

## INDICE

Antes de Comenzar	XIII
Acerca del libro	XIII
Estructura general del capitulo	XIII
Convenios utilizados	XIV
Antes de empezar. Consejos	XIV
<b>1. Introducción</b>	1
¿Qué es Corel 9?	3
Requerimientos e instalación del programa	3
Instalación de los programas	4
Ejecución de los problemas	6
Sobre Corel Corporation	7
<b>Parte I. Corel Draw 9</b>	
<b>2. Conceptos Básicos</b>	11
Introducción	13
Novedades de esta versión	13
Primer contacto	15
La interfaz del programa	16
Configuración del documento	17
Calidad de visualización	18
Gestión de archivos	19
Guardar como	20
Creación de objetos básicos	20
Líneas	20
Elipse y círculo	21
Rectángulos y cuadrado	21
Polígono	21
Estrella	22
Selección de objetos	22
Modificaciones simples: traslación y escalado de objetos	23
Propiedades del objeto	24
Propiedades de línea	24
Propiedades de elipse	24
Propiedades del rectángulo	24
Propiedades de polígonos y estrellas	25
Resumen	25
<b>3. Color</b>	27
Introducción	29
Contornos y rellenos. Aplicaciones básicas de color	29
Creación rápida de colores personalizados	30
Cambiar los colores por defecto	30
Cambio de paletas	31
Relleno uniforme y color del contorno	33
Mezcladores	34
Paletas fijas y paletas personalizadas	35
Herramientas relleno y contorno	36
Rellenos especiales	37

Relleno degradado	37
Relleno de patrón	39
Relleno de textura	41
Relleno PostScript	43
Sobre contornos	43
Una nota al respecto	45
Resumen	46
<b>4. Organización de Objetos</b>	<b>47</b>
Introducción	49
Colocación y alineación de objetos	49
Alineación de objetos	50
Distribución de objetos	51
Niveles	52
Grupos de objetos	53
Copiado, pegado y duplicado de elementos	54
Duplicación	54
Clonación de objetos	55
Copiado de propiedades	55
Resumen	56
<b>5. Transformación de Objetos</b>	<b>57</b>
Introducción	59
Transformaciones	59
Posición	59
Ejercicio: Celosía	60
Rotación	61
Ejercicio 2: Órbitas atómicas	62
Ejercicio 3: Una margarita	62
Escala y reflejo	63
Ejercicio 4: Horizonte	64
Ejercicio 5: Esfera	65
Tamaño	65
Ejercicio 6: Simulación de pasos en la rotación de un objeto	65
Inclinación	66
Barra de herramientas transformar	66
Herramientas de transformación interactiva	67
Combinación de objetos	68
Intersección	68
Recortar	69
Soldar	69
Ejercicios	70
Ejercicio 7: La botella	70
Ejercicio 8: Una pizza	71
Resumen	72
<b>6. Curvas Bézier</b>	<b>73</b>
Introducción	75
Dibujo a mano alzada	75
Modificación rápida de trazados	76
Dibujo con curvas Bézier: nodos, controladores y curvas	77

La espiral	78
Modificación de trazados	78
Tipos de nodos	79
Ejercicio 1: ¿Patito feo o cisne?	80
Conversión a curvas de objetos básicos	71
Ejercicio 2: Una lágrima	81
Trabajo con subtrayectos	82
Transformación de curvas	82
Ejercicio 3: Un solete	83
Combinación de trazados	84
Ejercicio 4: Un jarrón	84
Herramientas cuchillo y borrador	86
Pluma natural	87
Resumen	88
<b>7. Trabajo con Texto (I)</b>	89
Introducción	91
Texto artístico	91
Formato de texto	92
Tamaño	92
Tipo de letra	92
Estilo	94
Alineación	95
La herramienta forma y el texto	95
Ventana formato de texto	96
Edición de texto	96
Diseñar con texto	98
Color en el texto	98
Transformaciones	98
Adaptación de texto a un trayecto	99
Conversión de texto a curva	100
Ejercicios propuestos	101
Resumen	101
<b>8. Efectos Especiales (I)</b>	103
Introducción	105
Perspectiva	105
Envoltura	107
Mezcla	110
Transformaciones y mezclas	112
Ejercicio 1: Asociación de mezcla a trayectorias	113
Ejercicio 2: Mezcla múltiples	114
Mezcla para aportar volumen	115
Separación de elementos de mezcla	116
Extrusión	116
Extracción de texto	118
Silueta	120
Resumen	121
<b>9. Efectos Especiales (II)</b>	123
Introducción	125

