



# Diseño Gráfico

## **Interactivo**

Corel Draw y

Páginas Web



Salir.

Sitio Web.

Mail.

Créditos.

Avanzar.

Índice.

Manual.

Videos.

## Índice.

Introducción a Corel Draw .....	3
Elementos Básicos de Corel Draw .....	3
Creación de un logotipo .....	3
Crear el fondo.....	3
Para crear líneas para el fondo .....	3
Para colocar las líneas de fondo .....	4
Para crear la cima .....	4
Agregar color .....	4
Crear la forma Bezier para el fondo .....	4
Para agregar color a la cima .....	4
Para agregar formas y más color.....	4
Para agregar las otras formas y más color.....	5
Crear la forma de diamante .....	5
Para crear los dos cuadrados .....	5
Agregar color al cuadrado externo .....	5
Agregar color al cuadrado interno .....	5
Rotar los cuadrados.....	5
Agregar la taza de café y el estandarte.....	5
Importar la taza de café y el estandarte.....	5
Agregar profundidad.....	5
Para agregar una sombra .....	5
Agregar texto al logotipo.....	6
Para crear un camino encorvado.....	6
Para agregar texto a la línea .....	6
Creación de una Tarjeta de Presentación Comercial. ....	6
Configurar el tamaño del papel.....	6
Importar el logotipo de la tienda de café .....	6
Crear espirales.....	6
Dibujar espirales.....	6
Manipular la forma de las espirales .....	6
Aplicar efectos de medios artísticos a las espirales .....	7
Agregar color a las espirales .....	7
Crear las líneas .....	7
Agregar texto.....	7
Creación de un membrete para la tienda de café.....	7
Preparar el membrete.....	7
Creando el pie de página .....	7
Convertir a Mapas de Bits.....	8
Convierta la imagen vectorial a una imagen de mapa de bits .....	8
Aplicar efectos bitmap .....	8
Aplicar efecto plegado de esquina a la imagen mosaico .....	8
Aplicar efecto de esfera a la imagen mosaico .....	9
Corel R. A. V. E. ....	9
La barra de propiedades .....	9
Cambiar los atributos del texto .....	9
Cambiar el contorno las esquinas y el tamaño del rectángulo.....	9
Alineación de objetos .....	9
Menús laterales (Flyouts) .....	9
Aplicar una sombra.....	9
Aplicar relleno .....	9





Ventanas Docker (acoplables) .....	10
La ventana docker de la línea de tiempo.....	10
Ocultar el texto .....	10
Animación.....	10
Animación con trayectoria .....	10
Empezar una nueva película.....	11
Animación con mezcla interactiva .....	11
Creación de Botones .....	11
Agregar animación al logotipo de la tienda del café .....	12
<b>Corel Photo Paint .....</b>	<b>12</b>
Agregar texto a la imagen .....	13
Correcciones básicas de imágenes .....	13
Creación de Miniaturas (Thumbnails) .....	14
Otras correcciones de imágenes .....	14
Herramienta Efecto .....	17
Herramienta Diseminador de Imágenes.....	17
Permutador de Color.....	18
Uso de Máscaras .....	18
Máscaras con bordes difusos.....	18
Trazos a partir de máscaras .....	19
Efectos sobre máscaras .....	19
Objetos en Photo Paint.....	19
Crear máscaras partiendo de objetos.....	19

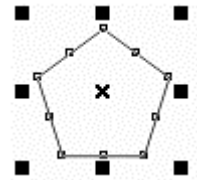
**Introducción a Corel Draw**

Bienvenid@s a CorelDRAW ® 10 un programa de dibujo vectorial diseñado para crear obras de arte profesionales. Este manual le familiarizará con los tipos de herramientas del espacio de trabajo de CorelDRAW.

*Elementos Básicos de Corel Draw*

La barra de herramientas ayuda a crear, dar forma, colorear y editar gráficos. Se empezará creando etiquetas sencillas que posteriormente podrán ser imágenes o botones de páginas web.

1. En la barra de herramientas, se escoge la herramienta del Rectángulo,  para dibujar uno en el área de la página del dibujo, arrastre para dibujar un rectángulo.
2. En la barra de herramientas, se activa la herramienta Selector,  ubicando el puntero del ratón en el centro del rectángulo éste se transforma en una X lo que permita arrastrar o mover el rectángulo.
3. Los bordes del rectángulo son redondos, lo cual se realiza ubicando el puntero del ratón sobre los cuadros blancos de las esquinas y posteriormente se arrastran hacia el interior del rectángulo.
4. En la barra de herramientas también se encuentra la herramienta texto,  con la cual se escribirá el título de la etiqueta. Sólo es necesario pulsar clic teniendo activa esta opción y empezar a escribir dicho título. Luego se selecciona el texto y se ubica en el centro del rectángulo.
5. Es necesario cambiar el ancho del contorno del rectángulo, para ésto, se selecciona y en la barra de propiedades (bajo la barra de herramientas estándar, bajo la barra de menús de Corel Draw) y se aplica un valor de 2 pt.
6. Además se debe rellenar el rectángulo con color, para esto, se escoge la opción del menú Ventana \ Paleta de Color \ Predeterminada y seleccionando el rectángulo se pulsa sobre el color deseado (cian.)
7. De igual modo se le aplicará color blanco al texto escrito
8. Se cambiará el color del rectángulo arrastrando el color amarillo de la paleta de colores y ubicándolo sobre el contorno de dicho objeto.
9. A este mismo objeto se le aplica el efecto de sombra, activando dicha herramienta  que aparecerá al mantener presionado por unos momentos sobre el menú lateral de herramientas interactivas, ubicado en la décima posición. Esta herramienta se aplica similar a las otras, se pulsa y arrastra en la dirección donde se desea dirigir la sombra.
10. A continuación cámbiese el color de la sombra, esto puede hacerse activando la herramienta sombra, haciendo clic sobre el objeto al cual ya se le aplicó (el rectángulo) y arrastrando el color de la sombra hacia el cuadro negro al final de la flecha de la sombra.
11. Es necesario guardar el diseño; para esto se escoge la opción del menú Archivo \ Guardar, y se especifica la ubicación, el nombre del archivo y el formato (.cdr - Corel Draw.)



*Creación de un logotipo*

Bienvenid@s a Corel DRAW ® 10, un fácil programa profesional de dibujo vectorial para gráficos. En esta guía didáctica, se creará un logotipo para una tienda de café imaginaria, parecido al de la figura.

Un logotipo es una representación gráfica de una compañía o un individuo el cual puede usarse en tarjetas de negocio, membretes, y otros materiales promocionales. Los logotipos incorporan a menudo un elemento del nombre de la compañía o indica de alguna manera lo que la compañía hace. Por ejemplo, un logotipo para una tienda de café puede incluir una imagen de una taza de café.


Corel DRAW 10 incluye muchas herramientas creativas poderosas que pueden ayudar a crear un imaginativo y bonito logotipo. Experimentando con estas herramientas, puede producirse una amplia variedad de diferentes variantes y con efectos creativos rápidos y fáciles.

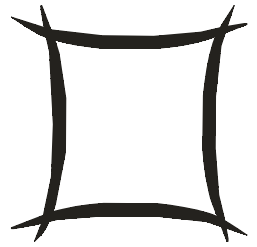
Antes de que empiece, se necesitarán los archivos (.cdr) de la imagen de la taza de café (cup.cdr) y la imagen de la estandarte (banner.cdr).

*Crear el fondo.*

Para empezar haciendo el logotipo, se creará un nuevo documento en blanco primero. Luego, se crearán las líneas que forman la forma del fondo usando la herramienta de medios Artísticos; rote, refleje, y mueva las líneas a la posición.

Para crear líneas para el fondo

1. Se pulsa el botón menú del Archivo Nuevo.
2. En la barra de herramientas, en el ícono Herramienta a Mano Alzada, se escoge medios artísticos. 
3. En Anchura de la Herramienta Medios Artísticos, teclee 0.08.
4. De las opciones predefinidas, escoja Bulletdoubleout (baladobleafuera.)
5. En la página, se arrastra la herramienta de medios artísticos y se dibuja una línea vertical ligeramente encorvada y aplique color negro en la paleta de colores.
6. Se pulsa Editar / Duplicar tres veces para crear tres líneas más.

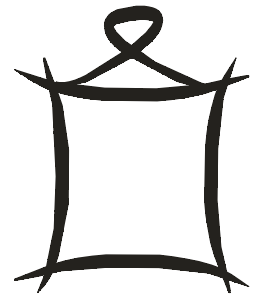


#### Para colocar las líneas de fondo

1. Se selecciona una de las líneas duplicadas con la herramienta Selección. (Debe estarse seguro que se selecciona el centro de la línea, así la barra de propiedad muestra las propiedades para los objetos en lugar de las propiedades de la herramienta de medios artísticos.)
2. En el ángulo de rotación se escribe -90 y se pulsa ENTER
3. Se arrastra la línea rotada en la posición para que cruce la cima de la línea original.
4. Se selecciona otra línea y se rota 90 grados.
5. Se arrastra la línea rotada en la posición para que cruce la cima de la línea original.
6. Se selecciona la última línea y se pulsa el botón Espejo Horizontal
7. Se arrastra la línea reflejada hasta completar el cuadrado.

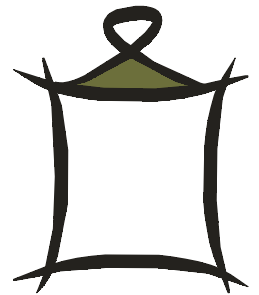
#### Para crear la cima

1. Se pulsa el botón herramienta de medios artísticos y se pulse el botón Prefijado en la barra de propiedad.
2. Se establece un ancho de 0.08 (8 milímetros)
3. Se escoge Bulletdoubleout (bala doble afuera) en el tipo de trazo.
4. Se dibuja una línea horizontal con una vuelta y se le aplica color negro.
5. Luego se ubica sobre el marco del dibujo.



#### Agregar color

Ahora que la forma básica del logotipo está completa, puede agregársele. Con la Herramienta Bezier se crean las formas irregulares en el dibujo y que posteriormente se llenarán con color. Éstas formas no necesitan ser precisas, porque después de crear las formas, se pondrán detrás de las líneas del marco y se esconderán esos detalles. El logotipo usa tres colores; arriba será un color negro (por defecto en el cuadro de colores) y cuadrados alternos de fondo aceituna y amarillo.

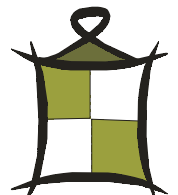


#### Crear la forma Bezier para el fondo

1. Se pulsa sobre la herramienta Bezier.
2. Se pulsa sobre la esquina izquierda y se empieza a crear la forma de arriba.
3. Se va pulsando clic en cada quiebre de la figura y se termina pulsando sobre el mismo punto inicial para completar la forma.

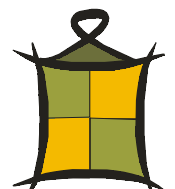
#### Para agregar color a la cima

1. Con la forma Bezier todavía seleccionada, se escoge la herramienta Relleno y la opción color de relleno.
2. De la lista de modelos se escoge RGB y se escriben los valores R = 102, G = 102 y B = 35.
3. Después se pulsa Aceptar para llenar la forma Bezier con el color especificado.
4. Se escoge la opción retroceder del menú Organizar \ Orden \ Hacia Atrás, para mover la forma Bezier detrás.



