de modo que la ilustración esté centrada en el rectángulo. Esta opción está disponible eligiendo **Herramientas ▶ Opciones** y, bajo la categoría **Espacio de trabajo**, seleccionando **Editar** en la lista.

Como mi ilustración es más grande que el rectángulo PowerClip, necesito reducirla. Para hacer esto, hago clic con el botón derecho en el rectángulo PowerClip y elijo **Editar contenido** para separar la ilustración del rectángulo. Luego, selecciono la ilustración. A continuación, arrastro un tirador de esquina mientras mantengo presionada la tecla **Mayús** para cambiar el tamaño de la imagen mientras la mantengo centrada. Finalizo haciendo clic con el botón derecho en la ilustración y eligiendo **Finalizar la edición de este nivel**. En este momento, selecciono el rectángulo y le quito el borde del contorno eligiendo **Ninguno** en el cuadro de lista **Anchura de contorno** en la barra de propiedades.

Si necesito hacer ajustes más tarde en la ilustración en Corel PHOTO-PAINT, solo tengo que hacer clic con el botón derecho en el rectángulo PowerClip y elegir **Editar contenido**. A continuación, selecciono la ilustración e inicio Corel PHOTO-PAINT haciendo clic en el botón **Editar mapa de bits** en la barra de propiedades. Luego hago los ajustes necesarios y hago clic en **Guardar**.

Este tipo de edición en Corel PHOTO-PAINT no cambia mi archivo Corel PHOTO-PAINT original; cambia únicamente el mapa de bits de la ilustración que importé y coloque dentro del mi objeto PowerClip. Puede pensar que el mapa de bits es como una "copia" importada en CorelDRAW. Y si inadvertidamente aumenté la anchura de la ilustración durante la edición, el contenido extra no aparecerá en la versión

final impresa, siempre que quede fuera del rectángulo PowerClip. Esta es la razón por la cual la función PowerClip es tan maravillosa y la razón por la cual la uso.

Finalización de la ilustración

Ahora añado la pieza final a mi ilustración: los ceros y los unos que van sobre el cuerpo y el armazón de la pistola. Aunque hubiera podido usar Corel PHOTO-PAINT para esta tarea, puedo trabajar mucho más rápido y controlar la forma mucho mejor si uso un elemento vectorial en CorelDRAW. Con las herramientas **Envoltura** y **Forma**, puedo controlar fácilmente el movimiento de los ceros y los unos a medida que siguen la forma del cuerpo (Figura 11).

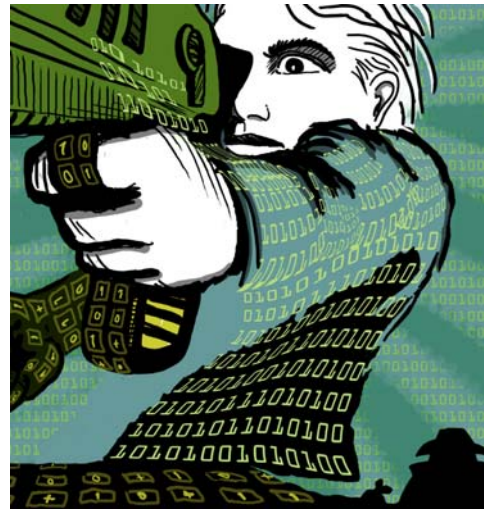


Figura 11: La herramienta **Envoltura** se usa para dar forma a los objetos con ceros y unos a lo largo de las siluetas del cuerpo, brazo y armazón de la pistola.

Como considero el cuerpo, brazo y armazón de la pistola partes separadas, creo un objeto de envoltura separado para cada parte. Con la herramienta **Forma** puedo cambiar la forma de los objetos de envoltura como quiera. Usar la herramienta **Envoltura** junto con la

herramienta **Forma** es casi como pintar con un pincel.

Posición de líneas guía y adición de marcas de corte

Siempre uso la esquina superior izquierda del rectángulo como punto de partida para las medidas. Con la herramienta **Selección**, arrastro hasta esta esquina desde el origen de la regla (la esquina superior izquierda de ésta). Esta esquina es ahora mi "0". Luego, arrastro líneas guía horizontales y verticales desde la regla y establezco la sangría y la envoltura.

Cuando he terminado de configurar la sangría y envoltura, añado marcas de corte, las cuales serán utilizadas por la imprenta como líneas guía para imprimir la cubierta del libro (Figura 12). Cuando creo una cubierta de libro, siempre añado mis propias marcas de corte como parte del documento final. Uso las líneas guías para situar elementos con exactitud.



Figura 12: Las marcas de corte se añaden al documento.

Incorporación del título, nombre de autor y logotipo de la editorial

Ha llegado el momento de poner el título del libro, el nombre del autor y el logotipo de la editorial. Creo un nuevo objeto para cada uno de estos elementos de texto a fin de facilitar su

control. Primero, añado guías línea para cada elemento de texto. Aunque quizás cambie estas opciones durante el proceso de diseño, es útil especificarlas ahora.

Ahora establezco el punto medio de la cubierta para guiar la posición de los elementos de texto. Elijo una fuente para el título y el nombre del autor. La editorial ha proporcionado el logotipo, de modo que lo importo y ya está.

El título es una parte importante de la cubierta final, por esa razón elijo una fuente que coincida con el argumento pero no se parezca demasiado a fuentes utilizadas en programación. Además experimento con contraste de colores entre el título y el nombre del autor, para dar más vida a la cubierta.

Para esta cubierta, decido aplicar una sombra detrás de cada elemento de texto. Para hacer esto, hago una copia de cada objeto, cambio su color a negro, lo coloco bajo el texto principal, y lo desplazo ligeramente hacia abajo (**Mayús + Flecha hacia abajo**) y hacia la derecha (**Mayús + Flecha hacia la derecha**). Prefiero este método, porque quiero una sombra perfilada, y la herramienta **Sombra** hubiese creado un contorno desenfocado.

Cuando estoy satisfecho con el título, el nombre del autor y el logotipo de la editorial, hago los ajustes de espaciado manual y espaciado entre caracteres. Coloco los elementos de texto exactamente donde quiero que estén en el diseño y la imagen de la boca de la pistola sobre el título (Figura 13). Convierto todos los elementos de texto a curvas seleccionando cada uno y haciendo clic en **Organizar ▶ Convertir a curvas (Ctrl + Q)**. Al convertir todos los elementos de texto a curvas, evito cualquier problema con fuentes en el documento PDF final que envió a la

impresión, porque la ilustración de la cubierta se ha convertido en un solo archivo de imagen.



Figura 13: El título y el nombre del autor están finalizados.

Presentación de pruebas al cliente

Durante todo el proceso de diseño, he estado enviando pruebas a mi cliente para asegurar una comunicación clara y directa en todo momento. Ahora que he terminado mi trabajo en la cubierta del libro, necesito enviarle a mi cliente las pruebas finales. Nunca enviaría nada a la imprenta sin recibir la aprobación del cliente.

Las pruebas en pantalla son diferentes de las pruebas físicas o impresas. El coste de las pruebas en pantalla que envío al cliente está incluido en el coste total del proyecto. Es posible que el cliente desee también pruebas físicas, que son pruebas impresas en papel proporcionadas por la imprenta. Las pruebas impresas cuestan dinero, por esa razón el cliente debe decidir si las necesita.

Mis primeras pruebas son siempre bosquejos, ya sea a lápiz en papel o bosquejos digitales. Estas primeras pruebas me permiten saber inmediatamente si mis ideas coinciden con las de mi cliente.

Mis segundas pruebas son simples imágenes JPEG que muestran el progreso general así como el color y la composición. Estos archivos los cargo en mi sitio Web para que los vea el cliente exclusivamente o se los envío por correo electrónico.

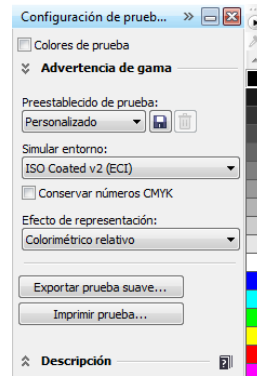


Figura 14: Ventana acoplable **Configuración de prueba de color**

Mi tercera prueba es una prueba en pantalla de la ilustración de la cubierta finalizada. Soy consciente de que una prueba en pantalla, aún una prueba en PDF, siempre dependerá de los monitores, tanto del mío como del de mi cliente. No tengo ninguna garantía de que el monitor de mi cliente esté calibrado para mostrar los colores exactamente como aparecen en mi monitor. Una prueba en pantalla tiene como objetivo la visualización en pantalla solo como referencia; no es el producto final que se enviará a la imprenta. No obstante, un documento PDF puede darle al cliente una buena idea del aspecto final que tendrá el diseño.

Para crear una prueba en pantalla, abro la ventana acoplable **Configuración de prueba de color** (**Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Configuración de prueba de color**) y elijo el perfil de color CMYK que usaré para el producto final (Figura 14). Luego, hago clic en el botón **Exportar prueba en pantalla** y elijo el formato PDF en el cuadro de lista **Guardar como tipo**. Finalmente, le envío la prueba en pantalla en formato PDF a mi cliente para conocer su opinión.

Envío del archivo PDF a la imprenta

Ahora envío la cubierta de mi libro a la imprenta. Siempre le pido a mi cliente o a mi imprenta que use la configuración PDF necesaria. Si me piden que envíe un PDF imprimible, simplemente hago clic en **Archivo** ▶ **Exportar** y elijo el formato de archivo PDF.

En el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**, busco la ficha **General** y elijo **PDF/X-3** en el cuadro de lista **Preestablecido de PDF** (Figura 15). Como ya he elegido la configuración de sangría y envoltura, no selecciono la casilla **Límite de sangría** en la ficha **Preimpresión**.

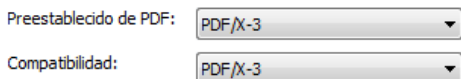


Figura 15: Elección de un preestablecido de PDF

Ahora que he terminado, simplemente envío mi PDF a la imprenta y espero por mis pruebas impresas (Figura 16).

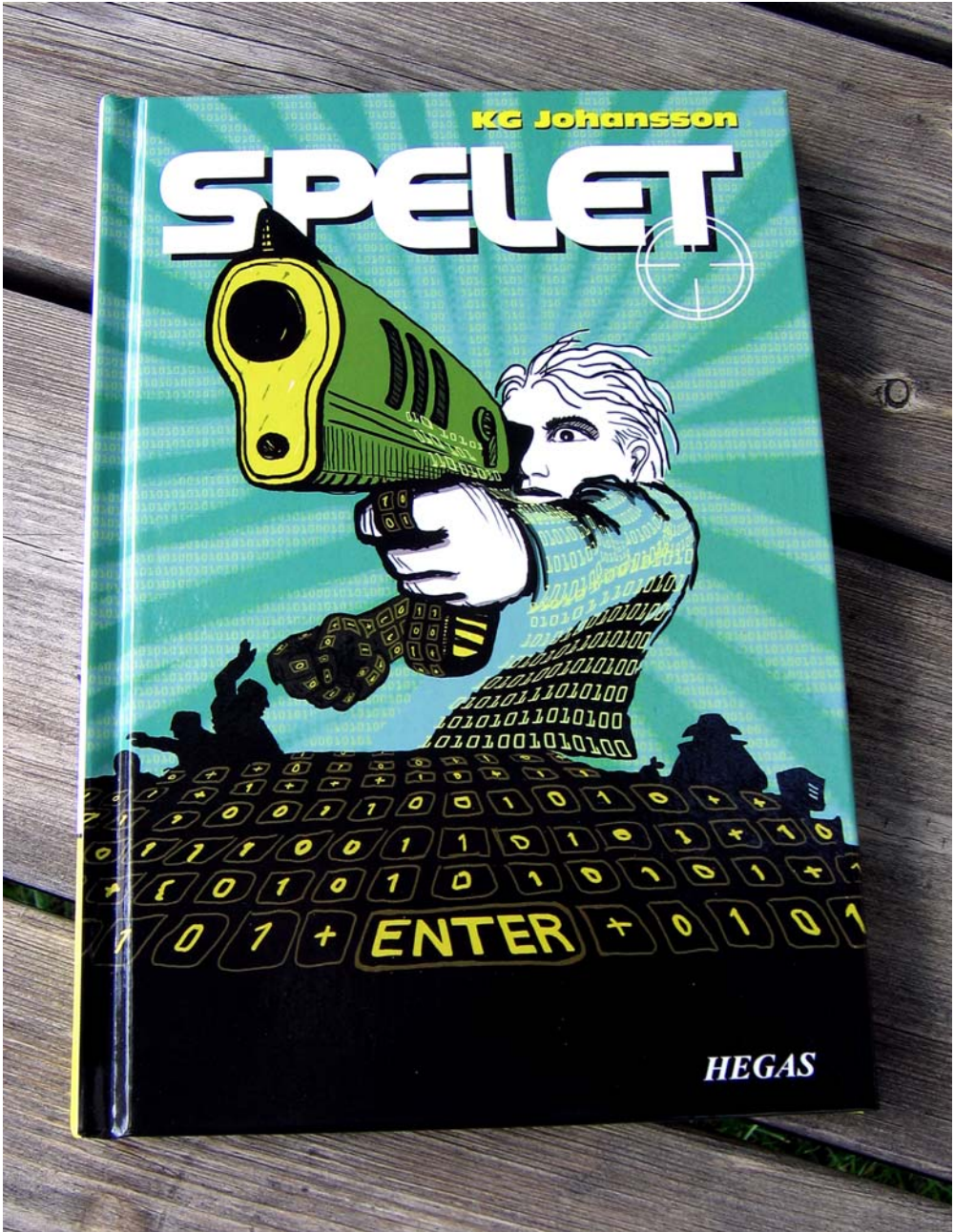


Figura 16: Cubierta de libro impresa

Capítulo 13: Arte conceptual

Maurice Beumers (Mo)



Acerca del autor

Nacido y establecido en Alemania, Maurice Beumers (Mo) aprendió a dibujar cuando era niño. Un estudio autodidáctico de numerosos temas científicos, como anatomía y óptica, le ayudó a desarrollar su conocimiento de las formas, la perspectiva y la representación figurativa, todo lo que contribuye a una buena ilustración. Después de su aprendizaje en publicidad, Mo empezó a pintar con aerógrafo obras de encargo. Ahora es editor corporativo para una empresa europea de artículos informáticos, así como un apasionado artista e ilustrador. Mo ha utilizado CorelDRAW® desde la versión 6 y ahora aprovecha todas las ventajas de CorelDRAW Graphics Suite en sus diseños de material publicitario y en sus ilustraciones digitales.

Capítulo 13: Arte conceptual



Figura 1: pintura conceptual

Tranquilas y aisladas, las casa descansan a la sombra del gran portalón del pueblo. Puntos aislados de luz dorada le dan a las ruinas de las casas de madera un reluciente pelaje, decoradas con vegetación que iba cubriendo poco a poco la una vez tan pintoresca escena. Un viajante solitario envuelto en una capa oscura se elevó de su caballo y miró alrededor. Pero la atmósfera desierta e idílica era solamente superficial. Algo agobiante y acechante descansaba en las sombras...

Esta escena podría haberse sacado del argumento de un juego fantástico de teatro improvisado. Mi trabajo como ilustrador conceptual es proporcionar una imagen visual que dé forma a esta descripción (Figura 1).

En las páginas siguientes, describo el flujo de trabajo básico para crear arte conceptual y proporciono detalles de las ventajas de usar Corel® PHOTO-PAINT™. Las herramientas fáciles de entender, espacio de trabajo personalizable y posibilidades creativas ilimitadas hacen de esta aplicación de diseño

gráfico una potente herramienta para artistas digitales e ilustradores.

Esbozo de las primeras ideas

Después de imaginarme la imagen, uso Corel PHOTO-PAINT para hacer unos esbozos preliminares. Estos esbozos servirán de base más adelante para la elaboración de la imagen.

Para producir cada bosquejo, hago clic en **Archivo ▶ Nuevo** y elijo la configuración en el cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen**. Especifico un formato de 1000 a 500 píxeles y elijo un fondo gris claro. A continuación, añado un nuevo objeto haciendo clic en **Objeto ▶ Crear ▶ Nuevo objeto**. Puedo dibujar mi bosquejo en este objeto como si lo hiciera en una hoja de acetato.

Uso la herramienta **Pintar** para bosquejar, normalmente con uno de los tipos de pincel predeterminados en la categoría **Lápiz**.

Hago los bosquejos muy rápido y los guardo como archivos CPT. Tengo la intención de capturar un interesante punto de vista y

expresión de toda la escena (Figura 2). No importa que los bosquejos sean un poco torpes y toscos.

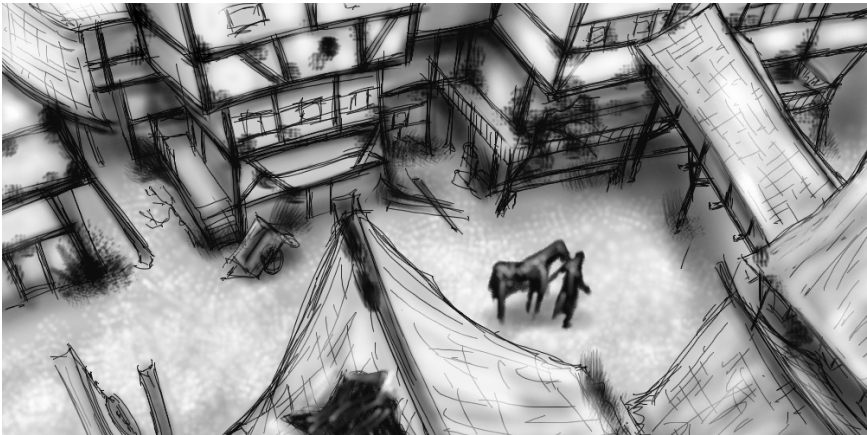


Figura 2: bosquejos de borrador

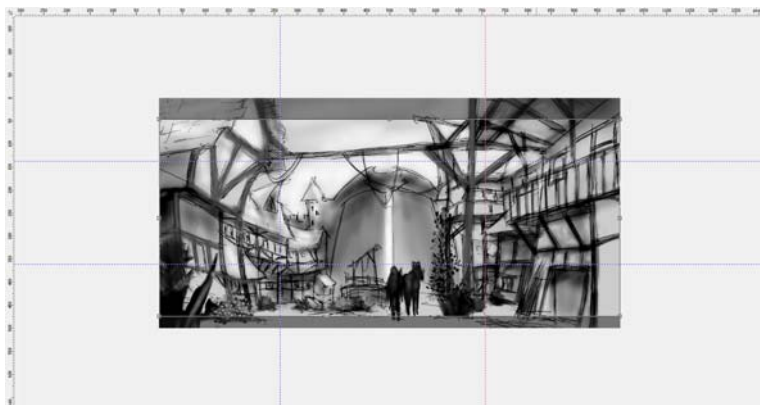


Figura 3: las líneas guía se arrastran desde las reglas.

Definición de la composición, dimensiones y perspectiva

Cuando encuentro un idea satisfactoria para representar el objeto, necesito tomar decisiones sobre composición, recorte y perspectiva.

Decido usar un claroscuro, con un primer plano oscuro, un centro brillante y un fondo oscuro. Un corte en formato panorámico (por ejemplo 21:9) se ajustará bien a toda la composición.

Para ajustar la imagen a las dimensiones deseadas, uso la herramienta **Recortar**. El área de corte aparece en un tono gris oscuro, de modo que se puede ver la proporción resultante antes de proceder a recortar la imagen.

Uso el número áureo para organizar las áreas de foco principales en la imagen. Además, uso las líneas guía para establecer los elementos principales de la composición. Para usar las líneas guía, debo activar primero las reglas presionando las teclas **Ctrl + Mayús + R**. Ahora que el marco de reglas está activado en mi espacio de trabajo, puedo bajar líneas guía arrastrándolas desde las reglas (Figura 3).

Configuración de pinceles de textura

A continuación, preparo los pinceles personalizados y plumillas con textura, las cuales aplicarán textura a la imagen a medida que pinto. A estos pinceles personalizados los llamo "pinceles de textura". En un trazo, un pincel de textura puede generar objetos complicados (tales como hojas) o simular texturas naturales (tales como piedra o corteza).

Configuro un pincel de la categoría **Pincel de artista** y aplico una plumilla de una biblioteca de plumillas personalizadas. Personalizo mis bibliotecas de plumillas y las guardo por separado para cargar solo las plumillas que uso (Figura 4). Por ejemplo, una biblioteca contiene plumillas con texturas de corteza y otra biblioteca contiene plumillas con texturas de piedra y roca. Puedo previsualizar las plumillas en la biblioteca de plumillas actuales en la ventana acoplable **Configuración de pincel** (Figura 5).

Aunque puedo usar la misma plumilla para pinceles diferentes, prefiero configurar el mismo pincel con diferentes plumillas y luego guardar cada combinación de pincel y plumilla como un estilo preestablecido separado. Este

método me ahorrará tiempo luego cuando elabore los detalles de la imagen.

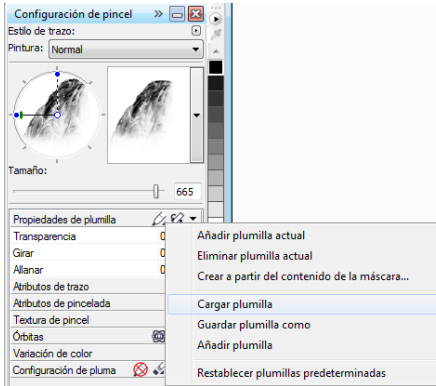


Figura 4: carga de una biblioteca de plumilla

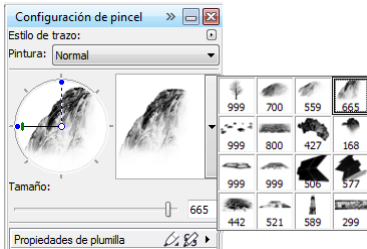


Figura 5: previsualización de plumillas en la biblioteca de plumillas actual

Creación de plumillas de pincel a partir del contenido de una máscara

Corel PHOTO-PAINT ofrece un método práctico para crear plumillas a partir de cualquier imagen que desee. Puede simplemente usar la imagen como una máscara en un fondo negro y crear una plumilla a partir del contenido de la máscara. Elijo la imagen de una roca, la cual usaré para una plumilla con textura de piedra. En primer lugar, aplico un fondo negro para resaltar la textura necesaria para la plumilla y luego añado un efecto de viñeta a los bordes (Figura 6). La máscara se cargará como una imagen en escala de grises con valores entre negro (áreas protegidas) y blanco (áreas editables).

Creo un nuevo documento con un fondo negro y con 999 píxeles de anchura y altura. Estas dimensiones son las máximas en las que se puede guardar una plumilla de pincel.

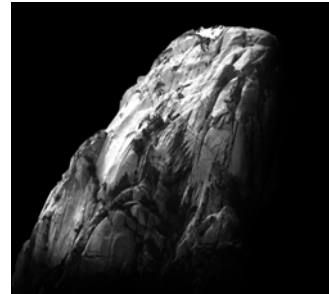


Figura 6: la imagen de una piedra se usará como máscara, y se aplica un fondo negro y un efecto de viñeta.

Luego cargo la imagen de la piedra como máscara (**Máscara ▶ Cargar ▶ Cargar máscara desde disco**). La opción de superposición debe de estar activada para hacer la máscara visible y para establecer el contenido de la máscara como una plumilla (Figura 7).

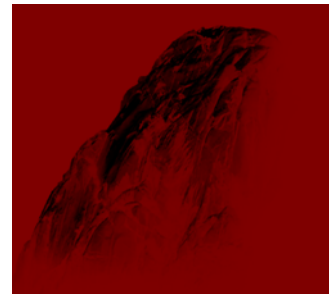


Figura 7: la imagen de la piedra se carga como una máscara, y la superposición de máscara cubre las áreas protegidas.

Ahora las áreas oscuras están protegidas y las áreas brillantes aparecen oscuras. Las áreas sin máscara actuarán más tarde como "sello" en el pincel de textura, cuando la plumilla se cree a partir del contenido de la máscara.

En la ventana acoplable **Configuración de pincel**, hago clic en el icono **Opciones de plumilla** y elijo **Crear a partir del contenido**

de la máscara (Figura 8). Por último, guardo el pincel como un estilo preestablecido (Figura 9).

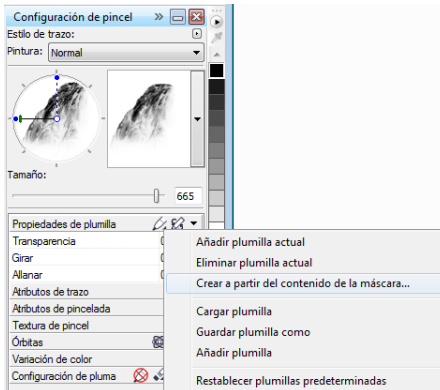


Figura 8: creación de una plumilla de pincel a partir de la máscara

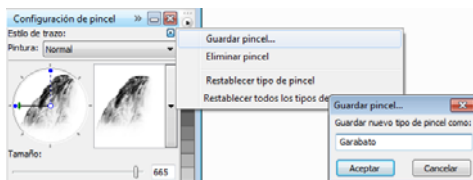


Figura 9: guardando el pincel como un nuevo estilo preestablecido

La plumilla está lista. Para mi composición, crearé más plumillas de modo que posea varias texturas entre las que elegir.

Adición de colores

Ahora es el momento de empezar a pintar. Creo un nuevo documento de 2.100 píxeles de anchura y 900 píxeles de altura. Para el fondo, elijo un color terroso neutro, como es el ocre.

Utilizaré uno de mis esbozos como una capa superpuesta, de modo que lo importo como nuevo objeto y cambio su tamaño para que coincida con el tamaño del documento.

Establezco el modo de fusión en la ventana acoplable **Objetos en Multiplicar** de modo que pueda ver solamente los valores oscuros

de los trazos de pincel. En el modo **Normal**, el esbozo no sería transparente en absoluto.

Antes de empezar a pintar, creo una paleta con muestras de color. Luego, extraeré colores de esta paleta y los añadiré a la paleta de **Imagen**, la cual proporciona un lugar central para guardar todos los colores personalizados que se usan en una imagen. La paleta **Imagen** se muestra de forma predeterminada, pero si está oculta, se puede abrir haciendo clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Paleta de imagen**. En primer lugar, hago clic en la flecha de menú lateral en la paleta de **Imagen** y desactivo la opción **Actualizar automáticamente** para evitar que los colores nuevos en la imagen se añadan automáticamente a la paleta de **Imagen**. Al desactivar esta opción, puedo controlar qué colores se añaden a la paleta.

A continuación, creo un nuevo objeto llamado **Paleta**. Con un pincel de la categoría **Pincel de artista**, pinto algunas muestras con diferentes variaciones de color en un fondo marrón claro sucio (Figura 10). La paleta contiene algunos colores fríos y cálidos con diferentes valores de matiz y saturación. Es esencial equilibrar y armonizar los colores.



Figura 10: Los colores de muestra se pintan en un objeto separado.

Luego, oculto los demás objetos en la ventana acoplable **Administrador de objetos** de modo que mi objeto **Paleta** es el único objeto visible. Hago clic en la flecha de menú lateral

en la paleta de **Imagen**, y elijo **Añadir colores a partir de visibles** para aplicar colores de mi muestra pintada a la paleta de **Imagen** (Figura 11). A continuación, hago visibles los otros objetos otra vez y oculto el objeto **Paleta**. Cuando pinto, uso colores de la paleta de **Imagen** porque contiene únicamente los colores que quiero para esta imagen. Para cambiar ligeramente un color al mismo tiempo que pinto, coloco el cursor sobre el color en la paleta de **Imagen** y mantengo presionado el botón del ratón hasta que aparece un selector de color emergente. Luego, elijo un color ligeramente diferente.

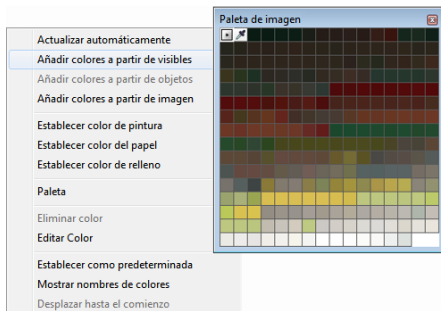


Figura 11: añadiendo colores a la paleta de **Imagen**



Figura 13: las formas principales están bloqueadas

Definición de las formas

Algunas formas son demasiado toscas y necesitan más definición, por esta razón debo sustraer detalles en algunas áreas. Para esta

Pinto en tres niveles separados: primer plano, centro y fondo. Cada nivel es un objeto separado (Figura 12) y creo formas toscas y torpes (Figura 13).

