



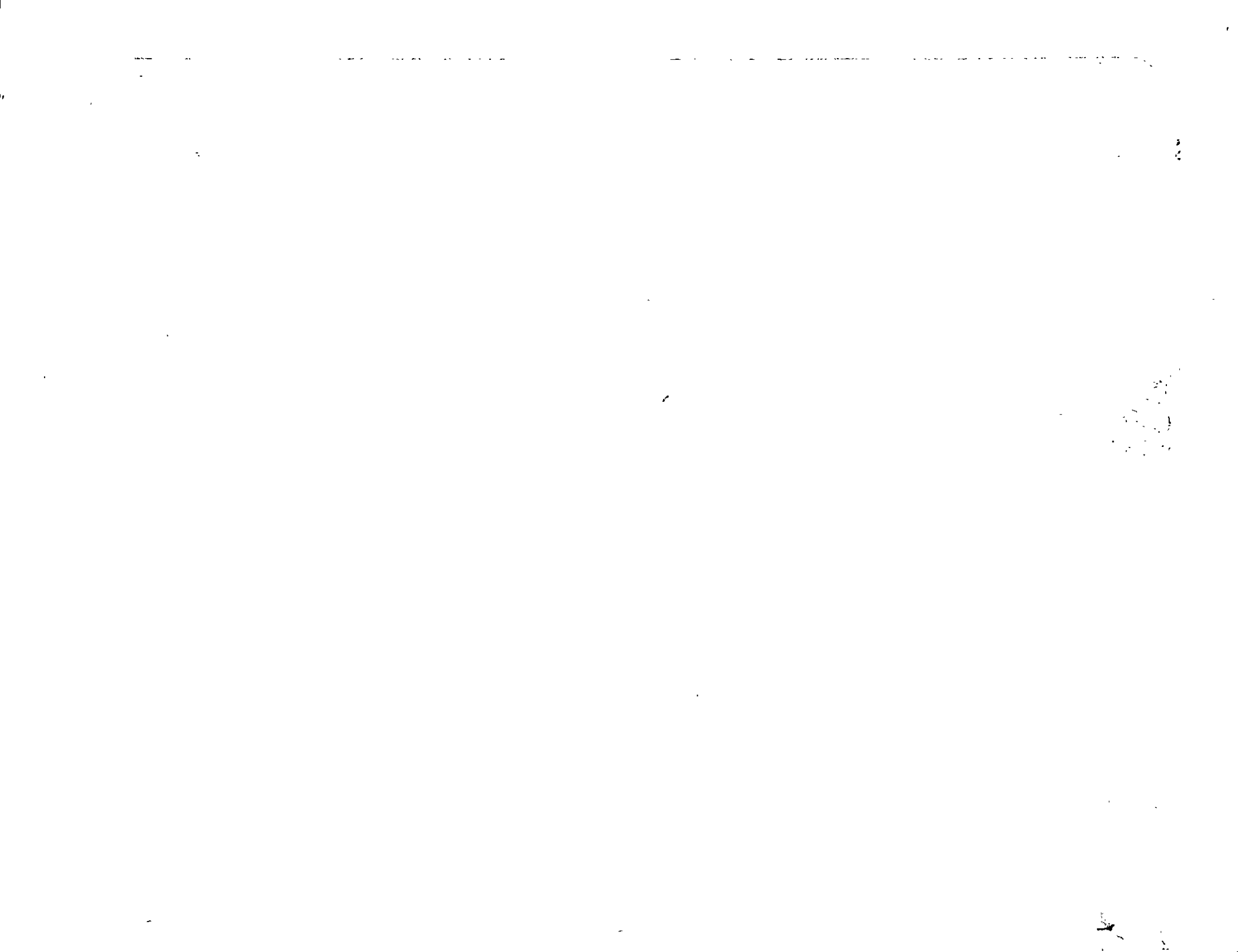
**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

MATERIAL DIDACTICO
DEL CURSO

D I S E Ñ O D E P R E S E N T A C I O N E S

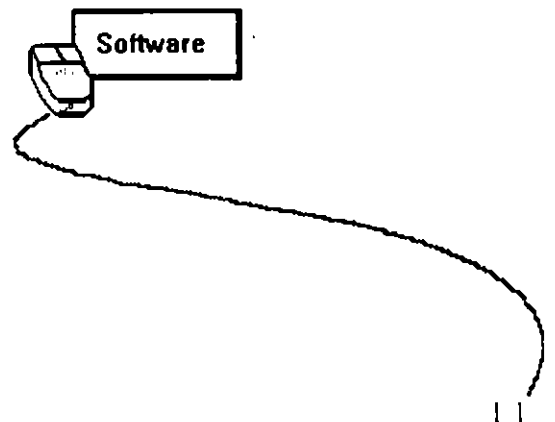
MAYO 1995

Palacio de Minería Calle de Tacuba 5 Primer piso Deleg. Cuauhtémoc 06000 México, D.F. APDO. Postal M-2285
Teléfonos: 512-8955 512-5121 521-7335 521-1987 Fax 510-0573 521-4020 AL 26



CAPITULO 1.

INTRODUCCION



INTRODUCCION

A QUE AREAS ESTA DIRIGIDO

Este curso esta dirigido hacia el área de diseño gráfico y hacia aquellas personas que estén relacionadas con el uso o aplicación de presentaciones las cuales necesitan crear trabajos de una gran calidad basándose en el apoyo de algunas herramientas como Freelance, Power Point, Corel Draw y Light Ship.

QUE UTILIDAD TIENE

La utilidad de este curso es para crear presentaciones de alta calidad, este curso debe ser para personas que hayan manejado un paquete de presentaciones como los mencionados anteriormente ya que en este curso se implementaran los cuatro paquetes mencionados para crear una presentación.



HERRAMIENTAS A USAR

A continuación se dará una breve descripción de los paquetes a usar

**** Freelance**

Tiene como enfoque principal la creación de presentaciones utilizando formatos y dibujos de primera calidad, también cuenta con dibujos instalados a los que se le nombran objetos, estos se pueden llevar a otra aplicación de windows, también permite insertar textos en las áreas predeterminadas por el formato que se este usando o en cualquier parte de la pagina.

Cada presentación de Freelance esta integrada de varias paginas, las cuales pueden ser visualizadas mediante la técnica de animación, con tiempos y formas de presentación definidas por el usuario

**** Power Point**

Es un paquete de edición de imágenes, con una excelente calidad para hacer presentaciones, y con la facilidad de trabajar con hojas maestras hechas por diseñadores gráficos profesionales facilitando así, el trabajo al usuario para que este se preocupe solo por el contenido

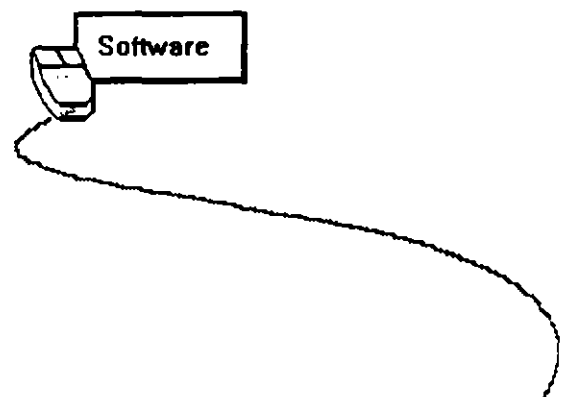
**** Corel Draw**

Es un editor de imágenes (diseño gráfico), también es una buena herramienta para la elaboración de gráficas, también se utiliza para el diseño de presentaciones y Photo Show (Demostración de Fotos).

**** Light Ship**

Es una aplicación orientada a objetos con ayuda de diferentes paquetes para crear una buena salida de información

Esta aplicación puede mostrar información de orígenes externos tales como DBASE, SQL SERVER, archivos ASCII (TXT) y con las aplicaciones compatibles con MICROSOFT WINDOWS.



CAPITULO 2.

CONCEPTOS BASICOS



CONCEPTOS BASICOS

Es importante que el participante este familiarizado con algunos conceptos básicos como copiar, mover y el copiado inteligente (OLE) para esto a continuación se da una breve descripción de cada uno de ellos.

COPIAR

Como todos los paquetes que trabajan bajo ambiente Windows llevan los mismos estándares definiremos la instrucción copiar de una manera general.

Para hacer una copia de algún objeto o texto bajo Windows proceda de la siguiente manera:

- Seleccionar objeto o texto a copiar.
- Accesar menú Edit (*Edición*)
- Elegir opción Copy (*Copiar*).
- Poner el cursor en el lugar donde quedara la copia
- Accesar menú Edit (*Edición*)
- Elegir opción Paste (*Pegar*).

En este momento el objeto o texto quedara copiado en el lugar indicado.

MOVER

Para mover un objeto o texto proceda de la siguiente manera

- Seleccione el objeto o texto a mover
- Accesar menú EDIT (*Edición*)
- Elegir opción CUT (*Cortar*)
- Poner el cursor en el lugar donde quedara el objeto o texto
- Accesar menú EDIT (*Edición*)
- Elegir opción PASTE (*Pegar*).



Y con esto el objeto o texto será cambiado a la nueva posición

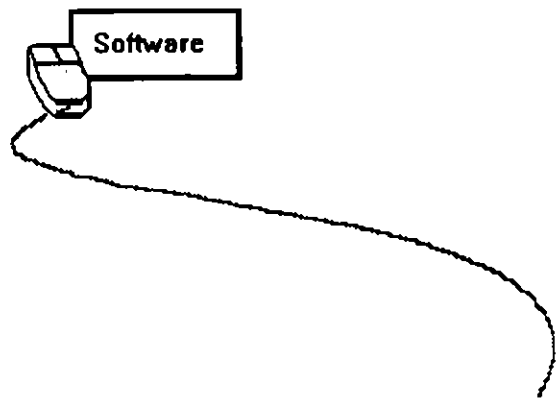
COPIADO INTELIGENTE

La característica de copiar información (datos, dibujos, gráficas, etc) de una aplicación a otra es una herramienta muy útil para aprovechar las facilidades desde una aplicación y combinarla con otra, este procedimiento es común entre productos bajo ambiente Windows, pero por las necesidades crecientes de intercambio de información de forma automática, se creo el copiado inteligente que se refiere a seleccionar parte o la totalidad de un archivo origen y llevar una copia a un archivo destino, con liga al archivo donde se tomo la información para que al modificar esta información se reflejen los cambios en los archivos donde están las copias.

Para crear una copia con liga:

- Seleccionar la información a copiar de un archivo previamente almacenado.
- Edit . COPY (Edición Copiar)
- Elegir el punto donde se incluirá esta información en la otra aplicación
- Edit: Paste Link (Edición: Pegar con liga)

Al modificar la información del archivo origen se actualizan los cambios en el archivo destino, au estando cerrado este.

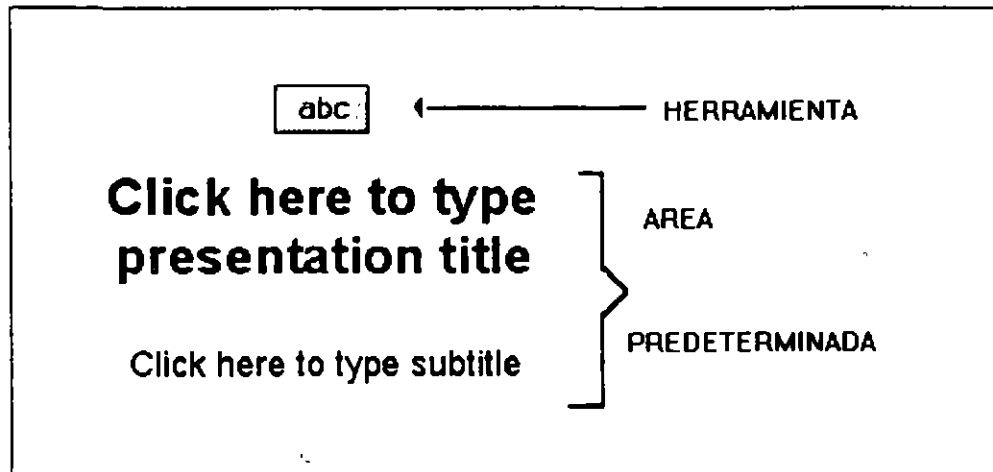


CAPITULO 3

FREELANCE



EDICION DE TEXTOS



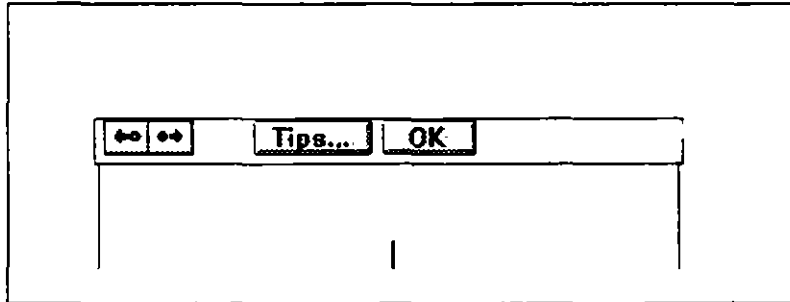
Para adicionar textos, se cuenta con dos herramientas que es la de Texto y el Formato de Página, que tiene una área predeterminada

Para incluir texto en el área predeterminada solo hay que dar un click en el lugar marcado como

Click here to type... (*Lugar para título...*)

Estas áreas ya cuentan con un formato de texto predeterminado, que se conserva aun moviendo este texto.

PROMPT PARA INCLUIR TEXTO



En un área predeterminada:

- Dar un click en el área predeterminada
- Escribir.
- Para terminar de capturar hay que presionar la tecla <ESC> o dar un click fuera del área para texto.

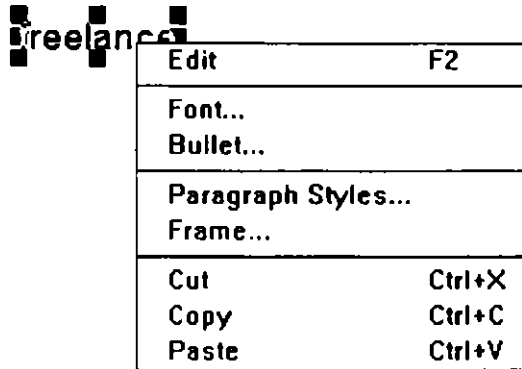
Para volver a editar:

- Dar un click en el área de texto y presionar la tecla <F2>.

Utilizando la herramienta:

- Seleccionar la herramienta.
- Dar un click en el área de trabajo
- Escribir.
- Para terminar de escribir hay que presionar la tecla <ESC> o dar un click fuera del área para texto

MODIFICANDO ATRIBUTOS DE TEXTO



Se puede modificar los atributos de un texto como son color, topo, estilo y tipo de letra fácilmente; existen varias formas, una de ellas es a través del menú Text (*Texto*) o del botón derecho del ratón.

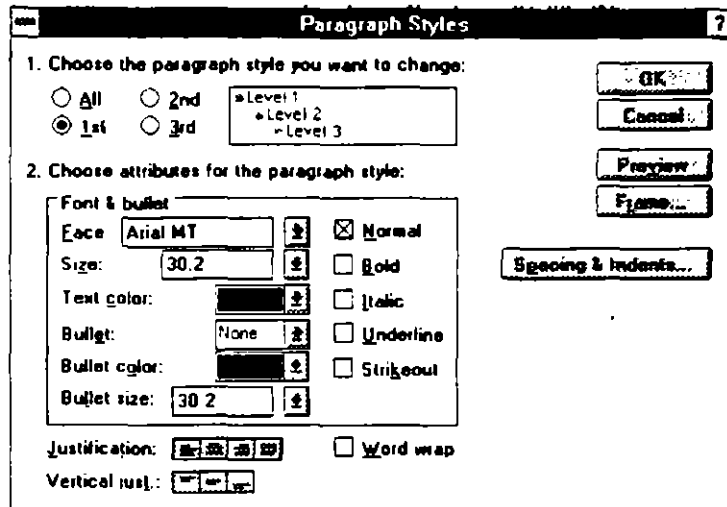
- Seleccione texto o parte del texto.
- Accese el Menú Text (*Texto*) con

Font	Tipo de letra
Bullet	Topo.
Normal	Quita atributos.
Bold	Negritas.
Italic	Inclinada.
Underline	Subrayada.
Strikeout	Línea en medio
Paragraph Styles	Alineación.
Frame	Borde.

Curved Text

Curvar el texto

ATRIBUTOS POR NIVEL



Software

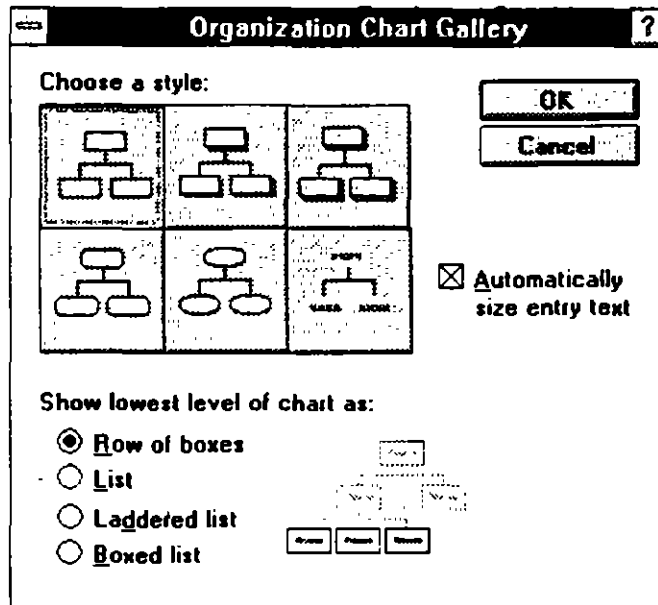
El texto se maneja por niveles (3) para que con solo cambiar de nivel un texto, éste cambie automáticamente de atributos.

- Seleccione el texto.
- Accese:
 Botón derecho: Paragraph Styles
 (Botón derecho: Estilos de Párrafo)
- Seleccione el nivel de los atributos para éste.
- Repita el paso anterior para cada nivel.
- O K. (Aceptar)

Para subir un nivel: Presionar la tecla <Tabulador>.

Para bajar un nivel: Presionar las teclas <Shift>+<Tabulador>.

CREACION DE UN ORGANIGRAMA



Se crea un organigrama con solo dar un click en la herramienta descrita en la transparencia del instructor

- Dar un click en la herramienta.
- Seleccionar el tipo de organigrama.
- O.K. (*Aceptar*).
- Capturar la información por medio de niveles

CAPTURA DE DATOS EN UN ORGANIGRAMA

Type all the entries you want in your chart:	
RAFAEL VEGA	PRESIDENTE
•	



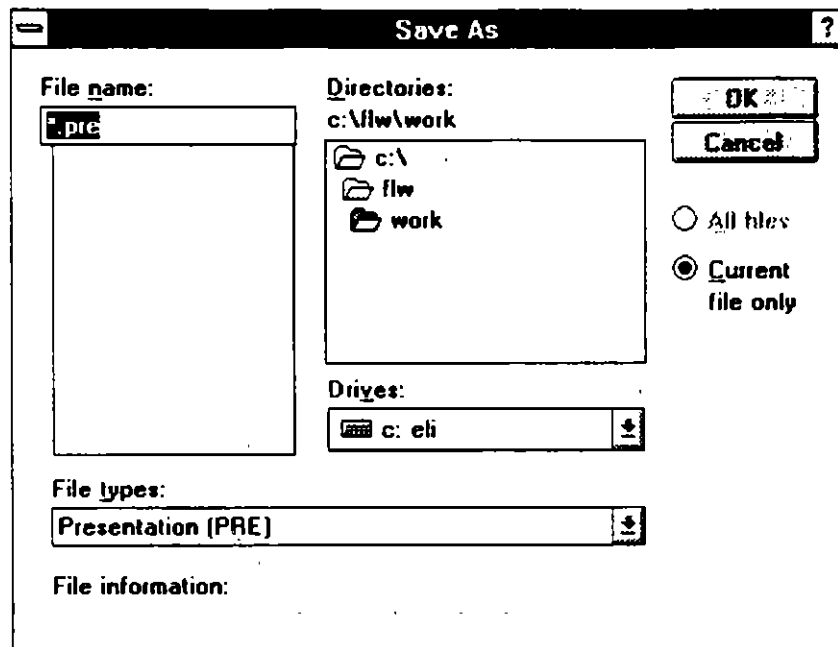
El nivel 1 corresponde al nivel jerárquico más alto donde la primera línea corresponde al nombre, la segunda al puesto y la tercera a comentarios

Los siguientes niveles serán de acuerdo a los puestos del personal

Para incluir a un empleado, primero se captura la información de su jefe, a continuación se presiona la tecla <Tabulador> para crear un subnivel y se captura la información del empleado.

