



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

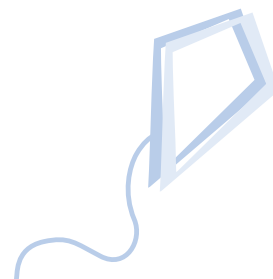
MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN,  
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

mepsyd

# CorelDRAW

Maite Vicario López

## DISEÑO Y AUTOEDICIÓN





Nipo: 651-08-053-8

Coordinación de contenidos:  
**M<sup>a</sup> Cinta Cascales Angosto**

Coordinación Pedagógica:  
**Mónica Garbayo Aragón**  
**Tamara M. Orozco Herreros**

Diseño gráfico:  
**Lorena Gordo López**

## Índice

<b>Descripción del libro .....</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo 1: Introducción .....</b>	<b>13</b>
Aplicaciones que integran el paquete CorelDRAW X3 .....	13
Diferencias entre programas de dibujo y programas de pintura .....	14
<b>Capítulo 2: Operaciones iniciales .....</b>	<b>17</b>
Crear una carpeta de trabajo .....	17
Crear un icono de acceso directo.....	18
<b>Capítulo 3: Los primeros pasos .....</b>	<b>21</b>
Descripción de la interfaz .....	21
Preparar la página para un nuevo dibujo .....	24
Guardar un dibujo.....	26
Salir de CorelDRAW.....	26
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>27</i>
<b>Capítulo 4: Una sesión de dibujo .....</b>	<b>29</b>
La Caja de herramientas de CorelDRAW .....	29
Herramienta RECTÁNGULO: rectángulos y cuadrados .....	30
Herramienta ELIPSE: elipses y círculos .....	31
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>32</i>
Herramienta SELECCIÓN.....	33
BORRAR y DESHACER los efectos de una operación.....	35
<i>Ejercicio práctico .....</i>	<i>38</i>
<b>Capítulo 5: Operaciones con objetos .....</b>	<b>41</b>
Mover objetos .....	41
Copiar, Pegar y Cortar objetos.....	43
Duplicar, Clonar, Paso y repetición .....	44
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>47</i>
Modificar el tamaño de un objeto .....	49
Rotación de un objeto .....	50
Ventana acoplable TRANSFORMACIONES .....	51
Posición de un objeto .....	52
Rotación del objeto.....	52
Escalar y reflejar .....	53
Tamaño.....	54
Inclinar un objeto .....	55
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>56</i>

Herramienta TRANSFORMACIÓN LIBRE .....	58
<b>Capítulo 6: Otras herramientas .....</b>	<b>59</b>
Herramienta POLÍGONO .....	60
Polígono.....	60
Estrella.....	60
Estrella compleja .....	60
Papel gráfico.....	61
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>62</i>
Espiral.....	63
Herramienta DIBUJO INTELIGENTE.....	63
Herramienta FORMAS BÁSICAS.....	64
Herramienta MANO ALZADA.....	65
Mano alzada .....	65
Bézier.....	67
Medios artísticos.....	68
Preestablecido .....	68
Pincel .....	69
Diseminador.....	69
Pluma caligráfica y presión.....	70
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>71</i>
Pluma, Polilínea y Curva de 3 puntos .....	73
Conexión interactiva .....	73
Cotas .....	74
<i>Ejercicio práctico (euro_a.cdr).....</i>	<i>78</i>
<b>Capítulo 7: Organizar y Dar forma a objetos.....</b>	<b>85</b>
Agrupar y Desagrupar objetos .....	86
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>87</i>
Combinar y Descombinar objetos .....	88
Bloquear y Desbloquear objetos .....	88
Orden, Alinear y distribuir objetos .....	89
Ordenar objetos.....	89
Alinear y distribuir objetos .....	90
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>92</i>
Dar forma Soldar, Recortar e intersección de objetos .....	94
Soldar objetos.....	95
Recortar objetos .....	95
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>96</i>
Intersección de objetos.....	99
Filete, Festón y Bisel .....	100
<i>Ejercicio práctico (transfor_a.cdr).....</i>	<i>102</i>
<i>Ejercicio práctico (euro_b.cdr).....</i>	<i>108</i>
<b>Capítulo 8: Herramientas de Visualización y Ajuste .....</b>	<b>113</b>
Herramienta ZOOM.....	113
Zoom.....	114
Panorámica.....	115
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>116</i>
El Administrador de visualización.....	117
Calidades de visualización .....	118
Previsualización a pantalla completa .....	119

Previsualizar sólo lo seleccionado .....	120
Visualización con el Clasificador de páginas .....	120
Encajar en objetos. Modos de ajuste .....	121
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	123
<b>Capítulo 9: Rellenar objetos .....</b>	<b>125</b>
Nociones de color .....	125
Dar color al interior de un objeto: COLOR DE RELLENO .....	128
Aplicar Color directamente .....	128
Eligiendo la herramienta: Color de relleno .....	129
Ventana acoplable Color .....	132
Dar color al interior de un objeto: COLOR DEGRADADO .....	133
Cambiar el tipo de paleta de colores .....	136
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	136
<i>Ejercicio práctico (transfor.cdr)</i> .....	139
<b>Capítulo 10: Otras herramientas de relleno .....</b>	<b>145</b>
Relleno de Patrón .....	146
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	148
Relleno de Textura .....	150
Relleno PostScript .....	150
Copiar Relleno de un objeto a otro .....	151
Copiar propiedades de... del menú Edición .....	151
Herramienta CUENTAGOTAS y BOTE DE PINTURA .....	151
<i>Ejercicio práctico (euro.cdr)</i> .....	153
Herramienta RELLENO INTERACTIVO .....	159
Herramienta RELLENO INTERACTIVO DE MALLA .....	160
<i>Ejercicio práctico (globo.cdr)</i> .....	161
Herramienta RELLENO INTELIGENTE .....	164
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	164
<i>Ejemplos de rellenos</i> .....	167
<b>Capítulo 11: Contorno de objetos .....</b>	<b>169</b>
Herramienta PLUMA DE CONTORNO .....	169
Aplicar contornos de forma rápida .....	170
Aplicar contornos desde la herramienta Pluma de contorno .....	170
Dar color a un contorno .....	172
Copiar propiedades de contorno de un objeto a otro .....	173
Copiar propiedades de... del menú Edición .....	173
Utilizando la herramienta Cuentagotas y el Bote de pintura .....	173
Convertir un contorno en objeto .....	174
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	174
Cambiar los colores de relleno y contorno, por defecto .....	176
<b>Capítulo 12: Edición de nodos .....</b>	<b>179</b>
Herramienta FORMA .....	180
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	181
Añadir y quitar nodos .....	182
Suavizar las curvas. Reducción automática de nodos .....	183
Unir nodos y dividir una curva .....	184