#### Para agregar formas y más color

1. Se escoge la herramienta Bezier.
2. Igual que antes se hace clic en las esquinas de lo que será una figura como ésta.
3. Se pulsa el color aceituna para darle ese color a la forma Bezier anterior.
4. Igual que antes se ordena hacia atrás.
5. Se repiten los mismos pasos para crear la segunda inferior derecha.



Para agregar las otras formas y más color

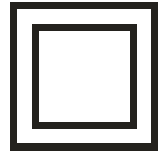
1. Se dibuja una figura similar a la siguiente.
2. Se ubica como muestra el dibujo.

*Crear la forma de diamante*

Para destacar la posición de taza de café, el logotipo usa un diamante sobre la choza como un fondo para la taza de café. La forma de diamante consiste en dos cuadrados solapados, uno ligeramente más pequeño que el otro, que se agrupan y rotan 90 grados para formarlo.

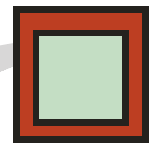
Para crear los dos cuadrados

1. Usando la herramienta Rectángulo, se crea un cuadrado en un área del dibujo. Si se quiere un cuadrado exacto, se pulsa CTRL mientras se dibuja la figura.
2. Se pulsa el menú Edición \ Copiar, y luego Edición \ Pegar para poner un duplicado del cuadrado encima del original que lo cubrirá completamente.
3. Se pulsa sobre la herramienta Selección y manteniendo presionada la tecla Shift se encoge el tamaño del cuadrado hasta hacerlo visiblemente más pequeño que el original.



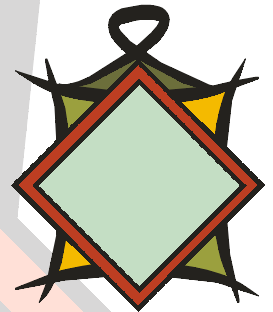
Agregar color al cuadrado externo

1. Se selecciona el cuadrado más grande con la herramienta Selector.
2. En la paleta de color, se escoge Rojo Rubí.
3. en la caja de anchura de Contorno en la barra de propiedad, teclee 2.5 y prensa ENTRAR para dar un contorno más espeso al cuadrado.



Agregar color al cuadrado interno

1. Se selecciona el cuadrado más pequeño con la herramienta Selector y se le aplica color de relleno con Modelos RGB y valores R = 229, G = 255 y B = 229.
2. Se pulsa el botón ACEPTAR para llenarlo con el color especificado.
3. En el ancho del Contorno, desde la barra de propiedad, se teclea 2.5 y pulsa ENTER, para dar al cuadrado un contorno más espeso.



Rotar los cuadrados

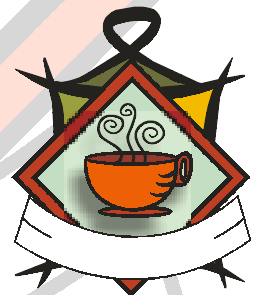
1. Se selecciona el cuadrado más pequeño y pulsando shift se selecciona el cuadrado más grande (ahora ambos cuadros están seleccionados.) Luego se pulsa el menú Organizar \ Agrupar. (Cuando se agrupan objetos, pueden manipularse como un solo objeto.)
2. En el ángulo de rotación, en la barra de propiedad, teclee 45 y se pulsa ENTER. Ésto rotará los cuadrados para crear una forma de diamante.
3. Se arrastra el diamante resultante encima del fondo. Si la forma del diamante es muy grande o demasiado pequeño, se redimensiona arrastrando uno de las asas de selección de las esquinas.

*Agregar la taza de café y el estandarte*

Ahora que se han creado los diamantes, se agregan la taza de café y el estandarte al logotipo. La taza de café y el estandarte ya existen como archivos CorelDRAW (.cdr). Para agregar la taza de café y estandarte al logotipo, éstos se importarán.

Importar la taza de café y el estandarte

1. Se pulsa el menú Archivo \ Importar; se escoge el tipo de archivo CDR - CorelDRAW, y se busca el archivo cup.cdr donde fue guardado. A continuación se pulsa el botón Importar.
2. El cursor cambia su imagen para indicar una importación que se ubicará en el área en blanco donde se pulse clic.
3. Se centran la taza de café en el diamante y se ajusta su tamaño.
4. Para importar el estandarte se sigue el procedimiento anterior buscando el archivo banner.cdr



Agregar profundidad

Para destacar la posición de la taza de café del resto del logotipo, se agregan una sombra usando la herramienta sombra interactiva. La sombra dará la ilusión que la taza de café está flotando sobre el resto del logotipo, dando más profundidad a la imagen.

Para agregar una sombra

1. Se escoge la herramienta sombra interactiva del menú lateral herramientas interactivas.

- Se pulsa sobre la taza de café y se arrastra del centro hacia abajo hasta el tamaño deseado.



#### Agregar texto al logotipo

Todos los elementos gráficos del logotipo están ahora en su lugar. Sólo falta el texto curvo. Para hacer que el texto siga la curva del estandarte, se crea un camino encorvado con la herramienta Bezier.

El texto debe tener tipo de letra Times New Roman y tamaño 24.

#### Para crear un camino encorvado

- Con la herramienta Bezier activa se pulsa haciendo el inicio y final de la trayectoria de la curva.
- En inicio se crea haciendo clic en un punto y el final se crea haciendo clic y sin soltar arrastrar para hacer la curvatura de la línea.

#### Para agregar texto a la línea

- Se escribe el texto activando la herramienta texto (F8) y pulsando clic donde se desea el texto (en un área en blanco).
- Se escoge el menú Texto \ Ajustar texto a trayecto y se hace clic con el cursor sobre la trayectoria.
- Se selecciona la trayectoria y se le aplica color transparente haciendo clic derecho sobre el cuadro blanco tachado de la paleta de colores. Una vez terminado guarde su trabajo con el nombre coffee\_logo y como archivo CDR, desde el menú Archivo \ Guardar.

#### Creación de una Tarjeta de Presentación Comercial.

En esta guía didáctica, se creará una tarjeta comercial para el dueño ficticio de la tienda de café. Una tarjeta comercial presenta información sobre un negocio o un funcionamiento individual para un negocio. Básicamente, una tarjeta comercial incluye el logotipo de la compañía, el nombre y nombre de un puesto de trabajo e información del contacto como números del teléfono y direcciones de mail. Antes de empezar, se necesitará el archivo muestra o el creado anteriormente.

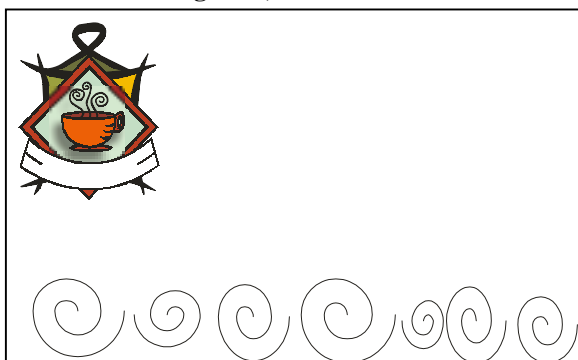
El primer paso para crear la tarjeta comercial es crear un documento nuevo y ajustar el papel según el tamaño de una tarjeta comercial.

#### Configurar el tamaño del papel

- Se crea un documento nuevo desde el menú Archivo \ Nuevo, y luego en el menú Diseño \ Preparar Página.
- Se ubica en la categoría Documento \ Página \ Tamaño, y se escoge la opción Horizontal y el papel tipo Tarjeta Comercial, con la unidad de medida en pulgadas.
- Se pulsa el botón OK.

#### Importar el logotipo de la tienda de café

Se escoge el menú Archivo \ Importar (ctrl. + I), se escoge el tipo de archivo CDR - CorelDRAW y se busca el archivo coffee\_logo.cdr, o el creado anteriormente y se pulsa el botón Importar. Si es necesario puede redimensionarse el logo.



#### Crear espirales

El borde inferior de la tarjeta tiene una fila de espirales similar a las espirales que se forman por el vapor del café caliente. Se crearán espirales con la herramienta Espiral; sin embargo, las espirales son simétricas y es necesario hacerlas asimétrico.



#### Dibujar espirales

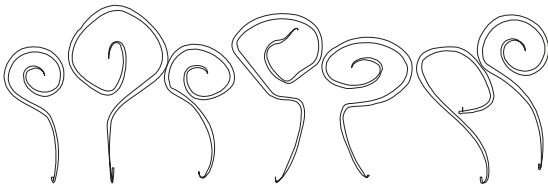
- Se escoge la herramienta Espiral, con la propiedad de revoluciones igual a 2 y la opción Simétrico.
- Se duplican las espirales para tener siete espirales, luego se les cambia sus tamaños y direcciones.

#### Manipular la forma de las espirales

Corel DRAW le permite formar objetos manipulando sus nodos y segmentos. Los nodos son los cuadrados diminutos que despliegan a intervalos regulares a lo largo del contorno del objeto. La línea entre dos nodos adyacentes es un segmento. Mover los segmentos de un objeto le



permite ajustes bruscos a la forma del objeto, y cambiar la posición de sus nodos permite cambios suaves.



1. Se selecciona del menú lateral la herramienta Forma con la opción Espirales.
2. Se pulsa sobre el nodo final y se arrastre a una nueva posición para que forme una "cola" en la espiral.
3. Se pulsa y mueven las palancas Bezier para manejar y ajustar la curva de la cola y el resto del cuerpo de la espiral también se modifica de igual modo.



#### Aplicar efectos de medios artísticos a las espirales

Teniendo seleccionadas las espirales, se les aplican desde el menú Efectos la opción Medios Artísticos con efecto bala doble afuera y ancho = 0.03.

#### Agregar color a las espirales

1. Con las espirales todavía seleccionadas, se le aplica el color deseado manteniendo momentáneamente pulsado sobre el color a aplicar hasta que se active una paleta con más colores similares.
2. Para cambiar el color del contorno se pulsa clic derecho en el color deseado.

#### Crear las líneas

La tarjeta en la parte inferior posee dos líneas cada una de distinto grosor. Para agregar las rayas, se crearán dos rectángulo uno estará más arriba que el otro.

1. Seleccionada la herramienta rectángulo se crea uno con un ancho de 3.58 y altura de 0.25 pulgadas y se pulsa ENTER.
2. Se le agrega color R = 102, G = 102 y B = 35.
3. Se seleccione el rectángulo creado y se duplica. Luego se le cambia su altura a 0.125 y color naranja otoñal (R = 231, G = 120, y B = 69.)

#### Agregar texto

Escriba el siguiente texto

Charles Emerson, Propietario, 12-434 ocase Blvd, Cualquier Ciudad, En cualquier parte, A5A 5A5, Canadá.

Y se le aplica tamaño de letra 8. Escriba el siguiente texto

Tel: 800-123-4567 facsimil: 800-123-6789

cemerson@coffeeshopmail.com

Y le aplica tipo de fuente Times New Roman, tamaño 8, y color blanco. Recuerde guardar el archivo.



#### Creación de un membrete para la tienda de café

En esta guía didáctica, se creará un membrete para La Tienda de Café. Un membrete mejora la idea de profesionalidad de un negocio. Básicamente, un membrete comercial incluye el logotipo de la compañía e información, como la dirección, el número de teléfono, mail, web y dirección del sitio. Antes de empezar, necesitará el archivo CorelDRAW (.cdr) del logotipo creado anteriormente.