Para borrar un dato hay que dar un click en el topo y después presionar la tecla DEL (Supr).

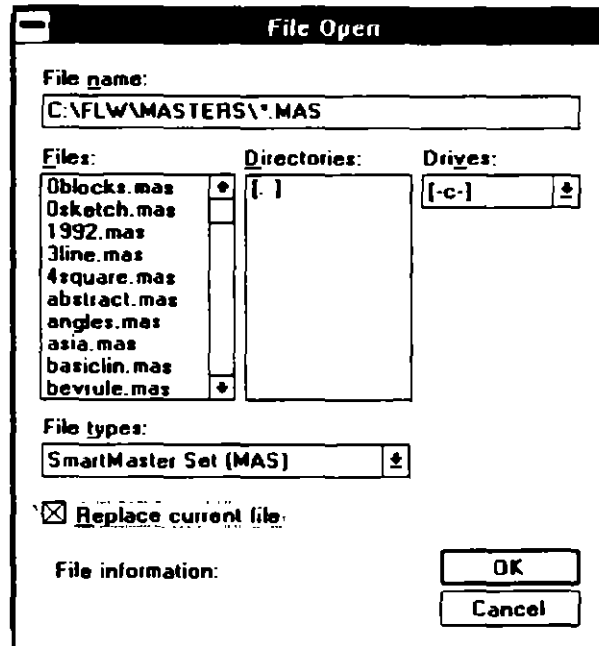
GUARDANDO Y RECUPERANDO LÁMINAS



Para guardar una presentación en un disco, proceda de la siguiente manera.

- Elija la opción **SAVE** (*Guardar*) del menú **FILE** (*Archivo*).
- Seleccione la ruta y el nombre del archivo.
- De ser necesario, cambie el tipo de archivo.

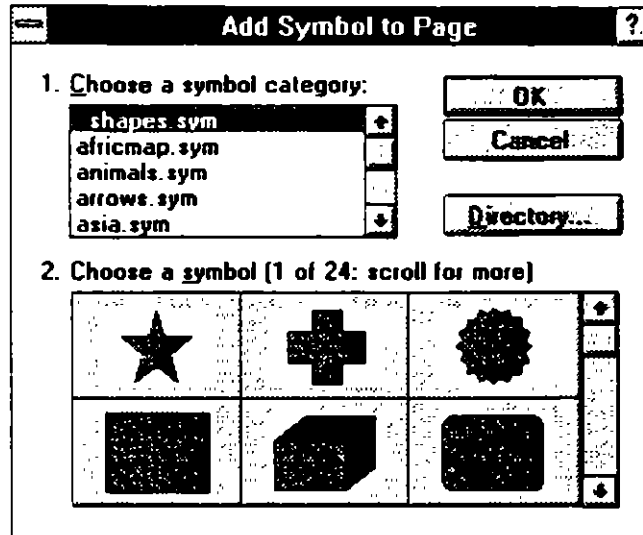
ABRIENDO UN ARCHIVO



Para abrir un archivo, simplemente realice el siguiente proceso:

- Elija la opción **OPEN (Abrir)** del menú **FILE (Archivo)**
- Seleccione el tipo de archivo que busca.
- Especifique la ruta de búsqueda.
- Seleccione el archivo de la caja de diálogo.

BIBLIOTECAS Y GRÁFICAS



INTEGRACIÓN DE OBJETOS

Freelance cuenta con cientos de objetos gráficos diseñados profesionalmente, que pueden ser usados para dar mayor énfasis a la presentación

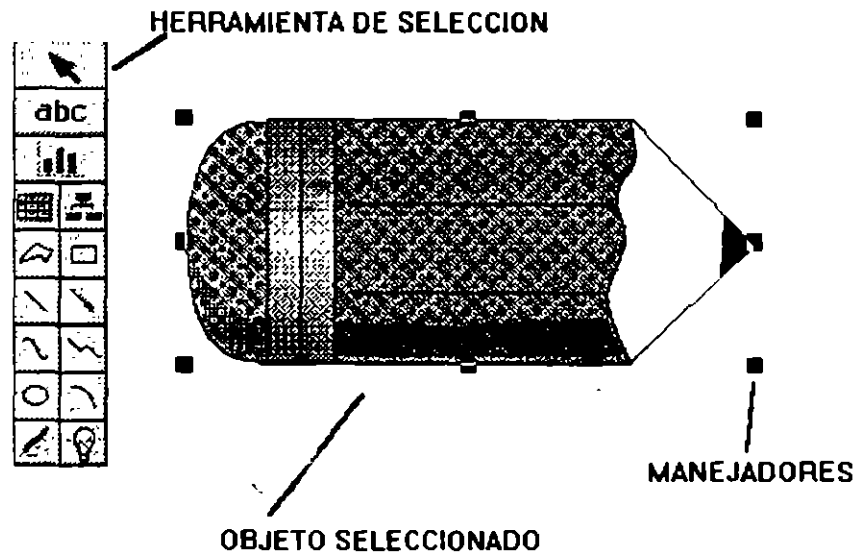
AGREGANDO GRÁFICOS Y DIBUJOS

Cuando se requiere incluir objetos gráficos a una presentación, proceda de la siguiente manera:

- De la caja de herramientas seleccione el icono para acceder a los objetos gráficos.
- De la caja de diálogo seleccione el objeto deseado.
- Seleccione la opción ADD.

Si el objeto fue llamado a través de el área "CLICK HERE TO ADD SYMBOL" (*Lugar para símbolo*), el objeto aparece en esta área y con el tamaño predefinido por Freelance; de lo contrario el objeto aparecerá con el tamaño original con el que fue guardado. Estos objetos pueden moverse y cambiar de tamaño como se explica en el siguiente capítulo.

MOVIMIENTO DE LOS OBJETOS












Los objetos que se encuentran en un archivo y son guardados en tamaño original, pueden, si así se requiere, moverse y modificarse en cuanto a tamaño. Para esto es necesario el siguiente procedimiento:

- Seleccione la herramienta para marcar bloques
- Marque el área del objeto
- Cuando aparezcan los Manejadores de Tamaño (ver transparencia), será posible cambiar el tamaño de la imagen.
- Para mover la imagen con los manejadores activos, "barra" la figura con el mouse.
- Para desaparecer los manejadores, de un click fuera del área marcada.

TRABAJO CON ELEMENTOS GRAFICOS

En la barra de herramientas se cuenta con botones para incluir elementos gráficos dentro de la presentación. A continuación se describen:



-  SEMICIRCULOS
-  CUADRILATEROS
-  LINEAS RECTAS
-  FLECHAS
-  FIGURAS CERRADAS
-  LINEAS CURVAS
-  CIRCULOS
-  LINEAS QUEBRADAS
-  LAPIZ

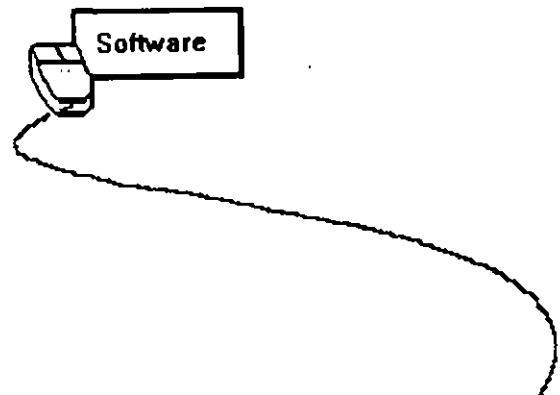


INCLUYENDO UN ELEMENTO GRAFICO

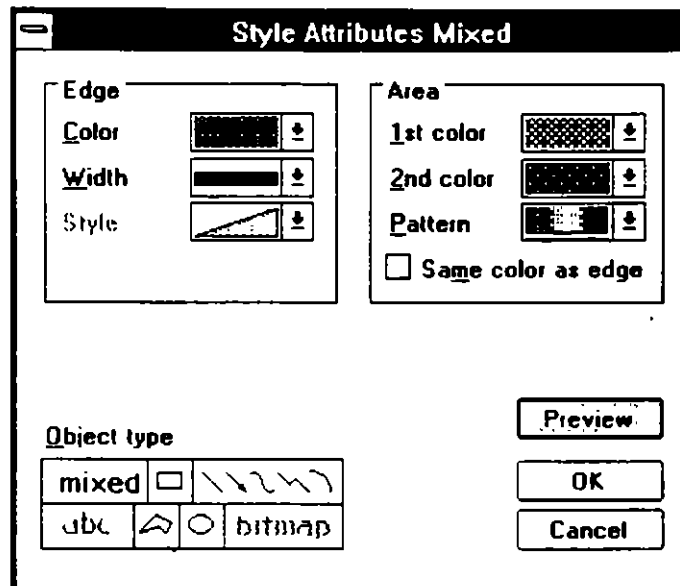
Siga este proceso:

- 1 Seleccione el botón con el elemento a incluir (de un click).
- 2 En el área de trabajo, dé un click sin soltar para abrir el tamaño de la figura.
- 3 Suelte el botón del mouse al tener el tamaño y el ángulo (en caso de líneas), requerido.

Nota: Para obtener cuadros y círculos perfectos se siguen los pasos anteriores, y al abrir el área se oprime la tecla SHIFT



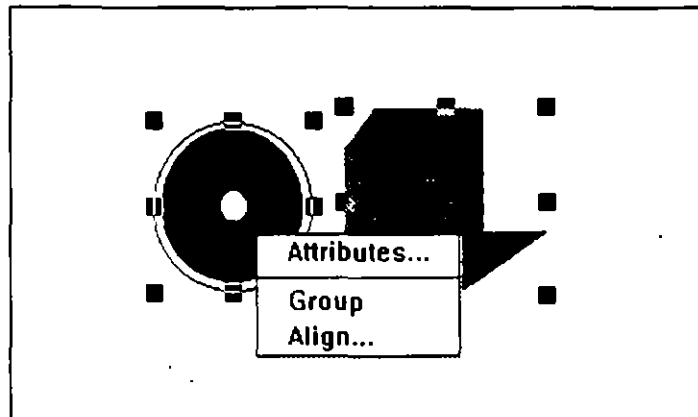
EDITANDO OBJETOS



En ocasiones es necesario editar un dibujo para cambiar de color una de sus partes, o simplemente para moverla. Para lograr esto se tiene que "desagrupar" la figura; proceda de la siguiente forma:

- Seleccione el objeto.
- Seleccionando el ícono para "desagrupar" objetos usted podrá dividir una figura en partes pequeñas.
- Para Seleccionar/Deseleccionar cada una de las partes, dé un click con el botón del lado derecho del mouse.
- Seleccionando una parte del objeto, usted podrá moverla, cambiarle de color, tamaño, etcétera.

PARA AGRUPAR UN OBJETO EDITADO



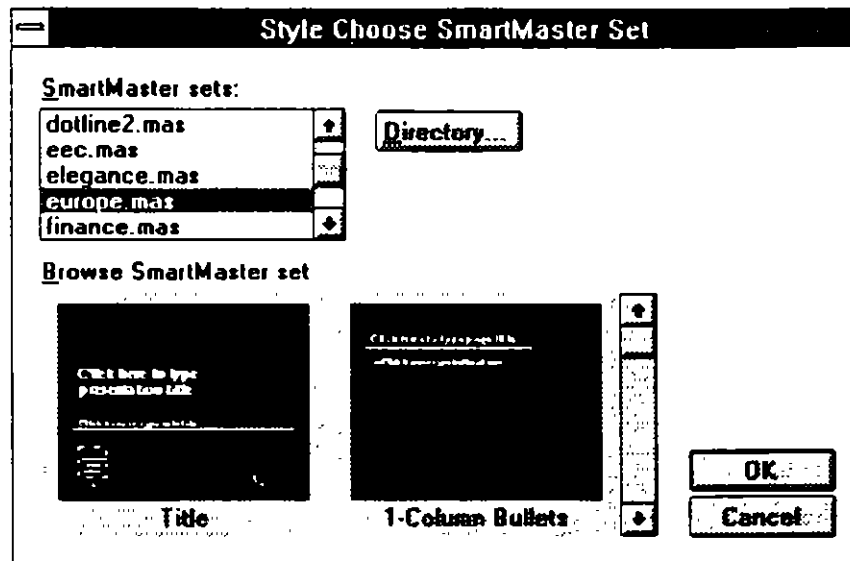
Del procedimiento anterior quedó una figura o dibujo modificado dividido en varias partes, si se quiere volver a unir en una sola, proceda como sigue

- Seleccione todas las partes que se quieren agrupar en una sola figura.
- Seleccione el icono para agrupar objetos. Ver transparencia.
- Así, el objeto o dibujo se convierte en uno solo, y se podrá mover o cambiar de tamaño en conjunto

Nota: El paso 2 se puede realizar con otras opciones y éstas son:

- Botón derecho: Group (Agrupar)
- Arrange: Group (Manip:Group)

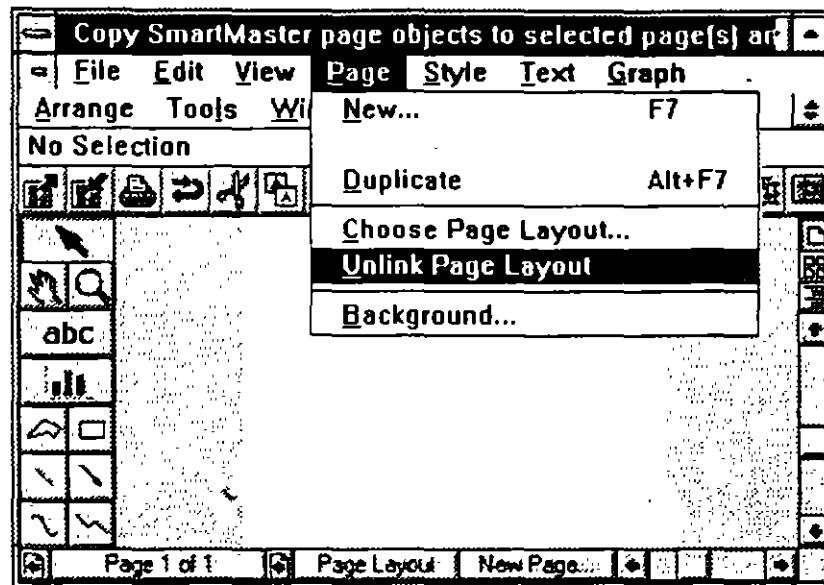
TRABAJANDO CON HOJAS MAESTRAS



Las hojas maestras son diseños profesionales de las páginas. Existen dos formas para trabajar con hojas maestras de Freelance, la primera es al iniciar una sesión de trabajo ya que se presenta una caja de diálogo en la que se puede elegir el formato en color y dibujo con el que se quiere trabajar (SMART MASTER SET); la otra manera de cambiar la hoja maestra es con una presentación ya realizada. El procedimiento es el siguiente:

- Realice una presentación o abra una ya hecha.
- Seleccione el menú PAGE: CHOOSE SMART MASTER
(Pág.: *Seleccionar: Formato*).
- De la caja de diálogo seleccione el diseño de su preferencia y confirme.
- Toda la presentación cambia al diseño elegido.

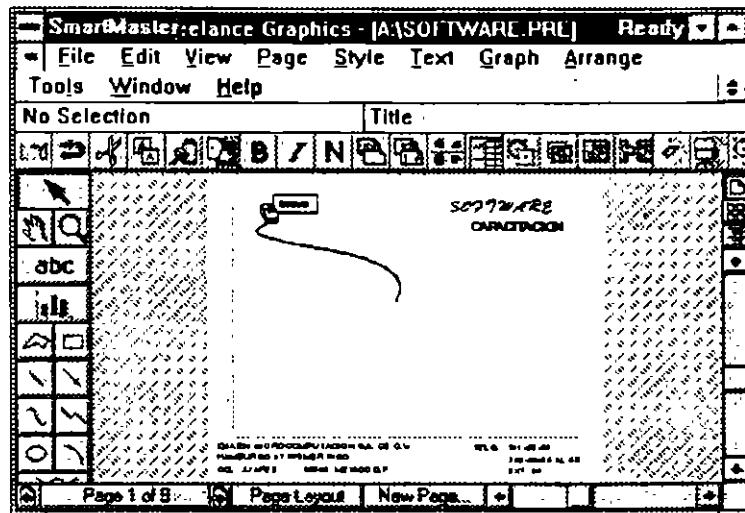
Para desligar una página de la maestra



Para cambiar una página de diseño sin modificar las demás de la presentación, proceda como sigue:

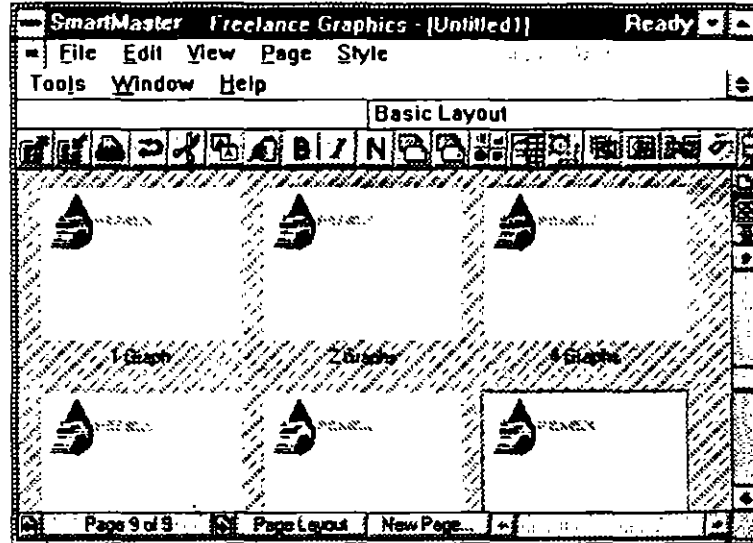
- Seleccione la página a la cual quiere cambiar su diseño de fondo.
- Seleccione del menú PAGE) UNLINK SMART MASTER (*Pág: Formato Independiente*).
- De esta forma la página se 'desliga' de toda la presentación, y será posible cambiar su diseño de fondo con el procedimiento anterior.

MODIFICANDO HOJAS MAESTRAS



- Elija el menú EDIT SMART MASTER SET (*Edición: Modificar SmartMaster*)
- Cambie a la vista en la que se ven pantalla todas las páginas.
- Elija la página a la que se quiere cambiar (TITLE, 1 GRAPH, 1 COLUMN BULLET, etcétera).
- Cambie a la vista para ver sólo esa página.
- Con el mouse seleccione el área que quiere modificar cambiar de atributos de tamaño, color, estilo, etcétera, si se trata de texto.
- También es posible agregar un dibujo para que aparezca en todas las páginas de este tipo.
- Seleccione el menú VIEW: PRESENTATION PAGES, para volver a ver sus páginas en las que estaba trabajando.

PARA MODIFICAR TODAS LAS PAGINAS.



Este procedimiento es útil si se quiere incluir un logotipo en todas las hojas, así como un título, por ejemplo el nombre de la compañía. Proceda como sigue:

- Realice el proceso de Modificación de Formato de Hojas Maestras.
- Al momento de elegir la página a la que se quiere hacer cambios, elija una de tipo BASIC LAYOUT.
- En ella escriba título, incluya un logotipo y continúe con el proceso de Modificación.

IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN

ARCHIVOS QUE SE PUEDEN IMPORTAR

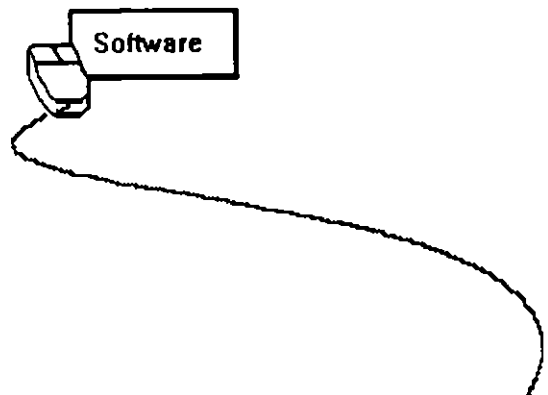
La opción FILE IMPORT del menú FILE nos permite transferir gráficos y textos, como un archivo. Los archivos que pueden ser importados a través de Freelance Graphics for Windows, son del siguiente tipo:

- * American National Standards Institute (ANSI), metafile (CGM)
- * Freelance o Freelance Plus, archivo de dibujos (DRW)
- * Freelance o Freelance Plus, archivo portafolio (PFL)
- * ASCII
- * Windows Metafile (WMF)
- * 1-2-3 archivos pintura (PIC)
- * Windows Bitmap (BMP)
- * Archivos Bitmap TIFF (TIF)

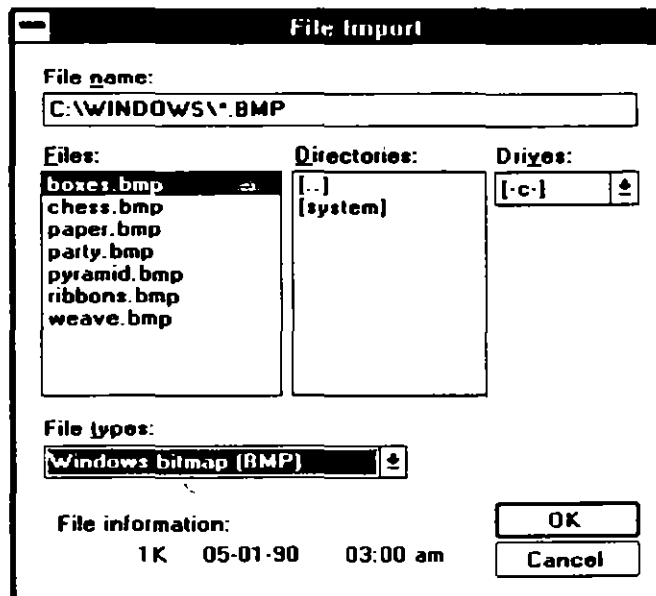
ARCHIVOS QUE SE PUEDEN EXPORTAR

Usando la opción FILE EXPORT del menú FILE se pueden exportar gráficos desde Freelance a cualquiera de los siguientes archivos.

- * Freelance o Freelance Plus, archivo de dibujos (DRW)
- * ANSI Metafile (CGM)
- * Freelance o Freelance Plus, archivo portafolio (PFL)
- * Windows Metafile (WMF)
- * Screen Show (SHW)



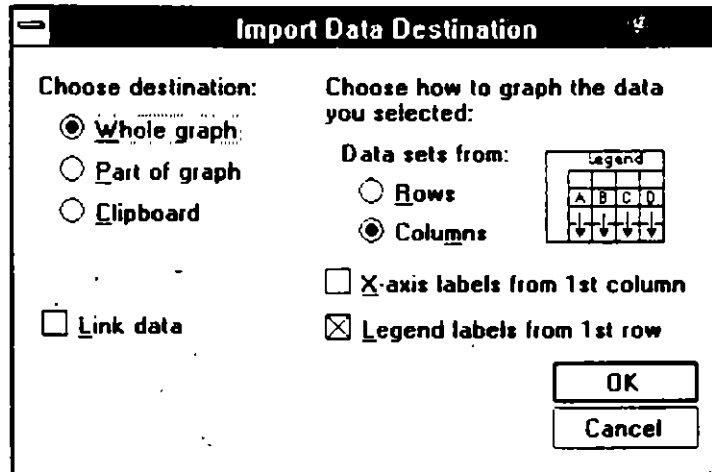
IMPORTANDO DATOS A HOJAS ELECTRÓNICAS



Cuando se necesita importar datos de hojas electrónicas de cálculo, proceda de la siguiente manera:

- Elija una página para incluir gráficos.
- Active la herramienta de Gráfica de la caja de herramientas y seleccione algún tipo y estilo de gráfica.
- Active el botón de IMPORT.
- Seleccione la ruta y el archivo a importar de la caja de texto, así como el tipo de archivo.
- De la ventana mostrada, IMPORT DATA, seleccione el rango de datos a importar y confírmelos.
- En la caja de diálogo que aparece, determine el destino de los datos, la forma de leerlos y si se quiere ligarlos.

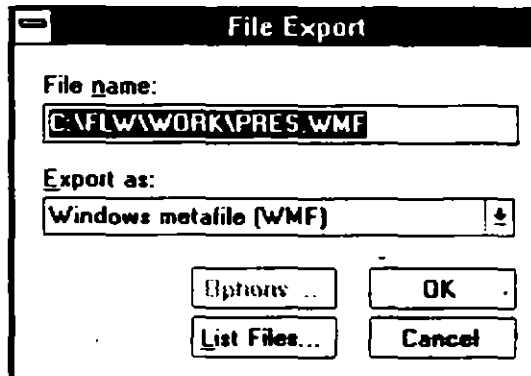
IMPORTANDO GRÁFICAS



Si se necesita importar una gráfica hecha en algún otro paquete, se procede como sigue

- Elija del menú FILE: IMPORT GRAPH
- Seleccione la ruta y nombre de la gráfica.
- Confirme la selección.

LÁMINAS PARA EXPORTAR

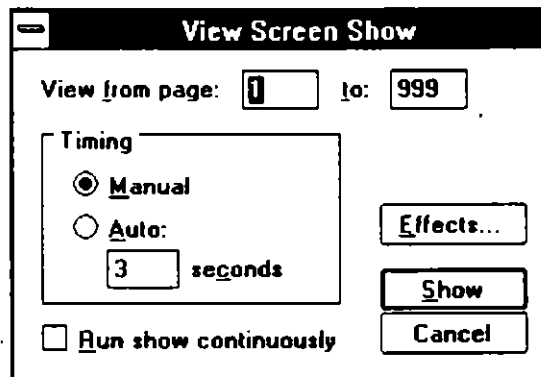


La exportación de páginas de Freelance a otro programa se logra sólo con los formatos de archivos especificados anteriormente. Cuando se necesite exportar un archivo de Freelance Graphics, proceda de la siguiente manera:

- Elija la opción FILE EXPORT -
- Seleccione de la caja de diálogo el tipo de formato para el archivo.
- Si selecciona WINDOWS METAFILE (WMF), ANSI METAFILE (CGM) o FREELANCE (DRW), Freelance Graphics exportará solamente, la actual página de presentación.
- Si selecciona FREELANCE PORTAFOLIO (PFL) o SCREEN SHOW (SHW), Freelance Graphics exportará todas las páginas de la presentación.
- Cuando se elija la opción SCREEN SHOW (SHW), Freelance Graphics da la opción de poder ejecutar esta presentación con animación, sin tener que

ANIMACIÓN

PRESENTACIONES CON ANIMACIÓN



Este tipo de presentación muestra página por página en la pantalla, se puede utilizar para ver, de forma rápida, el desarrollo de una presentación, y para crear demostraciones, publicidad, etcétera. Para crear una presentación con animación, siga el siguiente proceso

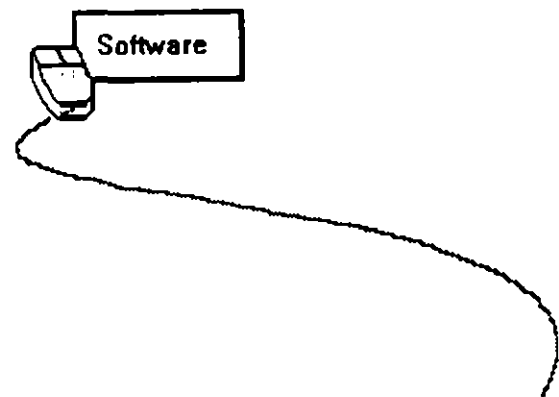
- Active la opción SCREEN SHOW del menú VIEW.
- De la caja de diálogo que aparece hay que definir:

- A) Rango de páginas a ser vistas en pantalla
- B) Tiempo manual o Tiempo automático (opcional).

** Tiempo Manual presenta una página y avanza a la siguiente hasta que se oprime una tecla o se da un click con el mouse

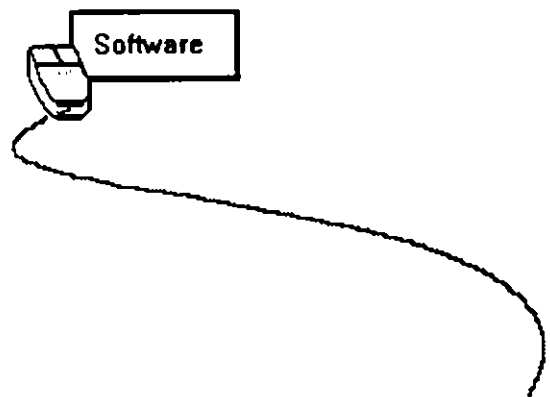
** Tiempo Automático: presenta cada página de la presentación por un intervalos de tiempo definido, que va de uno a 60 segundos.

- Correr las páginas constantemente hasta teclear ESCAPE (opcional).
- Efectos (opcional). Muestra la caja de diálogo en la que se define la posición en que van ir apareciendo las páginas de la presentación.
- Confirme y ejecute las operaciones con el botón de SHOW

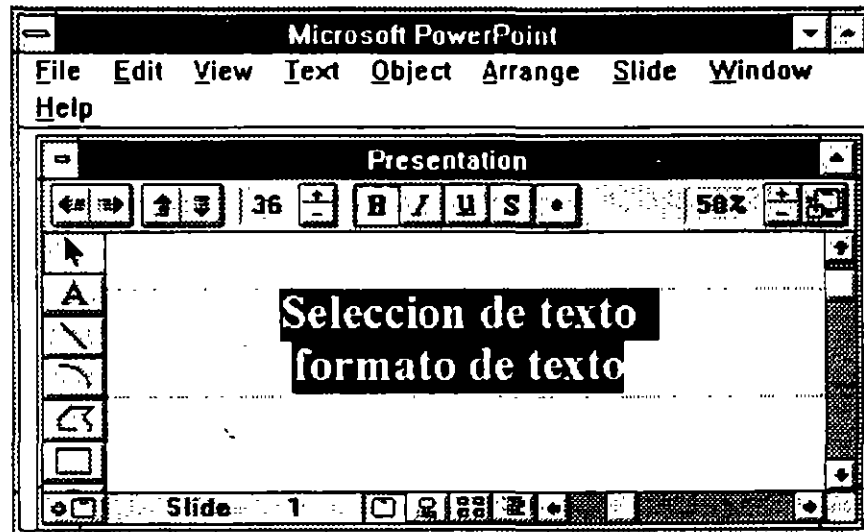


CAPITULO 4.

POWER POINT



TRABAJO CON TEXTO



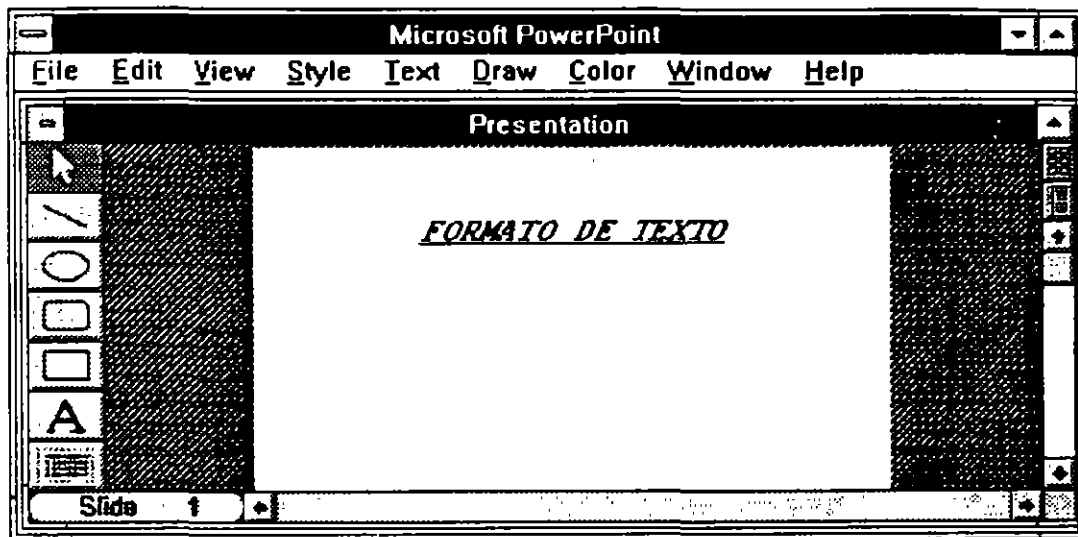
SELECCION DE TEXTO

La selección de texto nos sirve para cambiar el tipo de letra, estilo, tamaño, copiar, borrar y mover el texto.

Para seleccionar un texto siga los siguientes pasos.

- 1 - Con el indicador del mouse basta con dar un click sin soltar antes del texto y barrer el mouse.
- 2.- Notará que al texto se le implementa un fondo de color negro, lo cual indica que el texto esta preparado para ser modificado.
- 3.- Ver la figura del manual.

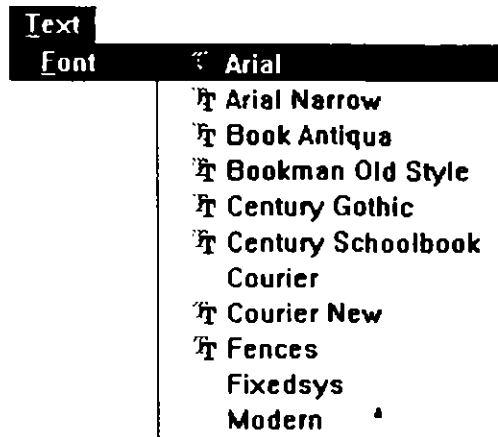
FORMATO DE TEXTO



En Power Point entendemos por Formato de Texto:

- 1 - Cambiar el tipo de letra
- 2.- Cambiar el estilo de letra
- 3.-Cambiar el tamaño de letra
- 4 - Cambiar el color de letra
- 5.- Identación
- 6.- Alienación de Texto

CAMBIO DE LETRA



Para cambiar el tipo de letra de un texto basta con seguir los siguientes pasos:

- 1.- Seleccione el texto a modificar
- 2 - Seleccione del menú TEXT : FONTS.
- 3.- Aparecerá una lista con los tipos de letra que contiene Power Point, bastará con dar un click en cualquiera de los nombres que aparecen en la lista, y se implementará el tipo de letra seleccionado al texto marcado

ADICION DE ESTILOS

Un estilo es una forma de ver el texto: con sombra, inclinado, subrayado, etcétera.

Para adicionar un estilo a un texto proceda de la siguiente manera:

- 1 - Seleccione el texto
- 2 - Seleccione del menú TEXT : STYLE
- 3 - Aparecerá una lista con los estilos que maneja Power Point, los cuales son:
 - 4.1- Plain (normal)
 - 4.2- Bold (negrillas)
 - 4.3- Italic (cursiva)
 - 4.4- Underline (subrayado)
 - 4.5- Shadow (sombra)
 - 4.6- Emboss (perspectiva)
 - 4.7- Superscript (superíndice)
 - 4.8- Subscript (subíndice)

TAMAÑO DE LETRA

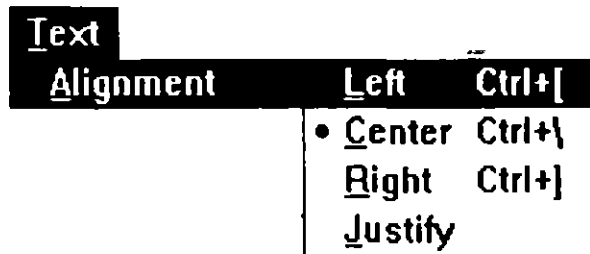
Dentro de Power Point podemos encontrar diferentes tamaños de letra. Estos tamaños se incrementan o se reducen dependiendo el tipo de letra.

Para cambiarle el tamaño al texto siga los siguientes pasos.

- 1.- Seleccione el texto
- 2 - Seleccione del menú TEXT : SIZE
- 3.- Elija el tamaño deseado de la lista que aparece.



ALINEACIÓN DE TEXTO



En el uso del texto a veces es necesario centrarlo, pegarlo a la derecha, a la izquierda o justificar el mismo, esto se puede lograr de la siguiente manera

- 1 - Seleccione el texto
- 2 - Seleccione del menú TEXT : ALIGNMENT.
- 3 - Seleccione la alineación deseada de la lista que aparece.

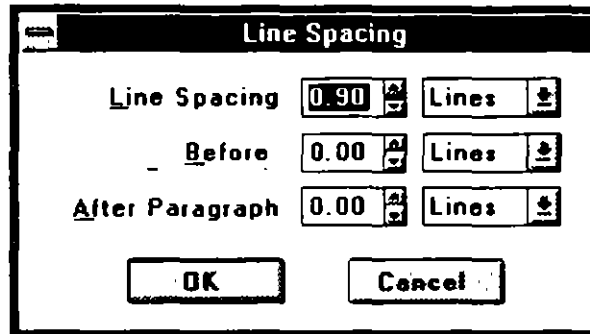
COLOR DE LETRA

Dentro de Power Point se puede cambiar el color de la letra que se está utilizando. El cambio de color en el caso de la impresión cuando la impresora no es a colores, nos dará tonos de negros más claros y más oscuros en lugar del color original.

Para el cambio de color de la letra basta con seguir los siguientes pasos.

- 1 - Seleccione el texto
- 2.- Seleccione del menú TEXT : COLOR.
- 3 - Elija el color deseado

ESPACIO ENTRE LINEAS

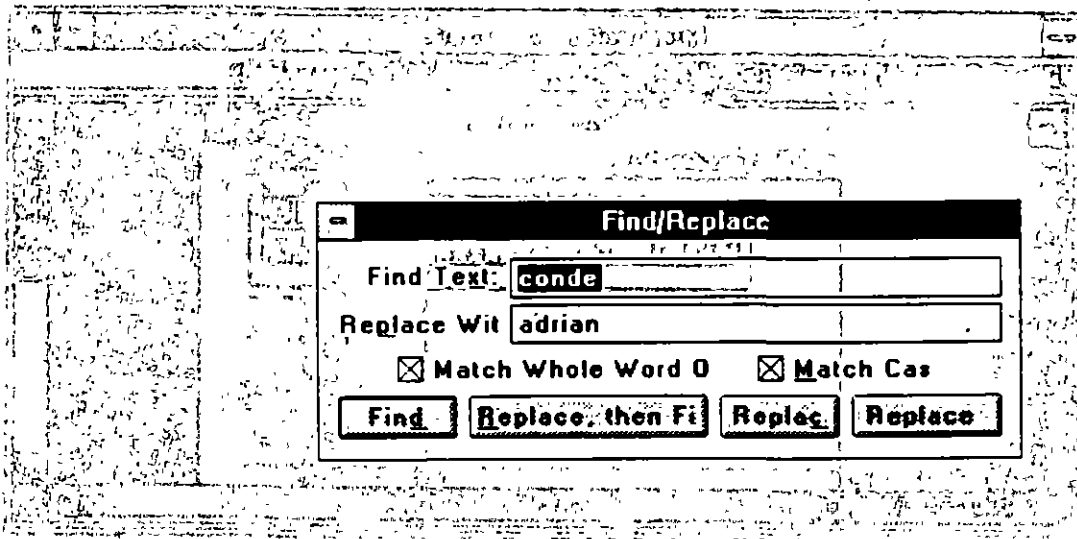


Dentro de cualquier texto el espacio entre líneas es muy importante ya que nos evita el estar implementando separaciones entre cada línea, y evita que las líneas se junten y se distingan las letras

Para cambiar el espacio entre líneas proceda de la siguiente manera.

- 1.- Seleccione el texto
- 2.- Seleccione del menú TEXT : LINE SPACING.
- 3 - Aparecerá una caja de diálogo como la que se muestra a continuación, la cual describirá el instructor frente al grupo.