Convertir líneas a curvas y viceversa .....	185
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	186
Convertir una curva en recta .....	188
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	188
Tipos de nodos .....	189
Invertir la dirección de la curva.....	190
Extraer subtrayectos .....	191
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	191
Transformar y ordenar los nodos .....	193
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	194
Convertir a curvas .....	195
<i>Ejercicio práctico (camiseta.cdr)</i> .....	196

## Capítulo 13: Herramientas para Deformar y Cortar ..... 199

Herramientas para deformar .....	200
Pincel deformador .....	200
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	201
Pincel agreste .....	202
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	204
Herramientas para cortar objetos.....	205
Recortar .....	205
Cuchillo .....	205
Borrador.....	207
Eliminar segmento virtual .....	208
<i>Ejercicio práctico (enolmad_a.cdr)</i> .....	209
<i>Ejercicio práctico (vidriera.cdr)</i> .....	216

## Capítulo 14: Texto artístico..... 221

Diferencia entre texto artístico y texto de párrafo .....	221
Seleccionar una parte de un texto.....	223
Barra de propiedades del Texto .....	223
Tipo de letra o fuente. Bitstream Font Navigator .....	224
Formato de caracteres .....	225
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	226
Edición de nodos en un texto artístico. Herramienta Forma.....	227
Caracteres especiales: símbolos .....	229
Adaptar texto a trayecto .....	229
Copiar atributos de texto .....	231
Concordancia de fuentes Panose .....	232
Convertir texto artístico a curvas.....	233

## Capítulo 15: Texto de párrafo ..... 235

Atributos de texto de párrafo .....	236
Formato de párrafo.....	237
Ventana Formato de párrafo .....	238
Otras opciones del texto de párrafo .....	240
Tabuladores.....	240
Columnas.....	240
Marcas .....	241
Capitular .....	241
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	242
Mostrar marcos de texto.....	242

Vincular o enlazar marcos de texto .....	243
Desvincular o desenlazar marcos de texto .....	244
Utilización de un objeto como marco de texto .....	244
Texto de párrafo alrededor de un objeto .....	245
Herramientas de escritura .....	246
Buscar y reemplazar texto.....	248
Pegado especial. El portapapeles.....	248
<i>Ejercicio práctico (enolmad.cdr).....</i>	<i>250</i>

## **Capítulo 16: Efectos especiales I..... 255**

PERSPECTIVA .....	256
Introducción al concepto de perspectiva .....	256
Efecto AÑADIR PERSPECTIVA.....	256
Eliminar el efecto de la perspectiva.....	257
Copiar el efecto de la perspectiva .....	257
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>258</i>
<i>Ejercicio práctico (perspectiva02.cdr) .....</i>	<i>260</i>
Herramienta MEZCLA INTERACTIVA .....	262
Añadir trayectos a la mezcla .....	263
Barra de propiedades de la Mezcla.....	263
Mezclar a lo largo de un trayecto. Propiedades del trayecto .....	265
Opciones diversas de mezcla.....	266
Propiedades del objeto inicial y final .....	267
Copiar y clonar propiedades de Mezcla .....	268
Mezcla desde el menú Efectos.....	268
<i>Ejemplos sobre el efecto Mezcla.....</i>	<i>269</i>
Herramienta SILUETA INTERACTIVA.....	273
Barra de propiedades .....	273
Copiar y clonar propiedades de Silueta .....	274
Silueta desde el menú Efectos.....	275
<i>Ejemplos sobre el efecto Silueta .....</i>	<i>276</i>

## **Capítulo 17: Efectos especiales II..... 279**

Herramienta DISTORSIÓN INTERACTIVA .....	279
Empujar y estirar .....	280
Cremallera .....	280
Torbellino .....	281
Copiar propiedades de Distorsión .....	281
Herramienta SOMBRA INTERACTIVA .....	281
Perspectivas de la Sombra.....	282
Barra de propiedades de la Sombra .....	283
Separar Sombra .....	284
Copiar y clonar propiedades de Sombra.....	284
<i>Ejemplos sobre el efecto Sombra .....</i>	<i>285</i>
Herramienta ENVOLTURA INTERACTIVA.....	288
Barra de propiedades de la Envoltura .....	288
<i>Ejercicio de repaso .....</i>	<i>291</i>
Copiar y clonar propiedades de Envoltura .....	292
Envoltura desde el menú Efectos.....	293
<i>Ejemplos sobre el efecto Envoltura.....</i>	<i>294</i>

## **Capítulo 18: Efectos especiales III..... 297**

Herramienta EXTRUSIÓN INTERACTIVA.....	297
Barra de propiedades de la Extrusión .....	298
Tipos de extrusión y profundidad .....	298
Punto de fuga .....	299
Rotación.....	301
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	<i>303</i>
Color .....	305
Biseles .....	306
Iluminación.....	307
Extrusión desde el menú Efectos.....	307
<i>Ejercicio práctico (efectos1.cdr)</i> .....	<i>308</i>
Herramienta TRANSPARENCIA INTERACTIVA.....	317
Barra de propiedades .....	318
Tipos de transparencia. Editar transparencia.....	318
Modos de fusión. Operación de transparencia.....	321
Congelar transparencia .....	322
<i>Ejemplos sobre el efecto Transparencia</i> .....	<i>323</i>
<b>Capítulo 19: Efectos especiales IV.....</b>	<b>327</b>
Efecto BISEL .....	327
<i>Ejemplos sobre el efecto Bisel</i> .....	<i>329</i>
Efecto CREAR LÍMITE .....	332
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	<i>332</i>
Efecto LENTE.....	333
Opciones de las lentes .....	334
Tipos de lentes .....	334
Brillo .....	334
Añadir color.....	335
Filtro de color .....	335
Mapa de colores personalizado.....	336
Ojo de pez.....	337
Mapa de calor .....	337
Invertir.....	338
Aumento.....	338
Escala de grises tintados.....	339
Transparencia .....	340
Líneas de dibujo .....	341
Efecto POWERCLIP.....	341
Opciones del PowerClip .....	342
Centrado automático .....	343
Bloquear contenido.....	344
<i>Ejemplos sobre el efecto PowerClip</i> .....	<i>346</i>
<i>Ejercicio práctico (efectos2.cdr)</i> .....	<i>348</i>
<b>Capítulo 20: Configuración del entorno de trabajo.....</b>	<b>357</b>
Inserción y organización de páginas .....	358
Renombrar una página.....	358
Otras opciones de página.....	359
Trabajo con Reglas .....	359
Configuración del punto cero de la regla.....	360
Escala del dibujo .....	360
Calibrar la regla .....	361
Líneas guía.....	363
Añadir una línea guía .....	364
Suprimir y ocultar una línea guía.....	364