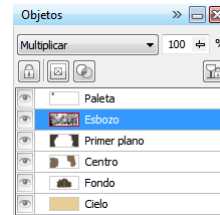


Figura 12: El primer plano, centro y fondo son objetos separados.

Borro partes del esbozo para producir una impresión más limpia de las formas. En este momento, me concentro solo en la composición y formas relevantes. Cuando esté satisfecho con la composición, corregiré el tono y el brillo del primer plano, centro y fondo por separado, para ajustar la impresión general. Con un pincel de la categoría **Aerógrafo**, aplico valores iniciales de iluminación diferentes.

tarea, evito usar un borrador, porque cualquier elemento que borre se pierde de modo permanente. En su lugar, vuelvo a usar otra potente función de Corel PHOTO-PAINT, la máscara de corte. En lugar de borrar partes de

los objetos, puede "pintarlos" para que sean invisibles mediante el uso de máscaras de corte.

Para generar un nuevo canal en el cual pueda pintar la transparencia, selecciono el objeto y hago clic en **Objeto ▶ Máscara de corte ▶ Crear ▶ Desde transparencia de objeto**. Uso negro para pintar áreas transparentes y blanco para pintar áreas opacas.

El objeto original se conserva. Más tarde, puedo resaltar las partes invisibles del objeto pintando sobre la máscara de corte otra vez sin perder el objeto original. Otra ventaja de usar máscaras de corte es que puedo crear una máscara de corte separada para cada objeto (Figura 14).

Trabajo en las formas con un pincel plano. Para crear este pincel, asigno un valor de **Allanar** alto a un pincel personalizado de la categoría **Pincel de artista**. Uso este pincel plano para bloquear las formas principales (Figura 15).



Figura 15: se usa un pincel plano para definir las formas principales.

En la ventana acoplable **Configuración de pincel**, he establecido los valores de **Desvanecer**, **Textura de borde** y **Sangría** de mi pincel entre 30 y 40. Uso este tipo de pincel personalizado como una especie de pincel de

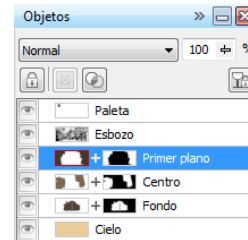


Figura 14: las máscaras de corte se enumeran en la ventana acoplable **Objetos**. Un contorno rojo indica que la máscara de corte está activa.

Aplicación de textura y detalles

Ahora es el momento de aplicar las primeras texturas. Aquí, fusiono todos los objetos con el fondo (**Ctrl + Mayús + Flecha abajo**) para poder mezclar los colores. Los pinceles de diferentes texturas me ayudan aún más a definir la estructura de las casas y la vegetación.

Trabajo estrictamente de oscuro a brillante porque las áreas en las sombras necesitan menos detalles que las áreas más visibles y brillantes. Siempre sigo la regla de pintar solo lo que está visible.

pintura al óleo para "moldear" la plasticidad de las formas. Con el **Lápiz** defino un poco más los resaltes y texturas (Figura 16).

Para definir el efecto de distancia, profundidad y distancia de desenfoque, aclaro ligeramente áreas más distantes con un pincel personalizado de la categoría **Aerógrafo**. Este pincel me ayuda a crear una atmósfera brumosa. Puede que haya notado que las áreas más distantes tienen menos detalle que las

áreas en primer plano. Esta disposición de detalles me permite dirigir el foco visual hacia el centro. Las áreas en las sombras se tratan de modo similar y tienen también menos detalles.

Ahora añado más detalles y apoyo al centro (Figura 17).



Figura 16: se definen los resaltes y texturas.



Figura 17: se añaden más detalles a la imagen.

Aplicación de correcciones de color

Cuando se usan colores no saturados, los colores descoloridos siempre cambian en la rueda de color. Si intenta aclarar el rojo añadiéndole blanco o un gris brillante, el color se mueve en la rueda de color hacia los colores más fríos. Además, cambia el brillo y contraste cuando aplica colores pálidos a tonos

subyacentes. Para controlar estos cambios de color, primero uso un pincel personalizado de la categoría **Aerógrafo** en modos de fusión **Color** o **Superposición**. Estos modos de fusión me ayudan a ajustar colores entre ellos mediante el equilibrio de valores de color y brillo.

El último paso es ajustar el color global mediante la curva tonal (**Ctrl + T**). Vuelvo a

poner énfasis en colores contrastantes y ajusto colores armonizantes entre ellos. Corrijo el color y el tono mediante el ajuste de un solo canal, llamado canal compuesto, en el que se combinan todos los canales de la imagen (Figura 18). El diagrama representa el equilibrio entre las sombras (parte inferior), medios tonos (parte central) y resaltes (parte superior).

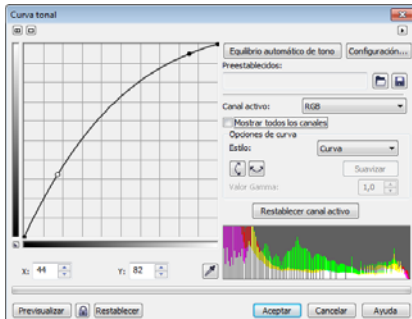


Figura 18: la curva tonal permite realizar ajustes de color y tono.



Figura 19: se ajustan el color y tono para transmitir la atmósfera correcta.

Preparación de la imagen para Web

Como deseo enviar el trabajo finalizado al cliente por correo electrónico, necesito una imagen de alta calidad con un tamaño pequeño de archivo. Para optimizar la imagen para Web, hago clic en **Archivo ▶ Exportar para Web** (Figura 20). Elijo **JPEG** en el cuadro

Las casas ligeramente deformadas ponen de manifiesto el curioso encanto del pueblo, mientras que la pintura desconchada de las fachadas de las tiendas denota el paso del tiempo y la desolación. Una paleta de colores terrosos con colores pálidos y accesorios tales como la rueda perdida y la vegetación descontrolada, transmiten una atmósfera abandonada pero acogedora. Mi intención era evitar colores fríos, los cuales habrían añadido un tono hostil a la imagen.

de lista **Formato** y ajusto la configuración JPEG. Mantengo el modo de color como **Color RGB (24 bits)**, porque el trabajo se mostrará en pantalla. A continuación, establezco el control **Cantidad** en **100** para evitar distorsiones JPEG, las cuales aparecen cuando se usan valores altos de compresión. Establezco el control **Subformato** en **Opcional (4:4:4)**, lo cual mejora la tasa de

submuestreo de colores y evita que se corran los colores más saturados. También establezco el control **Desenfoque** en **0** para que la imagen mantenga su nitidez original.

En el área **Avanzado**, me aseguro de que la casilla **Alisado** esté seleccionada para obtener una imagen limpia y uso la configuración de color del documento en lugar de la configuración de prueba de color. No incorporo el perfil de color, pero selecciono las casillas de las opciones **Progresivo** y **Optimizar** para obtener la mejor compresión. No presto demasiada atención al área **Transformación** porque quiero mantener el tamaño y resolución de la imagen original.

Cuando estoy contento con la configuración, hago clic en **Aceptar** para guardar la imagen.

Envío la imagen conceptual final a mi cliente, el director de arte. Por lo general, creo tres o cuatro imágenes conceptuales y luego desarrollo la que elija el director de arte para que coincida con el estilo visual del juego. A esto le seguirá el dibujo detallado de la arquitectura y la disposición de las casas. Los conceptos finales serán modelados por artistas de diseño tridimensional en programas especializados para crear un mundo de juego de aventuras virtuales. Ahí, tras una fachada pintoresca encontrará peligros que acechan entre las sombras de un pueblo viejo y abandonado.

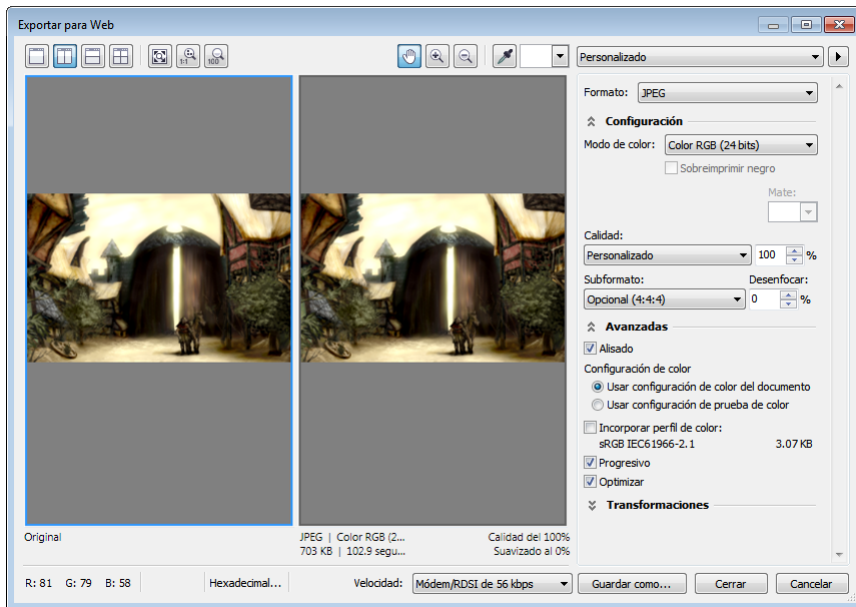


Figura 20: el cuadro de diálogo **Exportar para Web** permite comparar el archivo Corel PHOTO-PAINT con una presentación preliminar del resultado.

Capítulo 14: Diseño de logotipos

Jacob Mesick



Acerca del autor

Jacob Mesick es usuario de CorelDRAW® desde hace nueve años. Es un apasionado de las formas de expresión artística tanto tradicionales como digitales y trabaja para descubrir nuevas formas de combinar estas dos áreas creativas. Con una Licenciatura en Arte Digital de la Escuela de Bellas Artes de Memphis, actualmente Jacob trabaja como analista para ARINC. Además, participa en proyectos por cuenta propia, lo que alimenta su pasión por las artes visuales. La fotografía digital, los gráficos por ordenador, la ilustración, el diseño de letreros, el dibujo de bocetos y la pintura son algunos de sus muchos intereses.

Capítulo 14: Diseño de logotipos

Siempre me ha atraído el mundo del diseño de logotipos, es sencillo pero sofisticado. Un logotipo es una idea del lado derecho del cerebro a la que el lado izquierdo le da forma. Algunas ideas se nos ocurren de manera instantánea, sin esfuerzo, como si no hubiera otra elección. Aunque otras se nos escapan. Un logotipo nos permite comprender a qué se dedica una empresa y capta lo que la gente debería saber sobre la marca.

En un principio diseñé el logotipo de Crack Monkey para una clase. Quería usar algunas partes de la idea en otra clase, así que usé el logotipo para representar a una empresa de camisetas ficticia. Algún tiempo después, en la vida real, fundé mi propia empresa de camisetas con este nombre (Figura 1).

En este tutorial pretendo indicar los pasos que seguí para crear el logotipo de Crack Monkey. También me gustaría ofrecerle algunos consejos para crear buenos logotipos.



Figura 1: logotipo para negocio de diseño de camisetas

Tormenta de ideas

¿Cómo se consiguen buenas ideas para un logotipo? Hay muchas maneras de hacer una

tormenta de ideas. Puede observar logotipos realizados por otros artistas, buscar en libros de logotipos o realizar búsquedas en Internet. Uno de mis libros favoritos para obtener ideas para logotipos es *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* de Jim Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000). En Internet, una de las mejores fuentes de logotipos es Logo Lounge (www.logolounge.com). Si utiliza estas y otras fuentes puede conseguir muchas ideas fantásticas con las que inspirarse.

También puede mirar sus bocetos antiguos (Figura 2). Le aconsejo que lleve siempre consigo un cuaderno de bocetos. Dibuje todo lo que pueda, aunque sus dibujos no tengan ningún sentido. Dibuje todo lo que se le ocurra y guarde sus cuadernos de bocetos. Al observarlos en otro momento pueden ayudarle a encender la chispa de la creatividad.



Figura 2: borradores de bosquejos

Otra estrategia para la tormenta de ideas es crear un mapa mental con un diagrama de burbujas. Usar este tipo de diagramas es una buena forma de empezar a pensar en qué es lo

que quiere transmitir a través de su empresa. Casi toda la gente que se ríe del logotipo de Crack Monkey suele preguntar: “¿Y qué tienen que ver los monos con comprar camisetas?” Mi respuesta es: “Todo”. Mi concepto de empresa de camisetas era que tenía que ser algo distinto sin llegar a ser extravagante y con un toque de locura. ¿Cómo acabé con un mono? Empecé con un diagrama de burbujas.

Este tipo de diagramas comienza con una idea central que se coloca dentro de una burbuja. De esta burbuja central salen otras burbujas de menor tamaño que incluyen ideas relacionadas con la principal (Figura 3). Tras crear un diagrama de burbujas, intente combinar algunas ideas de las burbujas que se encuentran más hacia el exterior. Elija dos ideas que no estén relacionadas y colóquelas una junto a la otra. ¿Qué le parece la combinación de estas dos ideas? ¿Qué le sugieren? Incluso puede emplear esas ideas para empezar nuevos diagramas de burbujas que no tengan ninguna relación con el primero. Si todavía tiene dificultades para encontrar ideas, intente averiguar todo lo que pueda sobre las palabras empleadas en el exterior del diagrama de burbujas y, a continuación, comience a dibujar las formas que se le ocurran. Es posible que este proceso no le sugiera ninguna idea en un primer momento, pero debe tomarse su tiempo.

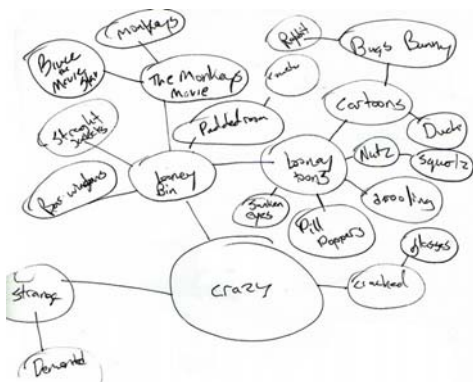


Figura 3: diagrama de burbujas

Al utilizar este método de tormenta de ideas su mente sigue trabajando con las diferentes ideas a lo largo del día. Por ejemplo, justo antes de quedarse dormido o mientras está pensando en sus cosas de camino al trabajo. Normalmente, la idea que busca le llega a la mente cuando menos lo espera.

Un estupendo profesor que tuve en la asignatura de ilustración solía decirnos: “Tenéis que dibujar 50 ó 100 bocetos antes de empezar”. Aunque creo que 100 bocetos es una cantidad algo excesiva, sé lo importante que es la tormenta de ideas. No se conforme con su primer diseño. Experimente, como yo lo hice con el diseño de Crack Monkey (Figura 4). Si cree firmemente en una idea determinada, siga sus instintos y no tema romper esquemas.



Figura 4: experimentando con ideas del diagrama de burbujas

Escanear el boceto

Cuando tenga varios bocetos que le gusten, elija el que quiere tomar como referencia. En este caso, utilizaré uno de mis bocetos de Crack Monkey (Figura 5). Puede crear un boceto parecido y continuar con el tutorial. Defina la resolución del escáner a 200-300 ppp

(puntos por pulgada) y escanee el boceto en blanco y negro para facilitar la vectorización.



Figura 5: bosquejo de borrador como referencia

Trabajar con nodos

Cuando empiece a crear su logotipo, tendrá que dibujar curvas y volver a darles forma mediante nodos, así que empecemos con unas nociones básicas sobre los nodos.

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bézier** y haga clic dos veces en la página, de izquierda a derecha, para crear una línea. La línea tiene dos nodos, uno a cada extremo (Figura 6).



Figura 6: línea creada con la herramienta **Bézier**

A continuación, haga clic en la herramienta **Forma** de la caja de herramientas y haga doble clic en el centro de la línea. Al hacer doble clic se añade un nodo. (Al hacer doble clic sobre un nodo existente, se borra ese nodo.) Haga clic con el botón derecho del ratón sobre el nuevo nodo y seleccione **A curva**. Esta opción crea dos tiradores que puede arrastrar para darle

forma a la curva entre el nodo central y uno de los nodos de los extremos. Experimente con esta función. Si convierte el nodo del otro extremo de la misma manera, obtendrá otros dos tiradores para darle forma a la curva (Figura 7).

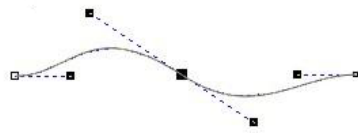


Figura 7: uso de los tiradores de control para crear una curva

Al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre un nodo, podrá elegir un tipo de nodo: **Asimétrico**, **Uniforme** o **Simétrico** (Figura 8). Cada tipo de nodo tiene sus ventajas, experimente con cada uno de ellos.

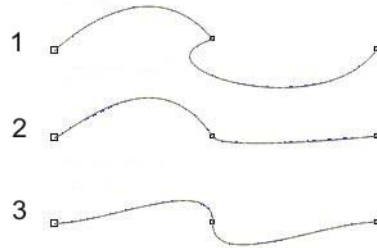


Figura 8: tres tipos de nodos: asimétrico (1), uniforme (2) y simétrico (3)

Configuración del documento

Cree un nuevo documento de CorelDRAW haciendo clic en **Archivo ▶ Nuevo**. En el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**, asegúrese de que en el cuadro de lista **Tamaño** está seleccionada la opción **Carta**.

Si no se muestra la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de objetos**. En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el botón **Nueva capa** para crear una

nueva capa. Cambie el nombre de la nueva capa y escriba **Imagen escaneada** y arrástrela bajo **Layer 1**. A continuación, cambie el nombre de **Layer 1** y escriba **Logotipo**. Seleccione la capa **Imagen escaneada** e importe el boceto.

Debería cambiar el color del boceto en blanco y negro, de esa manera le será más fácil vectorizarlo. Antes de que aparecieran los ordenadores, los artistas utilizaban el color cian para realizar bocetos ya que este color no se muestra al copiar o escanear el dibujo. Los proyectistas dibujarían la imagen en azul y luego repasarían la tinta azul con bolígrafos de tinta negra de diferentes grosores de línea. Siguiendo un proceso similar voy a cambiar el color de mi boceto a azul. Cuando trazo con color negro sobre el azul puedo ver fácilmente qué partes de la imagen han sido trazadas. Al importar en CorelDRAW un mapa de bits en blanco y negro es posible cambiar las partes en blanco modificando el color de relleno. También puede cambiar las partes en negro modificando el color de contorno.

Finalmente, en la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en los iconos de impresora y lápiz que se encuentran junto a la capa **Imagen escaneada**. Al hacer clic en el icono de impresora se desactiva la impresión de esa capa y al hacer clic en el icono de lápiz se bloquea la capa, por lo que no es posible editarla (Figura 9) Seleccione la capa **Logotipo**. ¡Ya podemos comenzar!

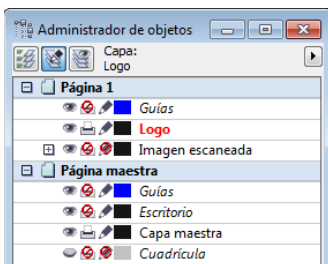


Figura 9: la ventana acoplable **Administrador de objetos** identifica la capa **Logotipo** como la capa seleccionada y deja la capa **Imagen escaneada** bloqueada para cualquier modificación o impresión.

Dando forma a los ojos

Para empezar a dibujar los ojos de Crack Monkey haga una elipse con la herramienta **Elipse**. Utilice el boceto subyacente como guía y dibuje la elipse alrededor del ojo. No se preocupe si el dibujo no es perfecto. Más tarde podrá modificar la elipse. Use la herramienta **Selección** para colocar la elipse (Figura 10).

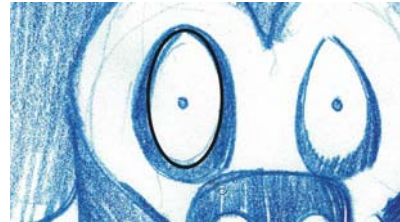


Figura 10: crear una elipse sobre el boceto azul

Para modificar la elipse con más precisión debe convertirla en curvas. Haga clic con el botón derecho del ratón en la elipse y seleccione **Convertir a curvas**. Ahora la elipse tiene cuatro nodos: uno en la parte superior, otro en la parte inferior y dos a cada lado. Haga doble clic sobre la elipse para activar la herramienta **Forma**. Arrastre para crear un cuadro de selección sobre los dos nodos de los extremos (Figura 11).

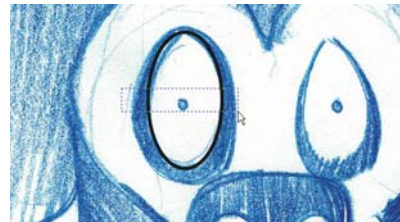


Figura 11: seleccione los dos nodos de los extremos mediante la herramienta **Forma**

Arrastre los nodos hacia abajo para cambiar la forma del ojo. Cuando le agrade la forma, haga clic en el exterior de los nodos para anular la selección. A continuación, seleccione el nodo superior de la elipse, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el nodo y asegúrese de que el nodo está definido como **Simétrico**. Teniendo el nodo superior

seleccionado, arrastre los tiradores de control para acercarlos y estrechar la parte superior del ojo.

A continuación, crearemos un duplicado del ojo. Arrastre el ojo hacia la izquierda con la herramienta **Selección**. Antes de soltar el botón del ratón, haga clic una vez con el botón derecho para hacer una copia del ojo (Figura 12).

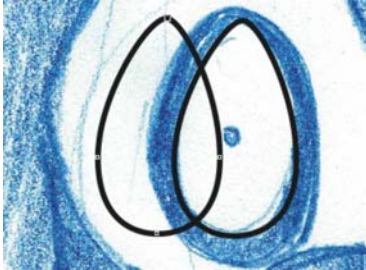


Figura 12: duplicando el ojo

El duplicado del ojo se encuentra en la capa superior, pero debe colocarse en la capa inferior. Puede aplicar un color diferente a cada objeto para ver con facilidad qué objeto se encuentra en la parte superior (Figura 13).



Figura 13: uso de un color diferente para identificar la capa superior

En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, arrastre el objeto duplicado bajo el original que le sigue en el orden de la pila. A continuación, cambie el tamaño del duplicado y modifique su forma para crear el anillo exterior de color negro alrededor del ojo. A continuación, cree el diminuto iris del ojo haciendo un círculo perfecto con la herramienta **Elipse** mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**.

Para crear el segundo ojo, arrastre y duplique todo el ojo derecho (a nuestra izquierda) y refleje el ojo duplicado haciendo clic en el botón **Reflejar horizontalmente** de la barra de propiedades. Modifique la forma del ojo duplicado según sea necesario (Figura 14).



Figura 14: creación del ojo izquierdo del mono (se muestra a nuestra derecha) copiando, reflejando y modificando la forma de todo el ojo derecho (a nuestra izquierda)

Dando forma a la nariz y la boca

Ahora que tiene algo de práctica con la edición de nodos puede crear la nariz del Crack Monkey con la herramienta **Bézier**. Aunque puede utilizar la herramienta **Mano alzada** para dibujar las curvas, para crear formas simples es mejor utilizar la herramienta **Bézier**, dado que crea menos nodos.

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bézier**. Tomando el boceto como referencia, haga clic para colocar nodos a lo largo de la forma de los orificios nasales. No se alarme si la curva que ha creado no sigue exactamente la curva del boceto (Figura 15).



Figura 15: al colocar nodos se sigue, de manera aproximada, la forma del boceto.

Una vez colocados los nodos ya puede cambiar la forma de las curvas. Asegúrese de que la nariz está seleccionada. Con la herramienta **Forma**, arrastre un cuadro de selección alrededor de todos los nodos. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre cualquiera de los nuevos nodos y seleccione **A curva**. Esta opción modifica todos los nodos seleccionados y los convierte en nodos asimétricos. Use nodos asimétricos para crear las tres esquinas perfiladas de la parte inferior de la nariz. Use nodos uniformes para crear el resto de las curvas (Figura 16).



Figura 16: uso de nodos asimétricos y uniformes para modificar las curvas de los orificios nasales

Ahora que ya ha terminado con la nariz, intente crear por su cuenta la boca y el arco que se encuentra sobre los labios. Cuando termine, haga clic en el icono del ojo que se encuentra junto a la capa **Imagen escaneada** de la ventana acoplable **Administrador de objetos** para ocultar el boceto de color azul (Figura 17).



Figura 17: vista del dibujo con el boceto oculto

Dando forma a la cabeza y a las orejas

Para crear la cabeza y las orejas no vamos a emplear el boceto como referencia. En primer lugar, cree una nueva capa y asígnele el nombre **Cabeza**. En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el icono del ojo que se encuentra junto a la capa **Logotipo** para ocultarla y asegúrese de que la capa **Cabeza** está seleccionada.

Con la herramienta **Elipse**, dibuje una elipse y conviértala en un óvalo para crear la cabeza (Figura 18). Duplique el óvalo, aplique escala al óvalo duplicado para hacerlo más pequeño y mueva el óvalo duplicado a un lado del óvalo original para crear la oreja derecha del mono (a nuestra izquierda). A continuación, arrastre el nodo derecho para cambiar la curva de la oreja (Figura 19).

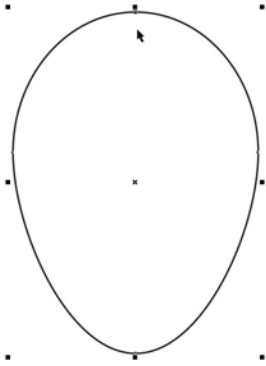


Figura 18: elipse para la cabeza

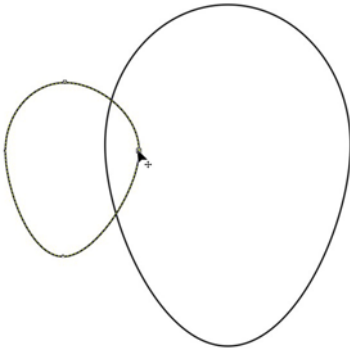


Figura 19: se arrastra un nodo para cambiar el óvalo duplicado de tamaño y de forma

A continuación, duplique la oreja arrastrándola con la herramienta **Selección** y haciendo clic con el botón derecho del ratón. En esta ocasión, mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras arrastra para restringir el movimiento al eje horizontal. A continuación, tal y como hemos hecho anteriormente con los ojos, refleje el duplicado para crear la otra oreja.

Puede usar líneas guía para asegurarse de que la segunda oreja se encuentra a la misma distancia del centro de la cabeza que la primera. En primer lugar, asegúrese de que las reglas están visibles o haga clic en **Ver ▶ Reglas** para mostrarlas. Arrastre dos líneas guía desde la regla vertical: una a lo largo del borde interior de la oreja derecha del mono (a nuestra izquierda) y la otra a lo largo del borde

derecho de la cabeza (a nuestra izquierda). Teniendo seleccionada una línea guía, haga clic en la otra mientras mantiene pulsada la tecla **Mayús**, de modo que ambas líneas guía queden seleccionadas (Figura 20). Si mantiene la distancia entre las dos líneas guía puede usarlas para alinear las orejas de manera simétrica, en cuyo caso no tendrá que medir nada. Arrastre ambas líneas guía a la derecha y colóquelas de modo que la línea guía derecha quede alineada con el borde de la cabeza. Haga clic en **Ver ▶ Encajar en líneas guía**, y arrastre la oreja izquierda del mono de modo que su borde interior encaje con la línea guía izquierda. Mientras arrastra la oreja, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** para restringir el movimiento únicamente al eje horizontal (Figura 21).