BUSQUEDA Y REEMPLAZO DE TEXTO



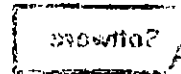
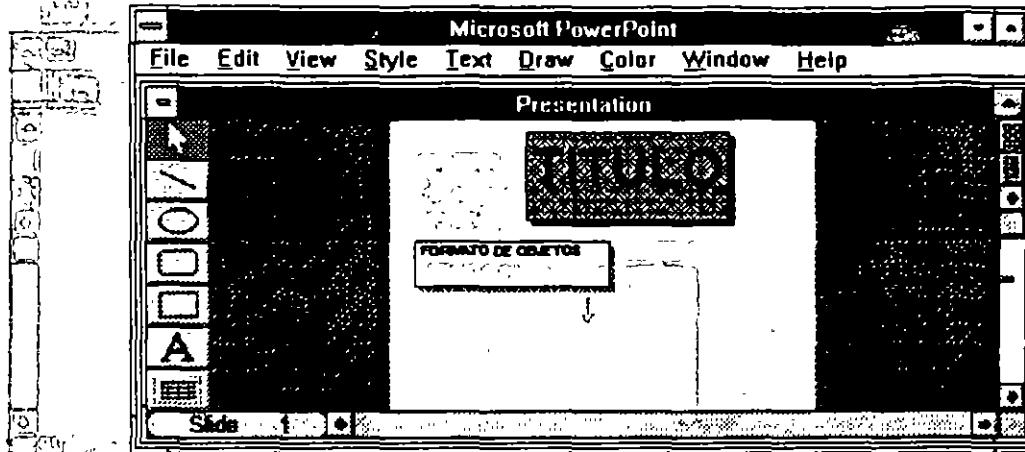
Dentro de Power Point podemos buscar y reemplazar palabras que se encuentran repetidas dentro del texto

Para buscar palabras repetidas en un texto proceda de la siguiente forma:

1 - Seleccione del menú **TEXT > FONTS > FIND/REPLACE**

2.- Aparecerá una caja de diálogo como la que se muestra a continuación, la cual describirá el instructor frente al grupo.

FORMATO DE OBJETOS



Para darle formato a un objetos utilizamos:

- * Estilo de línea:
- * Tamaño del objeto:
- * Relleno del objeto:
- * Sombra del objeto:

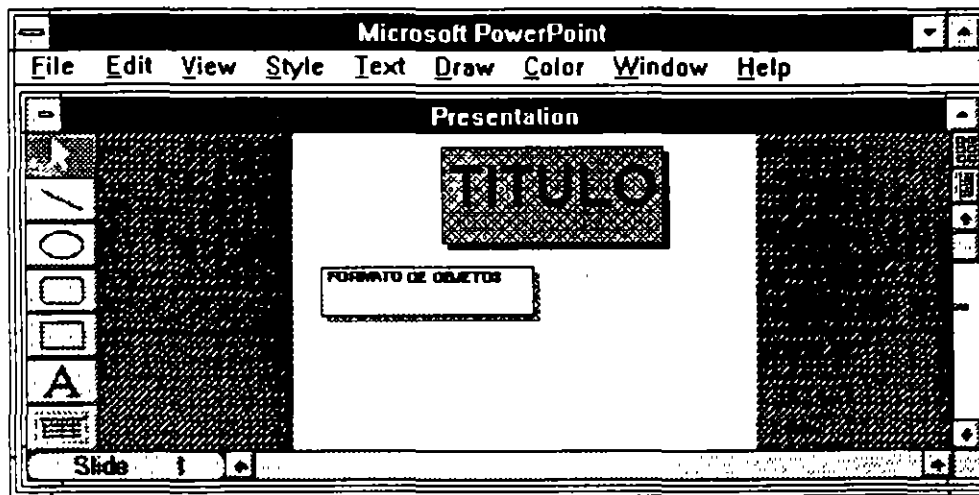
Las opciones de relleno, estilo de línea y sombra de los objetos se encuentran dentro del menú DRAW

Los pasos a seguir para darle formato a un objeto, son los siguientes:

1. Seleccione el objeto a formatear.
2. Active el menú DRAW y seleccione la opción deseada.

Opciones:

1. Opaque: nos sirve para opacar el color de un objeto.
2. Fill: nos sirve para ponerle o quitarle el relleno al objeto seleccionado.
3. Shadowed: nos sirve para ponerle y quitarle la sombra a un objeto.
4. Patterns: nos sirve para cambiar la textura del relleno.
5. Line Style: nos sirve para cambiar el ancho de la línea y tipo de línea.
6. Arrowheads: esta opción sólo se usa en líneas y nos sirve para cambiar de una línea a una flecha.



Todas las opciones antes mencionadas tiene diferentes colores, los cuales podemos cambiar de la siguiente forma:

- 1) Seleccione los objetos a cambiar de color
- 2) Active el menú de COLOR y seleccione la opción deseada.

Opciones:

1. Fill: nos permite ponerle un color diferente al relleno del objeto.
2. Line: permite cambiarle el color de la línea al objeto seleccionado.
3. Shadow: permite cambiarle el color de la sombra al objeto seleccionado.
4. Pattern Contrast: nos permite cambiarle el color al pattern del relleno

PARTES DE UN OBJETO

Las partes que componen un objeto son

- Línea Externa: es la línea que cierra el objeto.
- Relleno: es la parte central del objeto.
- Sombra: es el reflejo del objeto
- Manejadores: son unos pequeños cuadros que aparecen al seleccionar un objeto, y nos sirven para cambiarle el tamaño a un objeto.

TECLAS DE COMBINACIÓN CON LOS OBJETOS

SHIFT + LINEAS = Nos traza líneas rectas con movimientos de 45°

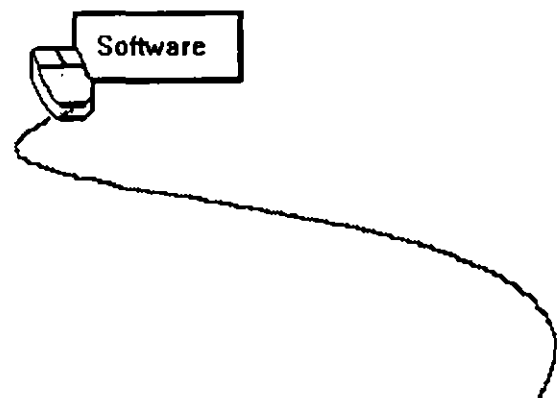
CONTROL + LINEAS = Traza líneas a partir del centro de la misma.

SHIFT + CUADROS = Traza cuadros perfectos

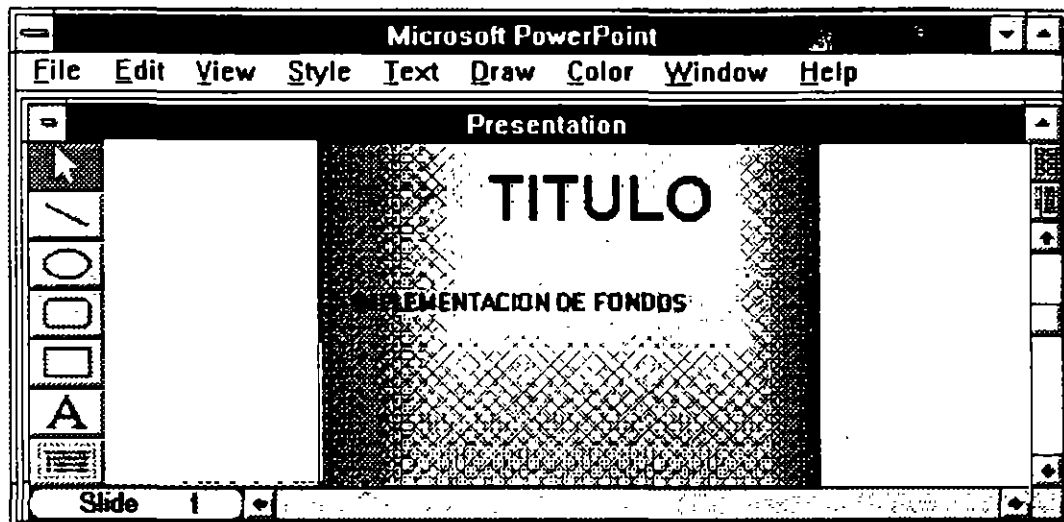
CONTROL + CUADROS = Traza cuadros y rectángulos a partir del centro.

SHIFT + CIRCULOS = Traza círculos exactos

CONTROL + CIRCULOS = traza círculos a partir del centro.



IMPLEMENTACIÓN DE FONDOS



Para poder dar forma a una presentación se necesitan una serie de Degradados o Fondos para esta; dentro de Power Point existen siete tipo de degradados o Fondos los cuales son:

- * None
- * Vertical
- * Horizontal
- * Diagonal Right
- * Diagonal Left
- * From Corner
- * From Tittle

Todos estos Degradados o Fondos se encuentran dentro del menú de COLOR, y seleccionando la opción de COLOR SCHEME aparecerá una caja de diálogo de la cual debemos de seleccionar el botón con el nombre de SHADE BACKGROUND

Dentro de esta opción aparecerán los Degradados o Fondos que podemos usar en Power Point, junto con estas tres opciones que son.

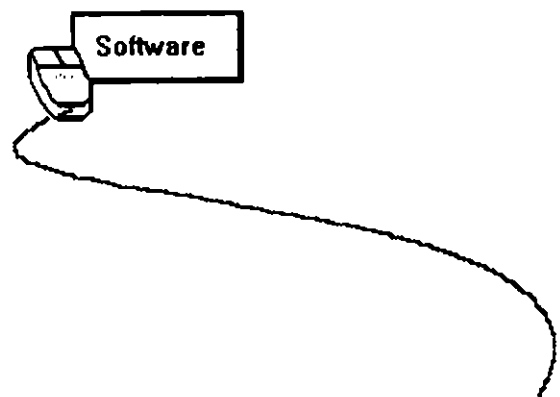
1. THIS SLIDE.
2. MATCHING SLIDE.
3. ALL SLIDE.

Estas opciones se refieren:

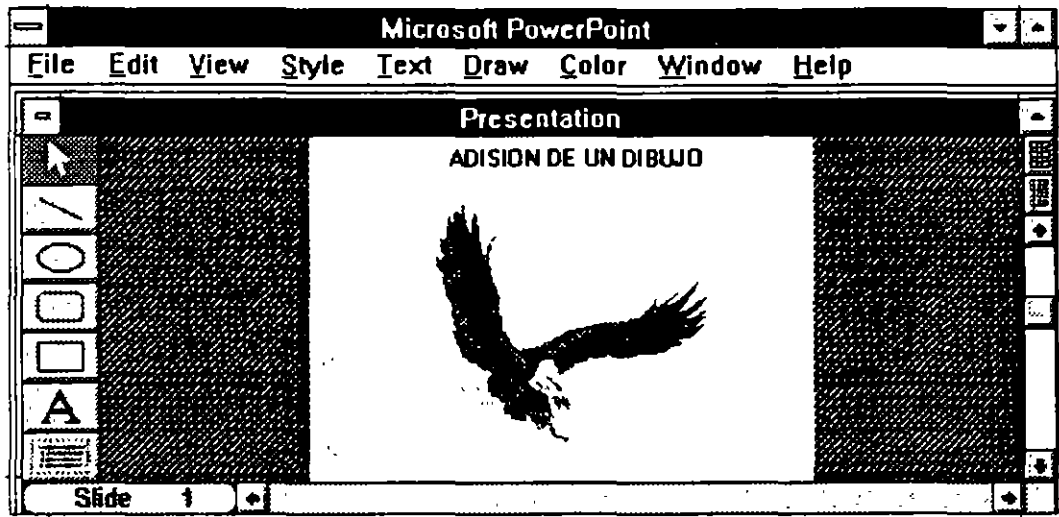
- La primera, si el degradado seleccionado se desea implementar en la hoja de trabajo activa.
- La segunda, si el degradado o fondo se implementará en una hoja maestra
- La tercera, si el fondo o degradado se implementará en todas las hojas de trabajo.

Para cambiar el color de fondo de una página proceda de la siguiente forma:

- 1) seleccione el menú COLOR : COLOR SCHEME.
- 2) Active el botón CHANGE COLOR.
- 3) Marque el color de FILL.
- 4) Seleccione el color de su preferencia.
- 5) Active el botón de O.K.
- 6) Observe el ejemplo del lado derecho.
- 7) Seleccione APPLY.
- 8) Dé un 'click' sobre el área de trabajo para regresar a la presentación.



ADICIÓN DE DIBUJOS A UNA PRESENTACIÓN



Power Point cuenta con librerías de dibujos creados por profesionales del diseño gráfico que pueden ser incluidas en nuestras presentaciones.

ADICIÓN DE OBJETOS DESDE LA LIBRERIA

Para pegar o agregar a una presentación u hoja de trabajo un objeto ya creado o de otra presentación, realice el siguiente proceso:

- 1) Active el menú de FILE : OPEN.
- 2) Seleccionada la opción de OPEN debemos elegir uno de los archivos ya creados por Power Point, en el subdirectorio de CLIPART dentro del directorio POWERPNT.

PARA COPIAR UN OBJETO

Ya que el archivo se encuentre en la hoja de trabajo siga este procedimiento:

- 1) Seleccione el objeto que vaya a copiar de ese archivo
- 2) Active el menú de EDIT : COPY
- 3) Después de copiado el objeto nos pasamos a nuestra presentación y activamos el menú de EDIT : PASTE.

Al activar la opción de PASTE aparecerá el objeto antes seleccionado y podemos empezar a modificarlo

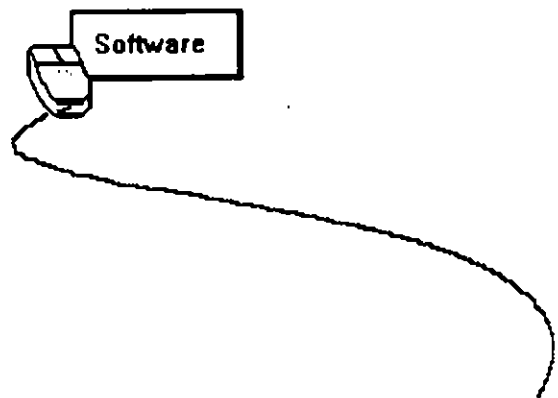
DIBUJOS DE OTROS PAQUETES

Para importar dibujos de otros paquetes simplemente realice este proceso:

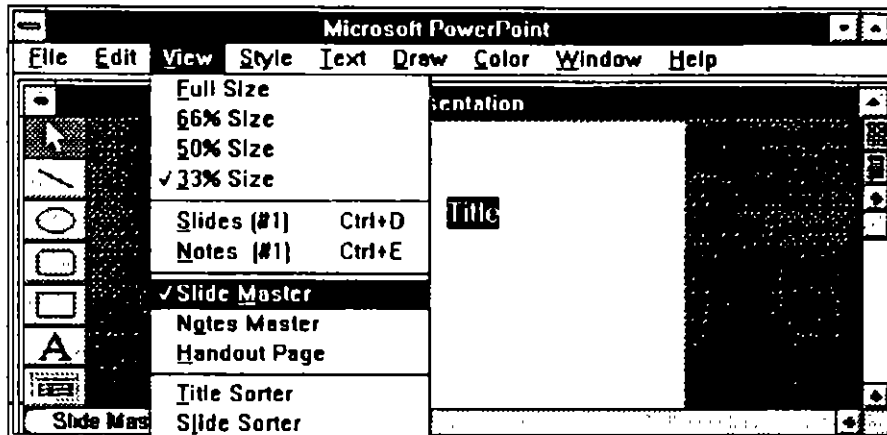
- 1) Seleccione el menú de FILE : IMPORT.
- 2) Seleccione cualquiera de las siguientes opciones:
 - * Paintbrush Picture: para hacer un dibujo en Paintbrush y darlo de alta al cerrar la ventana.
 - * Package: para incluir íconos de Windows o de otro paquete.

Para incluir dibujos de otra librería:

- 1) Seleccione el menú de FILE : PASTE FROM.
- 2) Escriba la ruta en donde se encuentran los dibujos.



CREACIÓN DE UNA IMAGEN MAESTRA



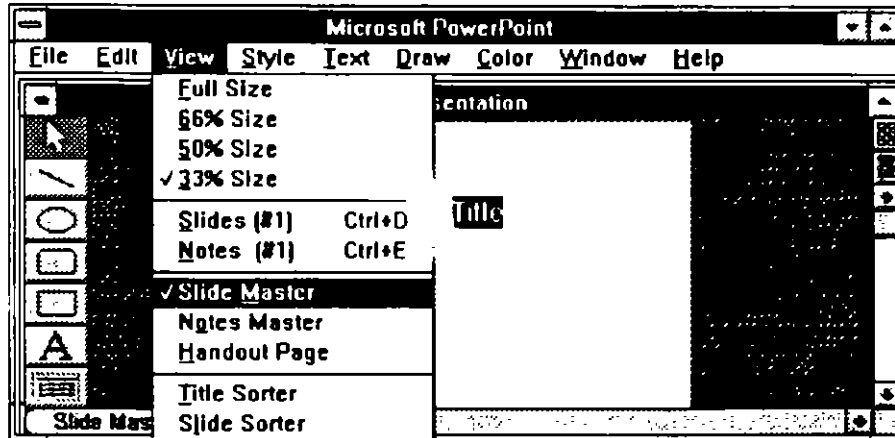
Una hoja maestra es un SLIDE, en la cual se pueden colocar los objetos, texto y gráfico que pudiesen llevar todas las hojas de trabajo, es importantes enfatizar que no se pueden borrar los objetos colocados en la hoja maestra.

Para crear una hoja maestra (Slide Master), siga este procedimiento:

1) Active el menú de VIEW y selecciona la opción de SLIDE MASTER.

Notará que en el contador de imágenes aparece el nombre de SLIDE MASTER de esa forma nos daremos cuenta que estamos trabajando con una hoja maestra.

2) Una vez editada la hoja maestra se selecciona el menú VIEW : SLIDES (#), para regresar a la presentación normal.



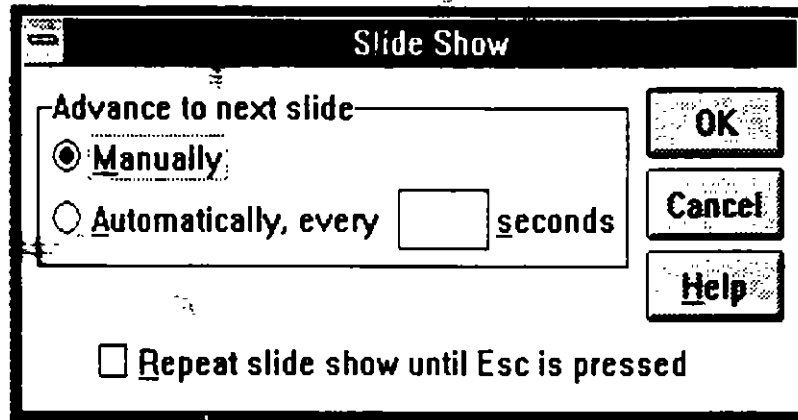
En ocasiones es necesario que todas las hojas de trabajo lleven un mismo gráfico u objeto, pero en ocasiones no todas las hojas de trabajo llevan lo que la hoja maestra, en ese caso podemos hacer que una o varias hojas de la presentación no contenga lo que la hoja maestra.

Para esto, simplemente:

- 1) Nos posicionamos en la hoja de trabajo que no queremos que lleve lo mismo que la hoja maestra.
- 2) Active el menú de EDIT y seleccione la opción de OMIT MASTER.

Con estos pasos realizados, la hoja seleccionada quedará desligada de la presentación y no presentará lo mismo que la hoja maestra.

ANIMACIÓN



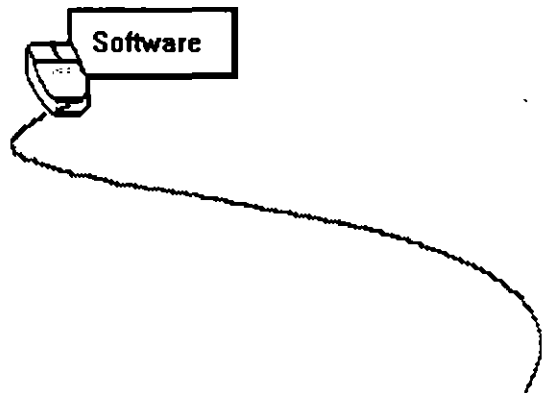
VISTA DE UNA PRESENTACIÓN

Para ver los resultados en pantalla de una presentación elaborada por el usuario debemos realizar los siguientes pasos.