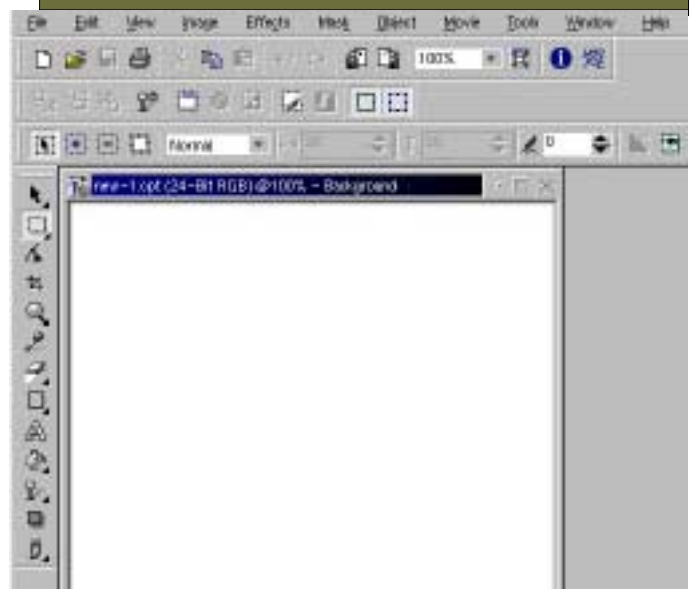
#### Preparar el membrete

El primer paso hacia la creación del membrete es tener un nuevo documento en blanco (Archivo \ Nuevo) del tamaño de una carta norteamericana normal, lo que se puede hacer desde el menú Diseño \ Preparar Página y escoger Documento \ Página \ Tamaño Carta, Papel Normal, y Vertical.

Como se está trabajando con el logotipo diseñado anteriormente, es necesario importarlo desde su ubicación donde fue guardado, o importar el logotipo original de la guía, llamado coffee\_logo.cdr, y pulse el botón Importar.


#### Creando el pie de página


El membrete tiene dos rayas en la parte inferior, las cuales se crearán con dos objetos rectangulares coloreados y con el mismo ancho.



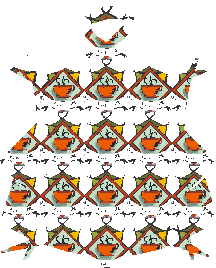
El rectángulo delgado es aproximadamente la mitad de la altura del otro rectángulo. Para esto se crea un rectángulo de un cuarto ( $1/4 = 0.28$ ) de una pulgada de altura y ancho = 8. Ubicado en las coordenadas "x = 4.25" e "y = 0.35".



A este rectángulo se le agregará color usando la herramienta Eyedropper  (Cuenta Gotas), este color será el mismo verde de la parte superior de la tienda de café.

1. Se abre la ventana Paleta de Color desde el menú Ventana \ Paleta de Color \ Predeterminada.
2. Se selecciona el rectángulo, se activa la herramienta Eyedropper y la opción 1 x 1 de la barra de propiedades.
3. Se escoge el color deseado para el relleno, se activa la herramienta Paintbucket  (Bote de Pintura) y se hace clic sobre el borde del rectángulo y luego dentro de él.

El otro rectángulo tendrá las siguientes propiedades: Ancho = 8, altura = 0.14, x = 4.25, e y = 0.55. Color de borde y de relleno igual al color de la tasa de café. Luego se copiarán las espirales creadas anteriormente y se ubicarán en la parte inferior de la hoja.

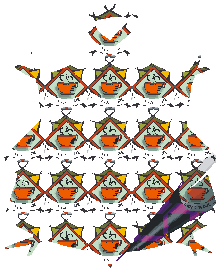


La información de contacto de la empresa será la siguiente

12-434 Sunset Boulevard, Any City, Anywhere, Canada  
A5A 5A5 Tel: (800) 123-4567 Fax: (800) 123-6789,

y se sitúa también en la parte inferior de la hoja, sobre el rectángulo verde. Este texto tendrá las propiedades de tipo de fuente = Times New Roman 12, espaciado por caracteres = 20, color de texto blanco y centrado en el rectángulo verde.

Ahora puede guardarse el diseño.



Convertir a Mapas de Bits

CorelDRAW le permite convertir gráficos vectoriales a imágenes mapa de bits y aplicarles efectos especiales de bitmaps. Puede usarse imágenes mapa de bits como un solo objeto a imprimir o para página web. Una imagen de mapa de bits es una rejilla de cuadrados llamados píxeles llamaron. Cada píxel contiene información que describe si es negro, blanco o tiene un valor de color. Un gráfico vectorial es una serie de puntos unidos por líneas a lo largo de una trayectoria definida, contiene información matemática sobre su dirección, tamaño, ángulos, espesor, colores, y otros atributos. En esta lección, se convertirá el logotipo de la tienda de café a una imagen de mapa de bits.



Convierta la imagen vectorial a una imagen de mapa de bits

1. Se activa la herramienta Selección, se seleccionan todos los objetos del logotipo y se crea una copia de éste.
2. Se escoge el menú Mapa de Bits \ Convertir a mapa de bits.
3. En el cuadro de diálogo que aparece se escogen las opciones Color RGB (24-bit), Resolución = 300 dpi y se pulsa el botón Aceptar. Ahora puede agregársele efectos especiales a la imagen.

Aplicar efectos bitmap

Primero, se hará un azulejo (Mosaico) de la imagen: multiplicando una versión miniatura en una reja. Puede seleccionarse cómo muchas imágenes correrán horizontal y verticalmente a lo largo de la reja.

1. Seleccionada la imagen se escoge la opción del menú Mapa de Bits \ Distorsionar \ Mosaicos.
2. En la ventana actual se desactiva el botón Bloqueado, y se digita 5 para el mosaico horizontales, verticales, y para el solapamiento. Luego se pulsa Aceptar.

12-434 Sunset Boulevard, Any City, Anywhere, Canada A5A 5A5 Tel: (800) 123-4567 Fax: (800) 123-789

Aplicar efecto plegado de esquina a la imagen mosaico

1. Seleccionado el bitmap anterior se escoge Mapa de Bits \ Efectos 3D \ Plegado de esquina.
2. Se habilitan las opciones: Dirección Horizontal, Papel Opaco, Ancho y Alto 50%, y color del pliegue igual a la tasa de café.

### Aplicar efecto de esfera a la imagen mosaico

Este efecto debe tener un 50% en el Porcentaje.

### Corel R. A. V. E.

Bienvenid@s a Corel R. A. V. E. TM, el poderoso programa para animación basado en objetos, para crear gráficos vectoriales animados. La interfaz, el ambiente gráfico y el espacio de trabajo de Corel R. A. V. E. es similar a Corel Draw y a todas las aplicaciones, herramientas y utilidades de Corel. Posee barra de herramientas, barra de propiedades, barra de menús, ventanas plegables y ajustables, menús laterales, tablero de mando de películas (línea de tiempo) y ayudas en línea.



La barra de herramientas contiene las herramientas de diseño para ayudar a crear, dar forma, colorear, y editar gráficos. En el procedimiento siguiente se creará un rectángulo y se le agregará texto. Entonces se aprenderá a seleccionar y mover objetos.

1. En la barra de herramientas, se pulsa la herramienta del Rectángulo y se arrastra para dibujar un rectángulo casi tan ancho como la fase.
2. Se escoge la herramienta Texto de la barra de herramientas, y se crea el texto (su nombre) bajo el rectángulo.
3. Con la herramienta Selector se ubica el texto sobre el rectángulo creado.

### La barra de propiedades

Una manera rápida y fácil de hacer cambios a los objetos en los proyectos es usar la barra de propiedades. Su tamaño, forma y opciones cambian dependiendo de la herramienta seleccionada. Por ejemplo, cuando usted selecciona la herramienta texto, la barra despliega las opciones disponibles para los textos. Proporciona acceso a cambios de caracteres, atributos de texto, alineación y formato de texto.

### Cambiar los atributos del texto

Se selecciona el texto y desde la barra de propiedad se escoge cualquier tipo de letra y tamaño 72 para el tipo de fuente activado.

### Cambiar el contorno las esquinas y el tamaño del rectángulo.

1. Se selecciona el rectángulo, y desde la barra de propiedades se escoge un ancho de contorno igual a 11 px.
2. En la barra de propiedad, teclee 50 para la redondez de los bordes del rectángulo.


### Alineación de objetos

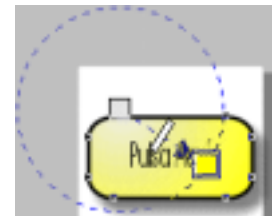
1. Activando la herramienta selector se dibuja un rectángulo de selección sobre los objetos para tenerlos seleccionados.
2. Desde el menú Organizar se escoge la opción Alinear y distribuir... y en la ficha (Pestaña) Alinear se escoge Alinear en el área, activando centro en la escena; y se pulsa Aceptar.

### Menús laterales (Flyouts)

Cuando se trabaja en Corel R. A. V. E, a menudo es necesario usar herramientas flyouts. Un flyout aparece cuando se sujeta (se mantiene presionado el cursores del ratón) una herramienta que tiene un triángulo negro pequeño en la esquina inferior derecha.

### Aplicar una sombra

1. Similar a la herramienta sombra interactiva de Corel Draw, la opción homologa de Corel R. A. V. E. también llamada sombra interactiva,  funciona de igual modo.
2. Seleccionando el rectángulo, se activa el menú flyout de las herramientas interactivas y se escoge la herramienta dropshadow interactiva; la cual se arrastra hacia abajo a la derecha para crear la sombra del rectángulo.



### Aplicar relleno

1. Seleccionando el rectángulo, se abre el flyout relleno interactivo, y se pulsa el botón relleno interactiva.
2. En la barra de propiedades se escoge el tipo relleno radial de amarillo a blanco y el rectángulo que indica el color amarillo se mueve fuera del objeto rectángulo.



*Ventanas Docker (acoplables)*

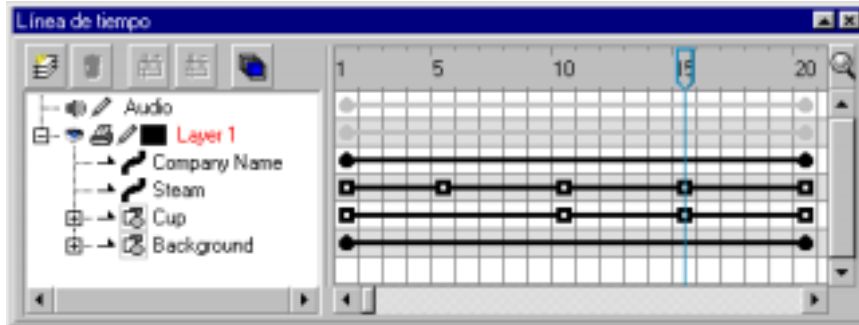
Estas ventanas ofrecen una manera conveniente de editar gráficos, contienen los mismos tipos de comandos encontrados en las cajas de diálogo, como botones, opciones, y cajas de lista y además pueden guardarse y acoplarse cuando se trabaja.