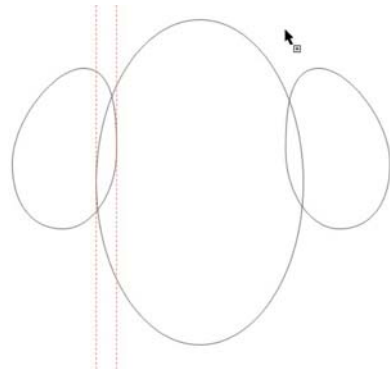


Figura 20: selección de ambas líneas guía

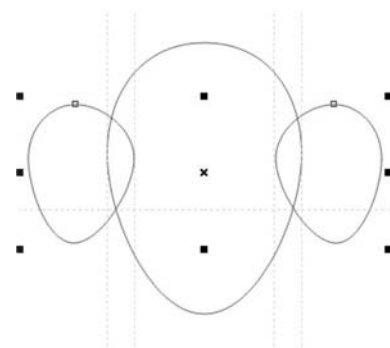


Figura 21: duplicado de las líneas guía y alineación de las orejas

Últimos retoques para el logotipo

Ya casi ha terminado. Antes de crear la última pieza, haga clic en el icono del ojo que se encuentra junto a la capa **Imagen escaneada** de la ventana acoplable **Administrador de objetos** para mostrar el boceto de color azul. Asegúrese de que la capa **Cabeza** está seleccionada y use la herramienta **Bézier** para trazar la forma de la cara (Figura 22). Cuando tenga un borde aproximado, oculte el boceto azul para ver mejor el dibujo (Figura 23). Finalmente, modifique la curva de la cara (Figura 24).

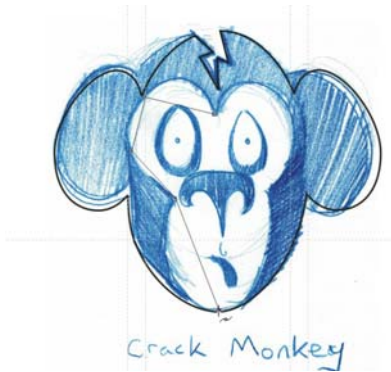


Figura 22: trazado de la cara con la herramienta **Bézier**.

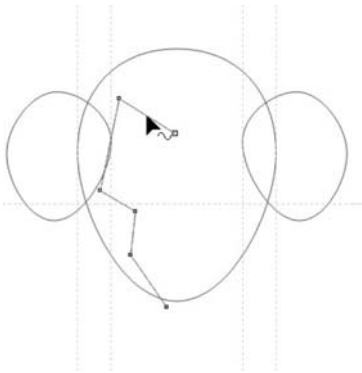


Figura 23: borde aproximado de la cara, con el boceto oculto

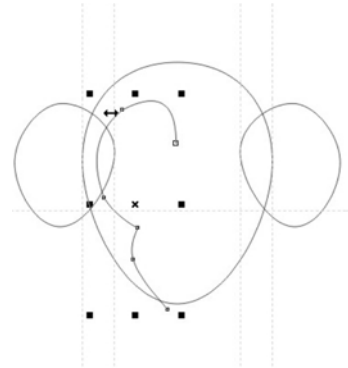


Figura 24: modificando la forma de la curva de la cara

A continuación, duplique la curva y refléjela para el otro lado de la cara. Para asegurarse de que las dos partes de la cara sean simétricas, puede colocar una línea guía en medio. En primer lugar, haga clic en **Ver ▶ Guías dinámicas**. Las guías dinámicas son líneas guía temporales que le permiten colocar y alinear objetos de manera precisa. En este caso, se utilizarán las guías dinámicas para colocar una línea guía a lo largo del centro de la elipse principal. Teniendo activadas las guías dinámicas, seleccione la elipse y arrastre una línea guía vertical desde la regla hasta el centro de la cara. Mientras arrastra la línea guía, pase el cursor del ratón sobre el centro de la elipse hasta que aparezca la palabra "Centro" y suelte el botón del ratón. La línea guía encaja en el centro de la cara. Alinee con la línea guía las curvas de la izquierda y la derecha de la cara.

Ahora podrá combinar los dos lados de la cara. Con la herramienta **Selección**, haga clic en el lado derecho de la cara. Manteniendo pulsada la tecla **Mayús**, haga clic en el lado izquierdo, de modo que las dos caras de la cara queden seleccionadas. Haga clic en **Organizar ▶ Combinar** para combinar las dos curvas. A continuación, conectará los nodos de los extremos para crear una forma cerrada. Con la herramienta **Selección**, haga doble clic en la curva para activar la herramienta **Forma**. Arrastre el nodo superior izquierdo al nodo superior derecho hasta que aparezca una

flecha junto al cursor. Esta flecha indica que los dos nodos se unirán cuando suelte el botón del ratón. Para conectar los nodos inferiores, use la herramienta **Bézier**. Coloque el puntero sobre uno de los nodos de los extremos y haga clic cuando aparezca una flecha junto al puntero. A continuación, coloque el puntero sobre el otro nodo hasta que aparezca la flecha junto a él y haga clic para conectar los dos nodos (Figura 25).

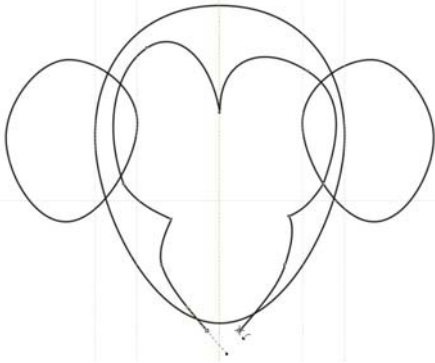


Figura 25: conexión de los nodos de los extremos mediante la herramienta **Bézier**

Ahora dispone de cuatro objetos: cabeza, oreja izquierda, oreja derecha y cara. A continuación vamos a combinar la cabeza y las orejas en un único objeto. Mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga clic en las orejas y en la cabeza para seleccionarlas. Haga clic en **Organizar ▶ Dar forma ▶ Soldar** para combinar las tres piezas en una sola y eliminar las líneas de intersección.

En este punto, puede usar la herramienta **Forma** para ajustar la forma de la cabeza y las orejas. Quizá no le guste la forma de las orejas o la cara le ha salido algo pequeña. Haga los ajustes que quiera y siéntase libre para experimentar a su aire.

Haga clic en un espacio vacío de la ventana para anular la selección de todos los objetos. Con la herramienta **Selección**, seleccione la cara, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga clic en la cabeza. A continuación, haga clic en

Organizar ▶ Dar forma ▶ Recortar para recortar la forma de la cara a partir de la forma de la cabeza.

El último elemento es la "grieta" de la parte superior de la cabeza del mono (Figura 26). Puede crear este elemento con la herramienta **Bézier**. Ahora ya se han creado todos los componentes de la cara. Solo tiene que activar la capa **Logotipo** de la ventana acoplable **Administrador de objetos** y ya tendrá ante sus ojos el logotipo de Crack Monkey.



Figura 26: añadiendo la "grieta"

Diseño de una caja

Los logotipos tienen muchas aplicaciones. Por ejemplo, puede usar el logotipo para crear una caja. Cuando siga los pasos de esta sección se dará cuenta de que el diseño de productos no es tan difícil como parece.

Busque una caja de cartón cualquiera. Abra y separe la caja, con cuidado de no rasgar ninguna solapa. Tenga a mano una cinta métrica y tome nota de cómo se ha montado el producto. A continuación, escanee la parte interior de la caja como imagen en blanco y negro. Importe la imagen en una capa independiente y cambie el color de la caja escaneada para que le sea más fácil identificarlo.

A continuación, comience a trazar la caja. En esta ocasión, use la herramienta **Rectángulo** para crear rectángulos para la parte frontal, posterior y los laterales de la caja. Use los controles de la barra de propiedades para asegurarse de que los rectángulos

correspondientes tienen el mismo tamaño. Coloque los rectángulos de modo que no quede espacio entre ellos (Figura 27). Asegúrese de que está activada la opción **Encajar en líneas guía** y configure las líneas guía para marcar las esquinas de las solapas superiores de la caja escaneada.

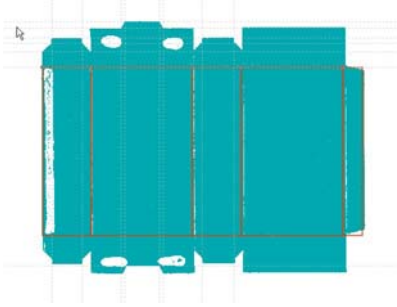


Figura 27: caja escaneada con rectángulos dibujados y líneas guía

Cuando las formas de la parte frontal, posterior y los laterales estén terminadas, selecciónelas todas, duplíquelas y coloque los duplicados sobre los rectángulos originales, asegurándose de que no hay espacio entre las formas. Cambie el tamaño de los rectángulos superiores, de modo que coincidan con las solapas de la caja escaneada.

Para cambiar el tamaño de los rectángulos superiores, primero debe convertirlos en curvas. Seleccione todos los rectángulos superiores, haga clic con el botón derecho del ratón sobre uno de ellos y seleccione **Convertir a curvas**. Ahora cada rectángulo tiene cuatro nodos, uno en cada esquina. Añada nodos siempre que quiera modificar el tamaño de las curvas. Arrastre los nodos a las líneas guía para que encajen en su lugar (Figura 28).



Figura 28: los nodos se arrastran para que la curva siga el contorno de la caja escaneada

Tras realizar los ajustes necesarios, duplique las formas superiores para crear las inferiores (Figura 29). A continuación, refleje las formas inferiores y oculte la imagen escaneada para poder ver el resultado final (Figura 30).

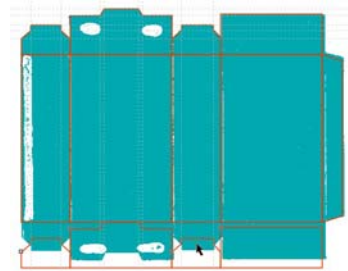


Figura 29: duplicado de las formas superiores en la parte inferior

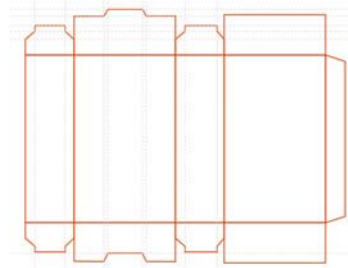


Figura 30: contorno final de la caja

Si quiere guardar la caja como una plantilla, elimine la imagen escaneada y las líneas guía y guarde la caja como archivo CDT.

Por último, añada color y texto a la caja y no olvide el diseño del logotipo (Figura 31).

Crear un nombre de marca

¿Dónde puede usar su logotipo? Eso depende de la sofisticación de su empresa. Colocarlo en demasiados productos puede enviar la señal equivocada. Para utilizar un logotipo de manera inteligente es necesario pensar de manera estratégica y creativa.

Por ejemplo, para mi empresa Crack Monkey, diseñé unas tarjetas de visita más grandes de lo habitual para que mis clientes no las miraran con indiferencia. Al ser más grandes, los clientes se fijaban más en la tarjeta, por el mero hecho de no tener el tamaño al que estaban acostumbrados.

También coloqué el logotipo en una bolsa, porque así conseguiría publicidad gratis en movimiento allá donde fuera la bolsa. Pensé en cuál sería la mejor influencia para mi clientela y encontré otras formas de usar mi logotipo (Figuras 32 a 36).

La marca es importante. Si crea un buen producto, la gente comprará otros productos suyos en base a su reputación. De modo que ha de pensar de manera estratégica a la hora de decidir cómo usar su logotipo. ¡El resultado valdrá la pena!



Figura 31: caja final con el logotipo



Figura 32: cartel, cajas y bolsas



Figura 33: membrete



Figura 34: sobre

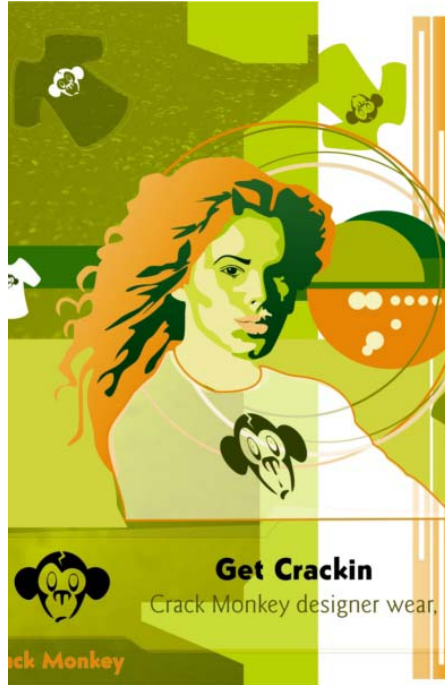


Figura 35: anuncio en una revista

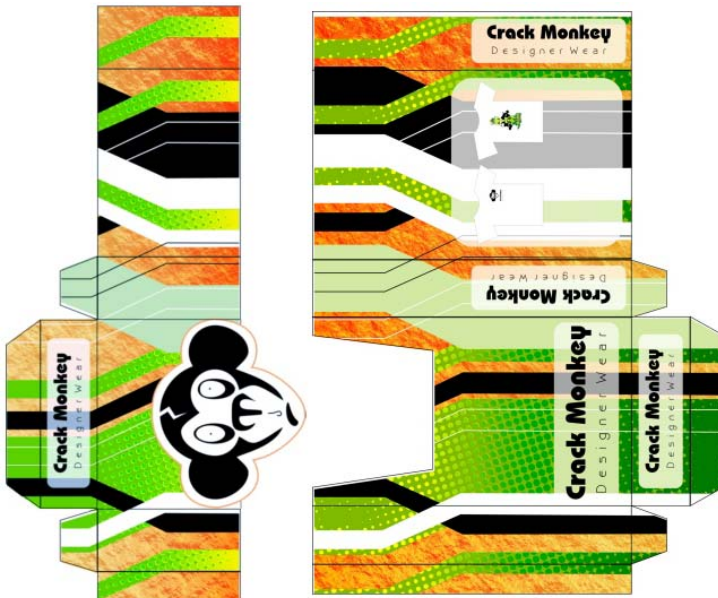


Figura 36: caja

Capítulo 15: ¡Pasión por los rótulos!

Jim Conquest



Acerca del autor

Jim Conquest es un artista gráfico y diseñador de deportes de motor afincado en Menifee, California. Es el propietario de Imagine It Graphics, una tienda de rótulos que desde 1988 se ha especializado en impresiones de gran formato y en rótulos para vehículos. En Imagine It Graphics también hacen adhesivos, carteles, prendas de vestir y letreros para los sectores del automovilismo y los deportes de acción. Además, Jim es usuario de prueba y formador externo de Roland® DGA, un importante fabricante de impresoras de gran formato. Es un fiel usuario de CorelDRAW® desde su primera versión.

Capítulo 15: ¡Pasión por los rótulos!

Crecí rodeado de coches y carreras y más tarde me convertí yo mismo en piloto. Con esos antecedentes no es de extrañar que sea un apasionado del sector de las carreras de coches. Poder combinar esa pasión con el diseño gráfico es un sueño hecho realidad. A finales de los 80 y a principios de los 90, el software de diseño de carteles dio un gran paso adelante al dejar atrás el corte manual. Sin embargo, sus posibilidades de diseño eran escasas. Cuando mi suegro me enseñó una demostración en VHS de la primera versión de CorelDRAW, no dejaba de darle vueltas a las posibilidades que ese programa me ponía al alcance de la mano. ¡Ya iba a poder transmitir mis ideas en lienzos en movimiento!

Con las impresoras digitales de la actualidad y, en especial, con las impresoras ecosolventes de larga duración y las infalibles impresoras de gran formato, la imaginación es el único límite para escoger un lienzo. Cualquier cosa puede ser un lienzo: edificios, paredes, escritorios,

ventanas, juguetes, teléfonos móviles, helicópteros, autobuses, coches de carreras e incluso las personas. Mis lienzos favoritos son los vehículos de cualquier tamaño: desde las miniaturas Hot Wheels™ o los coches teledirigidos hasta los trailers, pasando por cualquier otro tipo de vehículo. Cada vehículo tiene sus propios retos y con CorelDRAW tengo la confianza de diseñar sin límites (Figura 1).

El mayor reto de diseño de un vehículo es que es un objeto que se mueve. En la carretera he visto algunos vehículos con rótulos muy extravagantes, pero ¿qué transmiten? En un vehículo tienes de 3 a 5 segundos para decirle al mundo quién eres, qué haces y cómo pueden ponerse en contacto contigo. Y luego, ¡hasta la vista! Esta regla de “3 a 5 segundos” implica que hay que destacar rápidamente. Y para complicar un poco el tema, el vehículo tiene superficies curvas, cuatro lados y un techo.



Figura 1: diseño de un rótulo

Procedimientos iniciales

Empecemos con los clientes:

- ¿A qué se dedican?
- ¿Cuáles son sus expectativas?
- ¿Qué presupuesto tienen? A veces el presupuesto es clave para decidirse entre un rótulo completo o uno parcial.
- ¿Qué vehículo (lienzos) vamos a utilizar?
- ¿Usaremos un diseño ya existente o crearemos uno nuevo?

Para este proyecto, el cliente me dio su tarjeta de visita y me dijo: “¡Sorpréndeme!” Es el dueño de la empresa de construcción y control de plagas Ranch & Coast Termite y la camioneta rotulada se usaría como vehículo de trabajo diario. Le saqué varias fotos a la camioneta y empecé a trabajar (Figuras 2 y 3). Aunque ya disponía de una plantilla para vehículos con la que trabajar, las fotos me ofrecían una referencia realista de la ubicación de los emblemas, los moldeados de las puertas y las hendiduras de la carrocería del vehículo. Estos elementos podrían facilitar o dificultar la instalación del rótulo, según cómo fuese su diseño. Decidí afrontar este proyecto con un rótulo “simple pero llamativo”.

Para crear un rótulo para una camioneta grande es necesario imprimir en grandes formatos. Seguramente ya conoce muchos ejemplos de impresiones de gran formato o de formato panorámico. Se usan para la mayor parte de vallas publicitarias que hay en las carreteras. Este tipo de impresión también se utiliza para los carteles inmensos que cuelgan de los grandes almacenes y para rotular la furgoneta del fontanero. Lo que quizá no sepa es que con CorelDRAW es posible gestionar el diseño y la producción para este medio. Así que tanto si diseña una calcomanía para un moldeado de escala 1:64, como si crea un rótulo para un camión con remolque o un cartel de 30 metros de alto, ya puede usar una de las herramientas de diseño más potentes del mundo.



Figura 2: vista trasera de la camioneta



Figura 3: vista lateral de la camioneta

Configuración del espacio de trabajo

Empecemos este proyecto con un nuevo documento. Al iniciar CorelDRAW, aparece la **Pantalla de inicio** de forma predeterminada. En la página **Empezar**, selecciono **Nuevo documento vacío** y elijo la configuración que necesito. A continuación, configuro mi espacio de trabajo. La configuración del espacio de trabajo me parece absolutamente imprescindible.

Los diseños se imprimirán en una impresora Roland 540 XC Pro III Eco-Sol, así que tengo que tener en cuenta los colores finales de salida. Para las impresoras de gran formato con tintas ecosolventes, Roland suministra una paleta llamada VersaWorks™ con formato de paleta de colores CPL, que puedo arrastrar hasta mi carpeta **Paletas** y abrir en CorelDRAW. Cuando imprimo las muestras de colores de la paleta VersaWorks (que es parecida a una tabla PANTONE® en abanico), tengo una referencia del color de salida que puedo emplear mientras diseño. Es una herramienta muy útil.

Selecciono **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Abrir paleta** y, a continuación, selecciono en la lista mi paleta personalizada VersaWorks de Roland. Ya están establecidas mis opciones de color. Poder abrir paletas personalizadas es muy útil si trabaja en un entorno de colores PANTONE o si su cliente usa determinados colores con frecuencia. No tendrá que buscar colores en la paleta predeterminada ni recordar qué colores utilizó anteriormente para un cliente en particular. En lugar de eso, puede crear paletas individuales para cada cliente y reutilizarlas en otros proyectos.

A continuación, defino el control **Unidades** de la barra de propiedades y selecciono mi configuración predeterminada: **pulgadas**.

Nota: trabajo diariamente con fabricantes japoneses de motocicletas cuyas

especificaciones suelen estar indicadas en milímetros. Una de las mejores funciones de CorelDRAW consiste en que puedo escribir las medidas en milímetros y convertirlas automáticamente en pulgadas. Mi tamaño de página predeterminado es **Carta** (8,5 x 11 pulgadas). En la barra de propiedades, los cuadros **Dimensiones de página** muestran la anchura y la altura de la página actual. Si escribo **130 mm** en el cuadro que muestra **8.5"** y pulso **Intro**, la anchura se convierte en **5.118"**. Puede emplear este mismo método para cambiar el tamaño de un objeto o un texto.

A continuación, creo mis propias ventanas acoplables personalizadas para guardar las herramientas que utilizo habitualmente. Al igual que los accesos directos de teclado, las ventanas acoplables personalizadas ahorran muchísimo tiempo y permiten acceder a sus herramientas favoritas con menos clics de ratón (o de lápiz). Para crear una ventana acoplable personalizada, hago clic en **Herramientas ▶ Opciones**. En el cuadro de diálogo **Opciones**, amplío la categoría **Espacio de trabajo**, amplío la categoría **Personalización** y hago clic en **Comandos**. A continuación, en el cuadro de lista que se encuentra en la parte superior del cuadro de diálogo, selecciono el nombre de un menú, y bajo el cuadro de lista, elijo un elemento de la lista de comandos de menú (Figura 4).

Uso muy habitualmente la vista **Líneas de dibujo**, de modo que en el cuadro de lista selecciono **Ver** y busco el comando **Líneas de dibujo** en la lista. Arrastro el comando **Líneas de dibujo** del cuadro de diálogo a mi espacio de trabajo. Repito estos pasos con otros comandos, como el comando **Dar forma** del menú **Organizar**, los comandos **Siluetas** y **Lente** del menú **Efectos** y el comando **Formato de caracteres** del menú **Texto**. Cuando ya tengo todos los menús de comandos que necesito, hago clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo **Opciones**.

Ahora tengo diferentes cajas en mi espacio de trabajo, una para cada comando. Puedo arrastrar las cajas individuales a la barra de propiedades o hacer doble clic en cada elemento para crear una ventana acoplable

personalizada (Figura 5). En el espacio de trabajo, las ventanas individuales acoplables pueden mostrarse por separado o anidadas (Figura 6). ¡Ya estoy listo para dejar volar a la imaginación!

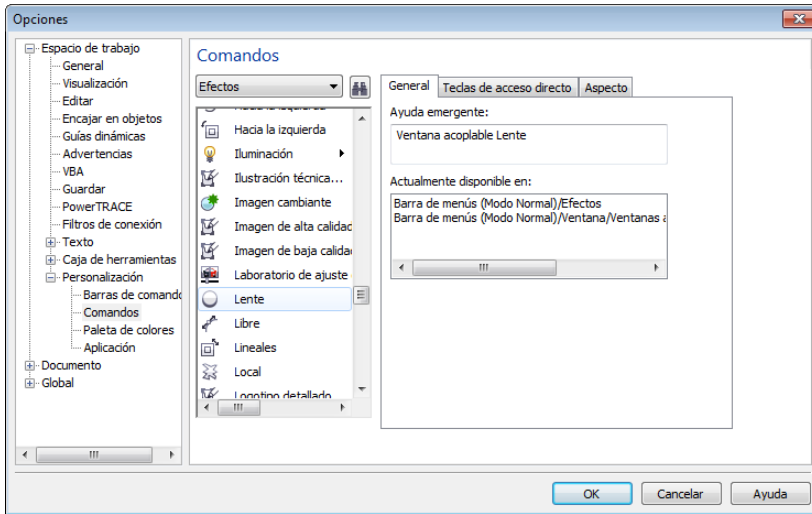


Figura 4: elección de comandos de menú en el cuadro de diálogo **Opciones**

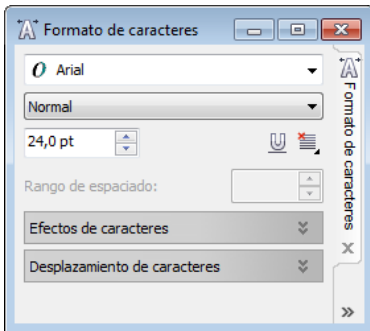


Figura 5: personalización de la ventana acoplable **Formato de caracteres**

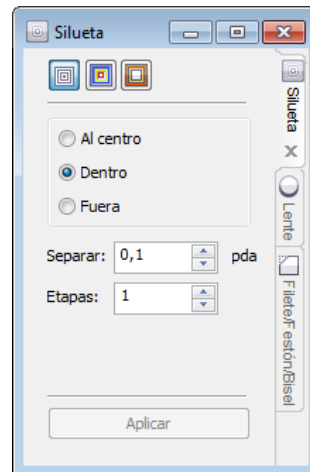


Figura 6: ventanas acoplables anidadas

Escaneo y vectorización del logotipo

Para este proyecto he decido crear un rótulo parcial con una idea nueva a la que añadiré algunos elementos existentes. Escaneo la tarjeta de visita del cliente (Figura 7) y uso la herramienta **Bézier** para realizar una vectorización rápida manualmente de la sección del logotipo que incluye la ola (Figura 8). Debido a la simplicidad del diseño, realizar una vectorización manual es mucho más rápido que usar Corel® PowerTRACE™. Además, la vectorización manual evita tener que borrar nodos innecesarios a posteriori.

No tengo que ser preciso, puesto que estoy realizando la vectorización del logotipo manualmente. Con la herramienta **Bézier**, dibujo segmentos de línea recta y sigo de manera aproximada el contorno de la ola azul. A continuación, convierto las líneas rectas en curvas y les doy forma con la herramienta **Forma**. Después, uso el comando **Recortar** de la ventana acoplable **Dar forma** para crear un efecto de sombra en la parte inferior de cada ola (Figura 9). En primer lugar, creo un borrador de forma para la sombra. A continuación, selecciono el contorno de azul claro, hago clic en el botón **Recortar** de la ventana acoplable **Dar forma** y selecciono el

objeto de sombra. Ahora la sombra está recortada a lo largo del contorno azul claro y mi logotipo está vectorizado y terminado.



Figura 7: logotipo escaneado



Figura 8: empleo de la herramienta **Bézier** para vectorizar el logotipo

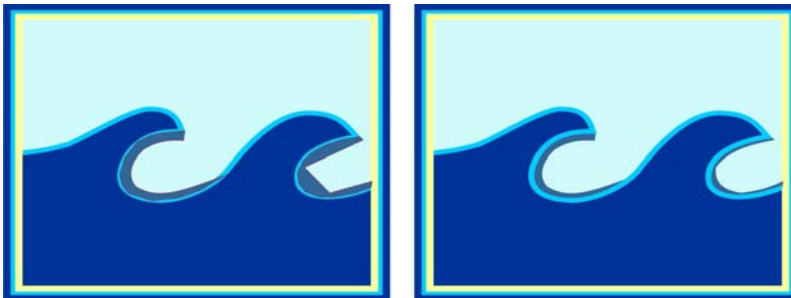


Figura 9: empleo del comando **Recortar** para añadir un efecto de sombra a las olas

Añadir el logotipo, el relleno y los dardos

Con el logotipo de la ola y su combinación de colores que evocan la "costa" (*coast* en inglés), tengo la imagen mental de una valla para la parte de "rancho" (*ranch* en inglés) del diseño, algo que recuerde a los laterales de vetas de madera de los primeros carromatos "de madera". Importo una plantilla de vehículo de la colección Pro Vehicle Outline de Digital Designware, que funciona a la perfección con CorelDRAW. Una de las mejores características de CorelDRAW es la posibilidad de escalar el espacio de trabajo. Aunque esté trabajando en un diseño para un edificio, un vehículo o una revista, es increíble poder trabajar a una escala del 100%. Los contornos Pro Vehicle Outline están en una escala de 1:20, de modo que fijo el tamaño de página en 200 por 400 pulgadas. A continuación, uso la herramienta **Selección** para seleccionar la plantilla y escribo **2000** en

los cuadros de **Factor de escala** en la barra de propiedades, lo que aumenta el tamaño de mi plantilla hasta un 2000%. Y ya estoy listo para empezar.

Cambio el tamaño del logotipo, lo giro con la herramienta **Selección** y lo coloco en el contorno de la camioneta hacia la parte posterior de la caja. A continuación, duplico el logotipo (**Ctrl + D**) para el otro lateral. Ahora puedo usar el contorno de la camioneta para recortar el logotipo con el comando **Intersección** de mi ventana acoplabable personalizada **Dar forma** (Figura 10). A continuación, dibujo un rectángulo grande y lo coloco sobre el área de la camioneta que quiero cubrir. Ahora aplico un relleno degradado al rectángulo. Para ver un rango más amplio de posibles colores de relleno, selecciono **Personalizado** en el área **Mezcla de colores** del cuadro de diálogo **Relleno degradado**.