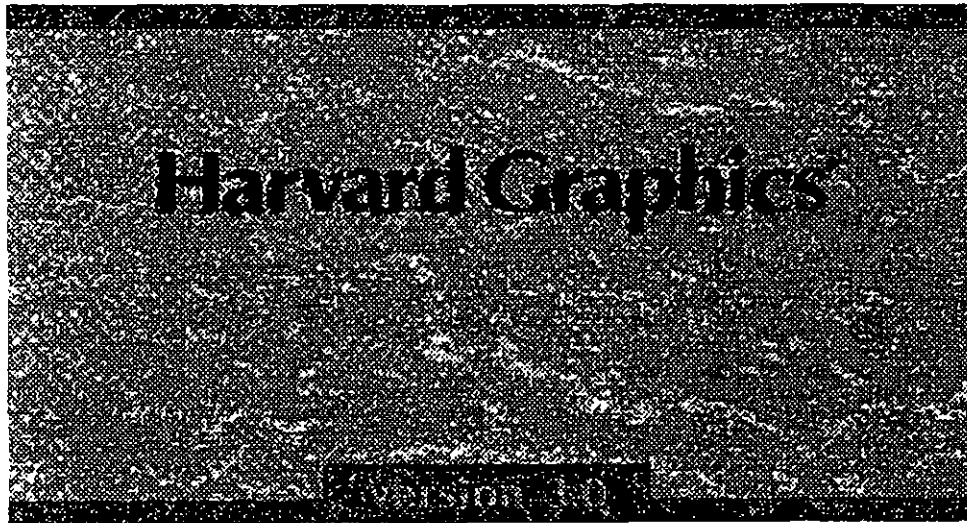
- 1) Active el menú de FILE.
- 2) Seleccione la opción de SLIDE SHOW.
- 3) Aparece una pequeña caja de diálogo en la cual debemos de especificar si queremos que la presentación se presente manual o en un tiempo especificado por el usuario.

CAPITULO 5

HARVARD GRAPHICS



INTRODUCCIÓN



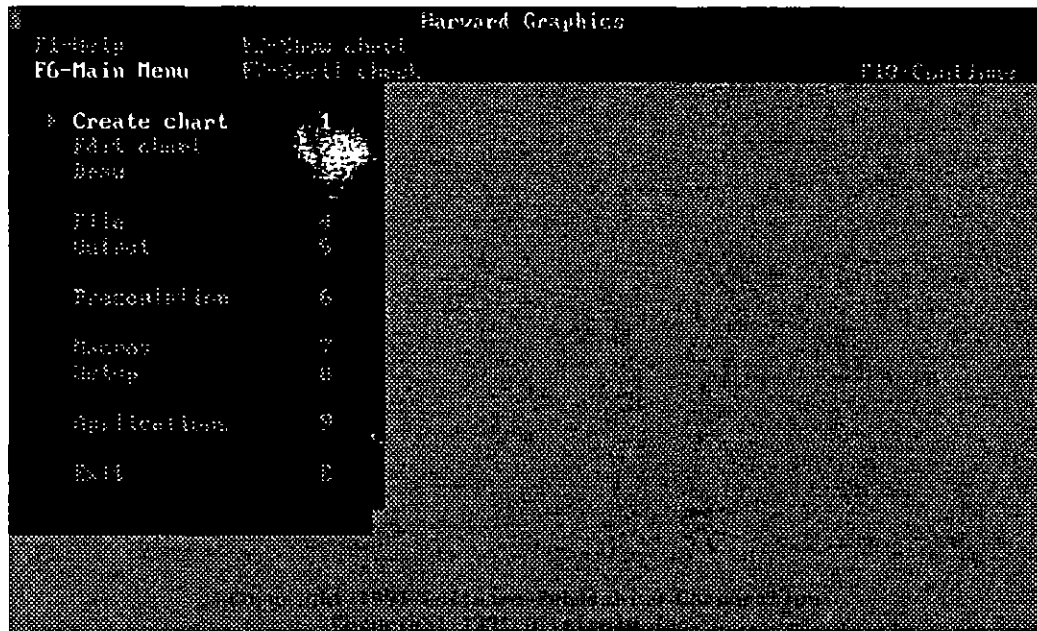
Acceso a Harvard Graphics:

Para entrar a Harvard Graphics 3.0, basta teclear desde el indicador de D.O.S.:

```
C:\HG3> HG3
```

Al hacerlo aparece instantáneamente la pantalla vista en la figura superior

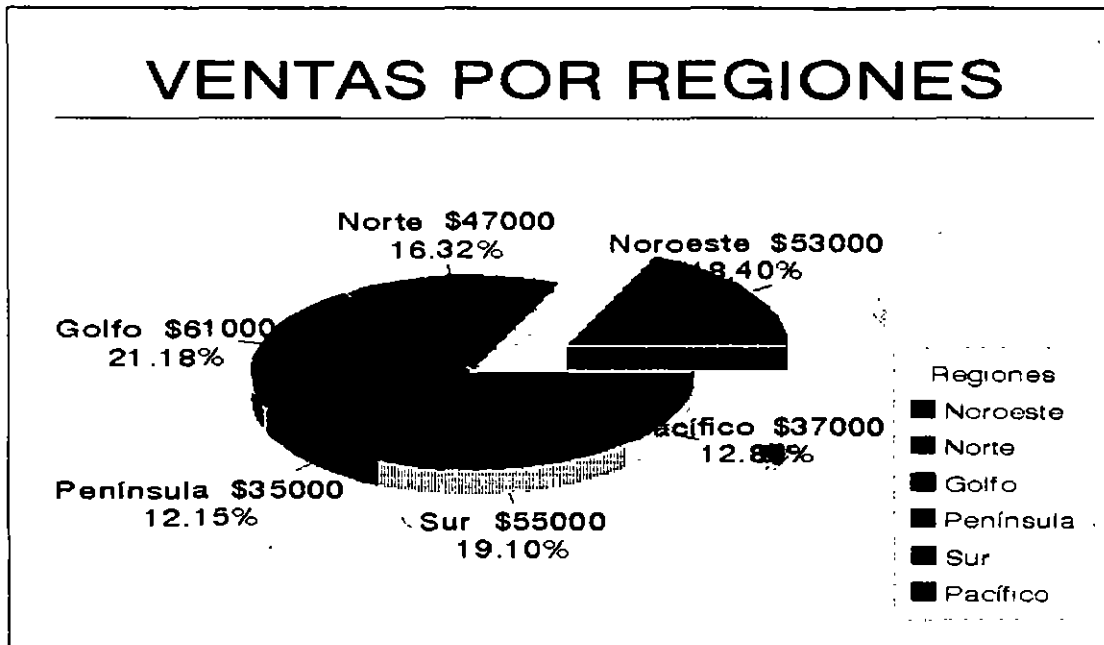
PARTES DE LA PANTALLA



Una vez que se ha pasado por la pantalla de presentación, aparece la pantalla principal de trabajo de Harvard Graphics, la cual incluye:

- Referencia de teclas de funciones (accesibles con mouse) en la parte superior de la pantalla
- Menú principal en la parte izquierda de la pantalla
- Nombre del archivo abierto en la parte superior izquierda de la pantalla

GRAFICOS ELEMENTALES

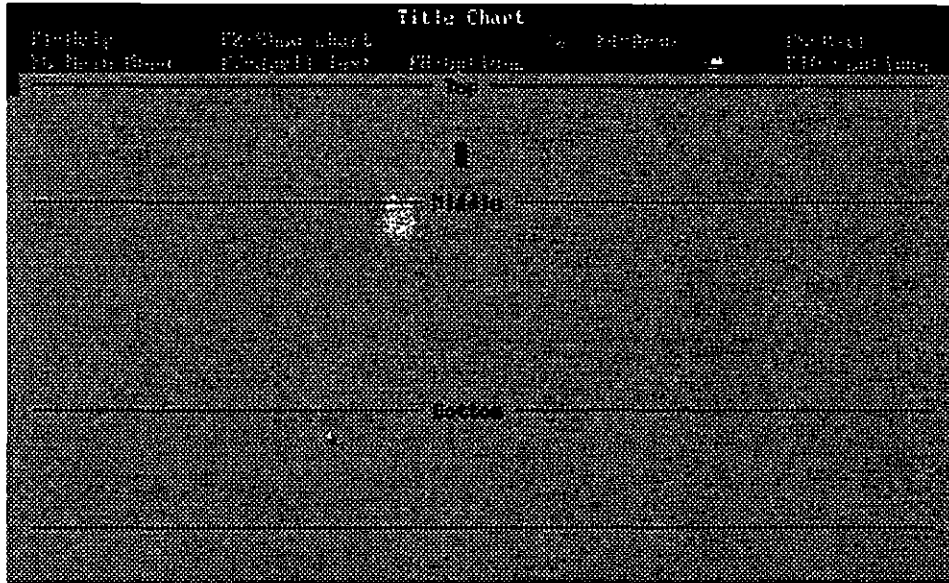


Harvard nos permite la creación de gráficos en forma sumamente sencilla, pasando por el punto de cargar los datos en una hoja de sencillo manejo y de inmediato poder ver el gráfico.

Las hojas gráficas que puede uno manejar son:

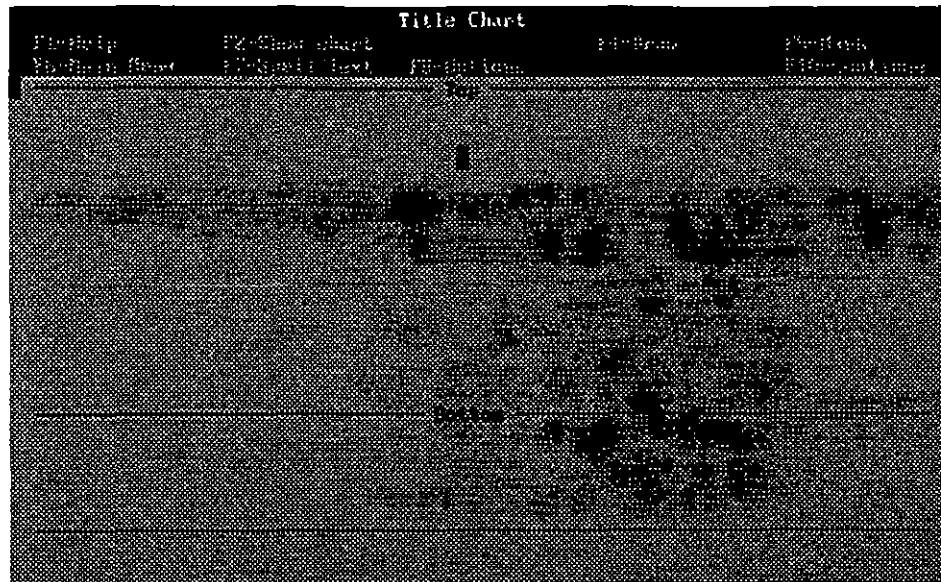
- Texto
- De gráficas
- De línea
- De barras
- De área
- De puntos
- Organigramas
- Dibujo libre
- Esquema tomado de galería

GRAFICOS DE TEXTO



Dentro de Harvard podemos incluir fácilmente textos en diversos tamaños, tipos de letra y estilos. Las hojas de texto se dividen en:

- Title (*Título*)
- Bullet (*Columna*)
- Table (*Tabla*)

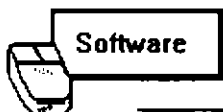
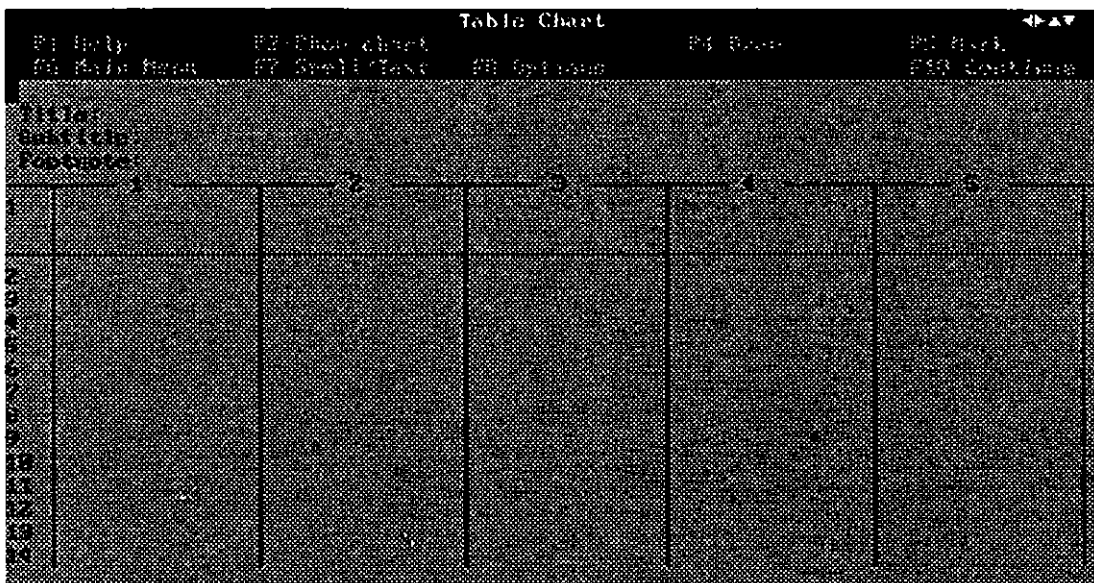


Software

Las hojas de título incluyen:

- Título
- Subtítulo
- Notas al pie
- Parte superior
- Parte media
- Parte inferior

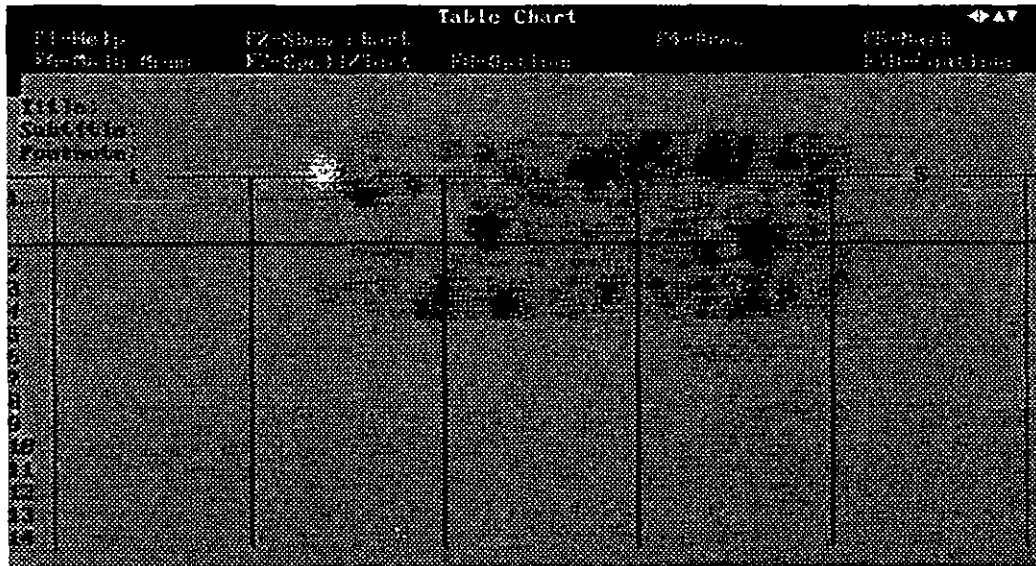
Generalmente se utilizan para generar una portada de presentación y los tipos de letra disponibles por omisión son de un tamaño grande.



Las hojas de columnas incluyen:

- Título
- Subtítulo
- Notas al pié
- Area libre para captura de texto distribuido en columna

Estas hojas son utilizadas para presentar textos amplios como parte de una presentación.



Software

Como última hoja de texto está la de tabla, en la cual podemos introducir texto en forma matricial. Su información es:

- Título
- Subtítulo
- Notas al pie
- Información de la tabla, distribuida en columnas y renglones a la medida del usuario.

GRAFICOS DE PIE

Sector	Valor	Cut	Color	Pattern
Norte	53000	Yes	Cun DIS	0
Golfo	47000	No	Blu DIS	1
Peninsula	61000	No	Blu LIS	2
Sur	35000	No	Cun IS	3
Marañón	55000	No	Yel LIS	4
		No	White IS	5
		No	Cun DIS	6
		No	Blu DIS	7
		No	Blu LIS	8
		No	Cun IS	9
		No	Yel LIS	10
		No	White IS	11



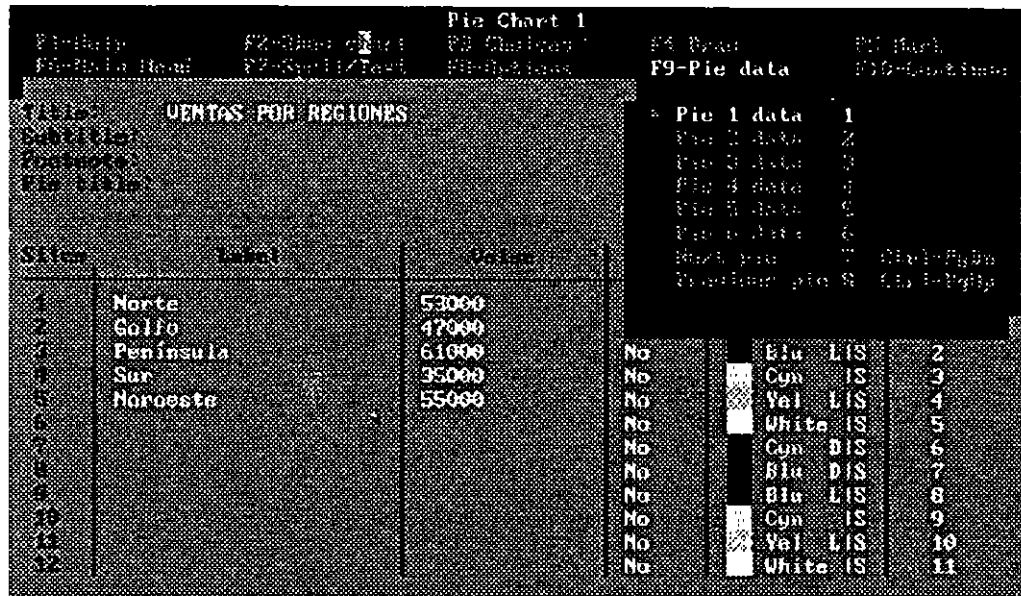
Para crear una gráfica de pie, debemos tener el siguiente procedimiento:

Accesar desde el menú principal la opción Create chart [1]. A partir de ahí, tomar la opción de Pie [2], lo cual nos lleva a la pantalla mostrada en la figura.

En esta pantalla, debemos llenar los datos:

- Label** Para los títulos de cada sector
- Value** Para el valor del sector
- Cut** Ponerlo en Yes para separar el sector del resto del pie
- Color** Para determinar el color del relleno del sector respectivo
- Pattern** Para modificar el patrón de relleno del sector.

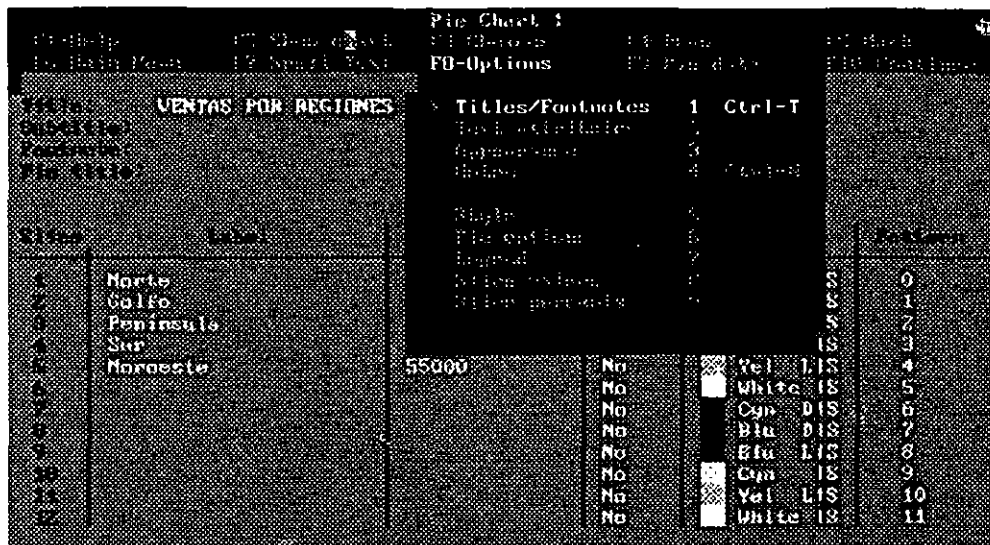
Intercambio Entre Gráficos de Pie



Software

Como podemos tener en la misma hoja diversos pies, podemos intercambiarnos entre las hojas de datos de los distintos pies con la tecla F9 (Pie data). Esto nos lleva a cambiar entre las hojas de datos con el fin de editar las distintas gráficas de la hoja.