1. Se selecciona el texto escrito.
2. Se escoge la opción Ventana \ Ventanas acoplables \ Propiedades.
3. Se escoge la pestaña Contorno y se especifica un ancho = 3 px.
4. Haciendo doble clic sobre la herramienta seleccionar se escogen todos los objetos del escenario. Después se escoge un color naranja para el contorno de los objetos seleccionados.

**La ventana docker de la línea de tiempo**

Ésta permite animar los objetos del proyectos. Los gráficos animados creados en Corel R. A. V.

E. se llaman películas. Por defecto, la línea de tiempo se despliega bajo el área de dibujo. Si usted no puede verse la línea de tiempo se puede activar desde el menú Película \ Línea de Tiempo...



Actualmente, el texto y el rectángulo despliegan en uno sólo marco (frame) pero deben desplegarse 20 marcos extendiendo las líneas de tiempo.

1. Se selecciona el rectángulo y se observa que en la línea de tiempo cambia el punto negro correspondiente al rectángulo. Éste punto es arrastrado hacia el marco 20.
2. El punto negro asociado con el texto se arrastra hacia el marco 20.


*Ocultar el texto*

1. En la línea de tiempo se pulsa sobre el fotograma 10 del texto.
2. Se pulsa el botón Insertar Fotograma Clave.
3. Se le aplica transparencia uniforme = 100 y se ejecuta la animación.

*Animación*




La animación creada en Corel R. A. V. E, se llama película. Ahora se empezará una nueva película.

1. Se escoge la opción desde el menú Archivo \ Nuevo.
2. Desde el menú lateral de herramienta Polígono,  se activa esta opción y se dibuja uno. Pulsando CTRL, se tira de uno de los nodos del punto medio hacia el centro del polígono y se convierte en una estrella simétrica.
3. Se le aplica color de relleno amarillo, y sin contorno.
4. Seleccionada la estrella se arrastra al marco 30. Teniendo activa la estrella en el marco 30, se inserta un keyframe y se arrastre una asa de selección de la esquina para aumentar el tamaño de la estrella proporcionalmente. Luego se pulsa el botón para ver la animación.
5. Activando el marco 30 se le cambiará el relleno al color azul, y se observa nuevamente la animación.


**Animación con trayectoria**

Consiste en mover un objeto a lo largo de un camino indicado que debe especificarse.




1. Estando en el frame 1 se activa el flyout Curva  (Herramienta Mano Alzada), y se escoge la opción del mismo nombre.
2. El tipo de línea debe ser muy fina.
3. Es necesario unir la estrella a la trayectoria que debe seguir su movimiento, lo cual se logra teniendo seleccionada la estrella y escogiendo la opción Película \ Asociar al trayecto.
4. Así el puntero del ratón cambia a una flecha negra encorvada con la cual se pulsa sobre la trayectoria dibujada.
5. Aplique rotación con relación al trayecto.
6. Luego la trayectoria se hace invisible aplicándole color de línea y relleno X. Vea la animación.

7. Es necesario guardar la película creada, desde el menú Archivo \ Guardar...

#### Empezar una nueva película

1. Desde el menú Archivo \ Nuevo.
2. Se cambiará el color de fondo de la película: Película \ Configurar película \ Fondo \ Sólido \ Negro y se pulsa Aceptar.
3. En la nueva animación se creará una estrella similar a la antes creada, cuya animación durará hasta el marco 30.
4. En el marco 15 de la estrella se inserta un marco clave para aplicarle distorsión interactiva  tipo apretar - tirar 5 con cremallera y amplitud 50.

#### Como práctica aplique efectos con:

1. Distorsión de torbellinos. 
2. 2. Envoltura interactiva. 
3. Transparencia interactiva  radial hacia el color blanco y luego otra transparencia para que recupere el color anterior. y otros efectos de distorsión y envolturas animados.


#### Animación con mezcla interactiva

1. En una nueva animación, crear en la parte superior izquierda del escenario una estrella con relleno y borde rojo; y en la parte inferior derecha un rectángulo con relleno y borde amarillo.
2. Pulsando doble clic sobre el selector para escoger todos los objetos del escenario.
3. Escoger la herramienta mezcla interactiva, pulsar sobre la estrella y arrastrar hacia el rectángulo.
4. Hacer clic en Película \ Crear secuencia a partir de mezcla.
5. Ver la animación.



#### Creación de Botones

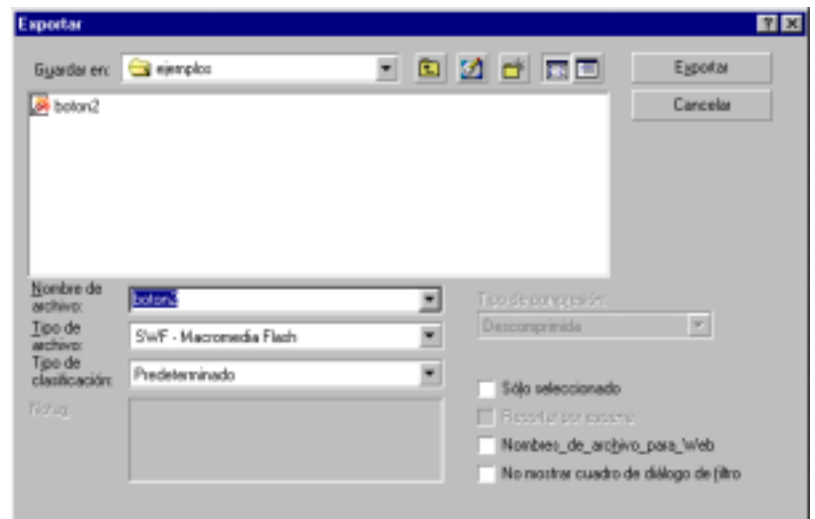
Para ver los botones incluidos en esta guía didáctica, debe tener instalado Macromedia Flash Player, que se encuentra en el CD de Corel Draw, en la carpeta Macromedia.

1. Se escoge Archivo \ Nuevo.
2. Desde el menú Película \ Configurar película se aplica una resolución = 72, lo que asegura mantener su tamaño real cuando se exporta al formato (.swf) de Macromedia.
3. Se especifica un Anchura = 100 y un Alto = 75.
4. Se crearán dos elipses de tamaño diferente.  La primera con ancho = 80, altura = 50, relleno interactivo radial de anaranjado hacia amarillo; y contorno X.
5. La siguiente elipse se crea por escala de la anterior. Se copia y pega la elipse anterior, y se le aplica un ancho = 70 y una altura = 45.
6. Desactivando la selección, se activa la herramienta texto y se escribe "Pulsa Aquí", con tipo de fuente AvantGarde Bk BT y tamaño = 16 y color rojo.
7. Se pulsa doble clic sobre el selector y se centra en el escenario (Organizar \ Alinear y distribuir... \ Centrar en escena)
8. Se pulsa Aceptar.
9. Para crear el botones mantiene toda la selección y se escoge Efectos \ Imagen cambiante \ Crear imagen cambiante.
10. Para editar los cambios se pulsa clic en la línea de tiempo sobre el signo (+) para ampliar y ver los tres estados del botón (No presionado, Bajo cursor, y Presionado.)

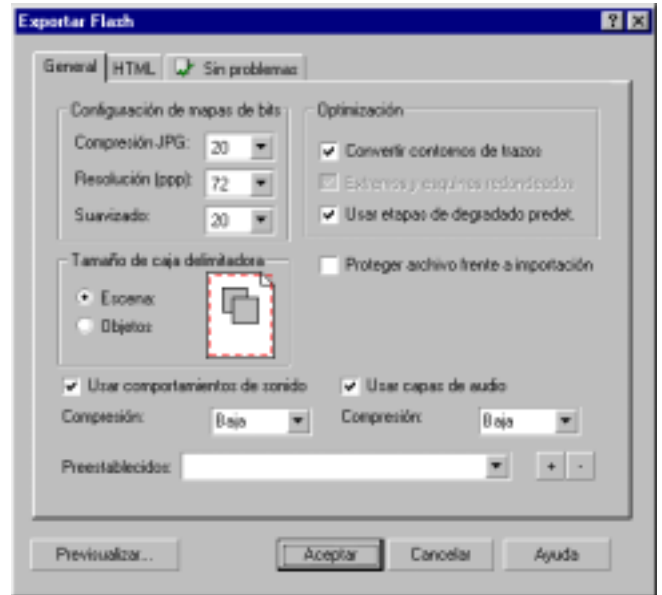


El estado normal (no presionado) es el estado predefinido del botón y se despliega cuando no hay ningún ratón sobre él. El Bajo cursor cuando se ubica el puntero del ratón sobre él; y el Presionado, cuando se pulsa el ratón.

11. Para crear los cambios de estados se escoge Efectos \ Imagen cambiante \ Editar imagen cambiante.
12. Seleccionando el estado no presionado, se harán los siguientes cambios.



13. Aplicar efecto de envoltura al texto en el mismo estado, como se muestra en la figura.
14. Para el estado Bajo cursor, aplicar relleno amarillo a la elipse interna.
15. El estado presionado debe mostrar el texto con envoltura hacia dentro.
16. Se escoge la opción Efectos \ Imagen cambiante \ Finalizar la edición de la imagen cambiante.
17. Véase la vista previa desde la barra de Internet, pulsando sobre "Exportar al formato flash e incorporar en archivo HTML."
18. Se le asigna un nombre y la extensión por defecto SWF - Macromedia Flash, y se pulsa el botón Exportar, luego se escogen las opciones convenientes. Las otras opciones de la barra de Internet se verán más adelante en la introducción a páginas web.
19. Se pulsa el botón Aceptar.

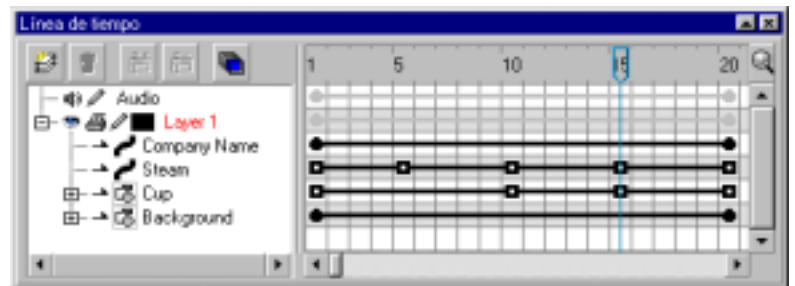


**Agregar animación al logotipo de la tienda del café**

1. Desde el menú Archivo se abre el logotipo creado en Corel Draw, para la tienda del café. O el archivo original llamado CoffeeShop.cdr. (Para una práctica completa se podrá crear nuevamente el logotipo completo.)
2. Se extienden los objetos existentes, en la línea de tiempo, hasta el marco 20.
3. Ahora se animará el vapor humeante de la tasa de café. Para lograr esto, se insertará un keyframe en los fotogramas 5, 10 y 15.
4. Estando en el marco 1 del vapor de café (steam), se disminuirá el tamaño (ancho y alto) a un 20% desde la barra de propiedades y se moverá hacia el borde de la tasa de café. En el marco 15 el vapor tendrá un ancho = 15% (Pulsar Shift mientras se encoge el objeto hasta que la barra de propiedad muestre el ancho deseado.)