Líneas guía preestablecidas.....	364
Encajar en líneas guía.....	365
Bloquear y desbloquear una línea guía.....	365
La Cuadrícula.....	365
Guías dinámicas.....	366
Las capas.....	368
El Administrador de objetos.....	368
Crear una capa y una capa maestra.....	369
Hacer una capa como capa maestra.....	370
Color de una capa.....	370
Renombrar, Eliminar y Desplazar una capa.....	371
Visualización del Administrador de objetos.....	371
Mostrar propiedades de objeto.....	371
Editar en las capas.....	372
Visualización del Administrador de capas.....	373
<i>Ejercicio de repaso.....</i>	<i>373</i>
Trabajo con Estilos.....	376
Estilos de gráficos y texto.....	376
Visualización de la ventana.....	376
Crear un estilo de gráficos o de texto.....	377
Renombrar y Eliminar un estilo.....	378
Editar un estilo.....	378
Estilos de color.....	378
Crear estilos de color.....	379
Buscar y reemplazar objetos.....	380
<i>Ejercicio práctico (configurar dibujo enolmad.cdr).....</i>	<i>382</i>

## **Capítulo 21: Conversión a Mapa de bits..... 387**

Términos básicos en una imagen digital.....	387
Escalar un archivo Bitmap.....	389
Menú MAPAS DE BITS.....	390
Convertir a mapa de bits.....	390
Editar mapa de bits.....	392
Nuevo muestreo.....	392
Modo.....	394
Máscara de color.....	394
Efectos.....	395
Efectos 3D.....	396
Trazos artísticos.....	398
Desenfocar.....	399
Cámara.....	400
Transformación de color.....	400
Silueta.....	400
Creativo.....	401
Distorsionar.....	401
Ruido.....	402
Perfilar.....	403
Filtros de conexión.....	404
Ajuste automático.....	404
Laboratorio de ajuste de imagen.....	404
Menú EFECTOS.....	406
Menú Efectos>Ajustar.....	406
Mejora del contraste.....	406
Ecuilización local.....	407
Proporción muestra/destino.....	408
Curva tonal.....	408
Brillo, Contraste e Intensidad.....	409

Equilibrio del color .....	409
Gamma .....	410
Matiz, Saturación y Luminosidad.....	410
Color selectivo .....	411
Reemplazar colores.....	411
Desaturar .....	412
Mezclador de canales.....	412
Menú Efectos>Transformar .....	413
Desentrelazar .....	413
Invertir .....	413
Posterizar.....	413
Menú Efectos>Corrección .....	413
Polvo y arañazos .....	413
<b>Capítulo 22: Símbolos y Clipart.....</b>	<b>415</b>
Los símbolos .....	415
Crear, insertar y editar un símbolo .....	416
Biblioteca de símbolos. Exportar biblioteca. Romper enlaces .....	417
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	<i>417</i>
Clipart .....	419
Carpeta de recortes.....	420
Cambiar la visualización de la ventana Carpeta de recortes .....	420
Insertar un clipart o fotografía desde la ventana Carpeta de recortes .....	421
Contenido en Web .....	421
<b>Capítulo 23: Corel PhotoPaint X3.....</b>	<b>423</b>
Términos básicos en una imagen digital.....	424
Interfaz de Corel PhotoPaint .....	426
Dibujar en Corel PhotoPaint.....	427
Herramienta Pintar .....	428
Herramienta Diseminador de imágenes.....	429
Herramienta Pincel deshacer .....	429
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	<i>430</i>
Herramienta Pincel de reemplazar color .....	431
Herramienta Borrador.....	432
Herramienta Clonar .....	432
Trabajar con Máscaras.....	433
Tipos de máscaras .....	433
Máscaras mediante la selección de una zona de la imagen.....	433
Máscaras sensibles al color .....	435
Objetos y canales .....	436
Creación y gestión de objetos .....	436
Canales.....	438
El laboratorio de Recortar/extraer .....	441
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	<i>442</i>
Menú EFECTOS.....	445
Efecto Creativo .....	445
Efecto Cámara.....	448
Guardar una imagen en Corel PhotoPaint .....	448
Imagen para diseño Web .....	449
<b>Capítulo 24: Impresión .....</b>	<b>451</b>

Introducción .....	451
Imprimir de forma básica .....	452
Si el documento tiene gran tamaño .....	453
Escalar el documento .....	453
Imprimir páginas en mosaico .....	453
Imprimir varias páginas en una. Diseño de imposición .....	454
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	456
Preparar un documento para la imprenta .....	458
Opciones de la ventana Imprimir .....	460
Pestaña: Separaciones .....	460
Pestaña: Preimpresión .....	461
Imprimir fusión .....	462
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	463
Publicar como PDF .....	467
<b>Capítulo 25: Objetos en la Web .....</b>	<b>471</b>
Texto para Web .....	471
Imágenes para Web .....	472
Creación de objetos de Internet .....	474
Vínculos .....	474
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	474
Marcadores .....	475
Hipervínculos .....	476
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	476
Imágenes cambiantes .....	481
Editar una imagen cambiante .....	481
<i>Ejercicio de repaso</i> .....	482
Formatos HTML y Macromedia Flash .....	484
<b>Glosario .....</b>	<b>485</b>

## Descripción del libro

Este libro, pretende ser una buena guía de aprendizaje y consulta del programa CorelDRAW X3.

Si eres una persona que no ha utilizado nunca este programa de diseño, los primeros capítulos te ayudarán a familiarizarte poco a poco con esta aplicación. Así aprenderás a preparar el entorno de trabajo, conocerás la interfaz de Corel X3, las herramientas principales, etc. Si por el contrario ya has trabajado anteriormente con CorelDRAW X3 y eres un usuario más experimentado, podrás profundizar mucho en el conocimiento del programa estudiando herramientas más complicadas, opciones y efectos que te permitirán obtener complicados diseños.

Son dos los objetivos que se han pretendido con este libro:

Por un lado, describir de la forma más gráfica y clara los conceptos que te permitan dominar el programa de diseño CorelDRAW.

Por otro, aportar numerosas ideas y técnicas avanzadas de diseño mediante ejercicios y ejemplos, que te ayuden a obtener el máximo rendimiento de Corel y te permitan llegar a crear diseños muy profesionales.

Por todo ello, el libro se estructura en diferentes capítulos en los que, al comienzo de cada uno, se hace una breve descripción de los contenidos del mismo. En la mayoría de los capítulos podrás encontrar dos tipos de ejercicios dirigidos o explicados paso a paso.