Opciones de las Gráficas

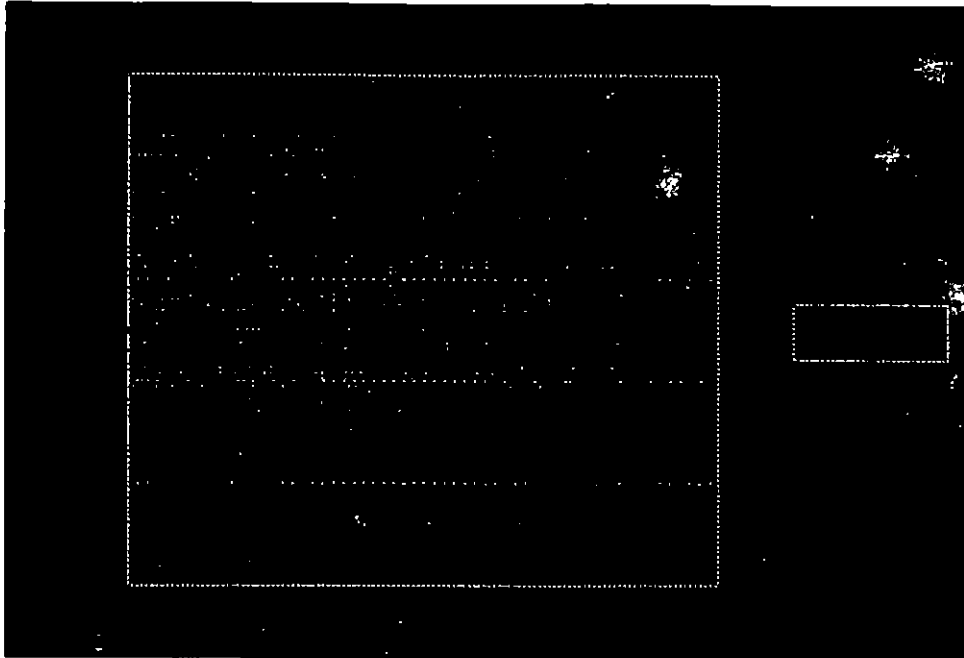


Software

A las gráficas de pie les podemos cambiar por medio del menú Options (F8) los siguientes atributos:

- Títulos y notas al pie.
- Atributos de los textos que incluyan.
- Apariencia de la gráfica.
- Notas (comentarios) acerca de la gráfica.
- Estilo de visualización.
- Leyendas.
- Formatos para desplegar los valores de cada sector.
- Formatos para desplegar los porcentajes generados en cada sector.

GRÁFICOS AVANZADOS



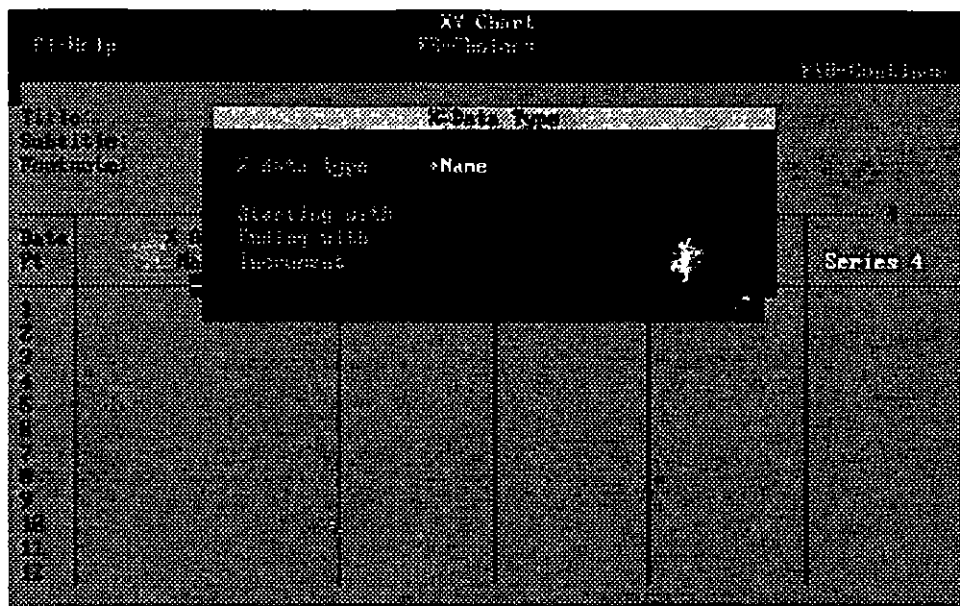
Gráficas de Línea. Para generar las gráficas de línea:

- Menú principal
- Create chart (1)
- XY (3)

Esto nos lleva a un submenú en el que podemos elegir las opciones de las diversas presentaciones de las gráficas basadas en dos valores (XY), que son barras, barras apiladas, barras sobrepuestas, barras con líneas, área, mínimos y máximos y puntos. Para una gráfica de líneas:

- Line (5)

Lo cual nos lleva a una hoja de datos.



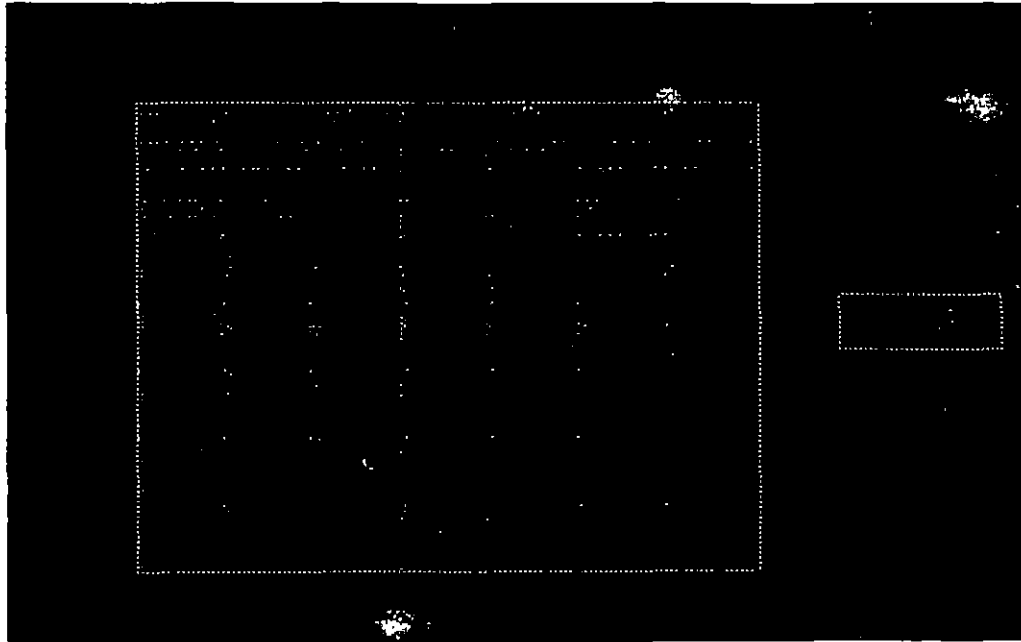
Una vez en la hoja de datos, automáticamente nos preguntará el tipo de datos del eje X, con qué valor empezar estos datos, con cual terminan y cuál es el incremento.

INCLUIR FIGURA DEL ARCHIVO SCREEN86.PCX

Ya que especificamos los valores del eje X, nos pasa a la hoja de datos misma, en la cual podemos llenar los valores de las series 1 en adelante para los datos del eje X que en forma automática generó el programa.

Una vez llenos estos datos podemos proceder a generar la gráfica (F10) o visualizarla en forma previa (F2)

GRAFICAS DE BARRAS



Software

Para generar las gráficas de barras:

- Menú principal
- Create chart (1)
- XY (3)
- Bar (1)

Al hacer esto llegaremos a una pantalla en la que se nos preguntan los valores para el eje X, y de manera similar a las gráficas de línea pasar a las hojas de datos.

MY Chart

F1 Help F2 Show chart F4 Back F5 Next
 F3 Data Menu F7 Open/Close F8 Options F9 XY Axis F10 Contours

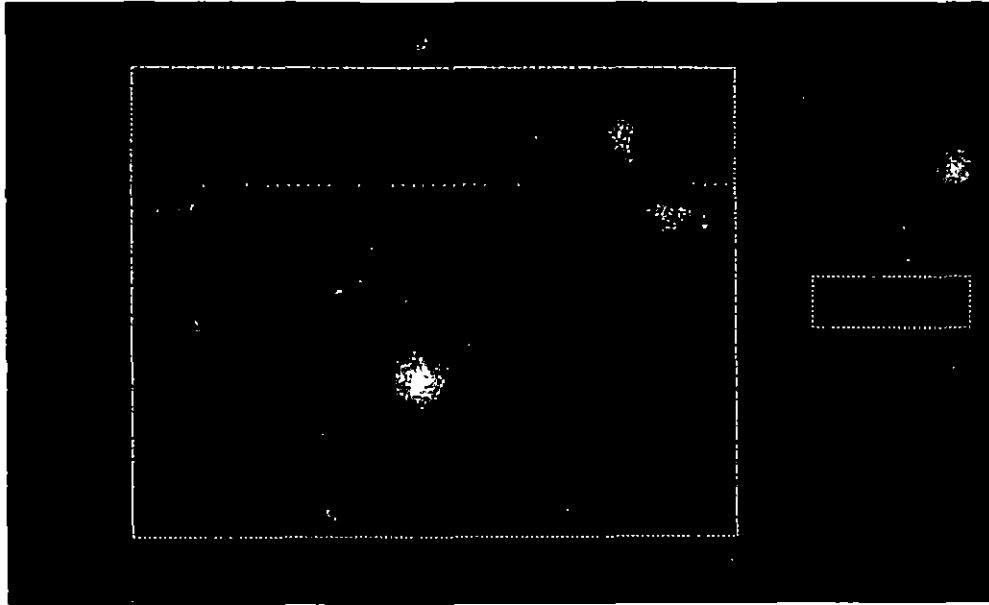
Title:
 Date:
 X-axis:
 Y-axis:

Date	Year	Series 1	Series 2	Series 3	Series 4
1	1987	50110			
2	1988	52501			
3	1989	57100			
4	1990	61125			
5	1991	62200			
6	1992	47300			
7	1993	50200			
8					
9					
10					
11					
12					



Una vez en la hoja de datos, necesitamos introducir los datos de las distintas series que conformarán la gráfica de barras, pudiendo en todo momento revisar la gráfica que hasta este momento se haya generado.

GRAFICAS DE ÁREA



Para generar una gráfica de área:

- Menú principal
- Create chart (1)
- XY (3)
- Area (6)

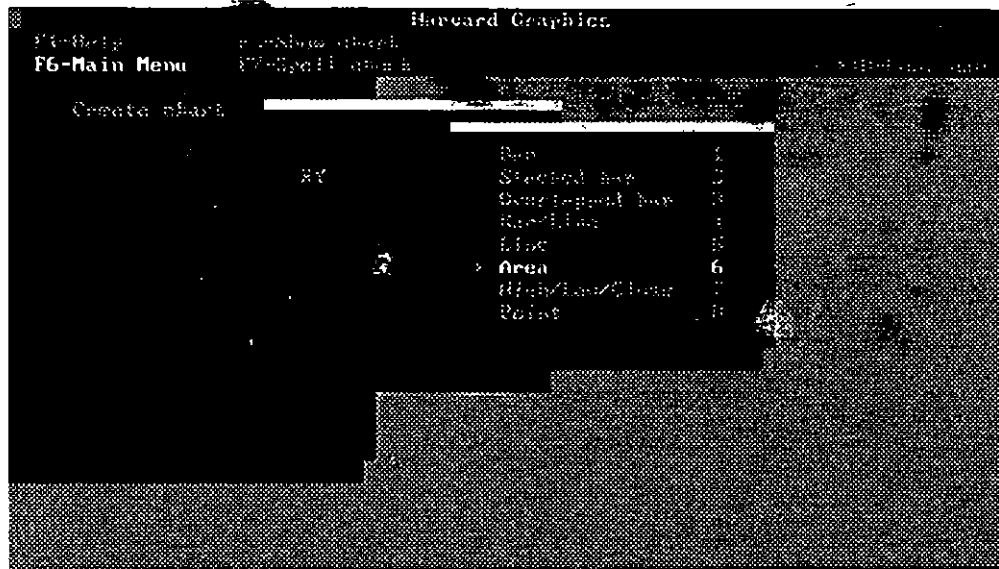
XY Chart

Series 1	Series 2	Series 3	Series 4
Monday	17		
Tuesday	12		
Wednesday	5		
Thursday	19		
Friday	13		



Ya que se llega a la hoja de datos y se han llenado los valores para generar los datos del eje X, debemos llenar las series para las áreas a generar.

GRAFICOS DIVERSOS



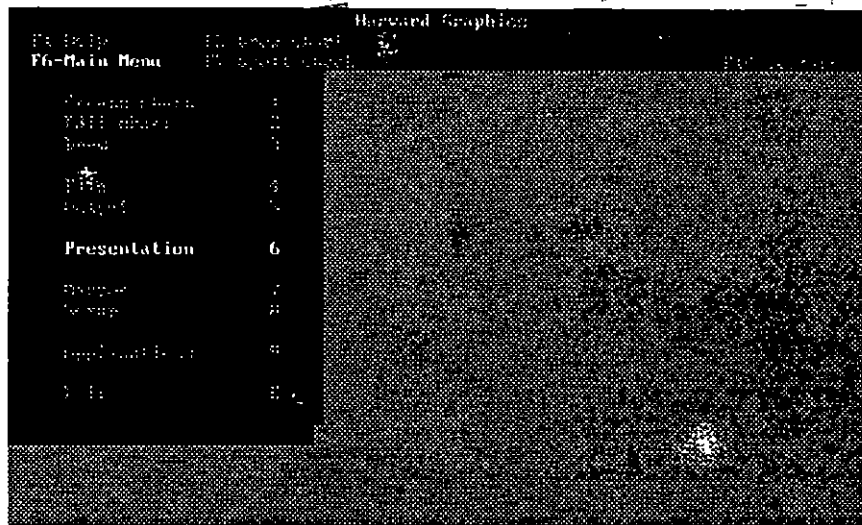
Software

Además de estos tipos de gráficas, podemos generar las siguientes:

- Barras apiladas
- Barras sobrepuestas
- Mínimos y máximos
- Puntos

Todas ellas con un procedimiento muy similar al seguido para generar los tipos de gráficas anteriores.

PRESENTACIONES



Dentro de Harvard Graphics podemos crear fácilmente presentaciones basadas en los esquemas que con anterioridad se hayan hecho. Esto se hace por medio del menú principal, con la opción Presentation (6).



Al entrar al módulo Presentation tenemos a la vista varias opciones:

- Create presentation (1)
- Edit presentation (2)
- Display ScreenShow (3)
- Get presentation (4)
- Save presentation (5)
- Spell check presentation (6)

Por medio de todas estas opciones nos es posible manejar en una forma rápida la creación, edición y visualización de una presentación con alta calidad.

CREACION DE HISTORIAS

Slide	Action	Speed	Time	Action	Speed	Time
	Replace					
	Overlay	Slow	0:05	Replace	Slow	
	Wipe	Slow	0:05	Overlay	Slow	
	Scroll	Slow	0:05	Wipe	Slow	
	Fade	Slow	0:05	Scroll	Slow	
	Open	Slow	0:05	Fade	Slow	
	Close	Slow	0:05	Open	Slow	

Software

Una vez accesada la opción de crear presentación, tenemos a la vista una hoja en la que se genera una relación de archivos de lámina (.CH3) ó figuras adicionales (.PCC), en la que podemos dar de alta todas las láminas de las que requerirá la presentación.

Los datos para cada lámina son:

- Nombre de archivo
- Forma de dibujarlo
- Dirección del dibujo
- Velocidad de dibujo
- Tiempo de permanencia (en segundos)
- Forma de borrar
- Dirección de borrado
- Velocidad de borrado

Así mismo, las teclas especiales para el manejo de la presentación son:

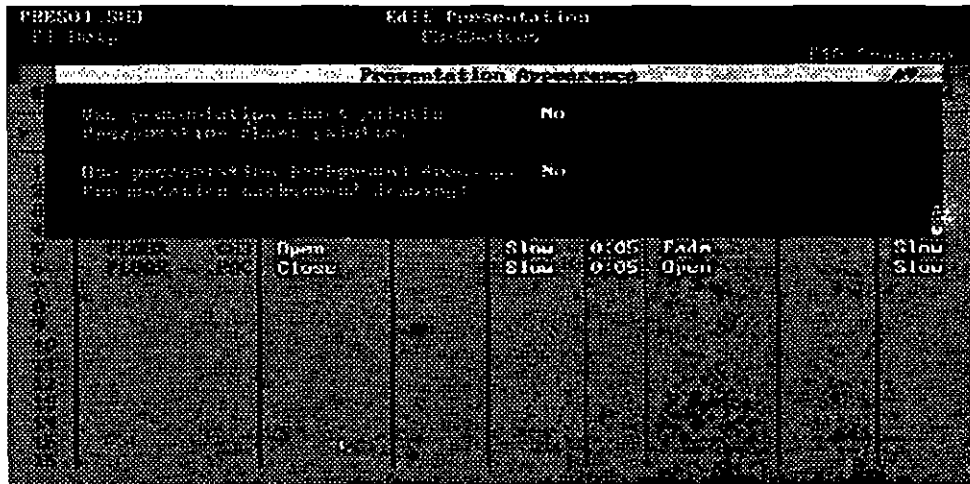
- F4: Descripción/efectos
- F7: Agregar/editar láminas
- F9: HyperShow

PRES01.SHD		Edit Presentation		F8-Options		Presentation titles/footnotes		1
1	SOFT01	CH3	Overlap	Slow	0:05	Overlap		Slow
			Wipe	Slow	0:05	Wipe		Slow
			Scroll	Slow	0:05	Scroll		Slow
			Fade	Slow	0:05	Fade		Slow
			Open	Slow	0:05	Open		Slow
			Close	Slow	0:05	Open		Slow



Las opciones (F8-Options) existentes para el manejo de la presentación son:

- Presentation titles/footnotes (1)
- Presentation text attributes (2)
- Presentation appearance (3)



Software

Dentro de la apariencia de la presentación tenemos opciones para:

- Utilizar la paleta de presentación y en su caso cuál será esta.
- Utilizar fondo de presentación y cuál será éste.

Por omisión, estas opciones están ajustadas a No.