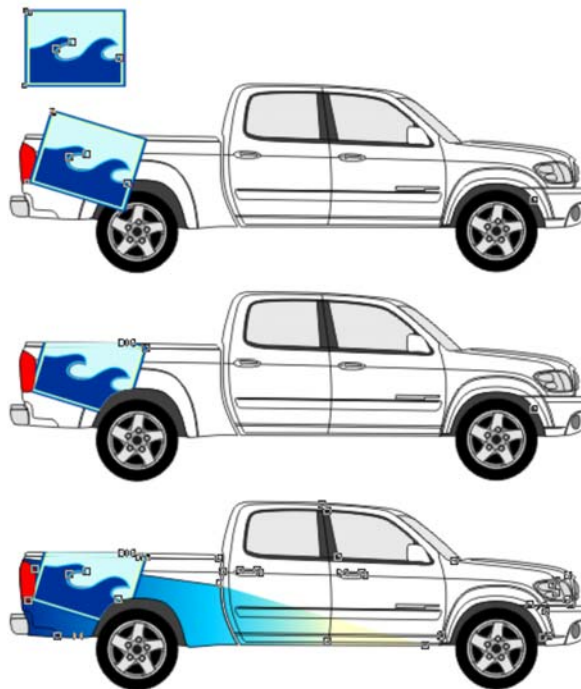


Figura 10: recorte del logotipo y aplicación del relleno

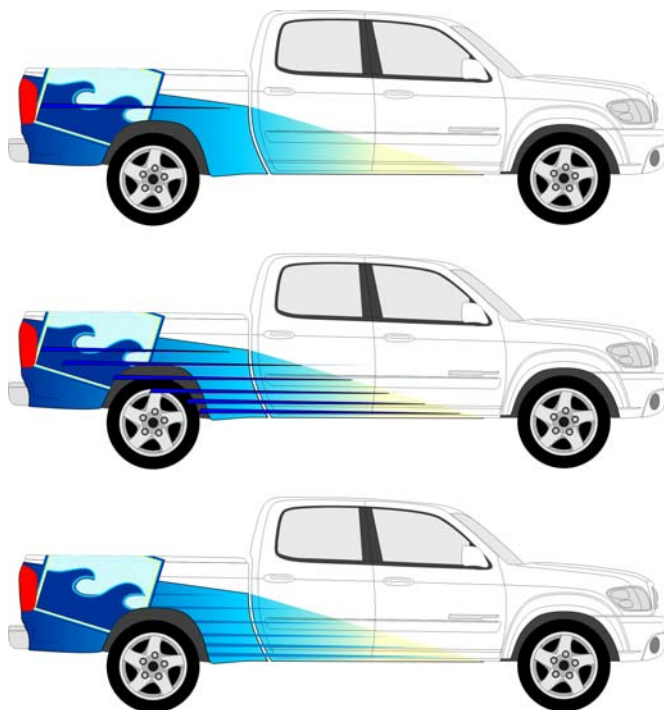


Figura 11: añadiendo los dardos

Finalmente, con la herramienta **Bézier** dibujo un triángulo largo, lo duplico cinco veces (**Ctrl + D**) y coloqué las copias en su lugar para crear los dardos a lo largo del lateral de la camioneta (Figura 11).

Incorporación del texto

A continuación, creo el texto "Ranch & Coast" en tres cadenas de texto independientes. Las fuentes, suministradas por Letterhead Fonts, transmiten la imagen adecuada. Con la herramienta **Selección**, selecciono el texto "Ranch", hago clic en **Organizar ▶ Convertir a curvas (Ctrl + Q)** y, a continuación, selecciono **Organizar ▶ Descombinar curva (Ctrl + K)**. Al convertir el texto en curvas y descombinarlo, puedo ajustar la forma de cada carácter de manera independiente (Figura 12). Sin esta función solo podría modificar el texto escalándolo, inclinándolo o girándolo. Cuando

ya estoy satisfecho con la forma de las letras, selecciono el texto "Ranch", hago clic en **Organizar ▶ Combinar** y añado un relleno degradado. Al combinar los caracteres evito tener que aplicar el relleno a cinco objetos independientes.

Después de añadir el relleno al texto "Ranch", selecciono el texto "Coast". Quiero que las letras del texto "Coast" se integren entre sí, de modo que uso el comando **Soldar** de mi ventana acoplable **Dar forma** para combinar cada uno de los caracteres en una única cadena de texto uniforme. A continuación, añado un relleno degradado al texto "Coast".

RANCH
RANCH
RANCH
RANCH

Figura 12: cambio de la forma del texto e incorporación de relleno degradado

Ahora selecciono el texto "Ranch" y uso mi ventana acoplable **Silueta** para añadir una silueta al exterior del objeto (Figura 13). Y repito los mismos pasos para los textos "&" y "Coast." Hago uso de la herramienta **Silueta** en lugar de la herramienta **Contorno** porque conozco el mundo de los carteles en el que una línea vectorial puede ser necesaria como línea

de recorte cuando el diseño se haya impreso y cortado. A continuación, uso la combinación de teclas **Ctrl + K** para romper la silueta de cada objeto de texto. Seleccione la silueta del texto "Coast" y uso la combinación de teclas **Ctrl + D** para duplicarlo. Usaré este duplicado para crear una sombra para el texto. Inicialmente el duplicado se encuentra en la parte superior del texto, de modo que uso la combinación de teclas **Ctrl + Av Pág** para colocarlo bajo el texto y la silueta. Finalmente, muevo el duplicado hacia una posición en la que creo que encaja mejor para una sombra y ya he terminado (Figura 14).

RANCH
RANCH

Figura 13: incorporación de una silueta

RANCH
& Coast
TERMITE & CONSTRUCTION

Figura 14: incorporación de una sombra

Últimos retoques para el diseño

El diseño lateral ya está terminado. Ahora debo duplicarlo para el otro lateral. A continuación, uso el botón **Reflejar horizontalmente** de la barra de propiedades para reflejar todo el gráfico (Figura 15). Luego, vuelvo a reflejar el texto para devolverlo a su posición normal. Tras un rápido giro del logotipo, estoy listo para llevar el diseño a la parte trasera de la camioneta.

Algunas partes de un vehículo han de tenerse en cuenta a la hora de realizar el diseño. Componentes como los manillares de las puertas, los emblemas y los moldeados de las puertas quedan mejor cuando no están cubiertos por texto. Puedo rotular casi cualquier cosa, pero cuando tengo el control del diseño, puedo trabajar sobre esas partes del vehículo y ahorrar tiempo a la hora de realizar la instalación, además de ahorrarle dinero al cliente.

CorelDRAW me permite mostrarles a mis clientes una buena imagen del aspecto que tendrá el proyecto final. Al haber tantas herramientas de diseño en el mercado, creo que apenas he tocado la punta del iceberg. Incluso tras 13 años en el negocio. ¡Y es mucho mejor que hacer garabatos en una servilleta!

Al observar el diseño terminado creo que he logrado mi objetivo “simple pero llamativo”. Ahora voy a pedirle al cliente su visto bueno. ¡El primer borrador ha sido un éxito! Mi cliente dice que el diseño es exactamente lo que buscaba. Realizamos algunos ajustes después de realizar una impresión de prueba sobre vinilo con la impresora Roland para observar la precisión del color y finalizamos el trabajo (Figura 16).

Espero que estos consejos le resulten útiles con cualquier lienzo en el que trabaje en el futuro.



Figura 15: todo el gráfico ha sido reflejado. El texto volverá a ser reflejado para volverlo a colocar en posición normal.



Figura 16: camioneta rotulada

Capítulo 16: Técnicas de administración del color



Acerca del autor

David Milisock, autor de *Administración del color en CorelDRAW Graphics Suite*, trabaja en el sector del diseño gráfico desde 1975. Es el presidente de Custom Graphic Technologies Inc., una compañía de asistencia técnica especializada en administración del color, compatibilidad de archivos con el estándar Adobe® PostScript®, sistemas de red e informáticos y asesoría de gestión empresarial para todas las instalaciones gráficas. Ha proporcionado asistencia técnica profesional para CorelDRAW® desde la versión 4. Además de ser un colaborador habitual de artículos técnicos sobre color profesional, también ha compartido su experiencia técnica en los foros de Corel. David Milisock es el autor de este tutorial, en el que también ha colaborado Matthew Don, miembro del equipo de desarrollo de CorelDRAW.

Capítulo 16: Técnicas de administración del color

La clave para obtener la salida de color idónea es la fase de creación de colores. Si presta atención al color durante el proceso de diseño, la exportación e impresión del archivo serán sencillas.

La administración del color proporciona un entorno en el que puede crear archivos nuevos o abrir archivos a partir de otro origen con la confianza de que los colores serán coherentes, tanto al visualizarlos en pantalla como al imprimirlos.

Explicación del espacio de color

Distintos dispositivos, como impresoras o monitores, pueden interpretar los mismos valores de color de forma distinta. La función de administración del color sincroniza los valores de color con el espacio de color de cada dispositivo para que los colores tengan la misma apariencia independientemente del dispositivo.

Los espacios de color se definen según el rango (o gama) de colores que abarcan. Algunos espacios de color son más grandes que otros y contienen un rango de colores más amplio. A menudo, el nombre del espacio de color refleja el modelo de color. Por ejemplo, los espacios de color sRGB y ProPhoto RGB utilizan el modelo de color RGB, que está basado en tres colores principales: rojo (R, del inglés "Red"), verde (G, del inglés "Green") y azul (B, del inglés "Blue"). El modelo de color RGB se utiliza para mostrar imágenes en pantalla, mientras que el modelo CMYK se utiliza para la impresión mediante la mezcla de cuatro tintas distintas: cian (C, del inglés "Cyan"), magenta (M, del

inglés "Magenta"), amarillo (Y, del inglés "Yellow") y negro (K, del inglés "black").

Dentro de los espacios de color, cada color se representa con un rango de matices desde el más claro al más oscuro (más puro). Por ejemplo, en el modelo RGB, los colores se representan con números que indican el nivel de saturación de cada uno de los tres colores que lo componen (rojo, verde y azul). Estos números cuentan con ciertas limitaciones informáticas; en un espacio de color RGB de 24 bits, cada color tiene un máximo de 256 sombras.

En el espacio de color RGB, los colores se asignan a lo largo de los 256 matices disponibles, desde el más claro al más oscuro. Pero en un espacio de color más amplio, los 256 matices se reparten en un mayor rango de matices entre los claros y los oscuros. Esta es la razón por la que los valores RGB de un espacio de color pueden producir un matiz de color diferente en otro espacio de color, incluso si los números RGB son los mismos.

Por ejemplo, el espacio de color ProPhoto RGB es más amplio que el espacio de color sRGB (Figura 1). No obstante, los colores de ambos espacios de color tienen el mismo rango numérico, de 0 a 256. Esto indica que aunque se han aplicado los mismos números RGB a ambos espacios de color, los colores producidos no son los mismos. Por ejemplo, los valores R125, G125, B125 (un gris neutro) representarían dos matices diferentes de gris. Es importante identificar los valores y el espacio de color para asegurarnos de que este color se represente correctamente en el equipo o la impresora.

Por otro lado, los valores de color también pueden variar entre distintos dispositivos y, como resultado, puede que los colores RGB en pantalla no se impriman correctamente en CMYK. Por ejemplo, el espacio de color Adobe® RGB es más amplio que el espacio de color Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing, que es un espacio de color CMYK utilizado para impresiones (Figura 2).

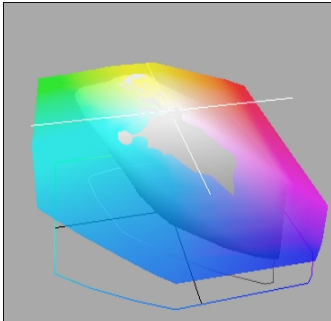


Figura 1: Representación tridimensional del espacio de color ProPhoto RGB (forma más grande) y el espacio de color sRGB (forma más pequeña).

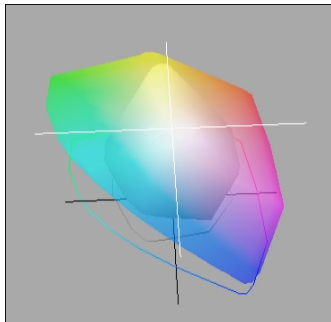


Figura 2: Representación tridimensional del espacio de color Adobe RGB (forma más grande) y el espacio de color Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing (forma más pequeña).

Si los valores de color son correctos, pero el espacio de color está mal identificado, los colores aparecerán distorsionados (Figura 3). Para evitar las variaciones de color, hemos de identificar correctamente los valores de color y el espacio de color (Figura 4). Para que la transferencia de valores de color se realice correctamente, las impresoras y los monitores

utilizan un conjunto de instrucciones que “traducen” los valores de color al espacio de color utilizado por el dispositivo. Este conjunto de instrucciones se denomina “perfil de color”. Por ejemplo, mi impresora Epson Stylus® Pro 9800 cuenta con un perfil de color que le ayuda a determinar cómo se deben representar los números de color en el espacio de color para asegurar su correcta interpretación.

Los perfiles de color también se pueden guardar con la imagen para asegurar la coherencia de los colores. Un perfil de color guardado con la imagen se denomina “incorporado”.



Figura 3: Los valores de color son correctos, pero el espacio de color está mal identificado.



Figura 4: Tanto los valores de color como el espacio de color están bien identificados.

Uso de elementos de espacios de color distintos

Con el nuevo sistema de administración del color de CorelDRAW Graphics Suite X5, es fácil conservar la integridad del color mientras trabaja en sus diseños, incluso si su proyecto incorpora elementos gráficos de espacios de color diferentes.

Por ejemplo, nuestra compañía, Custom Graphic Technologies, copatrocinaba un día de golf con la compañía Advanced Signs and Graphics. Un gran número de clientes actuales y potenciales iba a estar presente en el evento, así es que nos propusimos proporcionar un póster y algunos folletos. Los dos patrocinadores de mayor importancia son compañías gráficas, por lo que tuvimos que prestar especial atención a los colores para asegurarnos de su correcta reproducción. El póster también sería nuestro proyecto de prueba para la inminente muestra de la

Cámara de comercio; no había margen de error.

Para este proyecto decidimos utilizar imágenes de diferentes fuentes. El agua potable para el evento había sido donada por una compañía local de distribución de agua y, como agradecimiento, decidimos utilizar una de sus imágenes como fondo del póster (Figura 5). Para no enojar a la compañía donante, teníamos que asegurarnos de que los colores del póster coincidieran con los de la imagen original. Además, queríamos incluir una foto de Nancy Seibert, Presidenta de Advanced Signs and Graphics, y de mí mismo (Figura 6). Utilizamos algunas instantáneas que habíamos tomado como preparación para la muestra de la Cámara de comercio. Por último, también queríamos incluir los logotipos de nuestras dos compañías (Figura 7).

Cada uno de estos tres elementos gráficos se había creado en un espacio de color diferente, y algunas de las imágenes incorporaban perfiles de color. La imagen de fondo incorporaba un perfil de color Adobe RGB, mientras que la foto incorporaba un perfil de color ProPhoto RGB. Los dos logotipos se habían creado en el espacio de color Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing, pero no incorporaban ningún perfil de color.

Repasamos mentalmente lo que necesitábamos: la imagen de la compañía de agua, los logotipos de nuestras dos compañías y nuestra foto. Lo que parecía más complicado al trabajar con varios espacios de color era imprimir los elementos RGB al máximo nivel de brillantez conservando al mismo tiempo los colores CMYK de los logotipos corporativos.



Figura 5: La imagen de la compañía de agua incorpora un perfil de color Adobe RGB.



Figura 6: Mi foto con Nancy incorpora un perfil de color ProPhoto RGB.



Figura 7: Los logotipos de nuestras compañías no incorporan ningún perfil de color.

Selección de las opciones de configuración de la aplicación

Antes de crear el documento, debemos elegir la configuración predeterminada de administración de color para CorelDRAW (Figura 8). Para obtener acceso a la configuración predeterminada, hacemos clic en **Herramientas ▶ Administración de color ▶ Configuración predeterminada**. El área **Políticas de administración del color** del cuadro de diálogo **Configuración de administración de colores predeterminados** enumera varias opciones de configuración distintas para abrir, importar y pegar imágenes. En la sección **Abrir**, la opción predeterminada consiste en utilizar los perfiles de color incorporados para que el archivo se abra, se muestre y se imprima como lo estableció el creador del archivo. Este valor

predeterminado es el recomendado. Entre las otras dos opciones, **Asignar perfil de color predeterminado** es la idónea para archivos sin perfiles de color incorporados, mientras que la opción **Convertir a perfil de color predeterminado** debería utilizarse si pretende combinar los archivos con otros archivos provenientes de otros espacios de color. A continuación selecciono las casillas **Avisar sobre disparidad de perfiles de color** y **Avisar si faltan perfiles de color**, ya que deseo que CorelDRAW me avise si alguno de los archivos no coinciden con mi perfil de color o si les falta algún perfil de color. La notificación sobre los problemas relacionados con el perfil de color al abrir o importar archivos me ayudará a establecer el control del color de forma inmediata durante el proceso de diseño.

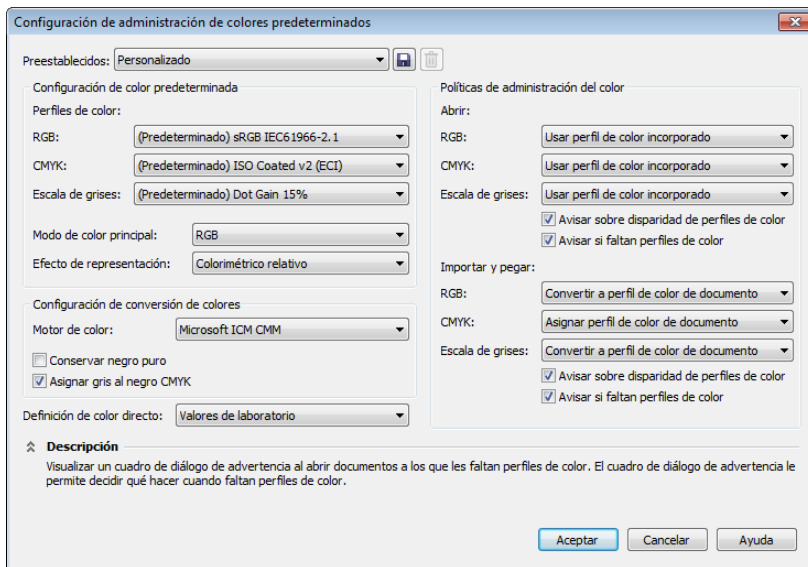


Figura 8: Configuración de administración de colores predeterminados

En la sección **Importar y pegar**, la opción predeterminada es **Convertir en perfil de color del documento**, que es la mejor opción para conservar la integridad del color. Las otras opciones son **Asignar perfil de color del**

documento (idónea para los archivos a los que les faltan perfiles de color) y **Usar perfil de color incorporado** (idónea para archivos importados con perfiles de color que coinciden con el documento). Por último, selecciono las

casillas **Avisar sobre disparidad de perfiles de color** y **Avisar si faltan perfiles de color**.

En el área **Configuración de conversión de colores**, acepto las opciones predeterminadas para el **Sistema de color**. CorelDRAW es compatible con el sistema de color CMM Microsoft® Image Color Management (ICM) (predeterminado), el sistema de color Microsoft WCS y el sistema de color Adobe CMM (si se carga como una aplicación de terceros). Dejo la casilla **Conservar negro puro** desactivada, ya que esta opción produce el negro más puro posible durante las conversiones de color y hace los otros colores de escala de grises menos brillantes. Dejo la casilla **Asignar gris al negro CMYK** activada, ya que quiero asegurarme de que los objetos en escala de grises se impriman como tonos de negro para no malgastar tintas cian, magenta y amarilla. La **Definición de color directo** está establecida en **Valores Lab**, que es la especificación más reciente de PANTONE® y resulta mucho más precisa para las conversiones de colores directos en otros modelos de color.

Selección de las opciones de configuración del documento

Antes de empezar a trabajar en el proyecto, asigno los parámetros del documento. Para ello hago clic en **Archivo ▶ Nuevo** y selecciono las opciones apropiadas en el cuadro de diálogo **Crear documento nuevo** (Figura 9). El póster tendrá un tamaño de 36 x 24 pulgadas, por lo que introduzco estos valores en los cuadros **Anchura** y **Altura**. La salida debe tener calidad fotográfica desde una distancia de visión de 1 metro, por lo que necesitamos una resolución de 200 ppp (puntos por pulgada) en el tamaño de salida final. La configuración de **Resolución de representación** variará según la salida deseada: 96 ppp para trabajos para Web o para presentaciones, 150 o 200 ppp para una salida impresa por una impresora de inyección

de tinta, o 400 ppp para una salida de calidad óptima impresa por una imprenta de 200 líneas por pantalla. Establezco la resolución en 200 ppp, que es suficiente para obtener la máxima calidad con una impresora Epson. La resolución se puede cambiar más tarde (**Diseño ▶ Preparar página**), lo cual resulta muy práctico si la finalidad del documento en curso cambia según diferentes tipos de salida.

A continuación establezco los perfiles de color. CorelDRAW X5 permite que el color se administre de forma separada para cada documento, y no es necesario que la configuración del documento coincida con la predeterminada de la aplicación. En el cuadro de diálogo **Crear documento nuevo**, establezco la opción **Modo de color principal** en **CMYK**, que es el modo de color apropiado para mi impresora de cuatro tintas. El modo de color principal no restringe los colores del documento al espacio de color seleccionado (en este caso no convertirá todo a CMYK). Esta opción simplemente establece el modo de color preferido al establecer opciones predeterminadas para las paletas de colores o al exportar a un formato de archivo que solo es compatible con un modo de color, como TIFF, PNG o Adobe® Illustrator®.

Para la opción **Perfil RGB**, selecciono **Adobe RGB (1998)** para que todas las imágenes RGB importadas se muestren en este espacio de color. Al imprimir trabajos en imprentas, es necesario un perfil de color RGB lo suficientemente grande que abarque el espacio de color CMYK de la imprenta. Adobe RGB es estándar RGB para imprentas en el hemisferio occidental. Es el espacio de color RGB más pequeño capaz de reproducir al completo los espacios de color CMYK de las imprentas. Adobe RGB se encuentra además muy próximo a la gama de la mayoría de impresoras de inyección de tinta, por lo que durante la impresión podré evitar cambios de color extremos de los elementos RGB de mi documento. Este espacio de color me permitirá

imprimir los colores tan brillantes como me permita la impresora de inyección de tinta y minimizar a la vez los efectos de la conversión RGB en CMYK.

En el cuadro de lista **Perfil CMYK**, selecciono **Cargar perfiles de color**, a continuación examino los perfiles de color disponibles en mi equipo y, por último, cargo el perfil de color Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing. Este perfil de color es un perfil de color CMYK de Kodak®, un estándar para nuestra compañía, idóneo para nuestros logotipos corporativos. En diferentes partes del mundo trabajan con diferentes estándares

CMYK, y el perfil de color Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing se utiliza en Estados Unidos.

Para el **Perfil de escala de grises**, acepto la opción predeterminada **Gamma 2.2 de gris**. “Gamma” es un término que describe la forma en que un espacio de color define la transición de luminosidad de negro a blanco. Utilizo la opción **Gamma 2.2** porque tiene el mismo número de valores numéricos para los colores oscuros y los claros, lo cual garantiza una precisión uniforme en todo el rango de valores de color posibles.

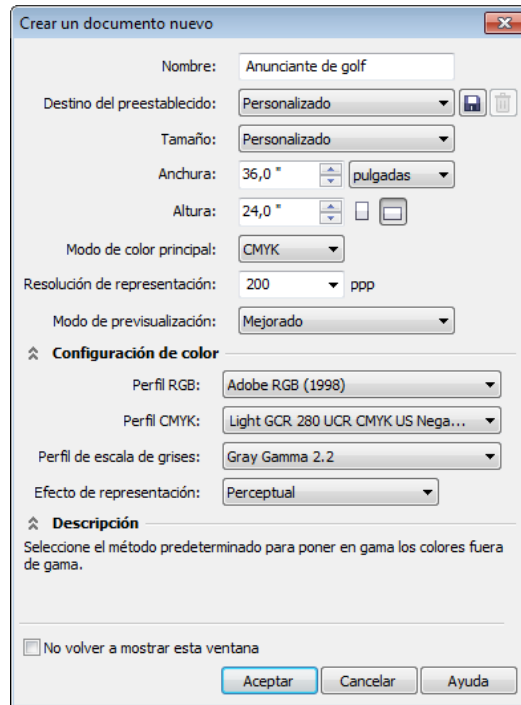


Figura 9: Configuración del documento

Para la opción **Representar**, selecciono **Perceptual**. La representación es un conjunto de instrucciones que especifican cómo convierte el sistema de color los valores de color de los espacios de color grandes a los pequeños o, al contrario, de los pequeños a los

grandes. Utilizo la representación perceptual porque, por experiencia, esta configuración es la que mejor conserva la percepción general de la imagen cuando los colores se convierten de espacios de color grandes a pequeños, tanto con RGB como con CMYK. Si lo deseo, puedo

cambiar más tarde la configuración de color del documento haciendo clic en

Herramientas ▶ Administración de color ▶ Configuración de documento.

Como suelo utilizar estas opciones de configuración de documento para otros proyectos, las he guardado todas (excepto la de tamaño del documento) como un **Destino preestablecido** denominado **CGT CMYK SHEETFED**. En vez de ajustar todas las opciones de configuración de una en una, más tarde podré elegir el preestablecido de documento personalizado. Después establezco el tamaño de documento para el proyecto en cuestión y a continuación puedo empezar a crear el póster.

Creación del póster

Ya tenemos suficiente información para empezar a crear el póster. Lo interesante de este proyecto es que podemos controlar el color de todos los elementos gráficos. Los colores se convertirán al espacio de color del documento, muy cercano al espacio de color del destino de mi impresora Epson; casi no habrá variación de color entre lo mostrado en pantalla y lo impreso.

En primer lugar importo la imagen de fondo de la compañía de agua. Este fondo es una imagen con gestión de color, lo cual significa que incorpora un perfil de color, Adobe RGB en nuestro caso. Como el perfil de color incorporado de la imagen coincide con el perfil de color RGB del documento, el archivo se importa sin ninguna advertencia sobre perfiles de color dispares o no encontrados. Cambio el tamaño de la imagen a 36,25 x 24,25 pulgadas para dejar una sangría (recorte durante el acabado), y después guardo el archivo.

A continuación importo la foto de Nancy y mía eliminando antes el fondo de la misma. En este caso CorelDRAW muestra una advertencia de **Disparidad de perfil de color**, ya que el perfil de color de la foto (ProPhoto) no coincide

con el espacio de color RGB del documento (Adobe RGB) (Figura 10). La acción apropiada consiste en permitir que la imagen se convierta al espacio de color RGB, ya que todos los elementos RGB del documento forman parte del mismo espacio de color RGB. La misma regla se aplica a los elementos CMYK, que también deberían formar parte del mismo espacio de color CMYK.

A continuación importo los logotipos corporativos. Los logotipos no cuentan con gestión de color, es decir, no contienen perfiles de color incorporados. Al importar las imágenes, CorelDRAW muestra una advertencia de **Perfil de color no encontrado** que me permite asignar un perfil de color al archivo para así convertirlo al espacio de color CMYK del documento (Figura 11). Si asigno el perfil de color del documento al archivo importado, no será necesaria ninguna conversión.

Llegado a este punto he conseguido crear un archivo con elementos Adobe RGB, ProPhoto RGB y Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing. Todos los elementos se han convertido a los espacios de color RGB y CMYK del documento.