5. Además debe añadirse marcos claves a la tasa (grupo de objetos Cup) en los marcos 10 y 15, para hacerla parecer dar vueltas. Obsérvese que se agregan fotogramas claves a todos los objetos dentro del grupo Cup.
6. En el fotograma 15 de la tasa se aplicará un ancho = 5 pixels aproximadamente.
7. El tamaño del vapor también ha de cambiarse en el marco 15 igual al ancho de la tasa en este mismo marco.
8. Si el vapor y la tasa no están centrados verticalmente, puede cambiarse la coordenada en x de la tasa o el vapor en cada uno de los fotogramas claves.
9. Si algún objeto no se extiende o no es visible en todos los 20 marcos, puede extenderse individualmente hasta el final de la animación.
10. El procedimiento para exportar la animación es similar al realizado para exportar el botón al formato flash de Macromedia.



**Corel Photo Paint**

Bienvenid@s a Corel PhotoPaint® 10, una herramienta poderosa para editar fotografías y crear, imágenes de mapas de bits. En esta guía didáctica, aprenderá a trabajar con texto en una imagen, creando un título para un anuncio de patinaje en hielo. En el proceso, aprenderá cómo agregar texto a una imagen, dar formato de texto, ajustar texto a una trayectoria, aplicar efectos especiales al texto y más.

Antes de empezar es necesario ubicar el archivo llamado snowman\_sample.jpg en la carpeta ejemplos de la documentación proporcionada. Y el archivo terminado es el hombrenieve.jpg.

Agregar texto a la imagen

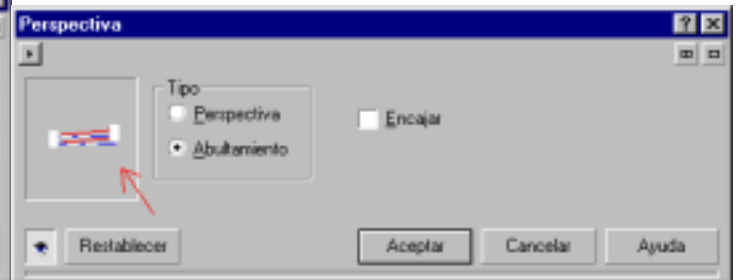
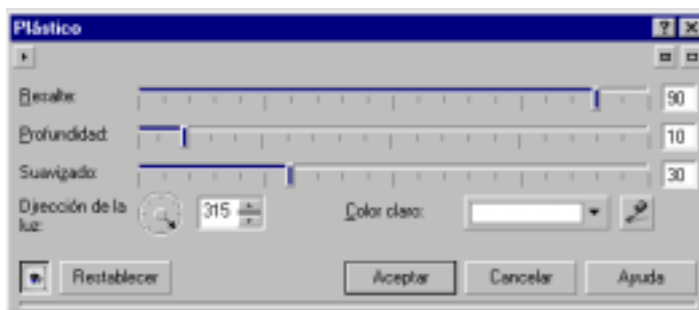


1. Desde la barra de herramientas, se pulsa el botón de la herramienta texto y se hace clic en el área de trabajo cerca de la esquina superior izquierda.
2. El texto a escribir será "La carrera de meseros sobre hielo," e inicialmente sólo se agregará la letra L; luego escriba "a" para formar La.
3. En la parte inferior del dibujo se escribirá "Domo de Invierno".
4. El formato de la letra "L" y la "a" serán Swiss911 Xcm BT o similar.
5. Para dar formato al texto se hace clic sobre el objeto hasta que aparezcan flechas de dirección hacia fuera, se escoge la herramienta texto y se pulsa sobre el objeto de texto. Algunas ocasiones aparecerá el mensaje Se perderán las transformaciones..., el cual se acepta para



editar el texto.

6. "sobre" y "Domo de Invierno" tendrán el tipo de letra Staccato222 BT.
7. "La" tendrán color rojo carmesí. Es conveniente aplicar el color de relleno separadamente a cada objeto y cambiar color antes de aplicar.
8. Seleccionada la "L" se le aplicará Efectos \ Textura \ Plástico, y se pulsa el botón Aceptar. La letra "a" y "Domo de Invierno" también llevan el mismo efecto.
9. Domo de Invierno también lleva efecto Perspectiva 3D con opción Abultamiento, habilite la opción abultamiento, y desactive encajar. Se arrastran los nodos de desplazamiento ligeramente hacia arriba y se pulsa aceptar.



10. Para agregar mayor vistosidad, se creará un texto siguiendo una línea curva irregular. Para esto se activa la herramienta trayecto y se activa la opción Bezier<sup>1</sup> en la barra de propiedades.
11. Se creará un camino curvo bajo la palabra "La" y a la izquierda de la cintura del muñeco de nieve.
12. Seleccione el nodo final y aplique "Crear nodo de curva" para deformar el trayecto.
13. A continuación se escribirá el texto con la herramienta apropiada, con tipo de letra Swiss911 Ucm BT o similar, tamaño 16.
14. Para agregar el texto al trayecto solo se pulsa clic sobre el nodo inicial y se inicia el texto a escribir "carrera de meseros sobre hielo". Si el texto no encaja en el camino, puede escoger un conjunto de caracteres más pequeño o extender el camino arrastrando uno de los nodos con la herramienta forma.
15. Para ocultar el trayecto se abre Ventana \ Ventanas acoplables \ Trayecto y se pulsa el botón Mostrar / Ocultar Trayecto.



16. El texto tendrá textura plástica.



Correcciones básicas de imágenes

Para estos pasos se necesitará el archivo ojerrojo.jpg, que se halla en el CD de trabajo en la carpeta \ ejemplos.

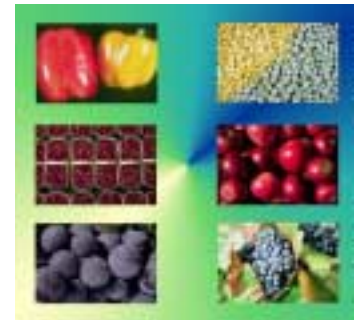
1. Para una mejor visión del área a trabajar, se selecciona la herramienta zoom (1:1, imagen tamaño real) y se dibuja un rectángulo para ampliar la

<sup>1</sup> Origen de las Curvas de Bézier. El ingeniero aeronáutico francés Pierre Bézier trabajaba en la empresa Renault y estaba diseñando la forma de los parachoques de los coches. Necesitaba un sistema eficiente y flexible para representar dicha forma, e inventó estas curvas. Hoy en día se utilizan en muchas áreas de la informática, como tipografía e infografía, además de en los programas de diseño.

imagen del ojo.



2. Se activa la herramienta máscara (el segundo ícono de la barra de propiedades) con la opción círculo y modo normal de máscara; y se dibuja un círculo sobre la pupila (ojo izquierdo.)
3. Luego se activa la opción Fundir máscara de la barra de propiedades y se escribe 5 en el valor de anchura.
4. Se escoge la opción Efectos \ Transformación de color \ Eliminación de ojos rojos, y se escoge color negro.
5. Para finalizar es necesario eliminar la máscara desde Máscara \ Quitar. Luego se guardan los cambios.

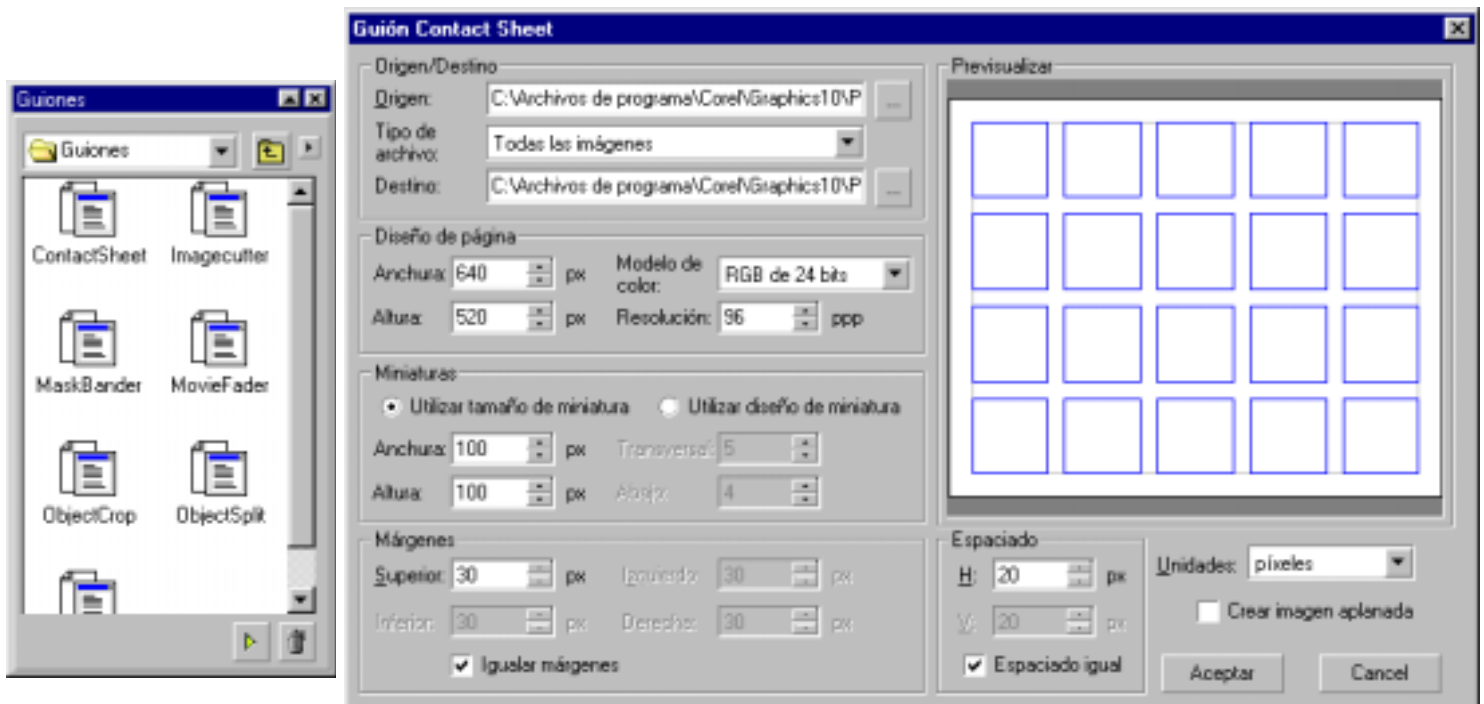


máscara desde Máscara \ Quitar. Luego se guardan los cambios.

### Creación de Miniaturas (Thumbnails)

Para demostrar esta utilidad se escogerán los archivos 001.jpg, 002.jpg y xxx.jpg; contenidos en la carpeta ejemplos del CD.

1. Se crea un nuevo documento en Corel Photo Paint
2. Para ejecutarla se escoge la opción Ventana \ Ventanas acoplables \ Guiones \ ContactSheet.
3. Las imágenes se encuentran en la ruta D(o unidad cd rom):\ejemplos\forthumbnails



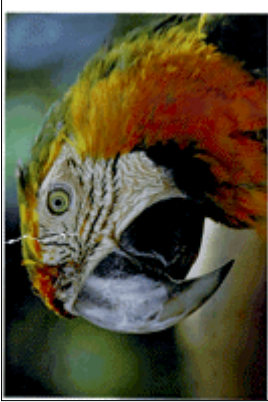
4. Si no se muestra la hoja con las miniaturas, puede abrirse el archivo creado desde el menú Archivo \ Abrir.
5. El color de relleno del fondo puede cambiarse al activar la ventana acoplable desde Ventana \ Ventanas acoplables \ Objetos.
6. Estando ahí se selecciona el fondo, se escoge un color y se aplica la herramienta de relleno con la opción relleno degradado de la barra de propiedades.
7. En la misma barra de propiedades se encuentra la opción Editar relleno para aplicarle relleno cónico de amarillo a azul, ángulo = 40 y sentido de mezcla contraria a las agujas del reloj.
8. Ahora puede guardarse el archivo.