**Ejercicios de repaso:** son ejercicios breves gracias a los cuales tendrás la oportunidad de aplicar la herramienta u opción que acabas de estudiar.

**Ejercicios prácticos:** son ejercicios más extensos y complicados en los que realizarás diferentes diseños aplicando los conceptos que hayas aprendido hasta el momento.

A su vez, este libro de CorelDRAW X3 se completará con otros ejercicios que realizarás a lo largo del curso y cuya denominación y distribución a lo largo del mismo es la siguiente:

**Ejercicios propuestos:** al finalizar cada capítulo accederás a uno o varios de estos ejercicios en los que, mediante la creación de un diseño, aplicarás los distintos conceptos en el capítulo.

**Ejercicios de módulo:** son ejercicios de evaluación que deberás realizar una vez que hayas estudiado varios capítulos. Con ellos se pretende conocer el grado de aprendizaje y seguimiento del alumno.

**Ejercicios globales:** son ejercicios finales, tipo examen, que podrás realizar una vez hayas acabado el estudio de todos los capítulos. En cada uno de ellos se planteará la creación de un diseño complejo en el que deberás aplicar todo lo que hayas estudiado.

Por último destacar que las novedades de esta versión CorelDRAW X3, estarán reflejadas a lo largo del libro con la indicación **Nuevo en Corel X3**. De esta forma te resultará fácil su identificación.

Espero que disfrutes con el aprendizaje de CorelDRAW X3 y que los diferentes ejercicios y ejemplos puedan resultarte muy útiles.

## Capítulo

# 4

## Una sesión de dibujo

En este capítulo vas a conocer:

- La **Caja de herramientas** de forma general.
- La herramienta **Rectángulo**.
- La herramienta **Elipse**.
  - Realizar un **ejercicio de repaso** utilizando las herramientas anteriores.
- La herramienta **Selección**.
- **Borrar y Deshacer**.

Una vez estudiados estos apartados realizarás:

- Un **ejercicio práctico** en el que aplicarás, de forma dirigida, todos los conceptos estudiados hasta el momento.

## La Caja de herramientas de CorelDRAW

Si todavía no tienes abierto el programa, pulsa sobre el acceso directo y entra en la interfaz del mismo.

Para comenzar una sesión de dibujo es necesario conocer primero las diferentes herramientas que forman la **Caja de herramientas**.

Las herramientas de Corel, en general, funcionan de forma muy similar. Basta con seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar la herramienta.
2. Pulsar con el ratón en un punto de la pantalla (hacer clic).
3. Arrastrar el cursor (mantener pulsado el botón del ratón y sin soltar, desplazarte a otro punto de la pantalla) hasta obtener las dimensiones que desees del objeto.

4. Soltar el botón del ratón en otro punto de la pantalla.



De todas las herramientas de que dispone Corel, se llaman interactivas a las que te permitirán realizar diseños más complicados utilizando, fundamentalmente, el ratón.

#### **NOTA:**

*Recuerda que si dejas unos segundos el puntero del ratón sobre alguna de las herramientas de la Caja de herramientas, verás que se muestra un pequeño letrero de diálogo indicando el nombre del icono señalado. Esto puede resultarte bastante útil para comprobar la herramienta seleccionada.*

## **Herramienta RECTÁNGULO: rectángulos y cuadrados**

La herramienta **Rectángulo** permite dibujar rectángulos y cuadrados. Para dibujar un rectángulo cualquiera, sigue los pasos descritos anteriormente:

1. Seleccionar la herramienta.
2. Pulsar con el ratón en un punto de la pantalla (hacer clic).

3. Arrastrar el cursor (mantener pulsado el botón del ratón y sin soltar, desplazarte a otro punto de la pantalla) hasta obtener las dimensiones que desees del objeto.
4. Soltar el botón del ratón en otro punto de la pantalla.

**Para dibujar un cuadrado perfecto** debes pulsar la tecla **CTRL** a la vez que arrastras el ratón.

**Para dibujar** rectángulos o cuadrados, en general, objetos, **desde dentro hacia fuera** del objeto debes mantener la tecla **Mayús** mientras realizas la operación de arrastrar.

**Dibujar un rectángulo con tres puntos:** Desde la versión 11 puedes dibujar rectángulos con tres puntos. Para ello, haz clic en un punto de la pantalla, arrastras en sentido diagonal la herramienta y sueltas el botón del ratón. A continuación, te desplazas a otro punto de la pantalla y haces clic. Habrás obtenido el dibujo de un rectángulo sesgado.

**Redondear vértices:** Una vez dibujado el rectángulo o cuadrado puedes redondear sus vértices o esquinas bien, todos a la vez o uno sólo. Para ello:

1. Selecciona la herramienta **Forma**.
2. Haz clic sobre el objeto que deseas redondear. Aparecerán seleccionados (en negro) cuatro nodos, uno en cada esquina o vértice del objeto. Si quieres redondear solamente dos o tres vértices debes pulsar la tecla **Mayús** y manteniéndola pulsada, haz clic en cada uno de los vértices a redondear.
3. Arrastra cualquiera de los nodos seleccionados.



Después de crear el rectángulo con las esquinas redondeadas por igual, el número de nodos pasa a ser de ocho.

Puedes hacer el redondeado de las esquinas de forma exacta indicando el valor de redondez de cada una en las casillas **redondez de esquina** que aparece en la **Barra de propiedades** de la herramienta **Rectángulo**. Si el icono **candado** (situado a la derecha de las celdas de redondez) está cerrado podrás redondear todas la esquinas por igual introduciendo un valor en cualquiera de las celdas; si el **candado** está abierto podrás modificar los valores de cada esquina de forma independiente.

## Herramienta **ELIPSE**: elipses y círculos

Su funcionamiento es igual que el de la herramienta **Rectángulo**:

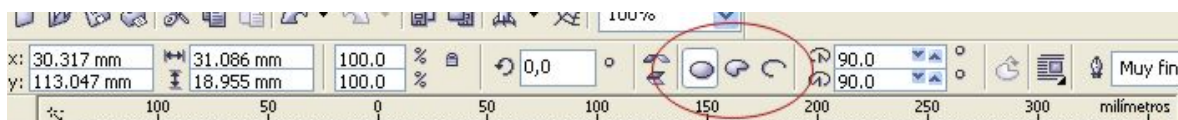
1. Seleccionar la herramienta.
2. Pulsar con el ratón en un punto de la pantalla (hacer clic).
3. Arrastrar el cursor (mantener pulsado el botón del ratón y sin soltar, desplazarte a otro punto de la pantalla) hasta obtener las dimensiones que desees del objeto.
4. Soltar el botón del ratón en otro punto de la pantalla.