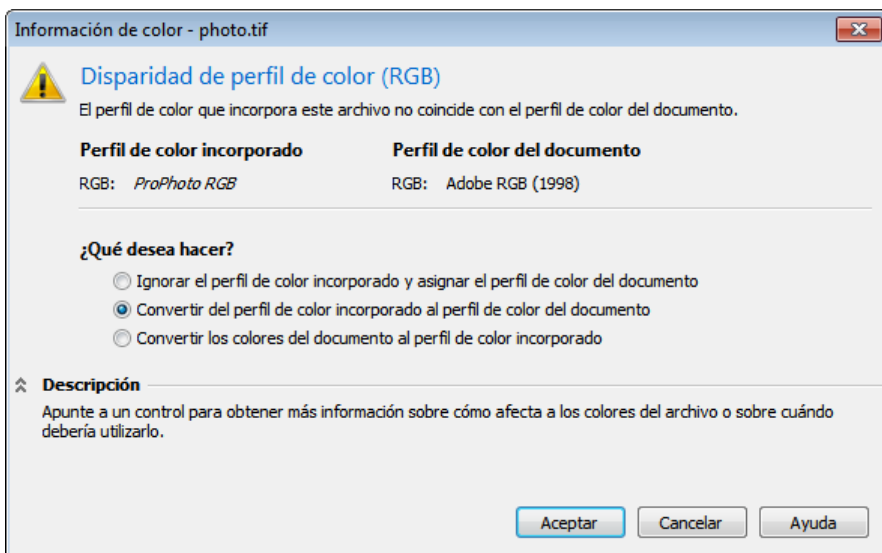


Figura 10: El perfil de color de la foto importada no coincide con el espacio de color RGB del documento.

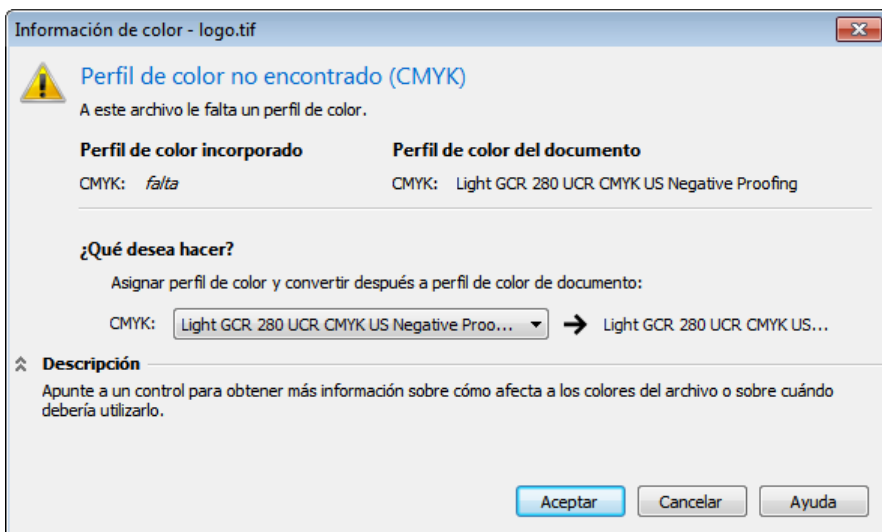


Figura 11: Al archivo importado le falta un perfil de color CMYK.

Preparación del documento para su impresión

Para este proyecto utilizaré una impresión de gama ampliada. Utilizando una impresora de inyección de tinta de seis u ocho colores puedo

producir una gama bastante más amplia que el perfil de color CMYK más amplio. Este tipo de impresión me permite almacenar los elementos RGB, de color directo (PANTONE) y CMYK en un solo archivo y, como resultado, obtener una impresión más precisa de todos

los elementos que si utilizara un proceso CMYK estándar.

Antes de imprimir el póster, conviene observar la apariencia de los colores. Para ello, utilizo la nueva ventana acoplable **Configuración de prueba de color** (Figura 12). Para obtener acceso a la ventana acoplable, hago clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Configuración de prueba de color**. Con esta ventana acoplable puedo producir una prueba suave del póster exportando el archivo con un perfil de color incorporado que coincide con el dispositivo de salida. La prueba suave simula la apariencia de los colores al imprimirlos en la impresora Epson Stylus Pro 9800. A continuación elijo el perfil de color para mi impresora Epson de la lista **Simular entorno**, perfil que ya he cargado con anterioridad. Después selecciono la casilla **Probar colores**, hago clic en el botón **Exportar prueba suave** y elijo el formato de archivo PDF para la prueba suave.

Además de imprimir el póster, me gustaría imprimir algunos folletos. Para imprimir el póster de alta resolución, es conveniente utilizar una impresora de gran formato, pero para los folletos utilizar esta misma impresora sería demasiado costoso e innecesario. El papel y las tintas para las impresiones de gran formato son más caros, y la cantidad de folletos que quiero imprimir es demasiado alta. Por este motivo, para imprimir los folletos rápidamente y sin que cueste demasiado, decido utilizar una impresora digital, en concreto la Kodak® NexPress™. Esta impresora cuenta con un perfil de color diferente del perfil de color de la impresora Epson. Para ver cómo aparecerán los colores al imprimir los folletos, elijo el perfil Kodak NexPress de la lista **Simular entorno**, selecciono la casilla **Probar colores** y exporto otra prueba suave. Es importante tener en cuenta que la calidad de la prueba suave dependerá del equipo utilizado para visualizarla.

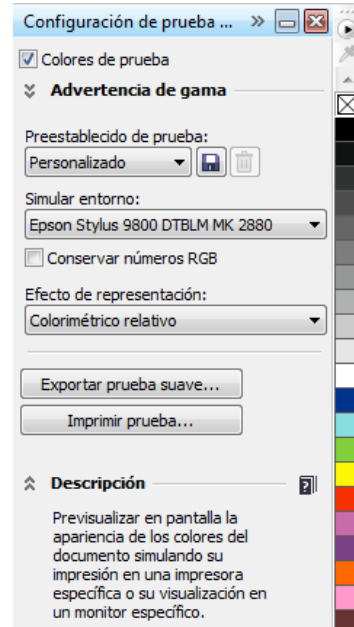


Figura 12: Ventana acoplable **Configuración de prueba de color**.

El póster está ahora listo para ser impreso (Figura 13). Recuerde que, para reproducir colores de forma precisa para cualquier tipo de salida, el método más sencillo consiste en dejar que CorelDRAW administre las disparidades de color y en elegir las opciones de configuración de administración del color en el documento según el destino de salida. Por último, al crear una prueba suave, podrá asegurarse de que los colores de salida tendrán la apariencia esperada.



Figura 13: Póster final.

Capítulo 17: Diseño de una carpa hinchable

Michal Polák



Acerca del autor

Michal Polák reside en la República Checa, en la ciudad de Újezd u Brna (Moravia del Sur). Michal se graduó en 2001 en el programa de publicidad y arte gráfica del College of Applied Arts and Graphics de Jihlava. En 2009 completó un programa de diseño en la Academy of Arts, Architecture and Design de Praga. En la actualidad trabaja en Francisdrake, en su propio estudio gráfico, con su colega Zdenek Pudil. Michal ha trabajado durante muchos años con CorelDRAW® como herramienta principal para la creación de todo tipo de diseños, como material de correspondencia, catálogos, logotipos, productos de identidad corporativa, tarjetas de visita, pósters, diseños Web y dibujos técnicos. En 2009, su logotipo para la compañía SANTECH Plus ganó el tercer premio en el concurso de diseño internacional de CorelDRAW en la categoría Publicidad y marketing.

Capítulo 17: Diseño de una carpa hinchable

En nuestro estudio creamos materiales gráficos con CorelDRAW para la Red Europea para la Promoción de Actividad Física Beneficiosa para la Salud (del inglés, Health-Enhancing Physical Activity, o HEPA Europe). Para la escuela de patinaje en línea de la HEPA creamos materiales de identidad corporativa, logotipos, pósters, gráficos para vehículos, un refugio móvil para patinadores en línea, tarjetas de visita y otros diseños. La escuela también nos solicitó un diseño gráfico para una carpa

hinchable de grandes dimensiones. El requisito principal era que la carpa tenía que seguir el estilo corporativo de la HEPA, que incluía una combinación predominante de naranja y negro que contrastaba con pequeños gráficos blancos. Tras recibir instrucciones completas sobre el proyecto, me puse manos a la obra. En este tutorial explico los pasos necesarios para llevar a término este proyecto de diseño de carpa (Figura 1).



Figura 1: Diseño de carpa.

Creación de las formas principales

Para empezar, obtengo las dimensiones principales de la carpa del fabricante. El plano base mide 6 x 6 metros, la carpa mide 4,8 metros de altura y cada pata tiene 1,07 metros de anchura. En CorelDRAW utilizo una escala de 1:10; si la medida real es de 4,8 metros, en pantalla e impresa, la carpa medirá 48 centímetros. Para establecer la escala hago doble clic en las reglas, a continuación hago clic en el botón **Editar escala** y elijo **1:10**. Las reglas y la barra de propiedades muestran ahora las dimensiones reales.

A continuación creo las formas vectoriales para la carpa. Como las patas de la carpa están arqueadas, dibujo cada pata como una serie de rectángulos en vez de como una curva suave. En primer lugar dibujo un rectángulo con las dimensiones del fabricante: 107 cm de anchura por 114 cm de altura. A continuación creo cinco copias del rectángulo y las apilo una sobre otra (Figura 2). Giro los rectángulos duplicados y utilizo una guía vertical para ordenarlas en un arco de 90 grados desde la

base hasta la parte superior de la carpa (Figura 3). Después convierto los rectángulos a curvas para poder manipular los nodos. Utilizo la herramienta **Forma** para alinear los nodos de esquina de cada par de rectángulos adyacentes y evitar así la superposición de los rectángulos (Figura 4).

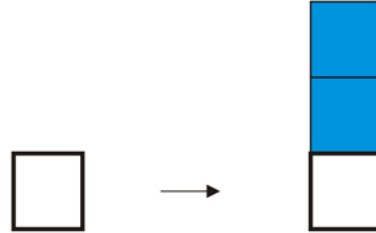


Figura 2: El primer rectángulo está duplicado, con las duplicaciones apiladas una encima de otra.

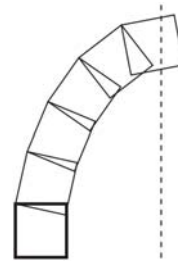


Figura 3: Giro los rectángulos para formar un arco.

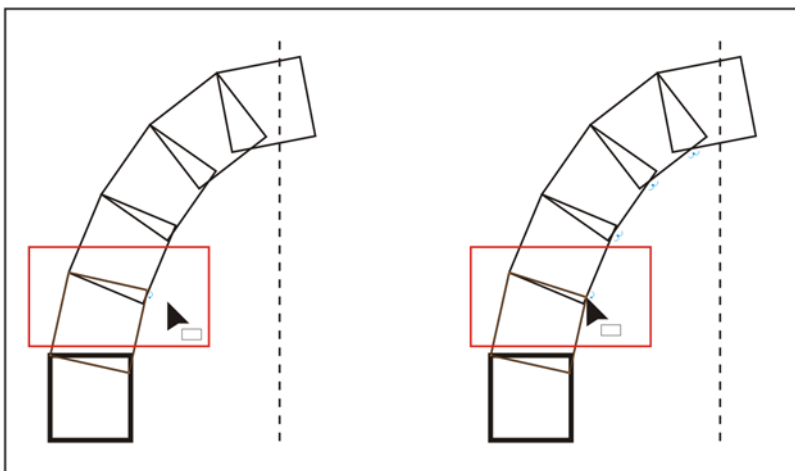


Figura 4: Utilizo la herramienta **Forma** para ajustar las áreas superpuestas.

Para recortar la parte superior de la pata, creo un rectángulo y lo alinee con la guía (Figura 5). Primero selecciono el rectángulo y después la parte superior de la pata. A continuación hago clic en el botón **Recortar** de la barra de propiedades.

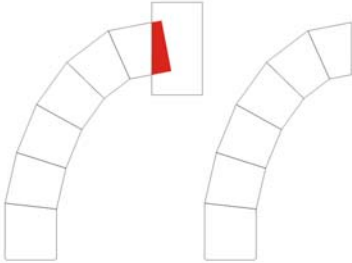


Figura 5: La parte superior de la pata está recortada.

A continuación creo una copia reflejada de la pata hacia el lado derecho (Figura 6). He conseguido la apariencia principal de la carpa. Ésta es la forma básica que utilizaré para crear los lados anterior, posterior y laterales de la carpa.

Para las partes anterior y posterior de la carpa utilizo la herramienta **Bézier** y creo una forma triangular (Figura 7). Para los lados creo una forma en la parte izquierda y creo una copia reflejada en la derecha (Figura 8). Cuando las partes derecha e izquierda se encuentren conectadas, el lateral de la carpa estará creado (Figura 9).

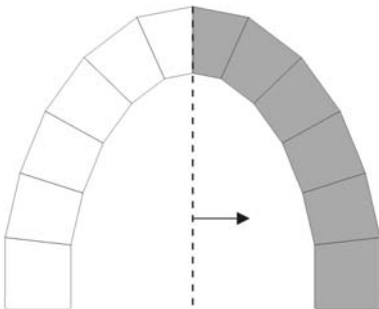


Figura 6: Reflejamos la pata de la carpa.

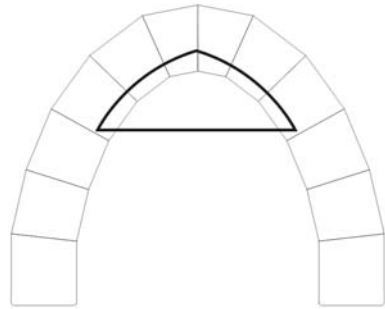


Figura 7: Utilizamos la herramienta **Bézier** para añadir un triángulo a las partes anterior y posterior de la carpa.

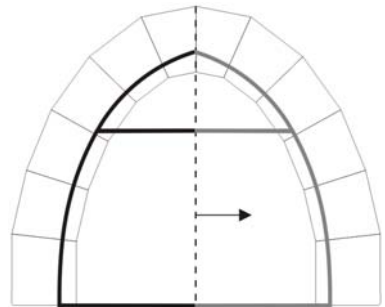


Figura 8: Añadimos una forma al lateral de la carpa y después la reflejamos.

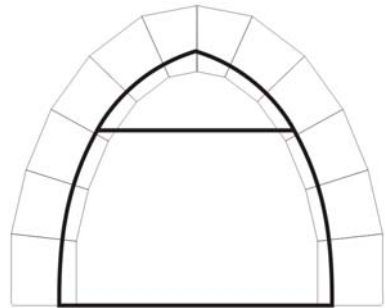


Figura 9: Parte lateral de la carpa.

Adición de colores

Ahora que ya he creado el modelo vectorial completo de la carpa hinchable, puedo empezar a aplicar los colores. Para el color principal selecciono el naranja corporativo de la escuela de patinaje en línea de la HEPA.

Localizo el color adecuado con la ayuda de un muestrario de colores CMYK y una paleta de colores correspondiente en el formato de archivo CPL que podré importar en CorelDRAW. Para importar la paleta, copio el archivo CPL en la carpeta **Palettes**. A continuación, para abrir la paleta, en CorelDRAW hago clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Abrir paleta** y elijo el archivo de paleta apropiado. La paleta aparecerá junto a la paleta de colores predeterminada en la parte derecha de mi espacio de trabajo.

Decido cubrir la parte superior de las patas de la carpa de negro y añadir un patrón de corazones, que son el símbolo principal de la escuela. Primero dibujo una curva cerrada con la herramienta **Bézier** para crear una mitad del corazón. Después duplico la forma y giro la copia horizontalmente. Para unir las dos mitades, las selecciono y hago clic en el botón **Soldar** de la barra de propiedades. Una vez que ambas formas se han soldado en un solo objeto, relleno el objeto con negro arrastrando el color desde la paleta de colores.

A continuación creo copias del corazón arrastrándolo con el ratón mientras mantengo pulsada la tecla **Ctrl** para limitar los movimientos horizontalmente. Cuando el corazón se encuentre en la posición deseada, hago clic con el botón derecho del ratón para crear una copia. Coloco las copias unas junto a las otras (Figura 10).

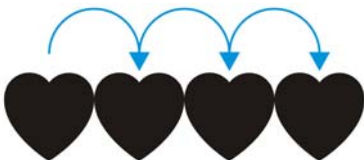


Figura 10: Copias del corazón.

Por último, reduzco la escala de los corazones y los coloco para que dé la sensación de que emergen de un fondo negro (Figura 11).



Figura 11: Los corazones están colocados según un patrón.

A continuación creo un rectángulo y lo relleno con el color naranja corporativo. Coloco el patrón de corazones sobre el rectángulo y agrupo los dos objetos (Figura 12).



Figura 12: Añadimos el patrón a un rectángulo naranja.

Después selecciono los seis rectángulos de una pata de la carpa y hago clic en el botón **Crear límite** de la barra de propiedades para crear un contorno de la pata (Figura 13). El contorno se crea como un objeto independiente para preservar los rectángulos individuales de la pata.

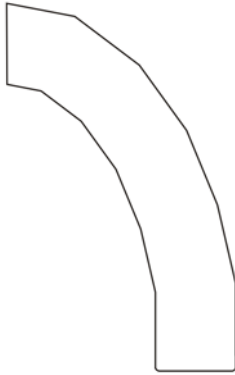


Figura 13: Contorno de la pata de la carpa.

Coloco el contorno de la pata sobre el fondo naranja con los corazones, y después giro el fondo (Figura 14).



Figura 14: Añadimos el contorno de la pata sobre el rectángulo y giramos el rectángulo.

Selecciono el contorno. Con la tecla **Mayús** pulsada, hago clic en el rectángulo para seleccionar ambos objetos. A continuación hago clic en el botón **Intersección** de la barra de propiedades para crear un objeto nuevo en el que se superpondrán los dos objetos seleccionados. Ahora el contorno de la pata de la carpa está relleno con el patrón de corazones (Figura 15).



Figura 15: Aplicamos el patrón a la pata de la carpa.

Para crear el efecto de una superficie redonda, oscurezco la parte exterior de la pata con respecto a la parte interior. Para ello, selecciono los seis rectángulos originales de la pata y hago clic en el botón **Agrupar** de la barra de propiedades. Coloco los rectángulos agrupados sobre la pata naranja y negra para que ambos objetos se superpongan completamente. Con el grupo de rectángulos seleccionado, mantengo pulsada la tecla **Mayús** y hago clic en la pata naranja y negra subyacente en la ventana acoplable **Administrador de objetos**. A continuación hago clic en el botón **Intersección** de la barra de propiedades para crear un grupo de rectángulos coloreados. Con los rectángulos seleccionados, quito los contornos y hago clic en el botón **Desagrupar** de la barra de propiedades para desagrupar los rectángulos coloreados.

A continuación añado un naranja más oscuro a los rectángulos naranjas y un negro más oscuro a los rectángulos negros (C100, M100, Y100, K100 en vez de los C0, M0, Y0, K100 iniciales). Después aplico una transparencia lineal a todos los rectángulos coloreados. Por último, añado los rectángulos más oscuros con la transparencia al contorno naranja y negro original (Figura 16). Al utilizar un color un

poco más oscuro para la parte exterior de la pata, le damos a la pata una apariencia tridimensional (3D) y un sentido de plasticidad a la carpa.

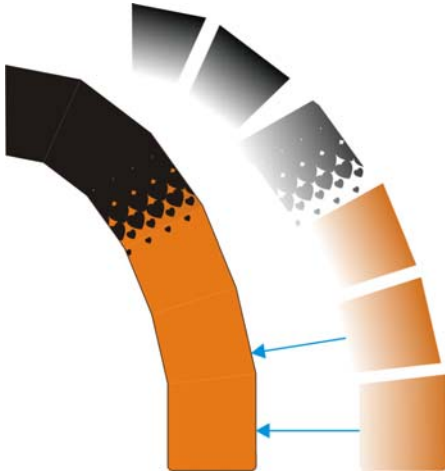


Figura 16: Añadimos rectángulos con un color más oscuro y transparencia a la pata de la carpa.

Una vez completadas las patas, relleno los laterales de la carpa con negro (Figura 17). Elijo el color blanco para el triángulo superior de las partes laterales, anterior y posterior (Figura 18). El blanco destaca del resto de la carpa, crea contraste y luminosidad óptica en la composición e incrementa la visibilidad de la carpa desde lejos.



Figura 17: Rellenamos el lateral de la carpa con negro.

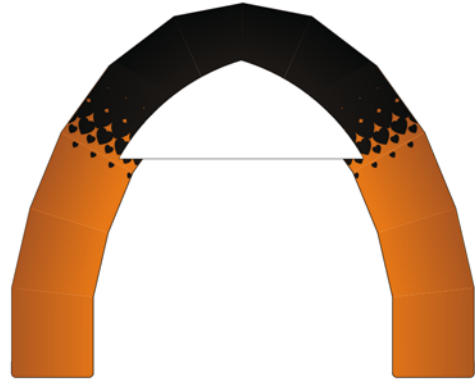


Figura 18: Utilizamos el color blanco para el triángulo superior de las partes anterior y posterior de la carpa.

Adición de los logotipos

El paso siguiente en el diseño de la carpa consiste en añadir los logotipos al triángulo superior y el panel negro de los laterales. Los triángulos de los laterales contendrán el logotipo de la tienda de la HEPA (Figura 19). Los triángulos de las partes anterior y posterior contendrán el mismo logotipo, aunque le añadiremos también las palabras "Test Centrum" bajo el logotipo (Figura 20).

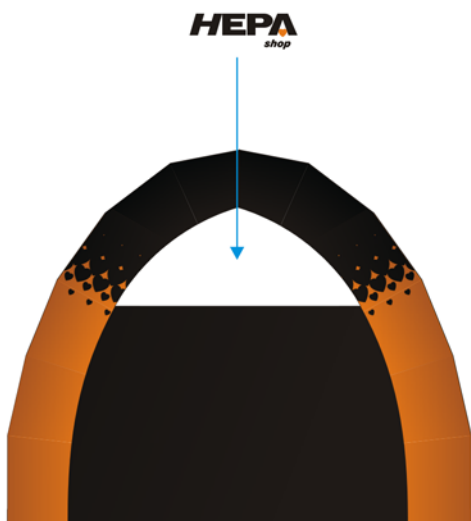


Figura 19: Añadimos el logotipo a cada lateral de la carpa.

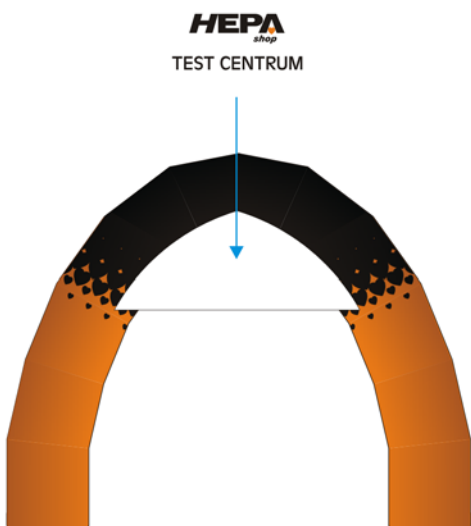


Figura 20: Añadimos el logotipo a las partes anterior y posterior de la carpa.

Los laterales de la carpa contendrán además otros logotipos creados en CorelDRAW por nuestro estudio para la compañía HEPA. Los logotipos que añadiremos son el de la tienda, el de caminata nórdica y el de la escuela de patinaje en línea de la HEPA, cada uno de ellos

con una dirección de sitio Web. Además de los logotipos, también añadiremos un mapa de la República Checa, con marcadores sobre las ciudades con escuelas de patinaje en línea de la HEPA (Figura 21). Inserto la imagen del mapa en CorelDRAW y a continuación creo un contorno sobre los bordes del país. Para crear el contorno, utilizo la herramienta **Mano alzada** con un trazo grueso.



Figura 21: Colocamos los logotipos y un mapa en el lateral de la carpa.

Para colocar los logotipos y el mapa, dibujo una cuadrícula amarilla y la coloco en el centro del panel negro del lateral de la carpa (Figura 22). Después coloco dos de los logotipos en la fila superior de la cuadrícula, justo por encima de los puntos donde se cruzan las líneas amarillas (Figura 23). En la parte inferior de la cuadrícula coloco el último logotipo y el mapa. Por último, en la parte inferior del fondo negro, añado una lista de los nombres de las ciudades marcadas en el mapa.



Figura 22: Creamos una cuadrícula amarilla para añadir los logotipos más fácilmente.

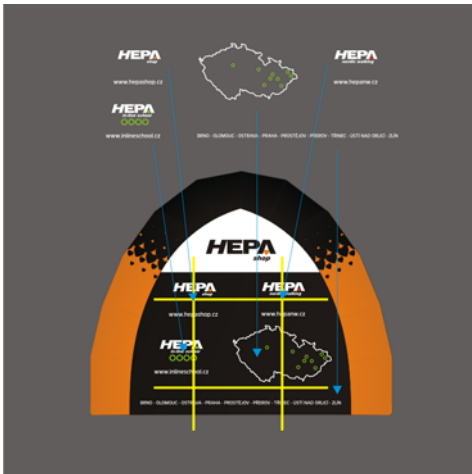


Figura 23: Posicionamiento de los logotipos y el mapa.

Preparación del diseño para la asignación 3D

Una vez terminado el diseño, exporto los elementos individuales a los archivos JPEG para su asignación con el software 3D. Para obtener una visualización 3D, antes debo crear imágenes de mapa de bits en 2D (Figura 24) y utilizar el software 3D para asignarlas sobre un modelo 3D de la carpa.

A mi cliente le gustó mucho el diseño propuesto y quedó muy satisfecho con el concepto. Decidí que estábamos listos para preparar el diseño para la compañía que produce las carpas hinchables. Convertí el archivo CorelDRAW en un archivo PDF de alta calidad con color CMYK y una resolución de 300 ppp. A continuación envié el archivo al fabricante para que imprimiera mi diseño gráfico sobre la carpa. Tras unos pocos meses, la carpa se ha hecho muy popular y se utiliza en todos los eventos de patinaje en línea de la HEPA (Figura 25).



Figura 24: Imágenes de mapa de bits que se asignarán a un modelo 3D.



Figura 25: La carpa se utiliza en los eventos de patinaje en línea.

Sexta parte

Guía de contenido digital



Imagen creada por Александр Послыхалин
(Alexander Poslykhalin)



Capítulo 18: Búsqueda y gestión de contenido

Exploración de Corel CONNECT **240**

Exploración y búsqueda de contenido **242**

Uso y gestión de contenido **242**

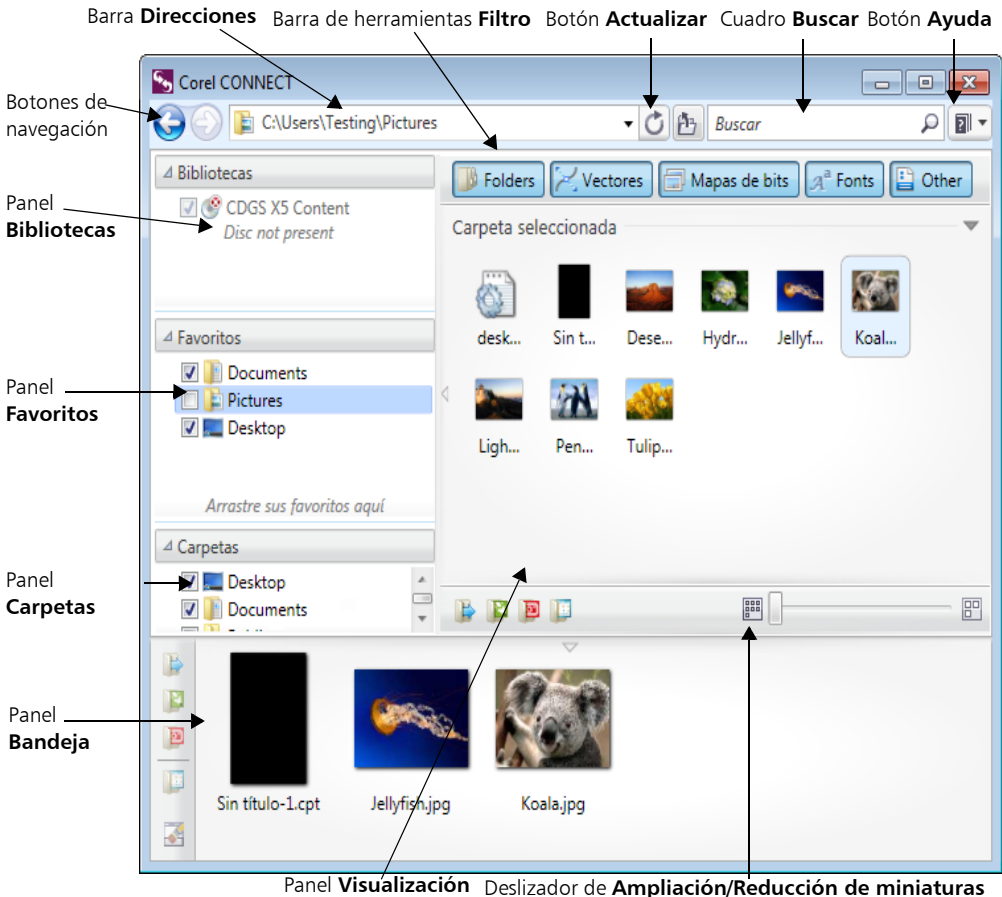
Capítulo 18: Búsqueda y gestión de contenido

CorelDRAW® Graphics Suite ofrece una sencilla manera de encontrar contenido en su equipo, red local o en el DVD de contenido de Corel. Puede explorar o buscar archivos clipart, imágenes fotográficas, fuentes, símbolos y objetos. Cuando encuentre el contenido que necesita, podrá incorporarlo a sus proyectos o guardarlo en una bandeja por si lo necesita en el futuro.