### Otras correcciones de imágenes

1. El archivo a abrir se llama papagayo1.jpg y se encuentra en la carpeta \ ejemplos del CD.

2. Lo primero es aplicar Imagen \ Rotar \ 90° a la derecha.
3. Activar la herramienta Zoom y tener una vista 1:1

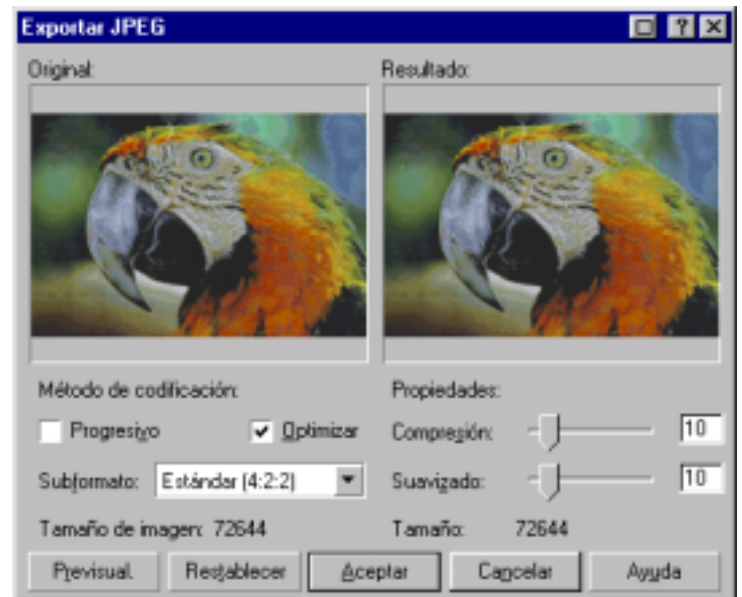
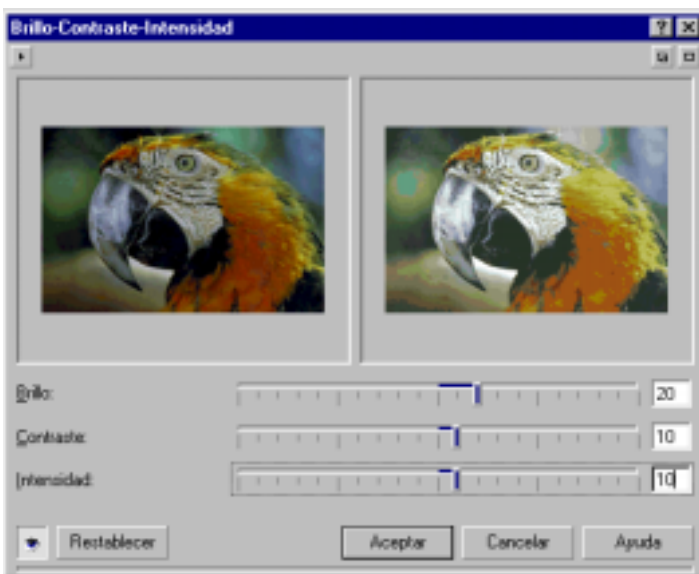


Clon del menú lateral y la opción Normal Clonar de las propiedades, con tamaño de plumilla = 12 o uno adecuado. Se hace clic de donde se quiere copiar el color y luego se hace clic para corregir la falla.

4. El borde blanco derecho de la imagen puede borrarse con la herramienta Enderezar recorte. Se dibuja un rectángulo sobre la imagen y se pulsa ENTER (o doble clic sobre la selección) para encuadrar la foto.
5. Con la herramienta Clon pueden copiarse píxeles de un área de la imagen a otra área de la misma.
6. Antes es necesario ampliar el área del ojo, arriba en la parte central de la foto.
7. Desde la barra de herramientas se escoge el último ícono llamado herramienta Pintar y se escoge la opción Clon del menú lateral y la opción Normal Clonar de las propiedades, con tamaño de plumilla = 12 o uno adecuado. Se hace clic de donde se quiere copiar el color y luego se hace clic para corregir la falla.
8. Con estos pasos se trata de reparar el corte roto que tiene la foto. Luego se regresa a Zoom 1:1 para ver los cambios.
9. Es necesario aumentar el brillo de la foto, desde Imagen \ Ajustar \ Brillo - contraste - intensidad. Para ver los cambios se puede pulsar sobre las dos vistas ubicado en la esquina superior derecha de la ventana.

Brillo—oscurece todo los píxeles igualmente  
 Contraste—ajusta la diferencia entre la luz y los colores oscuros  
 Intensidad—ilumina u oscurece áreas oscuras.

10. Realice algunas pruebas según el gusto.
11. Finalmente es conveniente guardar la imagen con un nuevo formato, en este caso Archivo \ Exportar \ Exportar... (Formato JPEG.)
12. Al pulsar el botón Guardar aparece una ventana de exportación donde se puede comprimir y suavizar. Una alta compresión disminuye el tamaño del archivo y la calidad de la imagen.

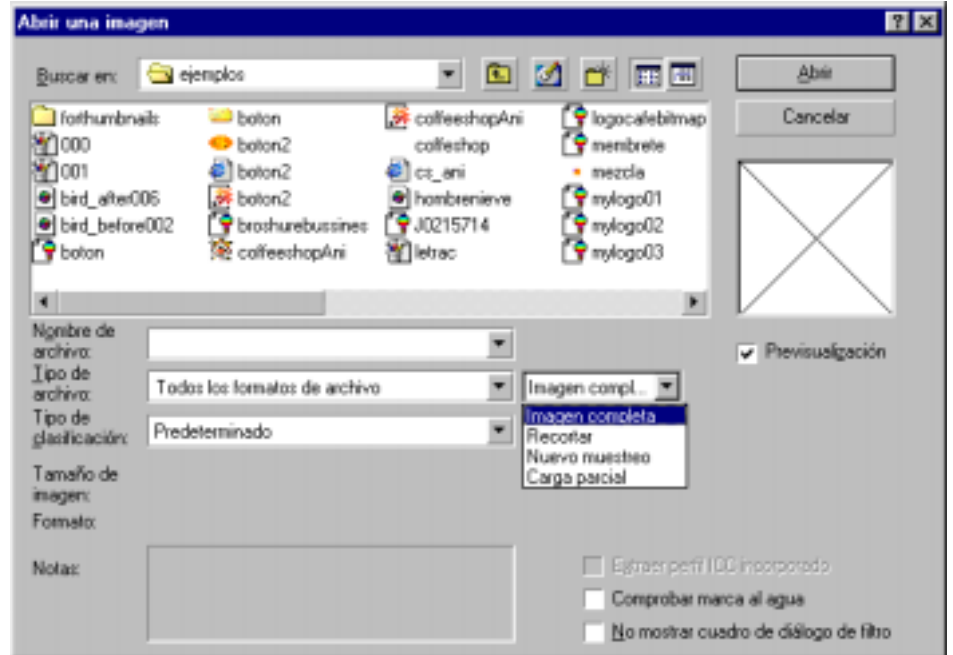


Corel Draw y Corel Photo Paint son aplicaciones gráficas para trabajar de forma conjunta. Este último trabaja con Mapas de Bits. Un mapa de bits o bitmaps es una especie de mosaico formado por multitud de ladrillos o baldosas cuadradas (píxeles), cada uno de los cuales puede estar coloreado por un único color uniforme. Dependiendo de la profundidad de color elegido podrá disponerse de bitmaps con dos colores (blanco y negro) hasta bitmaps formados por píxeles de hasta 24,000,000 de posibles colores diferentes, los cuales ocuparán mayor espacio al ser guardados y en memoria mientras se trabaja con ellos.

Corel Photo Paint está más orientado a modificar un bitmap existente, por eso es llamado "programa de retoque fotográfico" de fotografías o imágenes convertidas previamente en bitmaps.

Para crear un documento nuevo se sigue la secuencia Archivo \ Nuevo..., asegurándose que las opciones SIN FONDO y CREAR PELÍCULA están desactivadas.

Para abrir un documento se escoge Archivo \ Abrir..., desde esta ventana es de mencionarse las siguientes opciones:



**Imagen completa:**

Creas un documento nuevo con las dimensiones, resolución y profundidad necesarios para abrir íntegramente el archivo a cargar. Si el archivo no tiene la extensión CPT (archivo creado en Corel Photo Paint), se creará un nuevo documento CPT.

**Recortar:**

Para cuando se necesite cargar parte de la imagen. Se mostrará un panel que permitirá seleccionar un área rectangular mediante un cuadro elástico ajustable y poder cargar menos peso del estrictamente necesario.

**Nuevo muestreo:**

Permite cargar una imagen identificada por el peso en cantidad de bytes que ocupa, acorde al tamaño que ocupa su destino final de salida. Puede reajustarse la imagen al tamaño y resolución adecuados, además compararse el tamaño original y el nuevo tamaño después de ajustes.