**Para dibujar un círculo perfecto** debes pulsar la tecla **CTRL** a la vez que arrastras el ratón.

**Para dibujar** elipses o círculos, **desde dentro hacia fuera** del objeto debes mantener la tecla **Mayús** mientras realizas la operación de arrastrar.

**Dibujar un rectángulo con tres puntos:** Como con los rectángulos, desde la versión 11 puedes dibujar elipses con tres puntos. La forma de operar es la misma: haces clic en un punto de la pantalla, arrastras en sentido diagonal la herramienta y sueltas el botón del ratón. A continuación, te desplazas a otro punto de la pantalla y haces clic. Habrás obtenido el dibujo de un rectángulo sesgado.

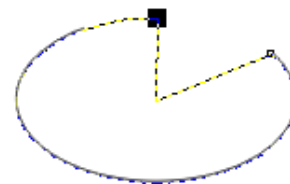
**Sector circular o arco:** Una vez dibujada la elipse podemos cambiar su forma a sector circular o arco. Solamente debemos pulsar sobre los botones correspondientes a estas formas que aparecen en la **Barra de propiedades** de la herramienta **Elipse**.



También puedes hacerlo utilizando la herramienta **Forma**:

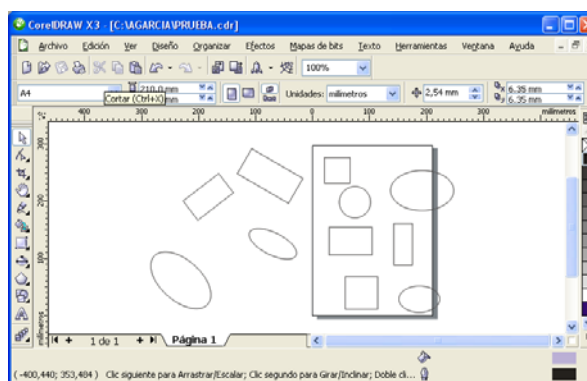
1. Selecciona la herramienta **Forma**.
2. Haz clic sobre el nodo de la elipse dibujada.
3. Arrástralo dentro del perímetro de la forma.

Puedes **modificar la dirección** del arco o sector introduciendo los valores del ángulo inicial y final en las celdas correspondientes de la **Barra de propiedades** de la **Elipse**.



## EJERCICIO DE REPASO

*A continuación vas a abrir el ejercicio PRUEBA que realizaste en el capítulo anterior y vas a dibujar una serie de círculos, elipses, rectángulos y cuadrados para familiarizarte con las herramientas estudiadas.*

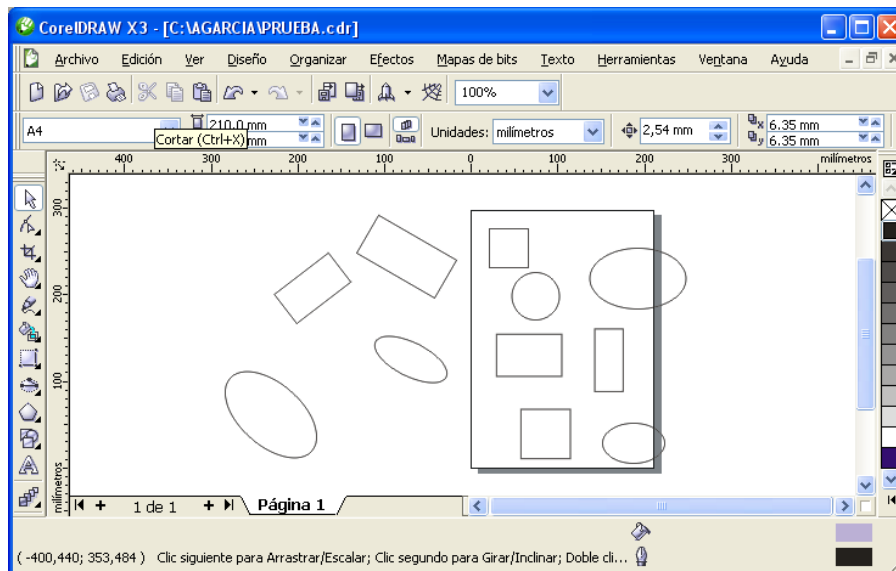




Si no tienes abierto el ejercicio **PRUEBA.CDR**, elige en el menú **Archivo** la opción **Abrir** y pulsa sobre el fichero **PRUEBA** que tendrás guardado en tu carpeta de trabajo.

Dibuja, diferentes rectángulos, cuadrados, circunferencias y elipses aplicando las distintas opciones que has estudiado.

En la imagen siguiente, se muestran varios rectángulos y elipse. Los objetos que están fuera de la página están dibujados con la opción **tres puntos**.



## Herramienta SELECCIÓN

Para seleccionar un objeto en Corel basta con elegir la herramienta **Selección** y a continuación hacer clic sobre el objeto a seleccionar.

Cuando el objeto está seleccionado está rodeado de ocho pequeños cuadrados negros denominados tiradores de selección, apareciendo en el centro un aspa que indica el centro del objeto. La **Barra de estado** mostrará información referente a dicho objeto.

Podemos seleccionar objetos de diferentes formas:

### Para seleccionar

- **Un objeto:** haz clic sobre el objeto con la herramienta **Selección**.
- **Varios objetos:** manteniendo pulsada la tecla **Mayús**, haz clic en cada uno de los objetos a seleccionar.

- **Para seleccionar todos los objetos a la vez** elige la herramienta **Selección**, haz clic en un punto de la página y arrastra el cursor abriendo una ventana de selección (rectángulo de línea discontinua azul) que abarque totalmente a los objetos a seleccionar.
- **Todos los objetos del documento:** Haz clic en el menú **Edición\ Seleccionar Todo\ Objetos**.
- **Un objeto perteneciente a un grupo:** hacer clic sobre el objeto del grupo manteniendo pulsada la tecla **CTRL**.
- **Un objeto oculto:** debes mantener pulsada la tecla **ALT** y hacer clic, repetidas veces y en distintos puntos, sobre el objeto visible que oculta al objeto que queremos seleccionar hasta que aparezcan los tiradores de selección rodeando al objeto oculto. La **Barra de estado** te dará información del objeto.

Si son varios los objetos ocultos debemos hacer los mismos pasos pero pulsando a la vez la tecla **Mayús**.

Si el objeto está oculto pero pertenece a un grupo realizaremos estos mismos pasos pero manteniendo pulsada la tecla **CTRL**, es decir, la tecla **Mayús** y **CTRL** al mismo tiempo.