Efectos de Dibujo de Láminas

Slide	Object	Effect	Duration	Action
1	SOFT01	CH3	0:05	Replace
1	SOFT01	CH3	0:05	Overlay
1	SOFT01	CH3	0:05	Wipe
1	SOFT01	CH3	0:05	Scroll
1	SOFT01	CH3	0:05	Fade
1	SOFT01	CH3	0:05	Open
1	SOFT01	CH3	0:05	Close
1	SOFT01	CH3	0:05	Blinds
1	SOFT01	CH3	0:05	Iris

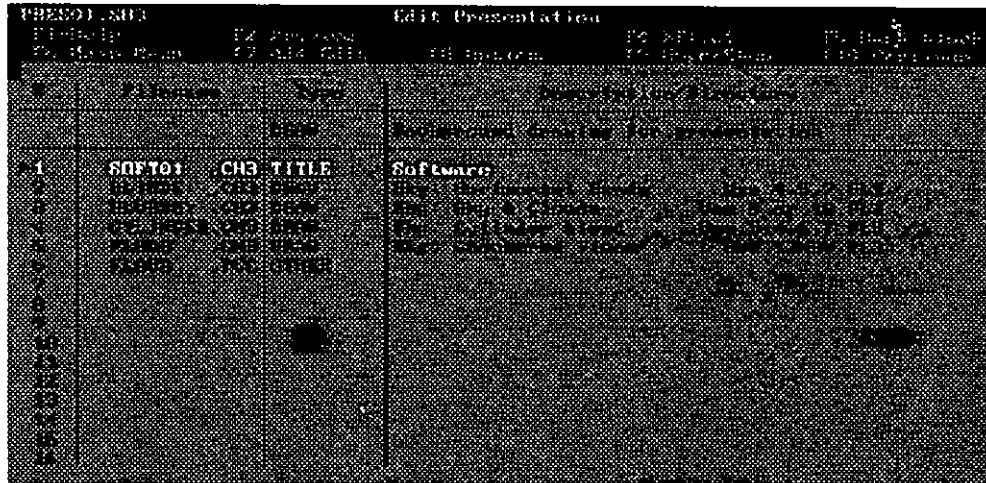


Dentro del dibujo de cada lámina de la presentación, tenemos disponibles 9 efectos:

- Replace
- Overlay
- Wipe
- Scroll
- Fade
- Open
- Close
- Blinds
- Iris

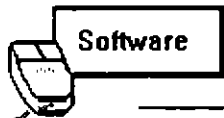
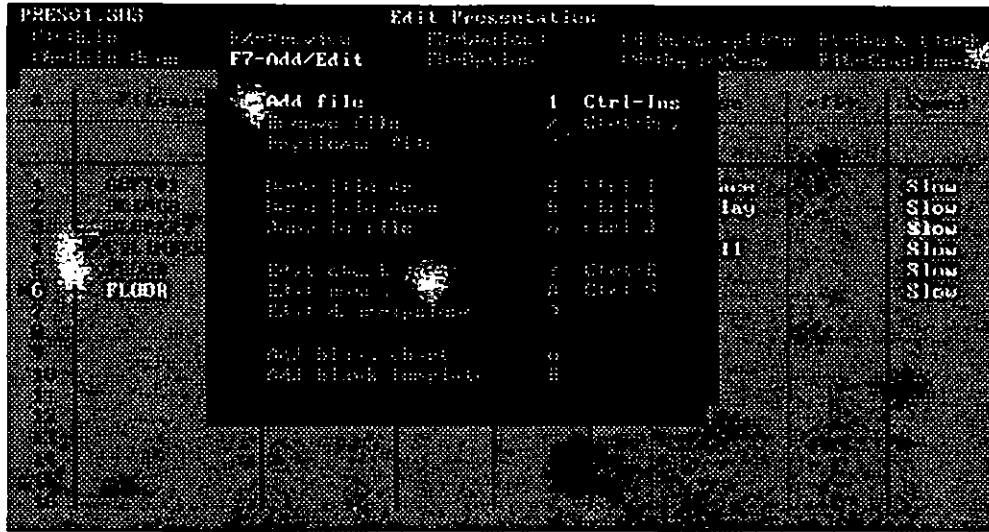
Estos mismos efectos están también disponibles para borrar la figura.

Descripción de Láminas



Al seleccionar F4-Description, F4 se convierte en la tecla para regresar a Effects.

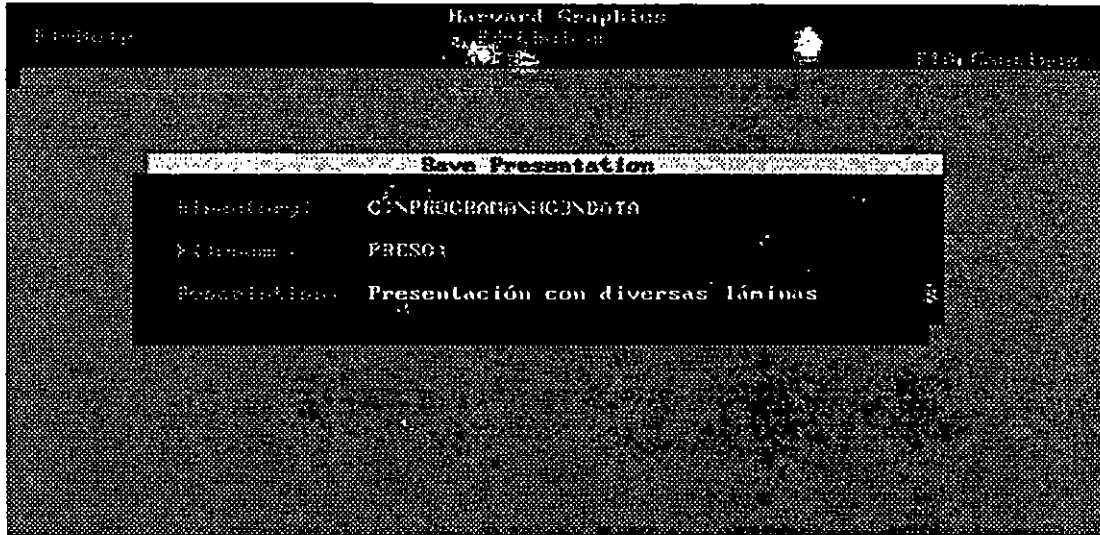
En la vista de descripciones, tenemos a la vista los nombres de archivo, su tipo, descripción y si utilizamos archivos que incluye Harvard Graphics, con qué paletas es óptimo que se presente cada uno de ellos.



Para agregar un archivo a la presentación, basta con seleccionar F7-Add/Edit y seleccionar la opción que se ajuste a lo que necesitamos.

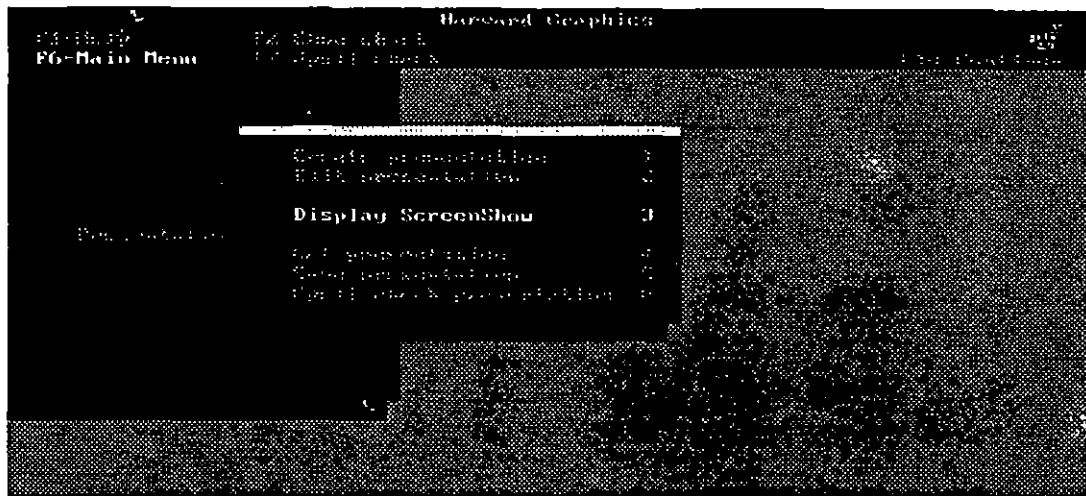
Además, podemos quitar archivos de la presentación, duplicarlos, cambiarlos de secuencia, editar cada archivo y agregar láminas o templates en blanco.

Grabado de Presentaciones



Una vez terminada la presentación, es necesario grabarla en disco, para que esté disponible posteriormente. Esto se logra accediendo al menú principal, con la opción Presentation (6) - Save presentation (5), con lo cual aparece la pantalla ilustrada en la figura, donde necesitamos darle un nombre de archivo y opcionalmente escribir su descripción.

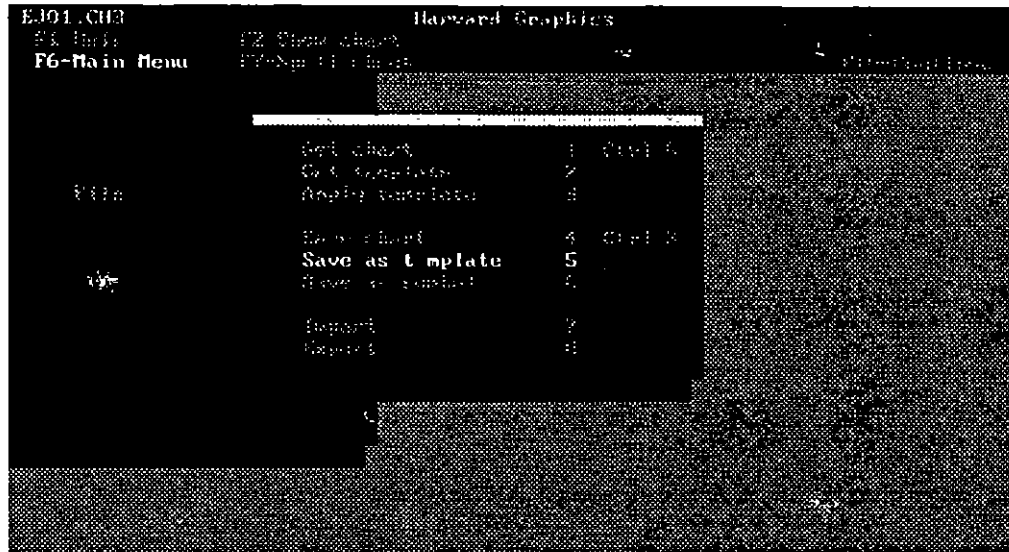
Presentación en Pantalla



Una vez que la presentación se ha grabado, puede uno verificar su ortografía con la opción Spell check presentation (6) del menú Presentation.

Para que la presentación se muestre en pantalla, es necesario seleccionar la opción Display ScreenShow (3), con lo cual podemos ver todas las láminas en la secuencia que hayamos especificado y con sus respectivos efectos.

TÓPICOS ADICIONALES



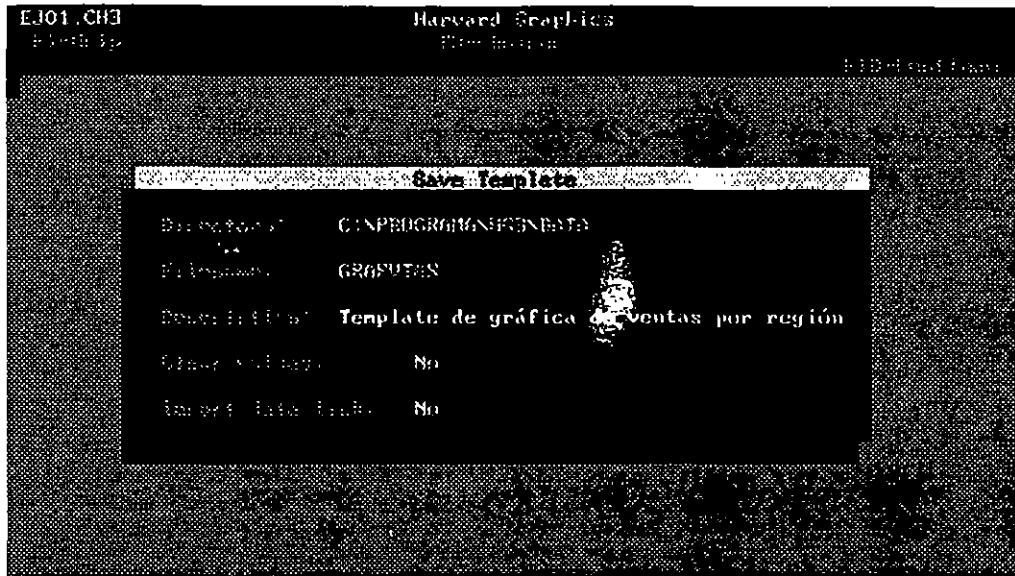
Software

Definición de Templates.

Un template es un archivo con extensión .TP3 que guarda todos los datos que se hayan generado en una lámina, con el fin de que sirva como base para generar en el futuro nuevas láminas de una manera sencilla y rápida, ya que solamente se tendrán que especificar entonces los nuevos datos. Todas las opciones de estilo y ajustes de la gráfica ya estarán predefinidos en el template.

Para crear un template en base a la gráfica actual basta con seguir estos pasos:

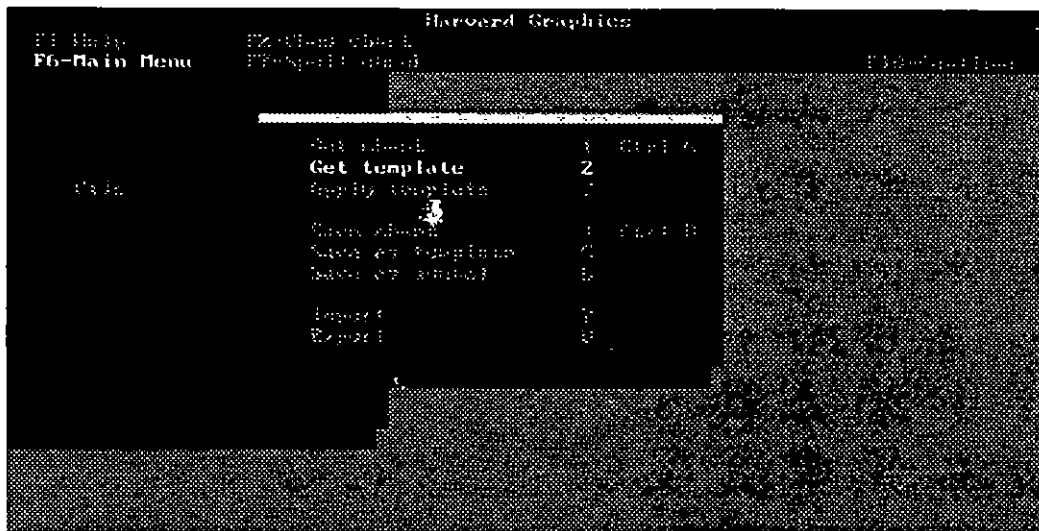
- Main menu (F6)
- File (4)
- Save as template (5)



Una vez que se ha invocado a la grabación como template, aparece la pantalla de la figura superior, en la cual podemos especificar.

- Nombre del template
- Descripción
- Guardarlo con los valores actuales o no
- Importar enlaces de datos o no

Utilización de un Template

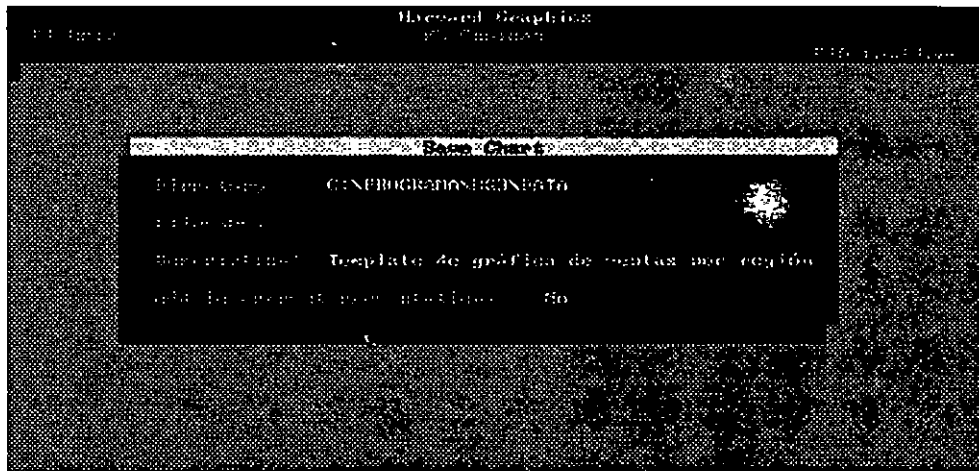


Para crear un nuevo esquema en base a un template, debemos seguir estos pasos:

- Main menu (F6)
- File (4)
- Get template (2)

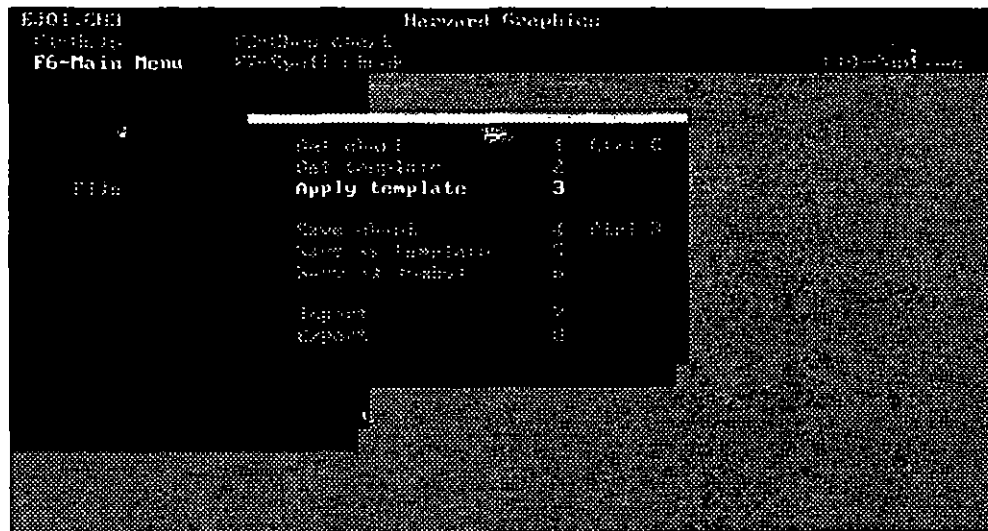
Una vez hecho lo anterior, seremos remitidos a la hoja de datos (según el tipo de esquema que contenga el template), para su respectiva edición.

Grabación de la Nueva Lámina Basada en un Template



Una vez editado el **template**, es necesario grabar el esquema basado en el mismo, como lámina autónoma. Para esto, basta con seguir el procedimiento normal de grabación, y ya se nos propondrá una descripción del archivo (la misma que tenga el template).

Aplicación de un Template a una Lámina Actual



Software

Si uno desea aplicar los ajustes que contenga un template a la lámina actual, esto se puede hacer, siempre y cuando las láminas actual y de template sean del mismo tipo. Al aplicar el ajuste se pueden cambiar dibujos y los ajustes de opciones de F8.

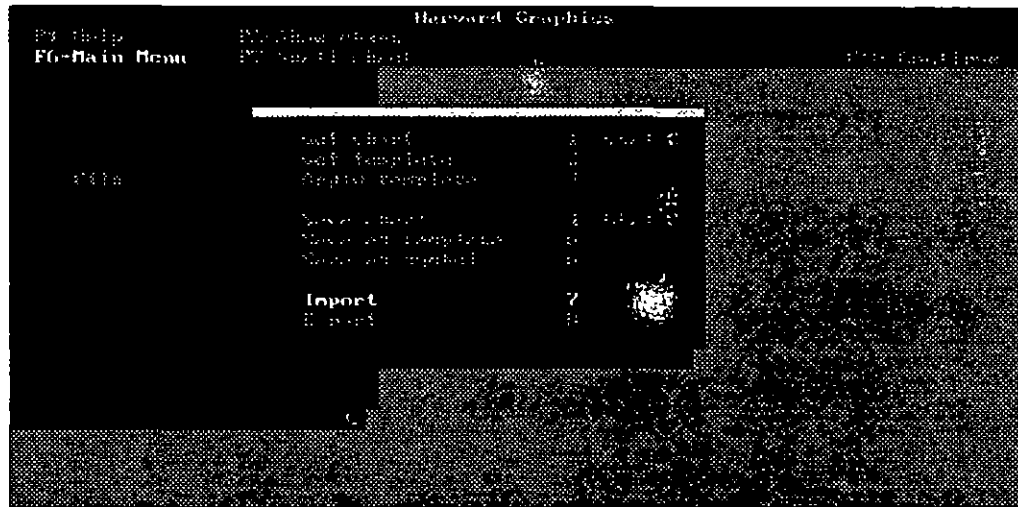
Esto se puede hacer:

- Main menu (F6)
- File (4)
- Apply template (3)

Una vez invocada la aplicación del template, aparece una lista con todos los templates disponibles en disco, con su nombre, tipo de gráfica y su respectiva descripción.