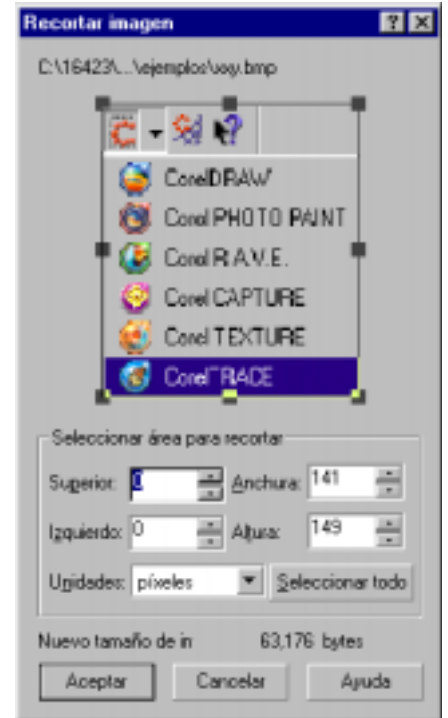
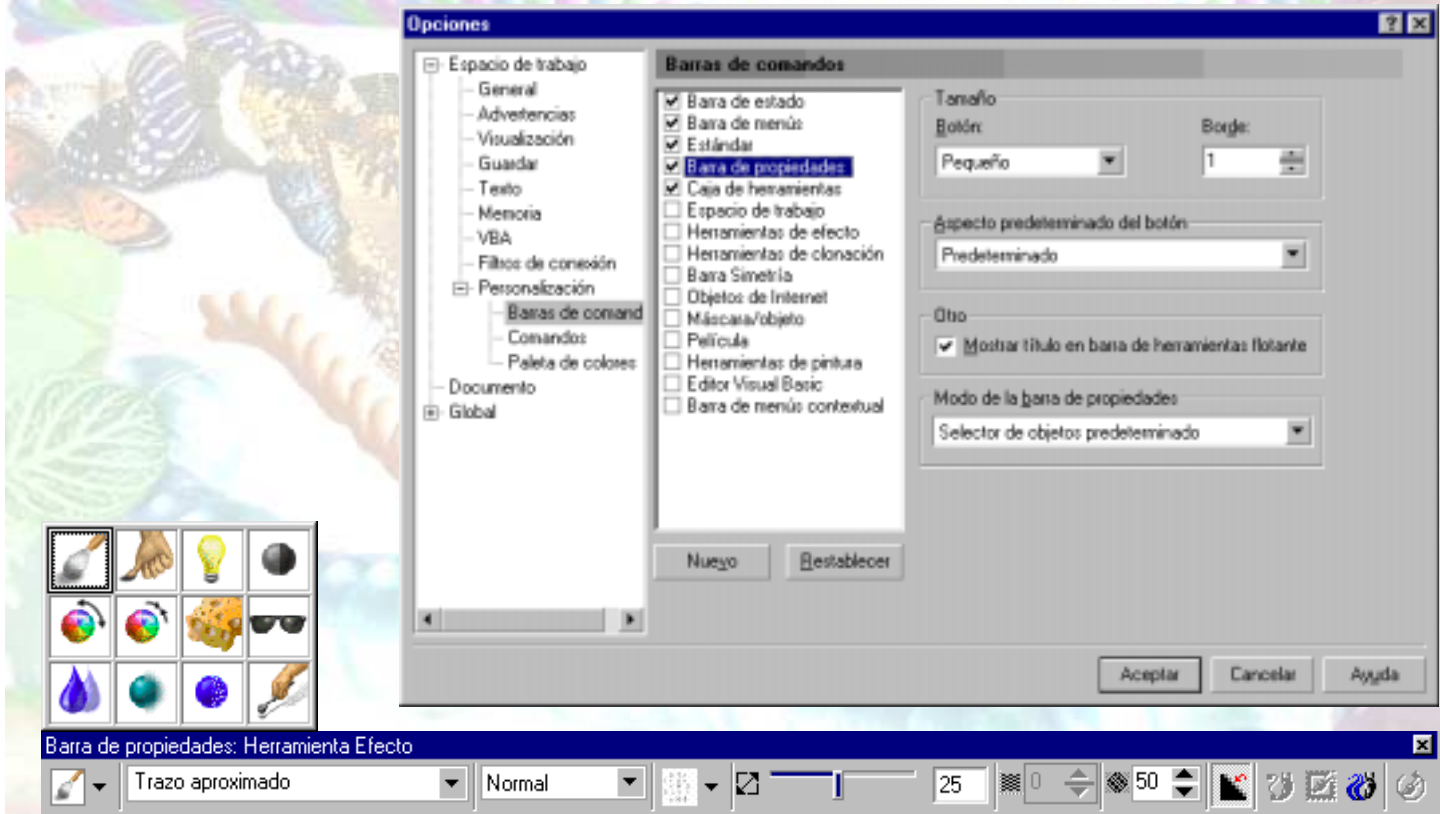


Photo Paint permite crear un documento escaneando imágenes desde Archivo \ Adquirir imagen \ Adquirir... lo que activará el programa para gestión del scanner y en la última fase enviará el archivo digitalizado hacia Photo Paint. También puede crear una imagen desde una cámara digital (Archivo \ Cámara Digital...) que esté listada (al igual que el scanner) en los dispositivos reconocidos.


Un elemento importante de Corel Photo Paint, es la barra de propiedades la cual puede hacerse visible desde >> Herramientas \ Opciones \ Espacio de Trabajo \ Personalización \ Barra de Propiedades (para hacerla visible.)

Los colores predefinidos para trabajar son Pintura, Papel y Relleno, los que se representan en la parte inferior de Corel Photo Paint en la barra de estado.





## Herramienta Efecto

La herramienta efecto puede activarse pulsando sobre el ícono  dentro de la barra de herramientas en la opción pintar y pruebe las opciones de la barra de propiedad sobre una imagen cualquiera. Algunos efectos aplicados se muestran en la siguiente imagen a la derecha.

Para mejorar la utilidad de la herramienta Clonar, siga los siguientes pasos:


1. Se pulsa el botón derecho sobre el área de la imagen a clonar o usar como modelo a copiar (El puntero se convierte en una mira)
2. Se desplaza el puntero (sin pulsar los botones del ratón) hasta situarlo en el punto donde se desea copiar la imagen señalada por la cruz + parpadeante.
3. Se pulsa el botón izquierdo para conectar (de forma invisible) la cruz + y el puntero, de forma que los movimientos del ratón serán seguidos por la cruz +. La herramienta de clonación sólo trabajará durante el tiempo que se mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón.



La + funciona como un ojo que inspecciona el área del dibujo que está situada por debajo y que la imagen que capta la transmite al puntero que se encarga de clonarla a medida que avanza. El resultado final es que la imagen que rodea a la + se copia en la zona donde se mueve el puntero.

Si desea romperse y restablecerse un nuevo enlace rígido entre la + y el puntero, coloque el puntero en la nueva posición donde quiere situar la + y se pulsa una vez con el botón derecho. La + quedará reubicada y podrá situarse el puntero en otro lugar. Al pulsar el botón izquierdo se establecerá el nuevo vínculo rígido.

## Herramienta Diseminador de Imágenes


Su función es diseminar imágenes o colecciones de ellas a medida que el puntero se desplaza. Se activa con el botón  y se realizan los ajustes correspondientes en la barra de propiedades o en la ventana acoplable correspondiente.

## Permutador de Color


Sustituye el color de la pintura por el color del papel, por tanto sólo serán afectadas por el borrador las regiones que presenten un color idéntico o semejante al color definido para la pintura.



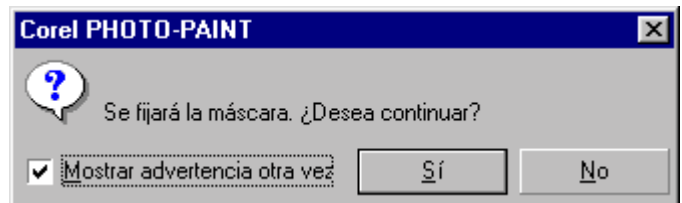
### Uso de Máscaras

Su empleo permite usar una superposición como vidrio horadado (agujereado) sobre una imagen a la que desea tratarse parcialmente. Un orificio en el vidrio con la forma del área a tratar facilita el trabajo minucioso y de calidad. Una máscara puede tomar cualquier forma imaginable, siendo la más elemental el rectángulo.  Para el siguiente procedimiento se usará la foto original del iceberg ubicada en \ ejemplos \ forthumbnails \ Iceberg.jpg.

1. Se dibuja la máscara rectangular sobre un área de la foto y se activa el pincel para realizar trazos sobre toda la imagen y comprobar que solo se afecta el área cubierta por la máscara. (Para no ver la línea punteada que delimita la máscara se puede pulsar sobre el ícono Mostrar Recuadro de Máscara en la Barra de Herramientas o pulsando Control + h.)
2. Al ajustar brillo, contraste e intensidad solo se afecta la región enmascarada. Algunas funciones se aplicarán sobre la totalidad de la imagen, tal como el cambio de profundidad de color o la resolución, por que son propiedades globales de los bitmaps.
3. La máscara no flotante se da cuando al pulsarse sobre el área se mueve el puntero del ratón sin soltarlo; lo que recorta la porción de la imagen encuadrada en la máscara. Ésto se deshace pulsando Control + Z, o desde el menú Edición \ Deshacer Máscara Mover. Si se mantiene presionada la tecla Alt. (Alternar) mientras se mueve la máscara, se hará una copia del área que abarca la máscara.
4. Para eliminar la máscara flotante se pulsa la tecla suprimir.
5. Una máscara es posible someterla a desplazamientos, giros y deformaciones con la herramienta Máscara

Transformar , contenida en el menú flyout del selector de objetos. Si la máscara es flotante aparecerá el mensaje de fijar máscara. Si se acepta aparecerán los cuadros negros en las esquinas y centrales de la máscara (llamados tiradores) con los cuales puede deformarse la máscara, es decir modificar el área que ésta cubre.

6. Para finalizar los ajustes se pulsa doble clic o clic sobre el botón Aplicar de la barra de propiedades. Para no aplicar los cambios se pulsa Esc.
7. Para desactivar la máscara, se pulsa sobre un área exterior teniendo activa la herramienta máscara, mediante el ícono Borrar Máscara de la Barra de Propiedades, o desde el menú Mascara \ Quitar.
8. Una operación elemental sobre la máscara activa es Invertir Máscara, es decir alternar entre la zona protegida y la zona desprotegida por la máscara, lo que se hace desde el menú Máscara \ Invertir o el botón correspondiente en la barra de herramientas.



Una máscara puede tener varias regiones desprotegidas es decir más de un orificio al cual pueden aplicárseles los mismos cambios al mismo tiempo (en diferentes áreas de una imagen), lo que no significa que se disponga de varias máscaras. Lo que se hace es agregar áreas a la máscara activa. Para eso se mantiene pulsada la tecla Mayúscula mientras se dibuja la segunda, tercera, ... , región.

Para recortar (o cambiar) la forma actual de la máscara se mantiene presionado Control mientras se define las nuevas regiones. Esto funciona cuando la nueva región se solapa parcialmente con la anterior.

Otra modalidad es XOR que se activa con Mayúscula + Control, lo que crea que las regiones solapadas se resten y las no solapadas se sumen.

### Máscaras con bordes difusos

Las máscaras presentadas hasta ahora han sido con bordes duros, es decir la transición entre la zona protegida y la desprotegida es brusca y puede notarse. En los bordes difusos la porosidad no es uniforme sino variante en función de la proximidad del borde de la máscara, lo que permite disimular el efecto aplicado. Para establecer el ancho del borde de la transición se usa el control llamado ancho de pluma, ubicado en la barra de propiedad cuando se activa la



máscara. A mayor valor más amplia será la zona de transición, siendo 0 = bordes duros. Como ejemplo se aplicará una máscara recortada a los labios (es decir la máscara solo cubre los labios y no los dientes, por que el efecto es destacar el color de pintura de estos y dejar intactos los dientes) en la imagen ojosrojos.jpg con ancho de pluma = 0 (probar varios valores), la nueva imagen modificada se llama pinklips.jpg



Para una máscara puede aplicarse algunas opciones interesantes que se encuentran en el menú Mascara \ Forma \. Tales como Fundido, Borde, Expandir / Reducir.

Al aplicar rellenos a las máscaras, se puede modificar su apariencia con colores planos, degradados, texturas, etc; debe tomarse en cuenta el ajuste de tolerancia = 100 para un relleno uniforme, ajuste de transparencia cuyo mayor puntaje confundirá el relleno sobre el fondo; y el modo de pintura es aconsejable = normal. Un ejemplo sería newdress.jpg y newdress.cpt.

### Trazos a partir de máscaras

La herramienta Pintar es usada a mano alzada, por tanto no hay precisión, trayectoria exacta de las pinceladas, densidad irregular y falta de uniformidad por la velocidad del desplazamiento del puntero del ratón. Es posible realizar pinceladas automáticas siguiendo la trayectoria de una máscara o de una curva Bezier activa. La imagen siguiente se realizó creando una máscara con la forma de la cuerda, se le aplicó relleno plano gris, luego se desplazó la máscara (copiar / pegar) y se le aplicó el diseminador de imágenes con el relleno cuerda marrón.