También puedes hacer clic sucesivas veces sobre la tecla **TAB** hasta que aprecies los tiradores de selección, del objeto oculto que deseas seleccionar. Este método permite realizar la selección de objetos **siguiendo el orden en el que fueron creados**.

- **Seleccionar un objeto siguiendo el orden inverso a como fue creado:** debes mantener la tecla **Mayús** pulsada y pulsar sucesivas veces la tecla **TAB** hasta que los tiradores de selección rodeen al objeto a seleccionar.

### Para deseleccionar

- **Un solo objeto:** elige la herramienta **Selección** y haz clic en un punto cualquiera fuera del objeto y sobre cualquier zona en blanco del escritorio.
- **Un solo objeto dentro de un grupo o conjunto:** elige la herramienta **Selección** y manteniendo pulsada la tecla **Mayús**, haz clic sobre el objeto que deseas deseleccionar.

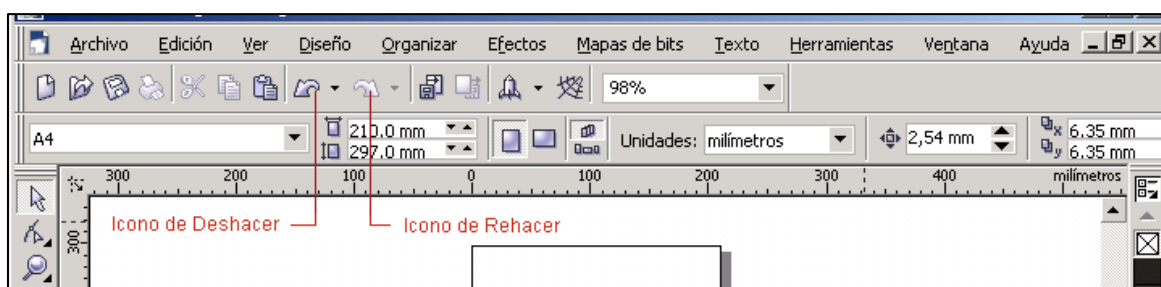
### NOTA:

*Si haces clic en un objeto seleccionado, cuyos tiradores son visibles, la forma de los tiradores cambia a flechas de dos puntas para que puedas girar rotar el objeto. Si quieres convertir de nuevo estas flechas en tiradores de selección, debes hacer clic de nuevo en el objeto.*

## Borrar y Deshacer los efectos de una operación

Si en algún momento quieres **borrar** alguno de los objetos dibujados no tienes más que seleccionarlo (herramienta **Selección**) y pulsar la tecla **Supr** o bien elegir en el menú **Edición** la opción **Eliminar**.

Igualmente puedes deshacer la operación realizada seleccionando en el menú **Edición** la primera de las opciones (**Deshacer...**) o bien hacer clic sobre el icono **Deshacer** de la **Barra de herramientas Estándar**. Esta opción permite deshacer el efecto de las distintas operaciones realizadas, tanto de dibujo como de aquellas que ayudan a modificar los objetos dibujados.

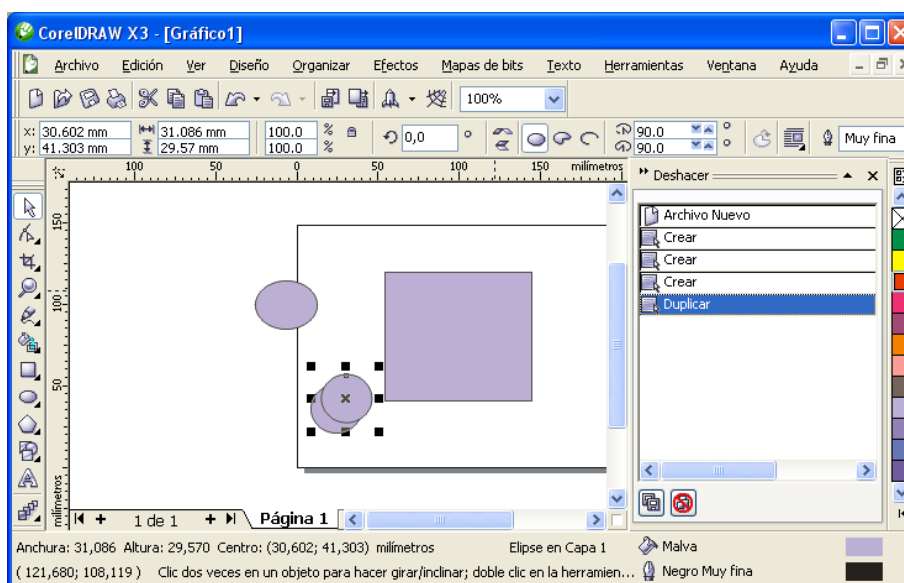


También puedes utilizar la ventana acoplable **Ventana de Deshacer** del menú **Ventana>Ventanas Acoplables**. Se mostrará una ventana que se situará en la parte derecha de la interfaz pero que por ser acoplable, podrás desplazar a la posición que desees.

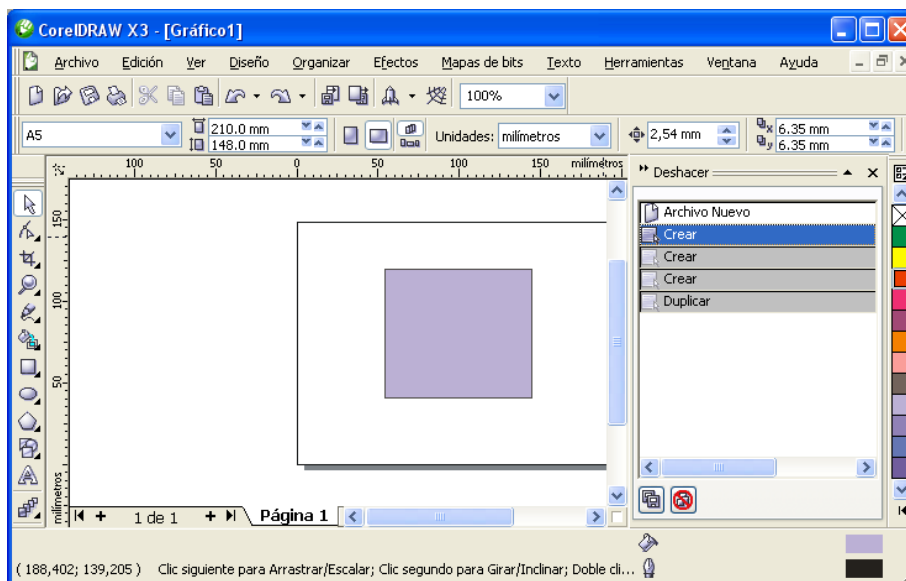
En esta ventana podrás seleccionar algunas de las operaciones realizadas y, a partir de ella, volver a realizar cuantas operaciones creas oportunas. De esta forma habrás eliminado las operaciones posteriores a la seleccionada sin necesidad de recurrir a **Deshacer** varias veces.