Lente	125
Ajuste de color	130
Contenedores: Powerclip	131
Copiado y clonación de efectos	133
Herramientas interactivas	133
Relleno interactivo	133
Relleno uniforme	134
Relleno degradado	134
Relleno de patrón	134
Relleno de textura	134
Relleno de PostScript	135
Transparencia interactiva	135
Mezcla interactiva	138
Distorsión interactiva	138
Envoltura interactiva	139
Extrusión interactiva	139
Extrusión interactiva	139
Sombra interactiva	139
Resumen	140
<b>10. Trabajo con Texto (II)</b>	141
Introducción	143
Texto de párrafo	143
Formato de texto de párrafo	144
Sangrías	145
Alineación, interlineado y espacio entre párrafos	146
Espacios entre caracteres	147
Tabulaciones	148
Columnas	151
Marcas	151
Capitulares	152
Cambio de texto artístico a texto de párrafo	153
La persiana símbolos	153
El marco	154
Enlace de marcos	156
Importación de texto a marcos	156
Enlaces multiobjeto	157
Modificación de la forma del marco	157
Contorneo de objetos por marcos de texto	157
Herramientas: corrección ortográfica y gramatical	158
Corrección ortográfica de textos	158
Corrección gramatical	159
La corrección automática	159
El asistente de escritura	159
Separación de palabras	160
Resumen	161
<b>11. Organización del Diseño</b>	163
Introducción	165
Inserción y organización de páginas	165

Capas. Administrador de objetos	167
Administrador de objetos	167
La página maestra	169
Guías y cuadrícula	169
Guías	169
Encajar en líneas guía	171
Cuadrícula	171
Creación de maquetas	171
Algunos conceptos teóricos	172
Composición	172
Trabajo con estilo	172
Resumen	175
<b>12. Imágenes de Mapa de Bits</b>	177
Introducción	179
Importancia de imágenes de mapa de bits	179
Escalar un archivo Bitmap	181
Propiedades del objeto	181
El problemático canal alfa	182
Vectorización automática y manual	182
Conversión de imágenes Corel a mapa de Bits	183
Exportación como mapa de bits	184
Exportación como mapa de bits	184
Opciones de conversión	186
Efectos en mapas de bits	186
Corrección de color	186
Filtros	188
Efectos 2D	188
Efectos 3D	189
Desenfoque	191
Ruido	192
Perfilado	192
Artístico	193
Transformación de color	194
Opciones de filtro	194
Aplicación de máscaras	195
Editar un mapa de bits	195
Resumen	196
<b>13. Preimpresión e Impresión</b>	197
Introducción	199
Algunas notas sobre producción	199
Filmación e impresión	199
Tintas y papel	201
Otros	203
Preparación del documento para filmar	204
Incrustación de tipos de letra	204
Exportación a formato eps	205
Marcas y otros detalles	205
Impresión desde Corel Draw	207

Resumen	208
<b>Parte II. Otras Aplicaciones</b>	
<b>14. Corel Photopaint 9</b>	211
Introducción	213
La interfaz	213
Pintar con Corel Photopaint	215
Herramienta Pintar	215
Herramienta Relleno	217
Herramienta Texto	218
Herramienta Rectángulo /Elipse/Polígono/Línea	218
Herramienta Borrador	219
Herramienta Diseminador de imágenes	219
Abrir un archivo existente	220
Trabajar con selecciones	221
Objetos y canales	223
Creación y gestión de objetos	224
Canales	226
Resolución y profundidad de color	228
Sobre la resolución	228
La profundidad de color	229
Resumen	229
<b>15. Corel Texture</b>	231
Introducción	233
Qué es una textura	234
Cómo se crea una textura mediante asistente	235
Cómo se crea o modifica una textura de forma interactiva	236
Resumen	238
<b>16. Corel Capture y Corel Trace</b>	239
Introducción	241
Corel Capture	242
Corel trace	245
Adquirir una imagen para sectorizar	246
Funciones de vectorización	246
Resumen	248
A modo de despedida	248
Apéndice A. Guía Visual de Paletas	249
Apéndice B. Bibliografía	259
Índice Analítico	265