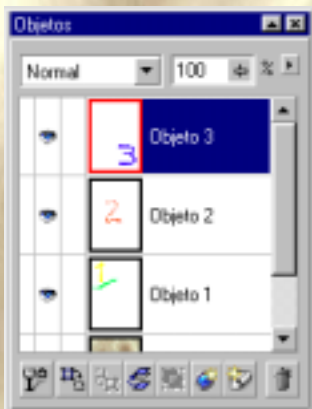
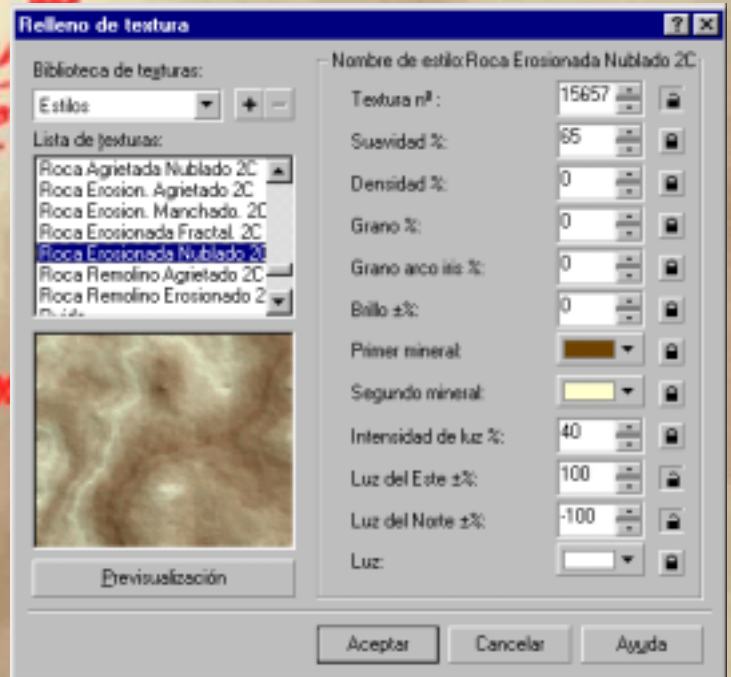


### Efectos sobre máscaras

El panel de control permite regular la dirección, color y altura de efectos como relieve, vidrio, esfera y otros los cuales son similares a los ya aplicados en el curso anterior, con la diferencia que se aplican a la selección contenida dentro de la máscara.

### Objetos en Photo Paint

1. Se crea un nuevo documento RGB de 24 bits, color de papel blanco = 255, 255, 255; sin fondo, ancho = 297.127, alto = 419.894 mm; resolución = 96 ppp.
2. Se le aplica fondo de relleno con textura "Roca erosionada nublado 2C", y se le ajusta la luminosidad (brillo / contraste / intensidad.)
3. Desde Ventana \ Ventanas acoplables \ Objetos (ctrl. + F7) se observan los objetos existentes y pueden gestionarse de forma rápida.
4. Al ir creando objetos nuevos (Objeto \ Crear \ Nuevo objeto) se crean láminas transparentes que flotan



sobre el fondo (Objeto 0.) Al escoger esta opción del menú Objeto se agregan nuevos objetos a la lista del panel Objetos. Así pueden crearse tantos objetos como sean necesarios y aplicar máscaras, efectos, borrar, etc; y lo que se dibuje sobre ellos permanecerá aislado de los otros objetos.

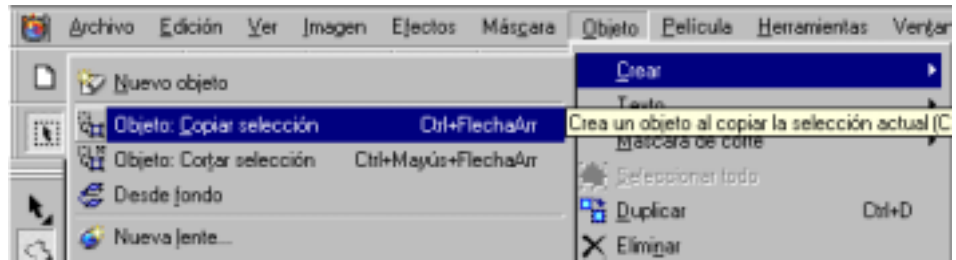
5. Se dibujará sobre el objeto 2 pulsando sobre él en el panel Objetos.
6. Se crea un trazo de pintura roja que imite la forma del 2; en el objeto 1 un 1 amarillo y un 3 azul en el objeto 3.
7. Al borrar sobre el objeto 2 se observa que sólo se borra dicho objeto y no el fondo.
8. Si se dibuja un trazo de pintura sobre el objeto 1 seleccionado se observa que ahora el trazo pasa a formar parte en la lámina transparente donde está el 1 y ahora también el trazo. No se ha agregado un nuevo objeto.

### Crear máscaras partiendo de objetos

1. Para hacerlo se selecciona el objeto y se pulsa el icono  de la ventana o panel Objetos o la secuencia Máscara \ Crear desde objetos. Así Photo Paint creará automáticamente una máscara tomando como referencia la distribución

de pintura en el objeto activo. Si el objeto fue pintado con el aerógrafo y posee regiones difusas, la máscara también mostrará regiones difusas.

Desde el panel de objetos, éstos pueden cambiar su orden, ocultarse, agruparse (se funden en un nuevo objeto), combinarse (no existe descombinar sólo deshacer), los objetos independientes desaparecen), eliminarse, ajustar su transparencia (su pintura), renombrarse y otras opciones.



Puede crearse un objeto desde una máscara. Por ejemplo sea el caso de una fotografía (ojomalo.cpt, ojomalo.jpg) cuyo ojo izquierdo está dañado. Para solucionarlo:

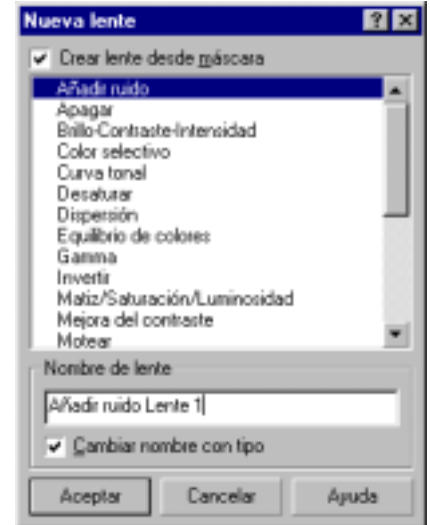
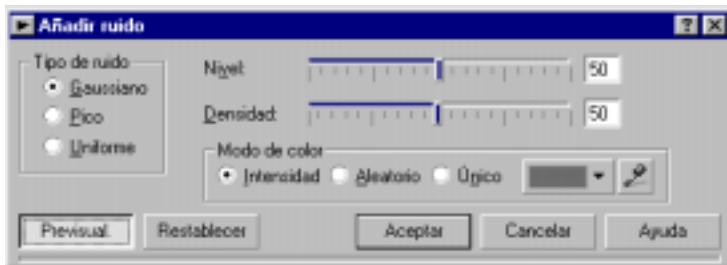


1. Se crea un objeto nuevo desde la máscara del ojo derecho: Objeto \ Crear \ Objeto: Copiar Selección.
2. Se refleja la copia de la máscara (shift + clic sobre el centro del borde izquierdo y arrastre hacia la derecha.)

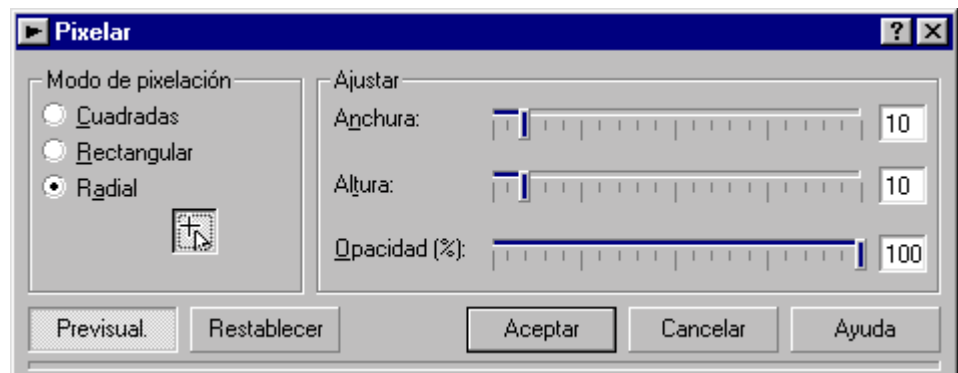
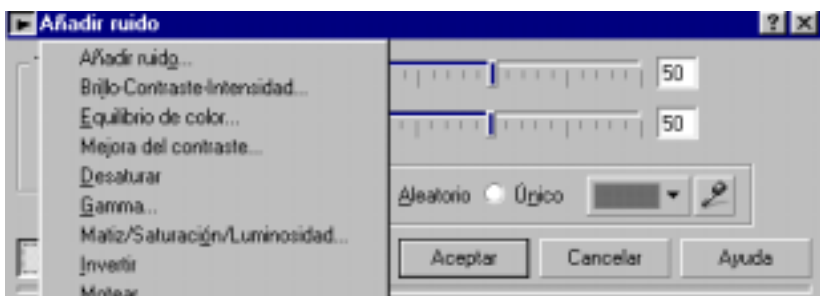
Otra forma de crear objetos es pegarlos como nuevo objeto desde el portapapeles: Edición \ Pegar \ Como nuevo objeto, lo que permite transferir imágenes vectoriales de Corel Draw, crear máscaras o trayectos Bezier con formas vectoriales.

### Crear objetos de lente

1. Sobre la misma imagen anterior se dibujará una máscara a mano alzada sobre el rostro, luego se escoge la opción Objeto \ Crear Nueva Lente.



2. En el botón izquierdo superior del cuadro de diálogo Añadir ruido se escoge el efecto Pixelear para distorsionar sobre la máscara.



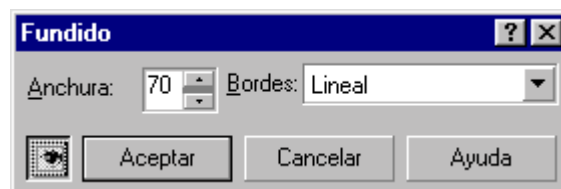


La imagen final (pixelear.jpg) quedará distorsionada como se ve a continuación.

Para el siguiente ejemplo se necesitan los archivos Iceberg2.jpg contenido en \ ejemplos \ forthumbnails\ y ojonuevo.jpg en \ ejemplos \. El nuevo archivo se llama fundido.cpt y fundido.jpg, y se realizan los pasos mostrados.

La foto se recortará para utilizar el área necesaria y ocupar menos espacio en disco.

Para aplicar este efecto debe estar seleccionada la fotografía con los tiradores de esquina para escalar para que esté activa la opción Objeto \ Fundido, con los valores mostrados. Y la imagen final es similar a la siguiente.



**La bibliografía básica usada fue:**

1. C. Córdoba & C. González & E. Córdoba.  
Corel Draw 9 Superfácil.  
Editorial Alfaomega, Rama ©  
Edición 2000 ©

2. Ayuda Multimedia de Corel Draw 10.

3. Corel Draw 10, Manual Impreso de Cybercursos.net

**Agradecimientos:**

A Dios, mis padres y hermanos.

**Dedicatoria:**

Especialmente a HJMM.

Agosto del 2002.