Exploración de Corel CONNECT

Puede explorar y buscar contenido mediante Corel CONNECT.

Para iniciar Corel CONNECT, haga clic en **Inicio ▶ Todos los programas ▶ CorelDRAW Graphics Suite X5 ▶ Corel CONNECT**.




Los principales componentes de Corel CONNECT son:

- Panel **Bibliotecas**: permite acceder al contenido incluido en CorelDRAW Graphics Suite X5 o en versiones anteriores
- Panel **Favoritos**: ofrece un acceso rápido a las carpetas más utilizadas
- Panel **Carpetas**: representa la estructura de archivos disponible en su equipo
- Barra **Direcciones**: muestra la ruta de acceso completa hasta la dirección actual
- Barra de herramientas **Filtro**: permite seleccionar qué tipo de contenido aparece en el área de visualización: carpetas, imágenes vectoriales, imágenes de mapas de bits, fuentes o archivos guardados en formatos de archivo no compatibles con CorelDRAW Graphics Suite
- Botón **Ayuda**: inicia el sistema de Ayuda
- Panel **Visualización**: permite visualizar miniaturas de los archivos de contenido. Al colocar el cursor sobre una miniatura seleccionada podrá ver la información del archivo como su nombre, tamaño, ppp y modo de color.
- Cuadro **Buscar**: permite buscar archivos mediante términos de búsqueda
- Panel **Bandeja**: permite recopilar archivos de una o varias carpetas
- Deslizador de **Ampliación/Reducción de miniaturas**: permite ajustar el tamaño de las miniaturas en el panel de visualización
- Botón **Navegar hacia atrás**: le lleva a la página anterior
- Botón **Navegar hacia delante**: le lleva a la página siguiente

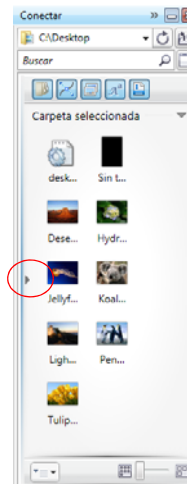
Corel CONNECT está disponible como ventana acoplable y como aplicación independiente. Puede elegir el modo que mejor se ajuste a su trabajo.

En el modo de ventana acoplable, la función de búsqueda tiene dos componentes: la ventana acoplable **Conectar** y la ventana acoplable **Bandeja**.

 Para acceder a la ventana acoplable **Conectar**, en CorelDRAW o Corel® PHOTO-PAINT™, debe hacer clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Conectar**.

Para acceder a la ventana acoplable **Bandeja**, en CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT, debe hacer clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Bandeja**.


La ventana acoplable **Conectar** dispone de dos modos de visualización: panel individual y vista completa. En la vista completa, se muestran todos los paneles. En la vista de panel individual, se muestra el panel de visualización o los paneles **Bibliotecas**, **Favoritos** y **Carpetas**. Puede modificar el tamaño de la ventana acoplable para mostrar todos los paneles o elegir entre el panel individual y la vista completa.





Ventana acoplable **Conectar** con el panel de visualización abierto. Haga clic en la flecha de activación para mostrar el panel de navegación. Modifique el tamaño de la ventana acoplable para mostrar ambos paneles.

Exploración y búsqueda de contenido

Puede buscar archivos clipart, imágenes fotográficas y fuentes. También puede buscar contenido utilizando palabras clave. Puede realizar búsquedas por el nombre, la categoría (por ejemplo, archivos clipart, imágenes fotográficas o fuentes) o la información de referencia (por ejemplo, etiquetas o notas) que se asocia a un archivo. Cuando escribe un término en el campo de búsqueda e inicia una búsqueda, todos los archivos se muestran como imágenes en miniatura en el panel de visualización. Por ejemplo, si escribe "flor" en la casilla de búsqueda, la aplicación filtra automáticamente los archivos que no coinciden y le muestra sólo los archivos que contienen la palabra "flor" en el nombre de archivo, categoría o etiquetas que se hayan asociado al archivo. Para obtener información sobre cómo añadir etiquetas e información de referencia, consulte "Para añadir información del dibujo" en la Ayuda de CorelDRAW y "Para editar propiedades del documento" en la Ayuda de Corel PHOTO-PAINT.







 Para explorar en busca de contenido, haga clic en los paneles **Bibliotecas**, **Favorito** o **Carpetas**. Solo es posible buscar en una carpeta a la vez.

 Para buscar contenido, haga clic en los paneles **Bibliotecas**, **Favorito** o **Carpetas**. A continuación, escriba una palabra en el cuadro de búsqueda y pulse **Intro**.

Para buscar contenido en varias carpetas, marque las casillas de las carpetas en las que desea realizar la búsqueda y haga clic en el botón **Actualizar** .

Es posible limitar los resultados de la búsqueda empleando diferentes criterios como el tipo de gráfico, la categoría o el formato de archivos. Por ejemplo, si busca un gráfico vectorial, puede determinar que se muestren


únicamente los formatos vectoriales compatibles con CorelDRAW Graphics Suite. Si busca gráficos de mapas de bits, puede mostrar únicamente los formatos de mapa de bits compatibles con CorelDRAW Graphics Suite. Si necesita seleccionar una fuente para el texto de su proyecto, puede mostrar fuentes TrueType® (TTF), OpenType® (OTF) y PostScript® (PFB y PFM). También puede buscar formatos de archivo que no sean compatibles con CorelDRAW Graphics Suite.

 Para limitar los resultados de la búsqueda, haga clic en uno de los siguientes botones de la barra de herramientas **Filtro**: **Carpetas** , **Vectores** , **Mapas de bits** , **Fuentes**  u **Otros archivos** .

CorelDRAW Graphics Suite se integra completamente con las funcionalidades de búsqueda que ofrecen Windows® 7 y Windows Vista®. Tenga en cuenta que, para utilizar Corel CONNECT en Microsoft® Windows® XP, debe tener instalada la aplicación Windows Desktop Search y ejecutarla. Windows Desktop Search es un programa que se puede descargar gratuitamente del Centro de descarga de Microsoft®. Si utiliza otra herramienta de indexación y búsqueda en el sistema (por ejemplo, Google Desktop™) o no ha instalado Windows Desktop Search, la aplicación se ejecutará con limitaciones en la búsqueda y solo podrá realizar búsquedas por el nombre de archivo.

Uso y gestión de contenido


Si desea ver una versión más grande de un archivo o si desea modificar un archivo antes de incorporarlo a su proyecto, puede abrirlo en CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT o en la aplicación asociada al archivo.

 Para abrir un archivo, haga clic con el botón derecho sobre una miniatura en el

panel de visualización y seleccione la opción que desee.


Para obtener más información sobre cómo abrir archivos, consulte "Uso y gestión de contenido" en la Ayuda.

También puede insertar contenido en su documento.

 Para insertar un archivo en un documento activo, arrastre un archivo del panel de visualización al documento activo.

Para obtener más información sobre cómo insertar contenido en sus documentos, consulte "Para insertar un archivo en un documento activo" en la Ayuda.

Puede recopilar contenido de varias carpetas en la bandeja. Aunque en la bandeja se hace referencia a los archivos, en realidad se encuentran en su carpeta original. Puede añadir y eliminar contenido de la bandeja. La bandeja es compartida por CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT y Corel CONNECT.

 Para añadir contenido a la bandeja, seleccione una o varias miniaturas del área de visualización y arrástrelas a la bandeja.



Capítulo 19: Tipos de contenido

Fuentes **246**

Fuentes de símbolos **248**

Clipart **250**

Fotografías **252**

Objetos de foto **254**

Patrones **256**

Medios artísticos **258**

Pinceles **260**


Capítulo 19: Tipos de contenido

CorelDRAW® Graphics Suite X5 incluye una amplia colección de fuentes, fuentes de símbolos, clipart, fotografías, objetos de foto, medios artísticos y pinceles.

Fuentes

CorelDRAW Graphics Suite X5 ofrece una amplia selección de fuentes, incluidas las fuentes de grabado y las fuentes OpenType® de alta calidad. En CorelDRAW o Corel® PHOTO-PAINT™ puede previsualizar directamente las fuentes instaladas en el sistema. También puede explorar y organizar todas las fuentes disponibles en Bitstream® Font Navigator®.

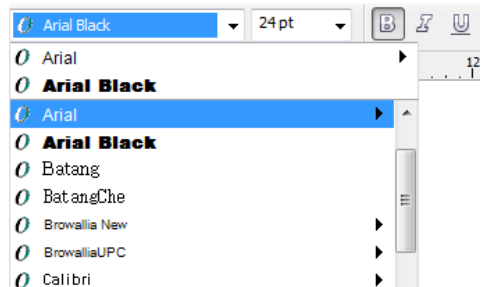
Puede identificar rápidamente la fuente en una obra mediante la captura de una muestra y su envío a la página Web WhatTheFont.com™. Si desea obtener más información, consulte “WhatTheFont?!” en la página 108.

 Para previsualizar las fuentes disponibles en CorelDRAW o en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en la herramienta **Texto** de la caja de herramientas y seleccione el cuadro de lista **Fuente** en la barra de propiedades. El nombre de la fuente aparece en la fuente en cuestión.

Para mostrar únicamente las fuentes utilizadas en el documento, haga clic en la herramienta **Texto** de la caja de herramientas, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades y active la opción **Mostrar fuentes del documento**.

Para iniciar Bitstream Font Navigator, en la barra de tareas de Windows®, haga clic en **Inicio ▶ Todos los programas ▶ CorelDRAW Graphics Suite X5 ▶ Bitstream Font Navigator**. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Bitstream Font Navigator.

Si abre un documento en CorelDRAW que incluye fuentes no instaladas en su equipo, se abrirá el cuadro de diálogo **Sustitución de fuentes para fuentes no encontradas**. Utilice la fuente PANOSE sugerida o seleccione otra fuente.



Previsualización de fuentes en la aplicación

Fuentes de muestra

URW Baskerville™ WGL4 BT

Lorem ipsum

Bauer Bodoni™ BT

Lorem ipsum

ClassGarmnd BT

Lorem ipsum

Serifa® BT

Lorem ipsum

Helvetica™

Lorem ipsum

Futura MD BT

Lorem ipsum

Frutiger™ 55 Roman

Lorem ipsum

FuturaBlack WGL4 BT

Lorem ipsum

G4L A03 Nimbus Roman

Lorem ipsum

Nuptial BT

Lozem ipsum

G1L SC02 Script American


Lozem ipsum

Pica10 BT

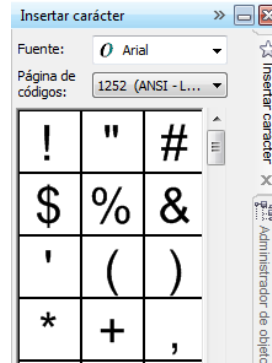
Lorem ipsum

Fuentes de símbolos

Las fuentes de símbolos incluyen caracteres especiales como objetos gráficos u objetos de texto que pueden insertarse en los documentos. CorelDRAW incluye una variedad de símbolos como caracteres internacionales, símbolos matemáticos, símbolos de moneda, adornos caligráficos, formas, estrellas, flechas y otros símbolos organizados por temas.

 Para insertar un símbolo como objeto gráfico, haga clic en **Texto ▶ Insertar carácter**. En la ventana acoplable **Insertar carácter**, elija una fuente en el cuadro de lista **Fuente**, seleccione un símbolo y haga clic en el botón **Insertar**. Tras insertar el símbolo en el documento, podrá cambiar su tamaño, girarlo o modificar su forma al igual que con cualquier otro objeto gráfico.

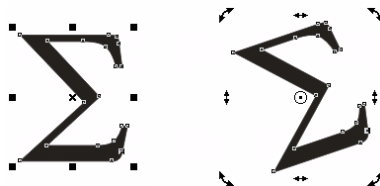
Para insertar un símbolo como objeto de texto, haga clic en la herramienta **Texto** y haga clic en el lugar en el que desea insertar el símbolo. Haga clic en **Texto ▶ Insertar carácter**. En la ventana acoplable **Insertar carácter**, elija una fuente en el cuadro de lista **Fuente**, seleccione un símbolo y haga clic en el botón **Insertar**. El símbolo coincide con el tamaño de fuente del texto y puede editarse como carácter de texto.



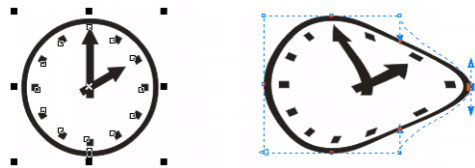
Ventana acoplable **Insertar carácter**



Cambio de tamaño de un símbolo



Giro de un símbolo



Distorsión de un símbolo con la herramienta **Envoltura**

Lorem  ipsum

Insertión de un símbolo como objeto de texto

Fuentes de símbolos de muestra

Matemáticas con griego



Fuente PI comercial



Fuente PI BT de moneda



Flechas



Premios



Globos



Fuente genérica para chino I



Fuente genérica para japonés I



Fuente genérica para coreano I



Musical



Formas II



Estrellas II




Clipart

El DVD de CorelDRAW Graphics Suite X5 incluye miles de imágenes clipart organizadas en diferentes categorías, como moda, adornos y plantillas de vehículos. Estos gráficos vectoriales de alta calidad en formato CorelDRAW, además de contar con un sencillo sistema de búsqueda, se pueden adaptar fácilmente a sus diseños.

Use Corel CONNECT para buscar o explorar las diferentes categorías de clipart. Si desea obtener más información, consulte “Búsqueda y gestión de contenido” en la página 240.

A diferencia de las fotografías, las imágenes clipart son gráficos vectoriales. Esto significa que tiene libertad para transformar y cambiar el tamaño de las imágenes en CorelDRAW sin perder calidad de imagen.

 Para cambiar el tamaño de una imagen clipart, seleccione la imagen y arrastre un tirador de selección.

Para cambiar los colores de una imagen clipart, seleccione la imagen y arrastre una

muestra de color de la paleta de colores a la parte de la imagen que desea modificar.

Para dividir una imagen clipart en objetos editables individuales, seleccione la imagen y haga clic en **Organizar ▶ Desagrupar todo**.



Modificación del tamaño de una imagen clipart arrastrando un tirador de selección



Cambio del color de una imagen clipart



División de una imagen clipart en objetos individuales

Clipart de muestra

Animales



Fondos



Bordes



Arte de pincel



Edificios



Empresa



Elementos de diseño



Diseños



Moda



Llamas



Comida



Adornos




Fotografías

El DVD de CorelDRAW Graphics Suite X5 incluye una selección de fotografías de alta calidad que tratan temas como arquitectura, paisajes y viajes. En las imágenes de alta resolución es fácil realizar búsquedas y son perfectas para la impresión.

Use Corel CONNECT para buscar o explorar las diferentes categorías de fotografías. Si desea obtener más información, consulte “Búsqueda y gestión de contenido” en la página 240.

Corel PHOTO-PAINT ofrece una amplia variedad de herramientas de edición de imágenes que permiten recortar y ensamblar imágenes, retocar fotografías y ajustar el tono y el color. Si desea obtener más información, consulte “Edición de imágenes” en la Ayuda.

 Para modificar la resolución de una fotografía que se ha importado en CorelDRAW, seleccione la fotografía y arrastre el tirador de selección de una esquina para modificar su tamaño. Al reducir el tamaño de una fotografía, se aumenta su resolución. La resolución actual se muestra en la barra de estado.

Para modificar la resolución de una fotografía en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Imagen ▶ Nuevo muestreo** y seleccione los ajustes que desea aplicar en el cuadro de diálogo **Nuevo muestreo**. Si desea obtener más información, consulte “Cambio de la resolución de la imagen” en la Ayuda.

Para recortar un área de la imagen en Corel PHOTO-PAINT, puede emplear las herramientas de máscara. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con máscaras” en la Ayuda.



Puede realizar varios ajustes al color y al tono de una fotografía.



*Con la herramienta de máscara **Mano alzada** se selecciona un área de la imagen.*



El área seleccionada de la imagen se recorta de la fotografía y se aplica fundido a los bordes.

Fotografías de muestra

Abstractas



Animales



Arquitectura



Fondos



Alimentos y bebidas



Paisajes



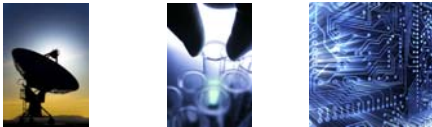
Naturaleza



Objetos



Tecnología



Texturas



Viajes



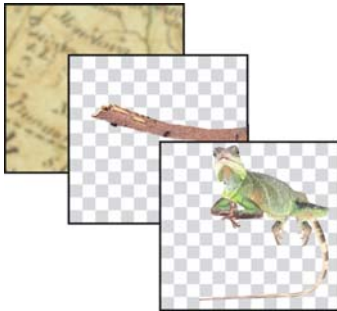
Bajo el mar



Objetos de foto

Los objetos de foto son imágenes de mapas de bits sin fondo. También se denominan objetos flotantes o imágenes de recorte. A diferencia de las fotografías, los objetos de foto pueden tener distintas formas y pueden colocarse sobre otra imagen sin ocultar la imagen subyacente. Puede seleccionar, mover y editar objetos de foto al igual que con cualquier otro objeto. Si desea obtener más información, consulte "Operaciones con objetos" en la Ayuda.


Use Corel CONNECT para buscar o explorar las diferentes categorías de objetos de foto. Si desea obtener más información, consulte "Búsqueda y gestión de contenido" en la página 240.



Puede aplicar objetos uno sobre otro.



Esta imagen está formada por un fondo y dos objetos.

 Para que un objeto de foto encaje en toda la imagen, puede modificar su tamaño o cambiar su color.

En Corel PHOTO-PAINT puede crear sus propios objetos de foto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Creación de objetos" en la Ayuda.



El objeto de foto destaca del resto de la imagen.



El tamaño del objeto ha cambiado y se ha modificado su color para crear una imagen de aspecto uniforme.

Objetos de foto de muestra

Mundo animal



Arquitectura



Empresa



Educación



Comida



Objetos del hogar



Industria



Varios



Plantas



Deportes



Juguetes




Transportes



Patrones

CorelDRAW Graphics Suite X5 incluye rellenos de patrón preestablecidos que se pueden aplicar a los objetos. En CorelDRAW es posible rellenar los objetos con rellenos de patrón de dos colores, en color y de mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección “Aplicación de rellenos de patrón” en la Ayuda. En Corel PHOTO-PAINT puede rellenar objetos con rellenos de patrón de mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección “Aplicación de rellenos de mapa de bits” en la Ayuda.

Es posible aplicar transparencias utilizando los mismos rellenos de patrón que se aplican a los objetos. Al aplicar una transparencia de patrón a un objeto, los objetos subyacentes se vuelven parcialmente visibles.

 Para aplicar un relleno de patrón a un objeto en CorelDRAW, seleccione el objeto y haga clic en el botón **Relleno de patrón** de la caja de herramientas. En el cuadro de diálogo **Relleno de patrón**, seleccione **Dos colores**, **Color** o **Mapa de bits** y elija un relleno de patrón en el selector de relleno.

Para aplicar un relleno de mapa de bits a un objeto en Corel PHOTO-PAINT, seleccione el objeto y haga clic en el botón **Relleno** de la caja de herramientas. En la barra de propiedades, seleccione el botón **Mapa de bits** y, a continuación, haga clic en el botón **Editar relleno**. En el cuadro de diálogo **Relleno de mapa de bits**, seleccione un relleno de mapa de bits en el selector de relleno.

Para aplicar una transparencia de patrón a un objeto en CorelDRAW, seleccione el objeto y haga clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas.

En el cuadro de lista **Tipo de transparencia** de la barra de propiedades, seleccione **Patrón de dos colores**, **Patrón en color** o **Patrón de mapas de bits**. Seleccione un patrón en el **Primer selector de transparencia** de la barra de propiedades.

Para aplicar una transparencia de patrón a un objeto en Corel PHOTO-PAINT, seleccione el objeto, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** de la caja de herramientas y seleccione **Mapa de bits** en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades.



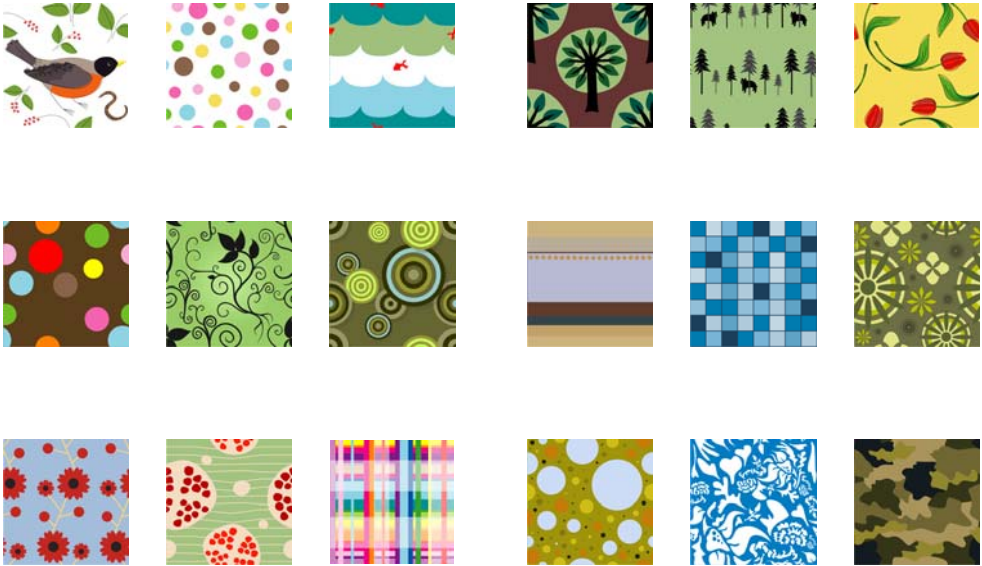
El selector de relleno permite explorar rellenos preestablecidos.



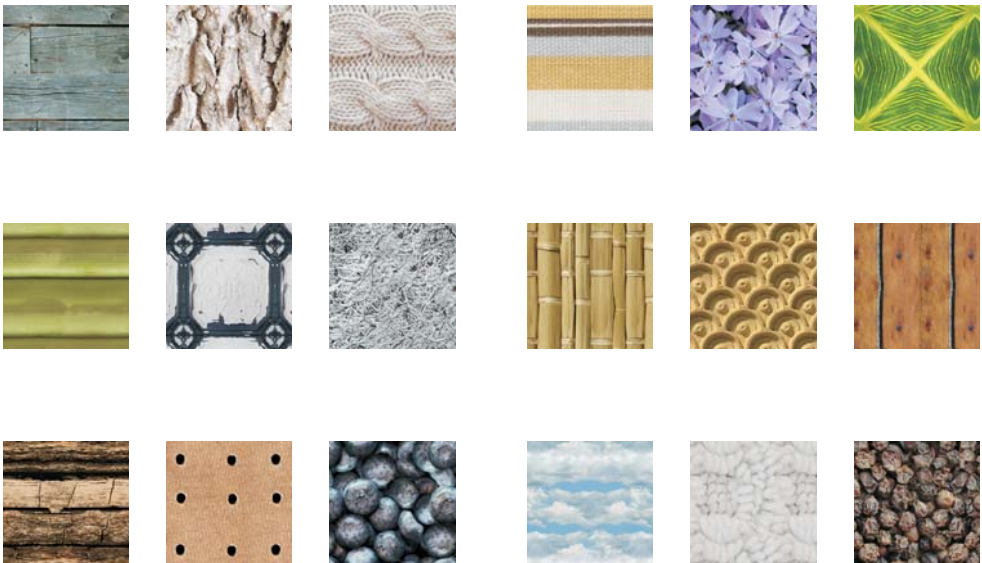
Se aplica transparencia de patrón al objeto. El fondo blanco subyacente queda parcialmente visible a través del relleno de patrón.

Patrones de muestra

Patrones en color



Patrones de mapa de bits



Medios artísticos

CorelDRAW permite aplicar una variedad de trazos de pincel preestablecidos mediante los diferentes modos de la herramienta **Medios artísticos**. Por ejemplo, el modo **Pincel** permite dibujar trazos de pincel y el modo **Diseminador** permite diseminar imágenes a lo largo de una curva. También puede crear trazos de pincel personalizados a partir de objetos.



Se han utilizado diferentes trazos de pincel para crear esta imagen.

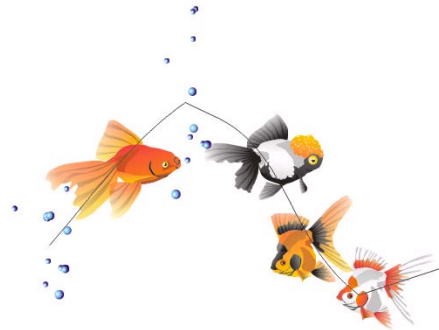
Para explorar los preestablecidos de pincel disponibles, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** de la caja de herramientas y haga clic en el botón **Pincel** de la barra de propiedades. Seleccione una categoría de pincel en el cuadro de lista **Categoría** y explore los trazos de pincel del cuadro de lista **Pinceladas**.

Para ajustar la anchura del trazo de pincel, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la pincelada** de la barra de propiedades.

Para diseminar imágenes a lo largo de una curva, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** de la caja de herramientas y haga clic en el botón **Diseminador** de la barra de propiedades. Seleccione una categoría en el cuadro de lista **Categoría**, elija un patrón de diseminación en el

cuadro de lista **Patrón de diseminación** y arrástrelo en la ventana de dibujo.

Para crear un trazo de pincel personalizado a partir de un objeto, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** de la caja de herramientas y haga clic en el botón **Pincel** de la barra de propiedades. Haga clic en el objeto y haga clic en el botón **Guardar trazo de Medios artísticos** de la barra de propiedades. Escriba un nombre para el trazo de pincel personalizado y haga clic en **Guardar**. El nuevo trazo de pincel aparecerá en la categoría de pincel **Personalizado**.



Imágenes diseminadas a lo largo de una curva



Se usa una forma básica para crear un trazo de pincel personalizado.

Medios artísticos de muestra

Preestablecidos de pincel




Preestablecidos de diseminador



Pinceles

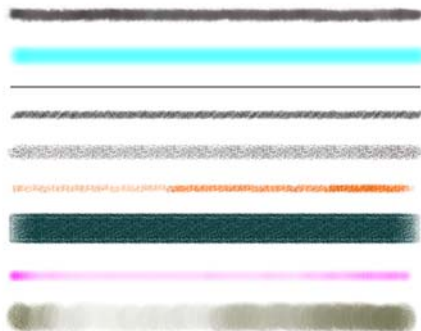
Corel PHOTO-PAINT permite aplicar una variedad de trazos de pincel preestablecidos con la herramienta **Pintar**. Puede pintar con pinceles de artista, aerógrafos, plumas, lápices, ceras, carboncillo, pasteles, acuarelas y otros pinceles. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de pinceladas” en la Ayuda.

También puede personalizar las propiedades de plumilla y los atributos de trazo de sus pinceladas mediante la ventana acoplable **Configuración de pincel**. Si desea obtener más información, consulte “Creación de pinceles personalizados” en la Ayuda.