Las tres imágenes que figuran a continuación muestran estos pasos:

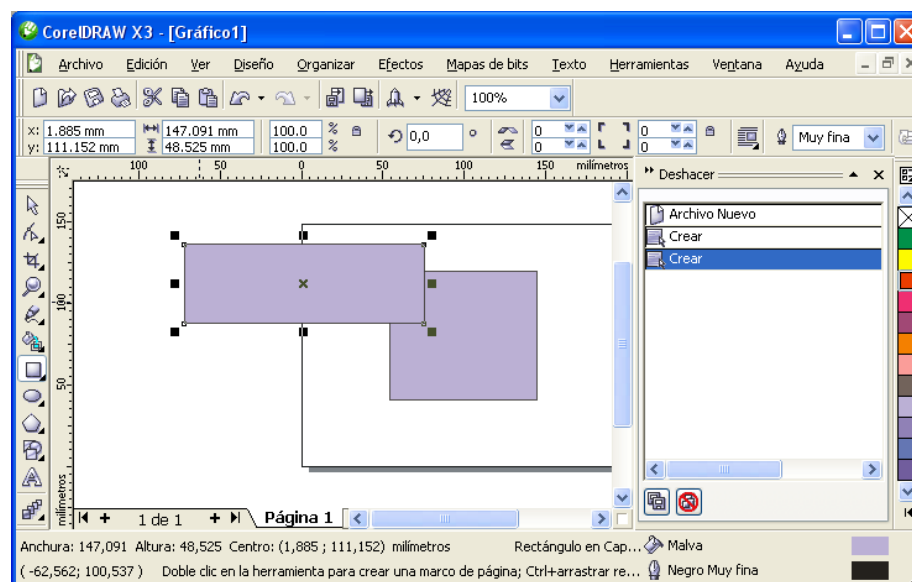
1. En la imagen primera se han dibujado tres objetos y uno de ellos se ha duplicado.



- En la imagen segunda, se ha seleccionado en la ventana **Deshacer**, la operación de crear el primer objeto y por ello, en la página solamente figura el primero creado.



- En la imagen tercera se ha representado otro objeto diferente que se ha dibujado a partir de la operación de **Crear** seleccionada. De esta forma se han deshecho las anteriores operaciones que se habían llevado a cabo.

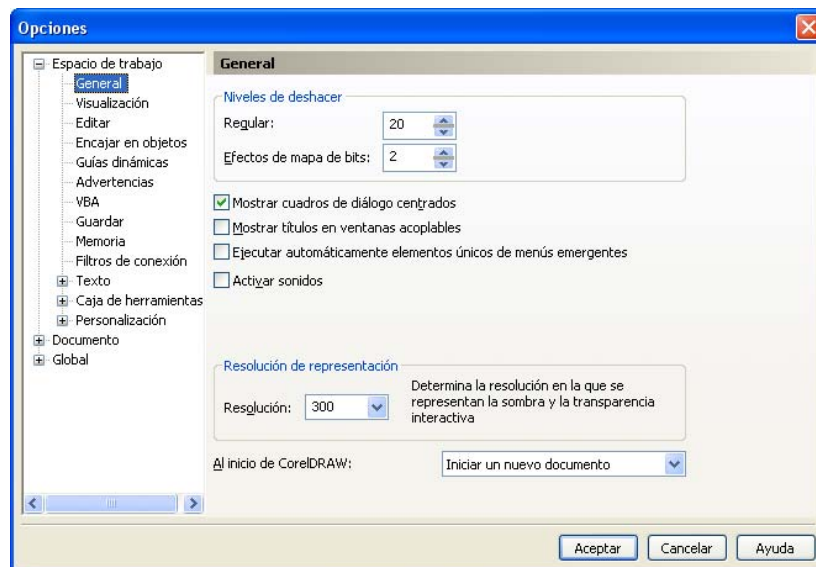


A su vez, si en alguna ocasión deshacemos más operaciones de la cuenta podemos volver a utilizar la opción **Rehacer** para deshacer los efectos de la última operación.

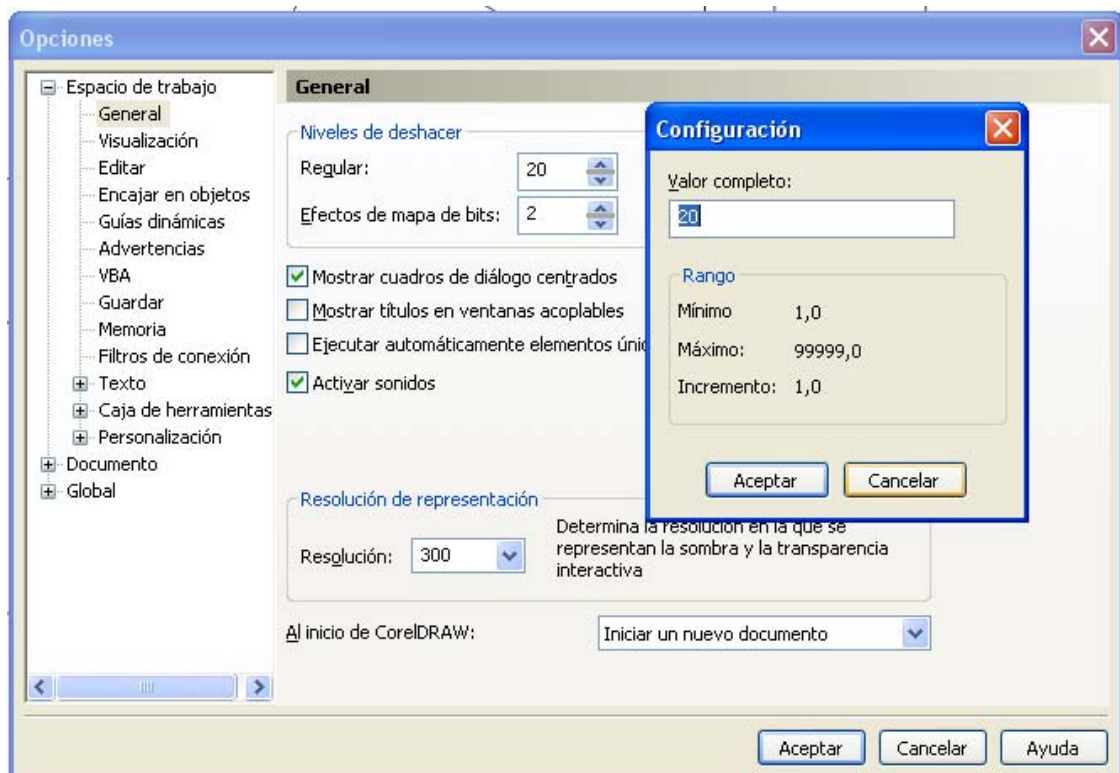
Aunque por defecto CorelDRAW tiene configurado el valor de 20 niveles de **Deshacer**, el valor que se especifique sólo está limitado por los recursos de memoria del ordenador; por ello, cuanto más alto sea el valor, más recursos de memoria se necesitarán.

Para poder modificar este valor pulsa, cuando no esté ningún objeto seleccionado, sobre el icono **Opciones** situado en la parte derecha de la **Barra de propiedades**, o bien selecciona en el menú **Herramientas<Opciones**.

Elige la opción **General** dentro de **Espacio de trabajo** y verás el siguiente cuadro de diálogo:



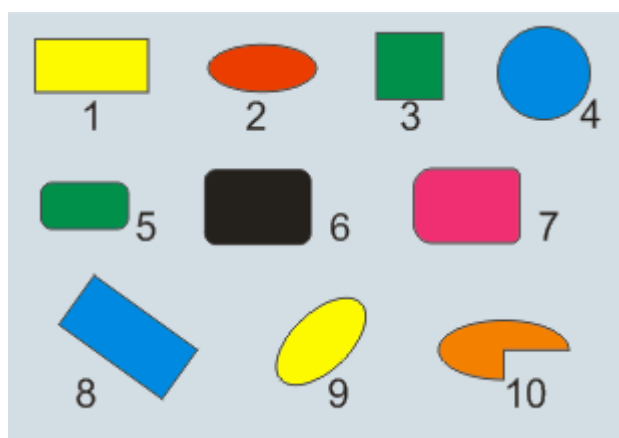
Pulsa con el botón derecho del ratón sobre la celda **Regular** y selecciona **Configuración....** Aparecerá otro cuadro de diálogo donde, además de poder cambiar los ajustes de **Deshacer**, te indica el rango permitido.



## Ejercicio práctico

A continuación vas a realizar un ejercicio denominado **OBJETOS01.CDR** y para ello debes:

- Iniciar un nuevo dibujo eligiendo en primer lugar un formato A3 horizontal con un color de fondo.
- Dibujar una serie de objetos con las herramientas ya estudiadas en el capítulo.
- Guardar el dibujo como OBJETOS01.CDR.
- Aplicar color a los objetos de forma muy sencilla.



***Es muy importante que estos primeros pasos que vas a realizar te queden completamente claros, en caso contrario, no dudes en ponerte en contacto con el tutor.***

Vas a comenzar un nuevo dibujo. Para ello:

En el menú **Archivo** elige la opción **Cerrar**, sin guardar los cambios.

En el menú **Archivo** elige la opción **Nuevo**.

Elige un formato de papel **DIN A3 horizontal** (sus dimensiones serán 420 x 297), Para ello, elige en el menú **Diseño** la opción **Preparar página**. Se mostrará la ventana **Opciones**.

El color de este papel será azul claro. En la ventana **Opciones** que se ha mostrado haz clic sobre la opción **Fondo**, de la carpeta **Página** y activa la celda **Sólido**. Haz clic sobre la celda de color que figura a su derecha y elige, en la paleta de colores que se muestra, el color azul.

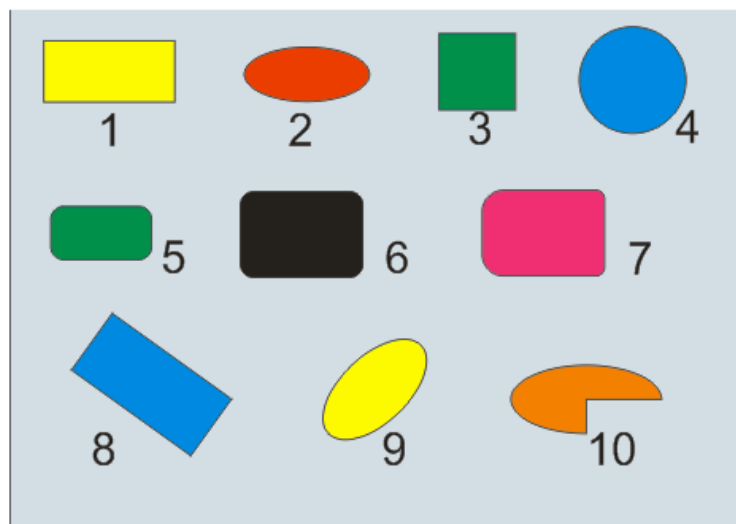
**Guardar** el dibujo en tu carpeta de trabajo con el nombre **OBJETOS01**.

Dibuja los siguientes objetos como muestra la figura. *Recuerda que debes guardar el dibujo periódicamente.*

1. Un rectángulo cualquiera.
2. Una elipse cualquiera.
3. Un cuadrado perfecto.
4. Un círculo perfecto.
5. Un rectángulo con las cuatro esquinas redondeadas.
6. Un rectángulo con las cuatro esquinas redondeadas de 30 de redondeo.
7. Un rectángulo con las esquinas superior e inferior izquierda de 50 de redondeo y las esquinas superior e inferior derecha de 20 de redondeo.  
*Recuerda que el icono del candado no debe estar pulsado.*
8. Un rectángulo dibujado con 3 puntos.
9. Una elipse dibujada con 3 puntos.
10. Un sector circular de ángulo inicial 0 y final 270 grados.

Si no has dibujado correctamente alguno de estos objetos, puedes seleccionarlos y pulsar sobre la tecla **Supr** para borrarlos.

El resultado que obtendrás será el que muestra la figura siguiente pero sin color en cada uno de los objetos:



Aunque la herramienta **Relleno** todavía no la has estudiado, sin embargo, para familiarizarte un poco con ella, vas a aplicar color a cada objeto de forma muy sencilla. Para ello:

1. Elige la herramienta **Selección** y haz clic sobre el interior del primer objeto. Quedará seleccionado.
2. Haz clic sobre el color amarillo que aparece en la **Paleta de colores** a la derecha de la interfaz. Habrás rellenado de color este objeto.

Realiza estos pasos con los restantes objetos. Si no tienes a la vista los colores que se han utilizado, puedes pulsar sobre la flecha que aparece en la parte inferior de la paleta para mostrar todos los colores.

**Guarda** el dibujo.

**Si tienes alguna duda, puedes ponerte en contacto con tu tutor para solucionarla.**