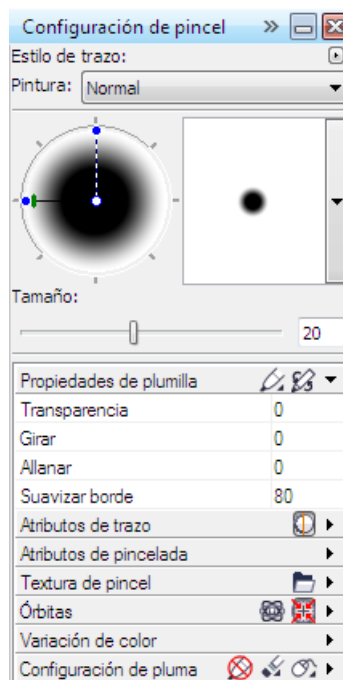
 Para explorar los pinceles preestablecidos, haga clic en la herramienta **Pintar** de la caja de herramientas, seleccione una categoría de pincel en el selector **Categoría de estilo** de la barra de propiedades y explore los pinceles del cuadro de lista **Tipo de pincel**.

Para cambiar la forma, el tamaño o la transparencia del pincel, utilice los controles de la barra de propiedades.

Para abrir la ventana acoplable **Configuración de pincel**, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Configuración de pincel**.



Corel PHOTO-PAINT incluye una variedad de pinceles como lápices, ceras, carboncillo, pasteles y acuarelas.



Puede personalizar las propiedades de plumilla y otros atributos de pincel en el selector **Configuración de pincel**.

Pinceles de muestra

Meteoro



Ceniza



Cabello de ángel



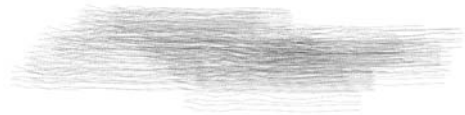
Fregona



Pincel en abanico



Trapo de esmeril



Cola de zorro



Plumero



Franja de humo



Stix



Maremoto



Ciempíes





Capítulo 20: Plantillas

Uso de plantillas preestablecidas **264**

Modificación de documentos basados en
plantillas **266**

Creación de plantillas **268**

Capítulo 20: Plantillas


Una plantilla es una colección de estilos y configuraciones de diseño de página que controlan el diseño y el aspecto de un documento.

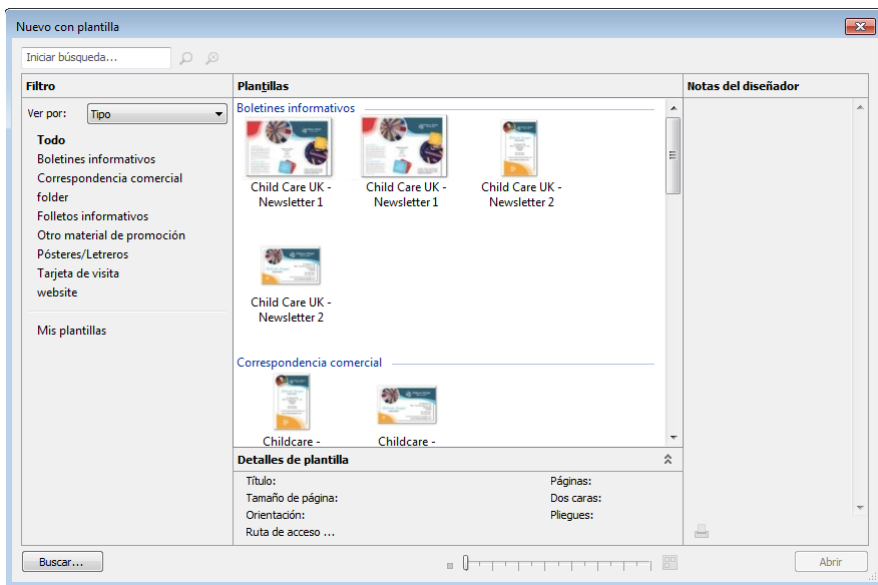
Puede elegir entre una amplia gama de plantillas preestablecidas disponibles en CorelDRAW®, modificar documentos basándose en plantillas preestablecidas o crear sus propias plantillas.

Uso de plantillas preestablecidas

CorelDRAW incluye docenas de plantillas preestablecidas organizadas en categorías, como folletos, tarjetas de visita y boletines.

CorelDRAW proporciona un método sencillo para encontrar plantillas en su sistema. Puede navegar entre las plantillas disponibles o buscar por nombre, categoría, notas del diseñador o cualquier otra información de referencia asociada a una plantilla. Si desea obtener más información, consulte la sección “Operaciones con plantillas” en la Ayuda.

 Para crear un documento a partir de una plantilla preestablecida, haga clic en **Archivo ▶ Nuevo con plantilla**. En el cuadro de diálogo **Nuevo con plantilla**, navegue o busque entre las plantillas disponibles en su sistema.



Puede navegar o buscar plantillas preestablecidas.



Handmade Crafts

Consectetur adipisicing sed diam et nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution.

(123)-456-7891

Existen plantillas preestablecidas para un gran número de sectores, productos y estilos de diseño.



Entre las categorías de plantillas disponibles hay camisetas, posavasos, menús y bolsas de regalo.

Modificación de documentos basados en plantillas


Puede crear un documento basado en una plantilla preestablecida y, a continuación, modificarlo sin que afecte a la plantilla original.

Modificando los gráficos, el texto y la disposición de los elementos podrá crear un nuevo diseño que se ajuste a sus necesidades. El texto y los gráficos contienen objetos independientes o grupos de objetos, accesibles desde la ventana acoplable **Administrador de objetos**.

Puede seleccionar, mover, editar o eliminar cualquiera de los objetos del documento. Si desea obtener más información, consulte “Selección, aplicación de tamaño y transformación de objetos” en la página 37 y

“Aplicación de color y estilo a objetos” en la página 38.

Además, podrá editar texto existente o reemplazarlo con su propio texto fácilmente.

 Para editar texto de párrafo, utilice la herramienta **Texto**. Seleccione el texto y escriba el texto nuevo o cambie la fuente, el tamaño, el color o cualquier otra propiedad del texto existente.

También puede cambiar el diseño de página del documento, añadir un fondo o insertar páginas nuevas. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con páginas” en la página 44.

Los ejemplos siguientes ilustran cómo se modifican documentos creados a partir de plantillas preestablecidas para crear dos diseños de folleto únicos.



Los gráficos y el texto de una plantilla se pueden editar como objetos independientes.



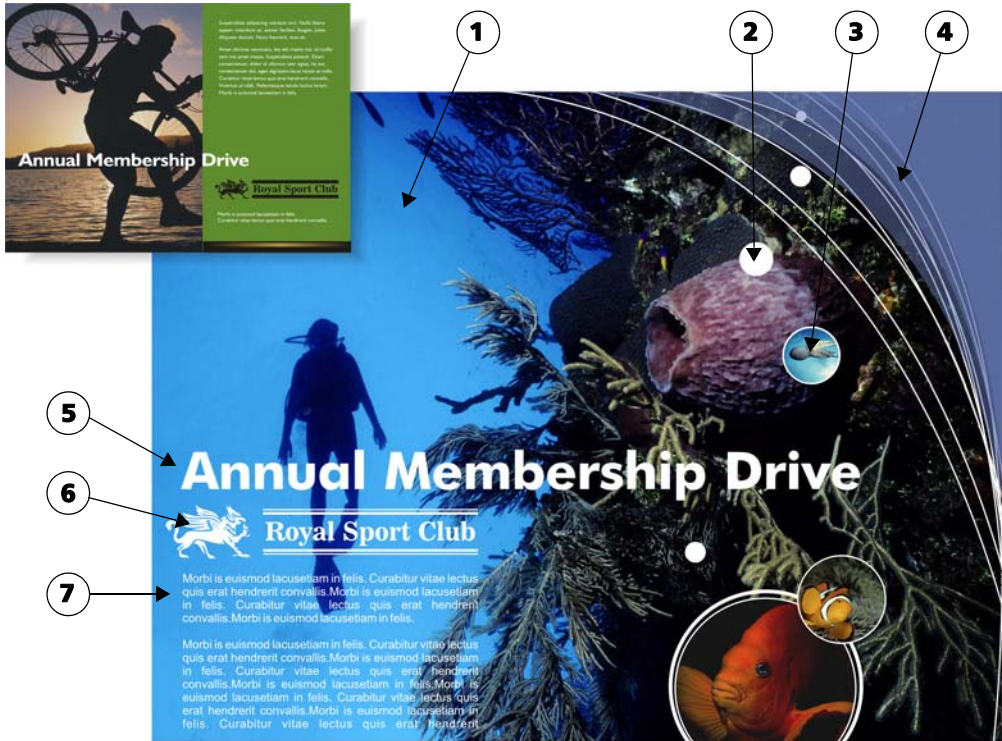
Personalización de un folleto a partir de una plantilla preestablecida.

Ejemplo 1

Hemos realizado los cambios siguientes en el documento para crear el folleto nuevo:

- 1: Sustituimos las fotos para reflejar el nuevo tema.
- 2: Cambiamos el tema de color del fondo a azul oscuro, rojo y azul claro, y añadimos una nueva forma vectorial de color azul oscuro en la esquina superior derecha.
- 3: Movemos la forma cuadrada de la derecha, y cambiamos su color de naranja a rojo.
- 4: Modificamos el logotipo de la esquina superior derecha.
- 5: Actualizamos el título principal y cambiamos la fuente al tipo Swiss™ 911 XCM BT.

- 6: Movemos la forma cuadrada azul de la parte central inferior a la esquina superior izquierda y cambiamos su color de azul claro a azul oscuro. Eliminamos la forma cuadrada roja presente en el folleto original.
- 7: Actualizamos los encabezados secundarios y cambiamos el color de la fuente de azul claro a rojo.
- 8: Alineamos el texto de la dirección postal a la izquierda.
- 9: Añadimos un elemento de marco fotográfico.



Personalización de un folleto a partir de una plantilla preestablecida.

Ejemplo 2

Hemos realizado los cambios siguientes en el documento para crear el folleto nuevo:

- 1:** Actualizamos la foto.
- 2:** Creamos burbujas blancas para reflejar el tema del folleto y obtener una composición general más caprichosa.
- 3:** Importamos algunas fotos y creamos objetos PowerClip™ para que las fotos se ajusten a las burbujas vectoriales blancas.
- 4:** Eliminamos el decorado (rectángulo) verde. Añadimos formas de burbujas de color púrpura con sutiles curvas blancas en la esquina superior derecha para crear un equilibrio en el diseño.
- 5:** Aumentamos el título principal para que ocupe aproximadamente un 80% de

la anchura de la página y facilitar su lectura desde lejos.

- 6:** Sustituimos el color del logotipo por el blanco y reducimos la anchura de los trazos de las líneas horizontales dobles.
- 7:** Reposicionamos el texto principal bajo el logotipo y lo justificamos al centro para que el texto fluya perfectamente.

Creación de plantillas

Si desea volver a utilizar los elementos de diseño de un documento, puede guardarlo como plantilla.

Al guardar una plantilla, CoreDRAW le permite añadir información de referencia, como paginación, categoría, sector y otras notas. Esta información de referencia facilita su

organización y la posterior búsqueda de plantillas.



Para guardar un documento como plantilla, haga clic en **Archivo ▶ Guardar como plantilla**. Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo** y seleccione la carpeta donde desea guardar la plantilla. Haga clic en **Guardar**. En el cuadro de diálogo **Propiedades de plantilla**, añada la información de referencia que considere oportuna.

Séptima parte

Galería



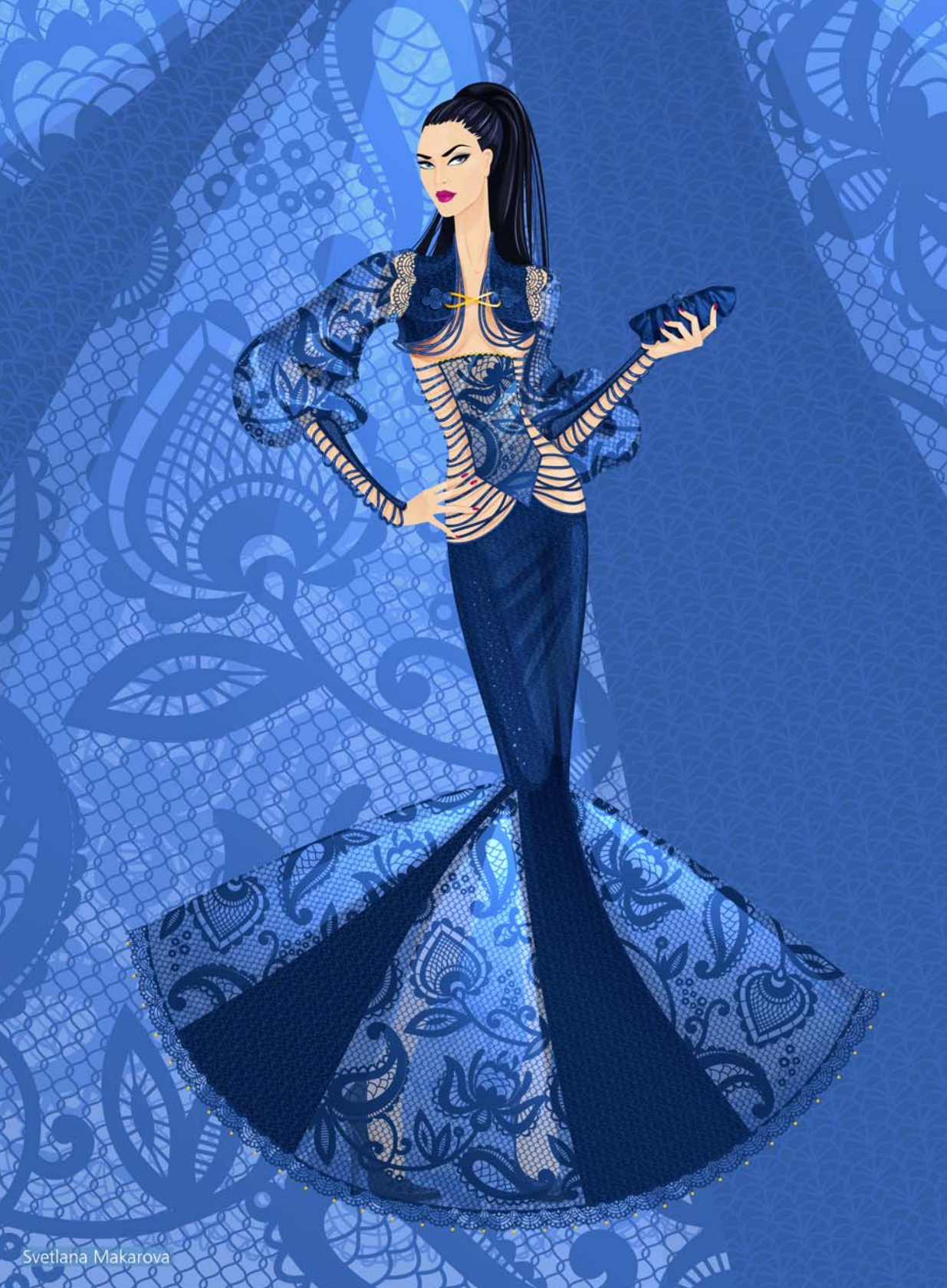
Imagen creada por 蔣豐兆 (Fong-Chow Chiang)



坚李 (Li Jian)















Manter resfriado entre 1 e 4°C. Após aberto, consumir em 24 horas.

Informação Nutricional - Porção de 120g

Quantidade/Porção		%VD(*)
Valor Energético	130kcal=546kJ	7
Carboidratos	21g	7
Proteínas	3,5g	7
Gorduras Totais	3,6g	7
Gorduras Saturadas	2,2g	10
Gorduras Trans	não contém	-
Fibra Alimentar	0g	0
Sódio	41mg	2
Cálcio	100mg	10

* Valores Diários de referência com base em uma dieta de 2000 kcal, para adultos.

Yogurte de
Leite de Cabra
Morango

Da **W**

Ingredientes: leite semidesnatado de cabra, açúcar, morangos e fermentos lácteos.

Peso Líquido
550g





100%
LEITE de
CABRA

Descubra o sabor do
puro leite de cabra...

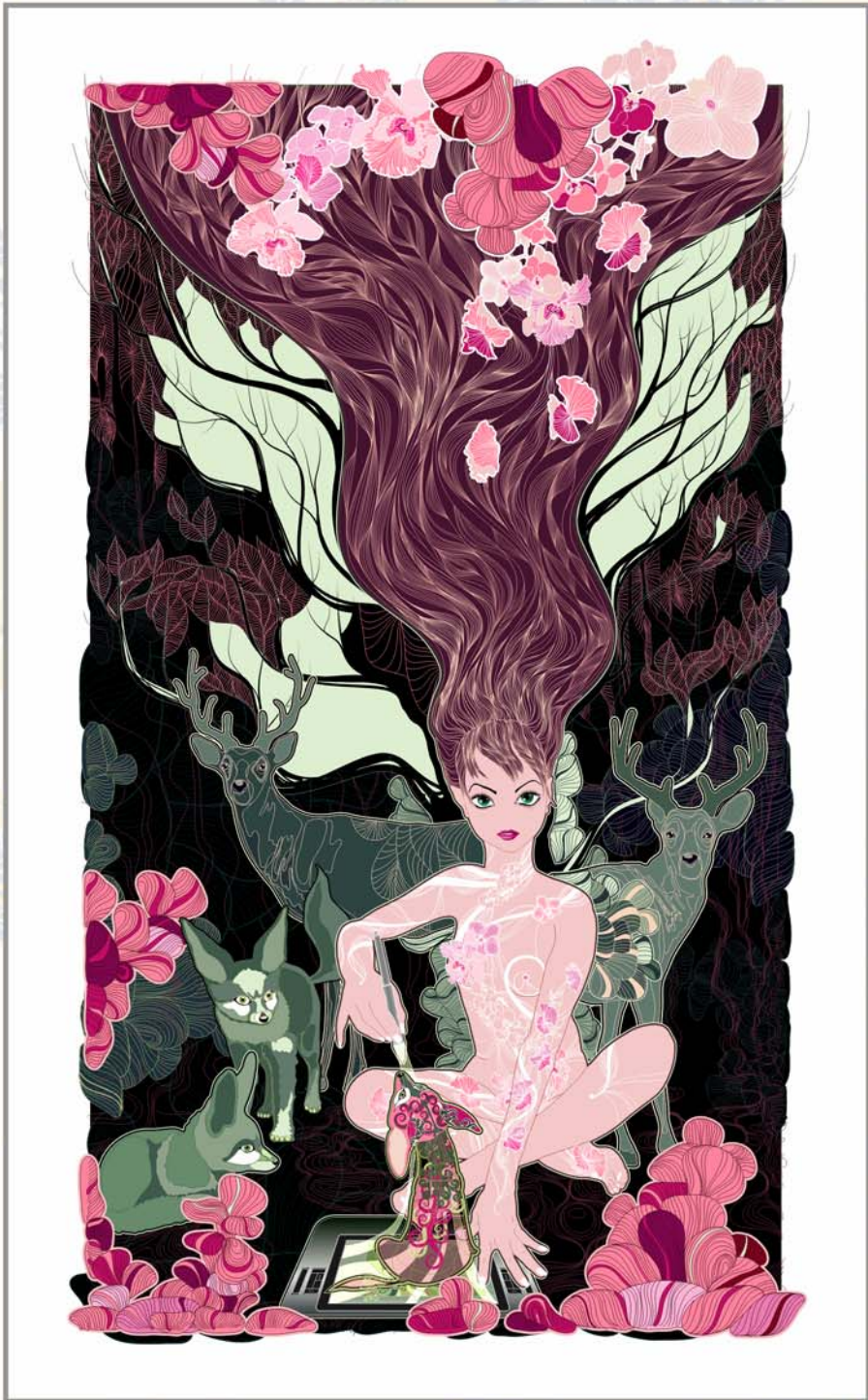


Indústria
Brasileira

Produzido por Caminhos de Pedra Agroindústria Ltda.
Fábrica de Laticínios - Linha Palmeiro, s/nº - Distrito de São Pedro
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 03.078.770/0001-45
Registro no Ministério da Agricultura SIF/DIPOA sob nº 0052/1368
Para Sepê Tiaraju Comercial de Carnes Ltda. - Rua Fioravante Pozza 198
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 07183698000177
SAC: (54) 3452-3124 - www.cabanhaspetiaraju.com.br







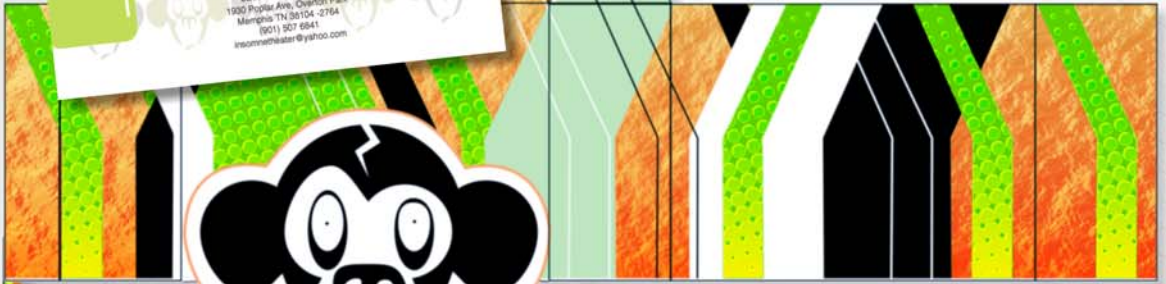
(Tatiana Nikolaeva)











mailo card

Jl. Babarsari raya utara no. 102 jogja (U)
 Jl. Ampel no. 22 papringan jogja (A)
 (0274) 7192993 / 0817337080
 our friendster : mailo_boutik@yahoo.co.id
 open from 9am till 9 pm

Mailo 1

Ringroad Utama
 IlSolo

dapatkan discount 15% atau souvenir cantik dengan mengumpulkan 4 buah stempel
 1 kumpulkan stempel dengan tiap pembelian minimal Rp 40.000,-

Made Shinta Maya
 owner

+62 81 733 7080
 cell_frau@yahoo.com
 home Jl. Ampel no.22 papringan
 yogyakarta 55281

Mailo Boutique
 office : Jl. Babarsari Raya Utara
 no.102 jogakarta
 telp : (0274) 7192993
 add our friendster at
 mailo_boutik@yahoo.co.id

i'mailo boutique

Ringroad Utama
 IlSolo

mailo boutique

HI GIRLS !
 WERE OPENING
 2nd MAILO BOUTIQUE!
 STARTS FROM THE
 1st OF JULY 08 &
 GET SOFT OPENING
 DISCOUNT :-)

CHECK OUT THE
 ADDRESS



Mailo 1
 Mailo 2

Ringroad Utama
 IlSolo

[MAILO 1]
 JL.BABARSARI RAYA
 UTARA NO.102 JOGJA
 [MAILO 2]
 JL.AMPEL NO.22
 PAPERINGAN JOGJA
 (0274) 7192993

mailo boutique properly

Elviraputri Adilia
 marketing manager

+62 818 0275 9585
 ep_adilia@yahoo.co.id
 home BSD city sek.XII blok B4/7
 Tangerang Banten

Mailo Boutique
 office : Jl. Babarsari Raya Utara
 no.102 jogakarta
 telp : (0274) 7192993
 add our friendster at
 mailo_boutik@yahoo.co.id

mailo boutique Shopkeeper
 No. Nota

Jl.ampel no.22 papringan, yk
 telp. 081 7337 080

kode barang	disc.	harga/item	jumlah
	♥		
	♥		
	♥		

tanda terima

PERHATIAN :
 Barang yang sudah dibeli
 tidak dapat ditukar / dikembalikan.

get shop

Voucher potongan harga*
 senilai **Rp 100.000,-**
 Untuk pembelian min 300 rb

*Berlaku hingga 1 - 14
 Juni 2008 - all items
 except barang yang
 sudah didiskon

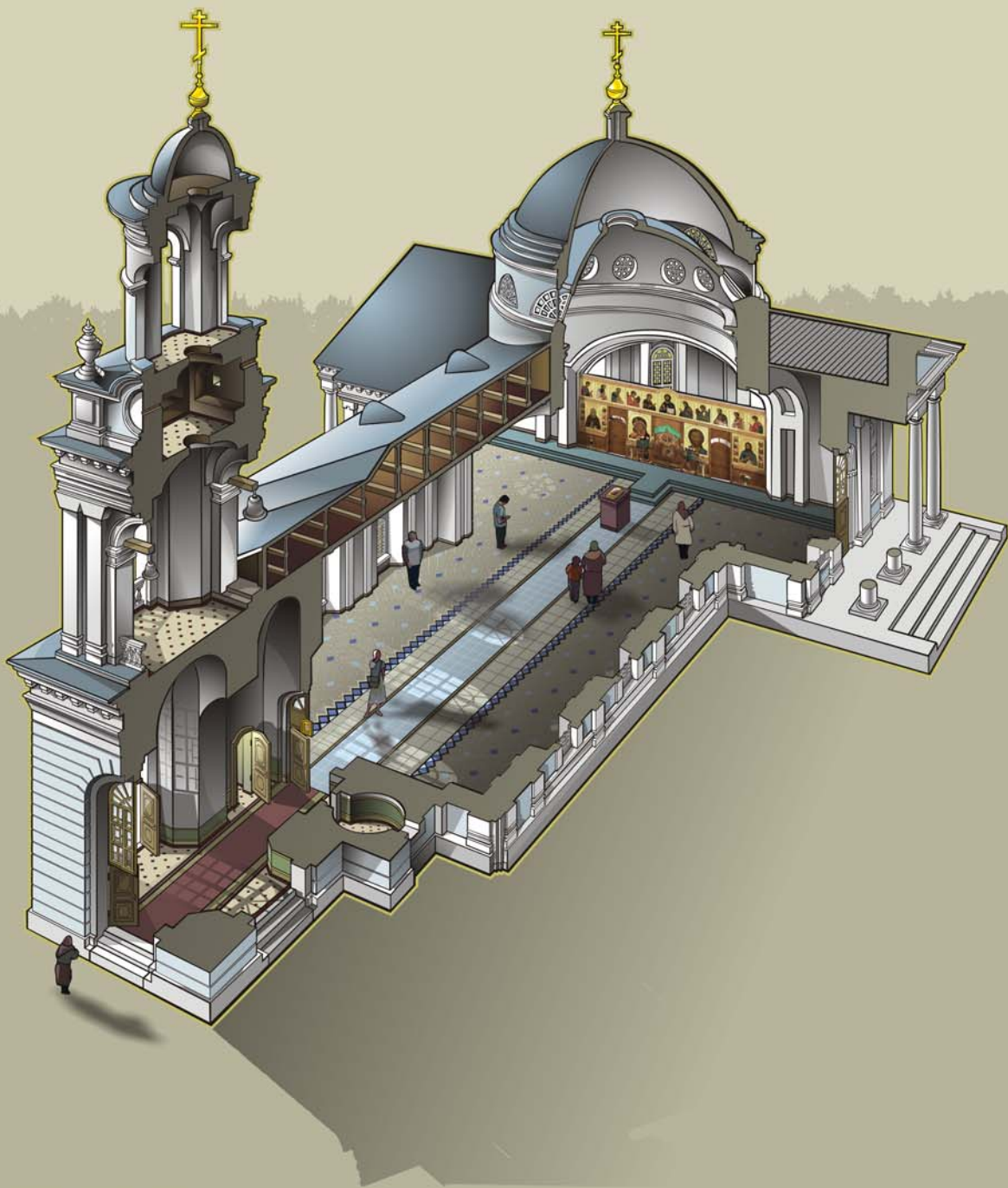
Jl.babarsari raya utara no.102 jogja
 (0274) 7192993 / 0817337080
 our friendster : mailo_boutik@yahoo.co.id
 open from 9 am till 9 pm

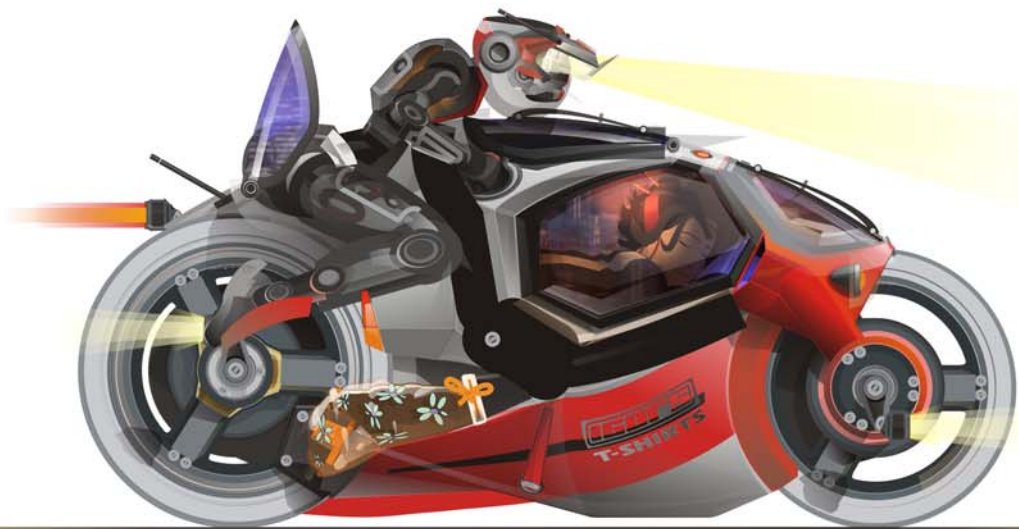
mailo boutique

mailo boutique

Jl.babarsari raya utara no.102 jogja
 (0274) 7192993 / 0817337080
 our friendster : mailo_boutik@yahoo.co.id
 open from 9 am till 9 pm

kode :
 harga :





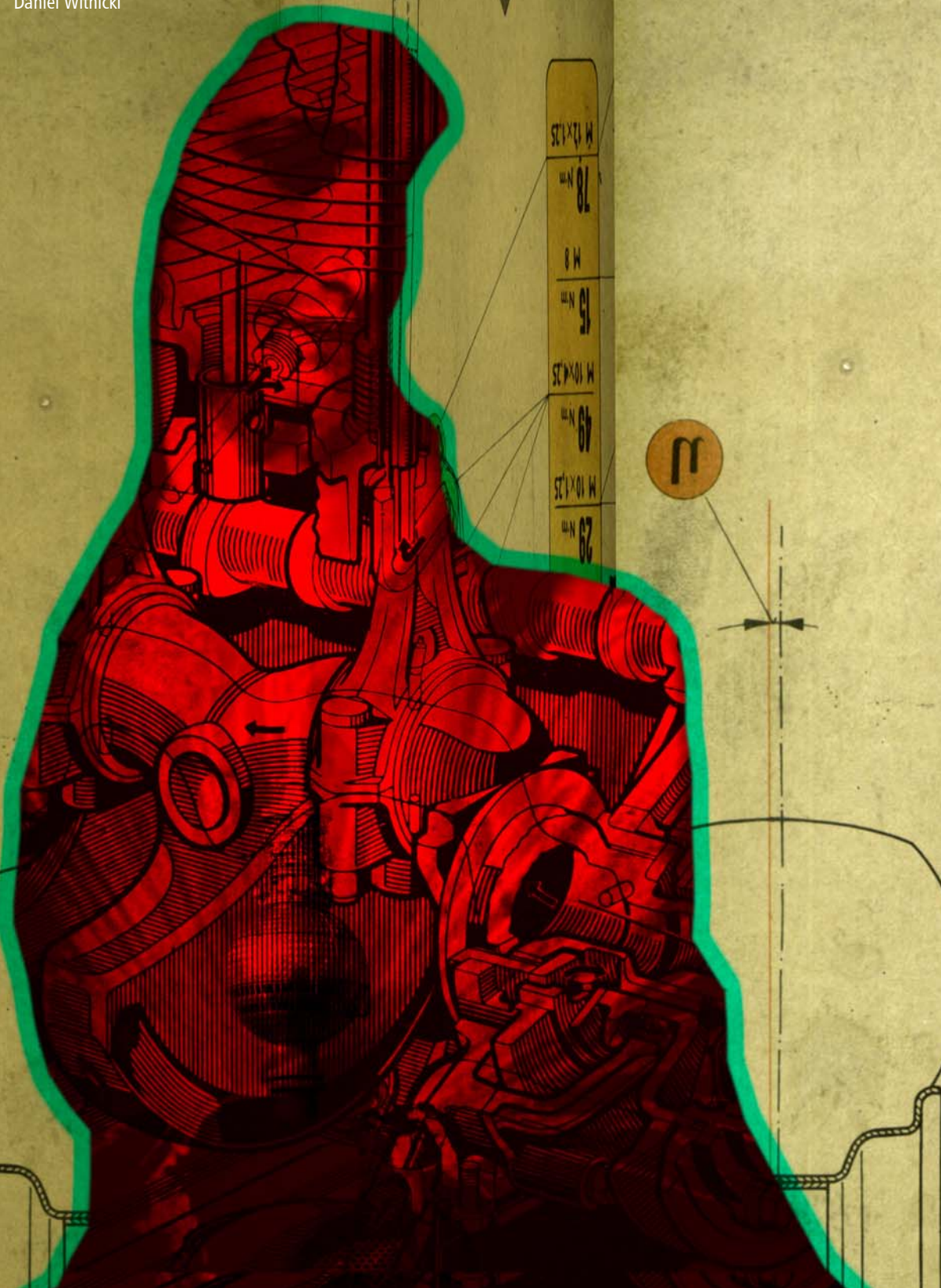
Igor Tkac



Janusz Novak









(Alexander Korotkiy)
Александр Короткий





Paweł Pych







Maurice Beumers



Índice

!

3D, asignación 235

A

actualización de software 12

adaptación de texto a trayectos 143

administración del color 85

apertura de documentos con 97

configuración para 90

explicación 86

Importación y pegado con 98

impresión con 98

mejores prácticas para CMYK 99

mejores prácticas para Web 99

políticas para 96

procedimientos iniciales 87

administración del color (tutorial) 215

adquirir imágenes 57

conceptos dibujados a mano 105

agrupación de objetos 43

alineación de objetos 109

aplicaciones

actualización 12

asistencia técnica 13

cambio de idioma 12

incluidas 4

instalación 12

registro 13

aprobación del cliente 113

arañazos, eliminación 61

archivos

administración de color de 98

exportación a PDF 148

guardar como PDF 148

importación 144

preparación para publicación 147

área de control de color 56

áreas de imagen

clonación 61

crear máscara 64

áreas editables

creación de objetos de 65

armonías de color

uso 77

arte conceptual (tutorial) 175

asignación 3D 235

asistencia técnica 13

asistente Compilar para salida

uso 149

asistente Reemplazar

uso 148

ayuda emergente 6

B

barra de estado

- Corel PHOTO-PAINT 49
- CorelDRAW 29
- barra de herramientas estándar**
 - Corel PHOTO-PAINT 49
 - CorelDRAW 29
- barra de menús**
 - Corel PHOTO-PAINT 49
 - CorelDRAW 29
- barra de propiedades**
 - Corel PHOTO-PAINT 49
 - CorelDRAW 29
- barra de título** 29
- biseles** 41
 - incorporación 110
- Bitstream Font Navigator** 4
 - inicio 246
- bocetos**
 - escaneado, para logotipos 189
- bordes** 106
- borrar texto** 112
- bosquejos** 120
 - bosquejos, para cubiertas de libros 166
 - creación 176
- búsqueda de contenido** 239, 242
- C**
- caja de herramientas**
 - Corel PHOTO-PAINT 49
 - CorelDRAW 29
- calibración de monitores** 88
- cambio de tamaño**
 - documento, páginas 44
- imágenes 58
- objetos 37
- carga de perfiles de color** 93
- carpas hinchables (tutorial)** 227
- carpeta Bibliotecas de paletas**
 - uso 83
- carpeta Mis paletas**
 - uso 83
- carteles** 103
 - ejemplos de 116
- círculos, dibujo** 125
- clipart incluidos** 250
 - exploración y búsqueda 242
 - muestras de 251
- clonación de áreas de la imagen** 61
- CMYK** 216
 - conversión a 169
- coincidencias de colores** 85
- colocación de objetos** 42
- color, perfiles** 223
 - mejores prácticas para 88
 - operaciones 93
- colores** 71
 - adición a imágenes 180
 - adición a paletas 80
 - ajustar en imágenes 62
 - aplicar con paletas 128
 - coincidencias 85
 - conversión 94
 - corrección 183
 - crear transiciones 111
 - explicación 72

- prueba de color para carteles 114
 - pruebas 94
 - reproducción 85
 - reutilización 41
 - selección 77
- colores de cuatricromía**
- uso 76
- colores directos**
- uso 76
- colores fuera de gama**
- manejo 89
- combinación de objetos** 43
- compartir**
- documentos 44
 - imágenes 66
- compatibilidad con EPS** 17
- compatibilidad con productos Adobe** 17
- compatibilidad con Windows Touch** 21
- compatibilidad entre formatos de archivo** 18
- Conceptos básicos de Corel PHOTO-PAINT** 47
- conceptos dibujados a mano**
- escanear 105
- configuración**
- administración del color 220
 - Corel PHOTO-PAINT 67
 - CorelDRAW 45
 - diseños de página 137
 - documentos, carteles 105
 - documentos, cubiertas de libros 169
 - documentos, logotipos 190
 - documentos, pósters 221
 - espacio de trabajo 206
 - ilustraciones 119
 - imágenes 165
 - pinceles 178
 - software 12
- contenido**
- búsqueda y gestión 239
 - tipos de 245
 - uso 242
- contenido extra** 245
- contenidos**
- uso en carteles 108
- contornos de objetos** 39
- conversión a escala de grises** 21
- conversión de formas en curvas** 125
- conversión de imágenes** 60
- a CMYK 169
 - a escala de grises 21
- copia de seguridad de documentos** 46
- Corel CONNECT**
- uso 239
- Corel Corporation** 13
- Corel PowerTRACE** 18
- uso 124
- Corel Technology Partners** 9
- CorelDRAW ConceptShare** 66
- uso 149
- CorelDRAW, conceptos básicos** 27
- corrección de colores** 183
- cuadrados, dibujo** 125
- cuadrícula** 43

curva tonal 183

curvas 35

asignación de forma 127

cierre 127

conversión de formas en 125

dibujo 126

D

desplazamiento de objetos 46

desplazamiento en los documentos 33

dibujo

curvas 35

esquinas redondeadas 20

formas básicas 145

formas en los documentos 34

formas, en imágenes 166

herramientas de curva, mejoras 19

líneas 35

nuevas herramientas de dibujo 19

objetos 124

pinceladas 121

dinámicas, guías 42

uso 195

diseño de cubiertas de libros (tutorial) 163

diseño de joyas (tutorial) 153

diseño de páginas 135

diseños de página

ejemplos de 149

diseños de páginas 135

distorsión de objetos 132

distribución de objetos 109

documento, páginas 29

cambio de tamaño 44

fondos 44

uso 44

documentos de CorelDRAW

almacenamiento de plantillas 268

apertura con administración del color 97

compartir 44

configuración de color para 92

configuración para carteles 105

configuración para diseños de página 137

configuración para ilustraciones 119

configuración para logotipos 190

configuración, para administración del color 221

copia de seguridad 46

creación desde plantillas 264

diseño de páginas 135

escala para carteles 105

escalar 229

exportar 45

impresión 44

modificación de basados en plantillas 266

mostrar fuentes utilizadas 246

navegación 33

preparación 33

preparación para impresión 224

selección de modos de color 75

vista previa de píxeles 20

documentos, CorelDRAW

adición de texto 171

configuración, para cubiertas de libros 169

duplicación de objetos 42

distancia de desplazamiento 46

E

Efecto bisel

- uso 110
 - efecto Límite**
 - crear bordes con 107
 - efecto Perspectiva**
 - aplicación 132
 - efectos de los objetos** 40
 - aplicación 130
 - efectos especiales**
 - aplicación 133
 - efectos fotográficos** 21
 - ejemplos de proyecto**
 - carteles 116
 - diseños de página 149
 - ejemplos, proyecto**
 - ilustraciones 133
 - elipses, dibujo** 125
 - encaje de objetos** 42
 - enderezamiento de imágenes** 57
 - escala de documentos** 229
 - para carteles 105
 - escaneado**
 - bocetos, para logotipos 189
 - logotipos 208
 - escanear**
 - conceptos dibujados a mano 105
 - espacio de trabajo**
 - Corel CONNECT 240
 - Corel PHOTO-PAINT 48
 - Corel PHOTO-PAINT, restablecimiento 67
 - CorelDRAW 28
 - CorelDRAW, configuración 206
 - espacios de color** 216
 - combinación 218
 - estándar, barra de herramientas**
 - CorelDRAW 29
 - estiramiento de objetos** 38
 - exploración**
 - bosquejos, para cubiertas de libros 166
 - exploración de contenido** 242
 - explorador de documentos** 29
 - exportación**
 - archivos PDF 148
 - exportar**
 - documentos 45
 - imágenes 66
 - PDF, archivos, carteles 114
 - extrusiones** 40
- ## F
- fabricación de carteles** 115
 - filtro Desenfoque inteligente** 61
 - folletos (ejemplos)** 266
 - fondos de página** 44
 - formas**
 - conversión en curvas 125
 - dibujo, en imágenes 166
 - dibujo, en los documentos 34
 - formas básicas** 145
 - formas básicas, dibujo** 145
 - formas de diagrama de flujo, dibujo** 145
 - formas de flecha, dibujo** 145

formas de nota, dibujo 145

formas de orla, dibujo 145

formas perfectas 145

formato de archivo GIF 66

formato de archivo JPEG 66

formato de archivo PNG 66

formato de archivo TIFF 66

formatos de archivo, para imágenes 66

fotografías incluidas 252

- exploración y búsqueda 242
- muestras de 253

fuentes

- identificación 108
- previsualización disponible 246
- sustitución 246

fuentes de símbolos incluidas 248

- exploración y búsqueda 242
- muestras de 249

fuentes incluidas 246

- exploración y búsqueda 242
- muestras de 247

función de Ayuda 6

función de Sugerencias 6

función What the Font?!

- uso 108

funciones, nuevas 15

fundido de objetos 130

G

giro

imágenes 57

gráficos para diseños de página 144

guardar archivos como PDF 148

guía 4

- convenciones de 5

guía de administración 8

guía de administración de redes 8

guía de programación de macros 8

guías dinámicas 42

- uso 195

H

herramienta Bézier 190

- uso 126

herramienta Borrador 52

- uso 112

herramienta Bote de pintura 41

herramienta Clonar 53

herramienta Corrección de ojos rojos 52

herramienta Cuentagotas

- Corel PHOTO-PAINT 52
- CorelDRAW 41
- uso 79

herramienta Cuentagotas de color

- uso 79

herramienta Diseminador 35

- uso 122

herramienta Diseminador de imágenes 54

herramienta Efecto 54

herramienta Elipse

- Corel PHOTO-PAINT 53
- CorelDRAW 34
- uso 125
- herramienta Envoltura** 170
 - modificar bordes con 108
 - uso 132
- herramienta Espiral** 34
- herramienta Forma** 127
 - edición de mapas de bits con 145
- herramienta Formas básicas** 34
 - uso 145
- herramienta Formas de diagrama de flujo**
 - uso 145
- herramienta Formas de flecha** 35
 - uso 145
- herramienta Formas de notas**
 - uso 145
- herramienta Formas de orla**
 - uso 145
- herramienta Línea** 53
- herramienta Mano** 52
- herramienta Mano alzada** 35
 - uso 125
- herramienta Máscara elipse** 50
- herramienta Máscara lazo** 50
- herramienta Máscara magnética** 51
- herramienta Máscara mano alzada** 50
- herramienta Máscara pincel** 51
- herramienta Máscara rectángulo** 50
- herramienta Máscara varita mágica** 51
- Herramienta Medios artísticos**
 - modo Pincel 122
 - modo Preestablecido 121
- herramienta Medios artísticos** 35
 - modo Caligráfico 123
 - modo Diseminador de imágenes 122
 - modo Presión 123
 - preestablecidos incluidos para 258
- herramienta Mezcla**
 - uso 146
- herramienta Papel gráfico** 34
- herramienta Pincel** 35
 - uso 122
- herramienta Pincel de reemplazar color** 55
- herramienta Pincel de retoque** 53
- herramienta Pincel deshacer** 55
- Herramienta Pintar**
 - bosquejar con 121
- herramienta Pintar** 54
 - preestablecidos incluidos para 260
- herramienta Pluma** 36
 - uso 126
- herramienta Pluma caligráfica** 35
 - uso 123
- herramienta Polígono**
 - Corel PHOTO-PAINT 53
 - CorelDRAW 34
- herramienta Presión** 35
 - uso 123
- herramienta Rectángulo**

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 34

crear bordes con 106

uso 125

herramienta Relleno 54

herramienta Relleno de malla 40, 159

mejoras 19

uso 129

herramienta Relleno de patrón 40

herramienta Relleno de textura 40

herramienta Relleno degradado 39, 157, 159

herramienta Relleno interactivo 159

añadir rellenos degradados con 146

Corel PHOTO-PAINT 54

CorelDRAW 40

crear transiciones de color con 111

uso 111

herramienta Relleno PostScript 40

herramienta Relleno uniforme 39

herramienta Segmentación de imagen 56

herramienta Selección 30

uso 37

herramienta Selección de objetos 50

ajustar lentes con 66

herramienta Silueta

uso 110

herramienta Sombra 157

uso 111

herramienta Sombra interactiva 55

herramienta Tabla 32

herramienta Texto

Corel PHOTO-PAINT 52

CorelDRAW 33

uso 140

herramienta Transformación de máscara 50

herramienta Transparencia

uso 130

herramienta Transparencia de color 55

herramienta Transparencia de objeto interactiva 55

herramienta Transparencia de objetos

uso 130

herramienta Trayecto 53

herramienta Zoom 51

herramientas

Corel PHOTO-PAINT 49

CorelDRAW 29

herramientas de curva (categoría) 31

mejoras 19

herramientas de forma (categoría)

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 30

herramientas de máscara (categoría) 50

herramientas de pincel (categoría) 54

herramientas de recorte (categoría)

Corel PHOTO-PAINT 51

CorelDRAW 32

herramientas de relleno (categoría)

Corel PHOTO-PAINT 54

CorelDRAW 31

herramientas de retoque (categoría) 52

herramientas de selección (categoría) 50

herramientas de transparencia (categoría) 55

herramientas de zoom (categoría)

Corel PHOTO-PAINT 51

CorelDRAW 33

herramientas interactivas (categoría)

Corel PHOTO-PAINT 55

CorelDRAW 31

hinchables, carpas (tutorial) 227

I

icono Restablecer colores 56

idioma, cambio 12

ilustraciones 117

ejemplos de 133

imágenes de Corel PHOTO-PAINT

ajuste 113

aplicación de efectos especiales 133

configuración para ilustraciones 119

conversión a escala de grises 21

efectos fotográficos 21

selección de modos de color 75

imágenes, Corel PHOTO-PAINT

ajuste de color y tono 62

aplicación de textura y detalles 182

aplicar máscara 64

cambio de tamaño y volver a muestrear
58

compartir 66

corrección de colores 183

definición de composición 178

giro 57

impresión 66

paleta Imagen 180

preparación para Web 184

publicación en ConceptShare 66

publicación en PDF 66

recorte 57

reducción de tamaño 59

imágenes, Corel PHOTO-PAINT

conversión a CMYK 169

nueva desde preestablecido 165

importación

archivos 144

archivos, administración de colores al 98

imágenes 166

importar

fotos 57

impresión

carteles 115

documentos 44

imágenes 66

imágenes, formatos de archivo para 66

tamaño de página de impresora 24

inclinación de objetos 38

incorporación de perfiles de color 94

instalación de perfiles de color 93

instalación del software 12

integración VSTA 19

L

La 49

laboratorio de ajuste de imagen

uso 113

lentes 65

líneas 35

asignación de forma 127

dibujo 126

líneas de conexión 32

líneas de cota 32

líneas de flujo 32

líneas guía 171

uso 138

uso de preestablecidos 139

logotipos (tutorial) 187

M

mapas de bits en documentos 36

edición 37

inserción 37

uso de la herramienta Forma en 145

vectorizar 124

marcas de corte 171

marcos de texto

creación 141

enlazar 142

marcos, texto

creación 141

enlazar 142

máscaras 64

creación de pinceles a partir de 179

máscaras de corte 181

medios artísticos incluidos 258

muestras de 259

menús laterales

Corel PHOTO-PAINT 49

CorelDRAW 29

mezcla de objetos 146

modelo de color CMYK 73

mejores prácticas para 99

modelo de color de escala de grises 74

modelo de color HSB 74

modelo de color Lab 72

modelo de color RGB 73

modelos de color 72

modos de color 60

selección 74

monitores, calibración 88

muaré, eliminación 62

muestra de color de fondo 56

muestra de color de primer plano 56

muestra de color de relleno 56

muestras

carteles 116

clipart incluidos 251

diseños de página 149

folletos 266

fotografías incluidas 253

fuentes de símbolos incluidas 249

fuentes incluidas 247

ilustraciones 133

medios artísticos incluidos 259

objetos de foto incluidos 255

patrones incluidos 257

pinceles incluidos 261

N

navegación en los documentos 33

nodos 190

adición y eliminación 126

asignación de forma 127

nuevas funciones 15

nuevo muestreo de imágenes 58

O

objetos de foto incluidos 254

exploración y búsqueda 242

muestras de 255

objetos de imagen

ajuste de opacidad 113

alinear y distribuir 109

incorporación de sombras 111

transiciones de color 111

objetos del documento 34

adición de efectos 40

adición de transparencias 40

agregar biseles 110

agregar contornos 110

agrupación y combinación 43

alinear y distribuir 109

cambio de tamaño 37

colocación 42

color y estilo, aplicación 38

desplazamiento 46

dibujo 124

distorsionar 132

duplicación 42

encajar 42

estiramiento 38

formato de contornos 39

inclinación 38

incorporación de perspectiva 132

incorporación de sombras 111

manipulación 37

mezcla 146

organización 43

propiedades de reutilización 41

reflejo 38, 212

rellenar 39

rotación 38

transformación 127

transiciones de color 111

objetos PowerClip 40

edición de contenido 169

posición de objetos con 169

recortar mapas de bits con 109

objetos, imagen 65

dibujo 124

transformación 127

ojos rojos, corrección 60

opacidad de objeto 113

organización de objetos 43

P

páginas del documento 29

cambio de tamaño 44

diseño 135

fondos 44

uso 44

páginas maestras 137

paleta Documento

adición de colores a 80

aplicación de colores con 128

uso 80

paleta Imagen

adición de colores a 80

aplicación de colores con 128

uso 80

paletas de colores

Corel PHOTO-PAINT 49

- CorelDRAW 29
 - importación 230
 - organización 82
 - paleta Imagen 180
 - personalización 83
 - uso 77
 - visualización 82
- paletas personalizadas**
 - creación 83
- panorámica en los documentos** 33
- pantalla de inicio** 6
- patrones incluidos** 256
 - muestras de 257
- PDF**
 - exportación de documentos a 173
 - exportar pruebas a 114
 - publicar en 148
 - publicar imágenes para 66
- pegar archivos**
 - administración de colores al 98
- perfiles de color** 223
 - asignación 93
 - conversión de colores 94
 - incorporación 94
 - instalación y carga 93
 - mejores prácticas para 88
 - operaciones 93
- perspectiva**
 - incorporación a objetos 132
- pincel de transparencia de objetos** 55
- pinceladas**
 - creación de objetos de 65
 - dibujo con 121
- pinceles**
 - creación de plumillas a partir de máscaras 179
 - elección de plumillas 166
 - personalización 124
 - plumillas de textura personalizadas 178
- pinceles incluidos** 260
 - muestras de 261
- plantillas** 263
 - creación 268
 - modificación 266
 - uso de preestablecidas 264
- plantillas preestablecidas** 264
- plumillas, pincel** 179
- políticas de administración del color** 96
- polvo, eliminación** 61
- pósters (tutorial)** 215
- preparación**
 - documentos 33
- previsualización de trabajos de impresión** 45
- procedimientos iniciales**
 - Corel PHOTO-PAINT 47
 - CorelDRAW 27
- propiedades de objeto** 41
- prueba de color** 172, 224
 - explicación 94
- prueba en pantalla** 172
- pruebas** 172
 - de colores 94
 - para carteles 113
- pruebas suaves** 224

- explicación 94
- publicación de archivos 147
- publicación en PDF 148
- publicar imágenes
 - en CorelDRAW ConceptShare 66
 - en PDF 66
- R**
- recorte de imágenes 57
- rectángulos, dibujo 125
- recursos de aprendizaje 6
- recursos de formación 8
- recursos en Web 8
- recursos, aprendizaje 6
- reflejo de objetos 38
 - en documentos 212
- registro de software 13
- reglas 29
 - configuración de medidas 46
- rellenos de mapa de bits
 - aplicación 256
- rellenos de objetos 39
- rellenos de patrón
 - aplicación 256
- rellenos degradados
 - añadir con la herramienta Relleno interactivo 146
- representación Colorimétrico absoluto 89
- representación Colorimétrico relativo 89

- representación Perceptual 90
- representación Saturación 90
- representaciones
 - uso 89
- reproducción de colores 85
- resolución, fotografía
 - modificación 252
- retocar fotos 60
- RGB 216
- rotación
 - objetos 38
- rótulos para vehículos (tutorial) 203
- rótulos, vehículos (tutorial) 203
- ruido, eliminación 61
- S**
- segmentos
 - asignación de forma 127
 - dibujo 126
- selector Administrador de objetos
 - ajustar lentes con 66
- servicio de asistencia 13
- servicios de asistencia de Corel 13
- servicios de filmación 45
- siluetas 40
 - incorporación 110
- símbolos, inserción 248
- socios instructores de Corel 9
- software

- actualización 12
- administración 8
- asistencia técnica 13
- configuración 12
- contenido incluido 245
- registro 13

- sombras** 40
 - incorporación 111

- SWiSH miniMax 2** 24

T

- tablas** 36

- tabletas y lápices gráficos**
 - configuración 120

- tabletas, lápiz**
 - configuración 120

texto

- agregar biseles 110
- agregar contornos 110
- ajuste 210
- ajuste a trayectos 143
- borrado 112
- creación de marcos 141
- creación en documentos 36
- enlazar marcos 142
- incorporación 140
- incorporación de sombras 111
- transiciones de color 111

- Texto artístico**
 - incorporación 140

- texto artístico** 36

- texto de párrafo** 36
 - añadir marcos 141
 - enlazar marcos 142

textura

- adición a imágenes 182
- creación con pinceles 178

- tono, imagen** 62

trabajos de impresión

- administración de colores 98
- preparación 224
- preparación para impresora comercial 45
- previsualización 45

- transformación de objetos** 127

- transiciones de color** 111

- transparencias de objetos** 40
 - aplicación 130

- transparencias de patrón**
 - aplicación 256

- trayectos, adaptación de texto a** 143

tutoriales

- administración del color 215
- arte conceptual 175
- carpas hinchables 227
- diseño de cubiertas de libros 163
- diseño de joyas 153
- logotipos 187
- rótulos para vehículos 203

- tutoriales en vídeo** 7

- tutoriales, vídeo** 7

U

- unidades de medida, configuración** 46

V

- valores hexadecimales de colores** 23

- vectorización de imágenes** 208

vectorización de mapas de bits 124

ventana acoplable Administrador de macros
19

ventana acoplable Administrador de objetos
43

- administrar páginas maestras con 137

ventana acoplable Administrador de paletas de colores

- uso 82

ventana acoplable Configuración de pincel
124

ventana acoplable Configuración de prueba de color 94

- uso 114

ventana acoplable Objetos

- uso 113

ventana acoplable Objetos, mejoras 20

ventana de aplicación

- Corel PHOTO-PAINT 48
- CorelDRAW 28

ventana de imagen 49

ventana del documento 29

Ventana emergente del Explorador 49

ventanas acoplables

- Corel PHOTO-PAINT 49
- CorelDRAW 29

vista previa de píxeles 20

visualizadores de color

- uso 77

W

Web

administración del color para 99

cuadro de diálogo Exportar para Web 24

formatos de archivo para imágenes 66

gráficos Web mejorados 24

preparación de imágenes para 184

SWiSH miniMax 2 24

valores hexadecimales de colores 23

vista previa de píxeles 20

Z

zoom en los documentos 33