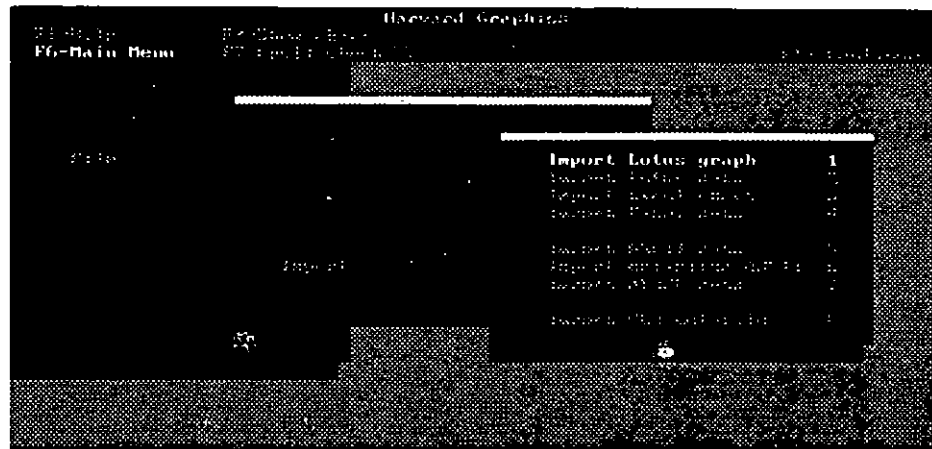
Al seleccionar uno de ellos, en forma automática se aplican todos los ajustes que contenga el template a la lámina actual. Posteriormente se debe guardar la lámina actual con el procedimiento normal.

IMPORTACION/EXPORTACION



Harvard Graphics es capaz de importar y exportar datos de diversos programas, con el fin de adecuarse a las necesidades del usuario que ya tenga gráficas en otro paquete o que necesite gráficas que ya tiene en Harvard para usar en otros programas.

Importación



Para importar archivos, es necesario acceder la opción File (4) del menú principal, de ahí seleccionar Import (7), con lo cual nos presenta la lista de paquetes de los que puede importar datos.

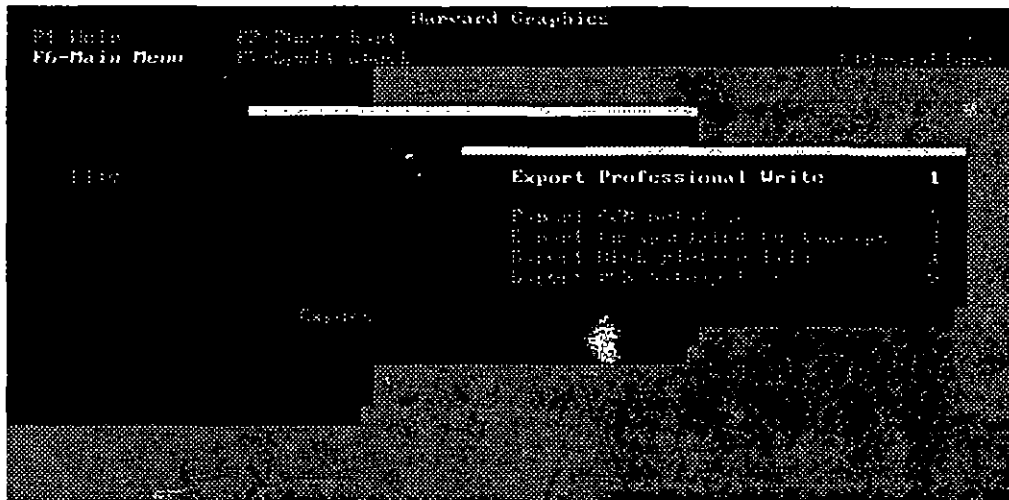
Harvard Graphics puede leer archivos:

- Gráficas salvadas de Lotus 1-2-3 (.PIC)
- Datos de Lotus (.WK?. .WR?) [Incluye Symphony]
- Gráficas salvadas de Excel (.XLC)
- Datos de Excel (.XLS)
- Datos con formato ASCII
- Datos ASCII delimitados
- Archivos de datos de dBase III y III Plus (.DBF)
- Metaarchivos CGM (.CGM)

Una vez seleccionado el tipo de archivo, se muestra una lista de los archivos que correspondan a ese tipo y se procede a la importación.

Los archivos a importar se recomienda que estén en el directorio IMPORT bajo HG3.

Exportación



Software

En el aspecto de exportación, se pueden exportar láminas a:

- Metaarchivos CGM (.CGM)
- Archivos PostScript Encapsulados
- Archivos de plotter HPGL
- Archivos de mapa de bits PCX (.PCX)

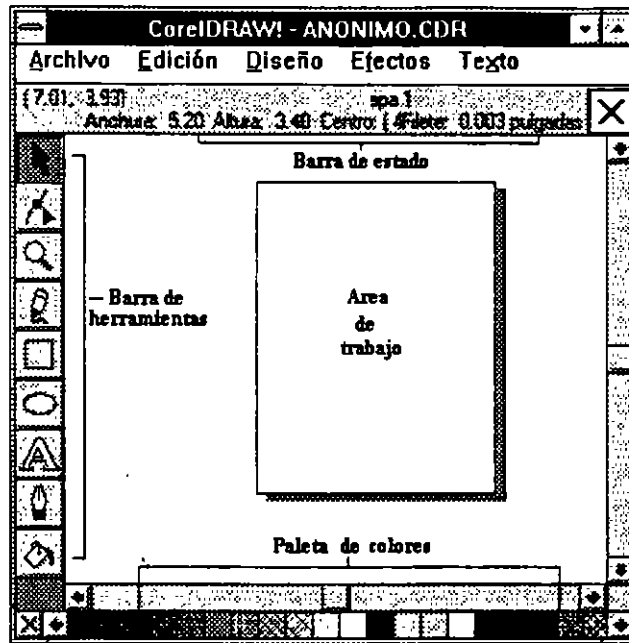
Para exportar el archivo, es necesario que exista un directorio EXPORT dentro del directorio HG3.

CAPITULO 6

COREL DRAW



DESCRIPCION DE LA PANTALLA DE COREL 4



Software

Dentro de la pantalla de Corel Draw 4 encontramos varias partes las cuales nos sirven para el buen funcionamiento del paquete las cuales se describen a continuación:

- 1.- La barra de título principal
- 2.- La barra de menus
- 3.- La barra de estado
- 4.- La regleta
- 5.- La barra de herramientas
- 6.- Indicador de páginas
- 7.- La paleta de colores
- 9.- Las barras de movimiento
- 10.- El área de trabajo
- 11.- Las persianas de edición

Todas las partes antes mencionadas serán descritas por el instructor una a una.

DESCRIPCION DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS

La Barra de Herramientas es una de las partes más utilizadas dentro de Corel Draw es por eso que a continuación se describen una a una las herramientas:

1.- El apuntador



Esta herramienta tiene diferentes funciones tales como seleccionar uno o varios objetos a la vez, también permite rotar un objeto y reflejar el mismo, esto sin la necesidad de utilizar los menús.

2.- El distorsionador



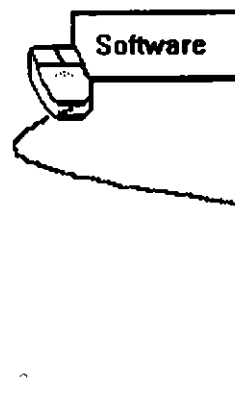
Esta herramienta permite darle una transformación o efecto al objeto seleccionado, los efectos son las diferentes perspectivas que puede tener un objeto.

3.- La Lupa



Esta herramienta al seleccionarla tiene diferentes opciones las cuales nos sirven para ver en forma diferente los objetos que estamos utilizando. Las opciones son las siguientes:

- a).- Acercamiento de los objetos
- b).- Alejamiento de los objetos
- c).- Vista al tamaño real
- d).- Ajustar los objetos seleccionados a la ventana
- e).- Página completa



4.- Lápiz



Esta herramienta tiene tres funciones diferentes las cuales son:

- Trazar todo tipo de líneas (rectas, diagonales, verticales y horizontales). También permite dibujar a mano alzada.
- Modo Beizer. Es un estilo de dibujo de conexión de puntos donde se especifican los puntos de comienzo y fin de la línea o curva.
- Líneas de cotas. Esta opción permite poner una anotación que muestra la longitud del objeto o la distancia entre ellos.

5.- Rectángulos



Esta opción permite crear rectángulos y cuadros perfectos con ayuda de algunas teclas, también permite crear objetos a partir del centro.

6.- Círculos



Esta opción permite crear círculos o elipses al igual que los rectángulos también crea círculos exactos y a partir del centro del objeto.

7.- Texto



Esta herramienta al igual que otras tiene diferentes funciones tales como:

- Permite insertar etiquetas sin corte de línea
- Permite crear cuadros de texto en los cuales el corte de línea es automático, es decir permite capturar párrafos.
- Permite insertar símbolos de dibujo.

8.- Filete o Línea externa

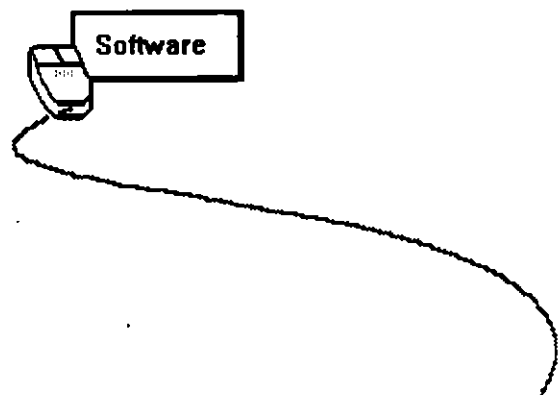


Muestra un menú en el que se pueden seleccionar grosores y colores predefinidos para el filete. También sirve como acceso a las ventanas de diálogo para personalizar los grosores, patrones, formas de la pluma y colores del filete.

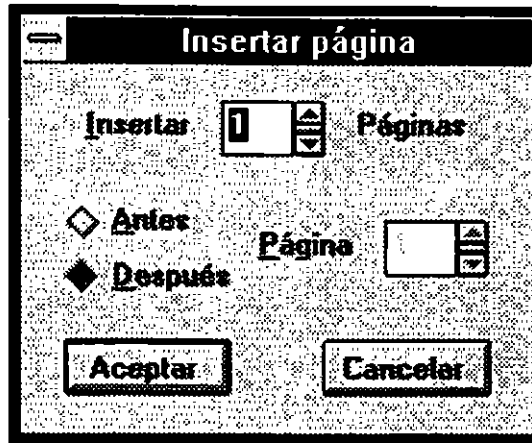
9.- Relleno



Muestra un menú con varios íconos para especificar un relleno de un objeto. Los objetos se pueden rellenar con un color uniforme, relleno degradado, patrón, textura, tono de gris, o dejarlo vacío. Si se elige cualquier ícono de relleno y seleccionar ningún objeto, se muestra una ventana de diálogo para asignar ese tipo de relleno a los objetos nuevos.



FORMATO DE HOJAS DE TRABAJO



Dentro de Corel Draw 4 podemos manipular la hoja de trabajo es decir se le puede cambiar ciertas preferencias, así mismo podemos insertar, borrar, configurar la hoja e ir a una página en específico.

Insertar Página

Añade páginas en blanco al dibujo en uso. Un contador de páginas visualizado en la esquina inferior izquierda de la pantalla muestra el número total de páginas y el número de la página visualizada actualmente. Los botones junto al contador le permite desplazarse por las páginas.

NOTA: Al usar los íconos de página para desplazarse a través de las páginas, aparecerá la ventana de diálogo Insertar página cuando llegue a la primera o a la última.

Para Insertar una hoja o varias hojas proceda de la siguiente manera:

- 1.- Active el menu de Diseño
- 2.- Seleccione la opción de Insertar página
- 3.- Indique el número de páginas que desea insertar
- 4.- Indique la posición de la hojas antes o después de la que usted indique.
- 5.- Oprima el botón de Aceptar

Preparar página (menu Diseño)

Configura el tamaño de la página, su formato, orientación y color. Cuando guarda un dibujo, se guardan al mismo tiempo los ajustes de Preparar Página. Los ajustes afectan la posición de las cantoneras y cruces de registro, al igual que las dimensiones de la Página Imprimible.

La orientación de la página seleccionada aquí debería coincidir con la orientación especificada en el comando Especificar Impresora.

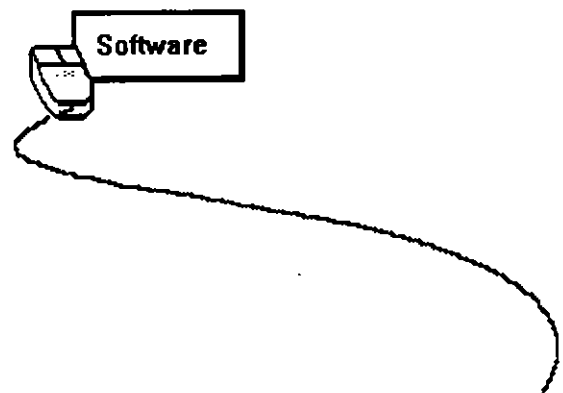
Para configurar la Hoja de Corel Draw proceda de la siguiente manera:

- 1.- Active el menu de Diseño.
- 2.- Active la opción de Preparar Página.
- 3.- Seleccione uno de los tamaños de papel estándar o Personalizado y teclee las dimensiones (hasta 30x30 pulgadas) en las ventanas Horizontal y Vertical. Tenga en cuenta que Diapositiva selecciona una dimensión de página con el mismo aspecto proporcional que una diapositiva de 35 mm. De la impresora usa el mismo tamaño y orientación de papel que la impresora activa en uso.

Horizontal:	Imprime el dibujo a lo largo de la página.
Vertical:	Imprime el dibujo a lo ancho de la página
Anchura:	Muestra la anchura de la página seleccionada actualmente.
Altura:	Muestra la longitud de la página seleccionada actualmente.

Formato de página

Seleccione el formato que desea para su dibujo. Página completa es el formato por defecto. Imprime una página completa por hoja. Los otros imprimen 2 ó 4 páginas por hoja.



Ver

Muestra las páginas opuestas de un documento multipágina. Elija 1ª Izquierda o 1ª Derecha dependiendo de si desea comenzar el documento por la página izquierda o derecha. La visión de las páginas opuestas le permite dibujar y mezclar objetos a través de las dos páginas. Con las páginas opuestas activadas, los objetos pueden aparecer parcialmente en las dos páginas de la misma hoja.

Color del papel

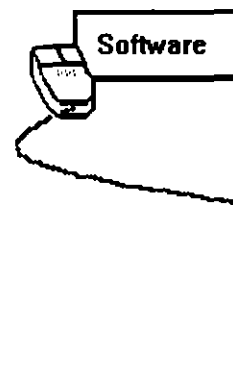
Pulse para mostrar los colores que puede aplicar a la Pantalla de simulación (y la ventana del dibujo, si está trabajando con la simulación editable) para que se corresponda con el color de fondo de su dibujo o del papel en que piensa imprimirlo. El color que asigne no se imprime.

Mostrar el borde de la página

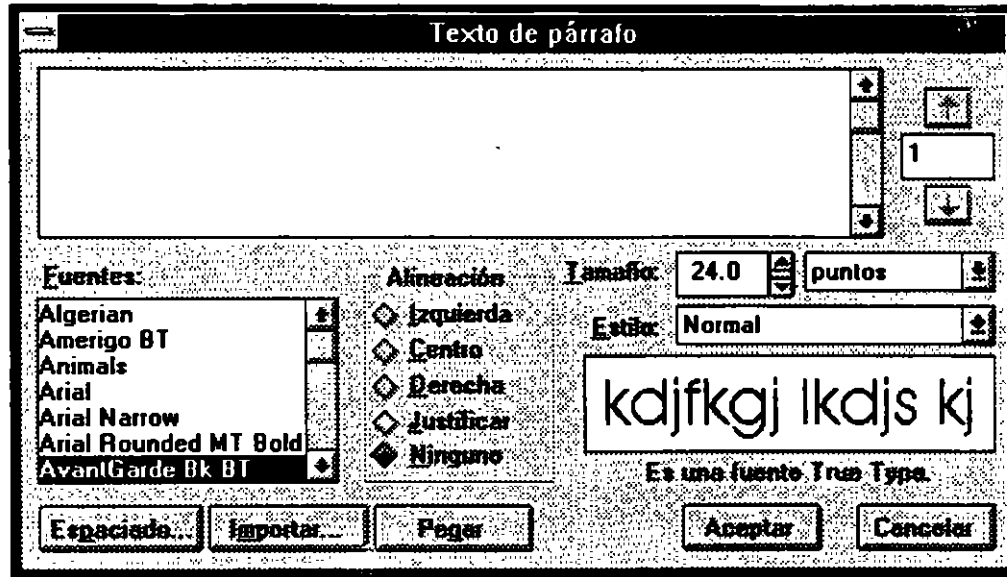
Activa o desactiva la visión del Borde de la página.

Agregar marco de página

Coloca un rectángulo con las mismas dimensiones que el Tamaño de la página detrás de todos los dibujos del dibujo en uso. El relleno y los atributos del contorno por defecto se asignan automáticamente a este marco. No obstante, puede cambiarlos según sus deseos.



ADICION DE TEXTO



Dentro del paquete de Corel Draw se puede manejar una gran variedad de tipos de letras, ya que es un paquete de gran diseño.

Para adicionar texto a la hoja de corel draw proceda de la siguiente manera:

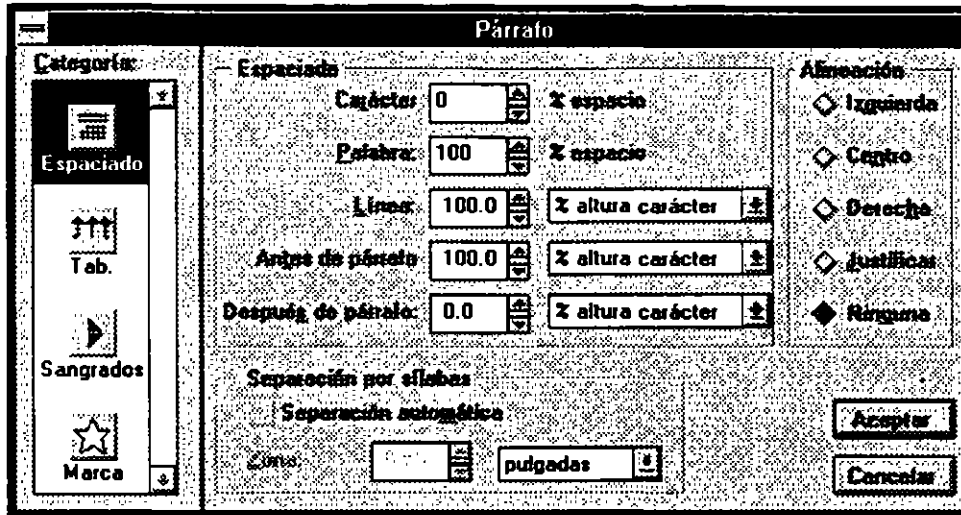
- 1.- Tome la herramienta de texto de un click sin soltar en ella.
- 2.- Seleccione la herramienta deseada.
- 3.- De un click o abra el espacio de escritura dentro de la hoja.
- 4.- Capture el texto deseado y active la herramienta del seleccionador.

Modificar y agregar texto al actual

- 1.- Seleccione el texto a modificar
- 2.- Active el menu de Texto y seleccione la opción de Editar Texto
- 3.- Agregue el texto deseado y efectúe las modificaciones deseadas.

Notará que aparece una ventana con el texto antes escrito.

ESPACIO ENTRE CARACTERES



Software

Esta opción permite especificar el espacio entre párrafos cuando se use para formatear el texto de Párrafo, debe indicar qué párrafos desea formatear. Esto se hace, seleccionándolos con la herramienta texto de Párrafo. Para formatear un solo párrafo, únicamente es necesario pulsar sobre él.

Eligiendo este comando sin texto o al menos dos objetos de texto seleccionados, le permite cambiar los estilos por defecto del texto de Párrafo y/o Artísticos.

Use este comando para formatear el texto de Párrafo y definir la alineación y espaciado entre caracteres, palabras y líneas de texto Artístico.

Los pasos para modificar los pasos son los siguientes:

- 1.- Seleccione el o los párrafos a modificar
- 2.- Active el menu de texto y seleccione la opción de Párrafo
- 3.- De la ventana que aparece elija las Opciones adecuadas para su párrafo
- 4.- Oprima el botón de Aceptar

Espaciado

Especifica el espaciado del texto artístico y párrafos individuales de texto de párrafo.

Carácter:

Determina el espaciado entres caracteres como un porcentaje del carácter "espacio" de la fuente seleccionada.

Palabra:

Determina el espaciado entre palabras como un porcentaje del carácter "espacio" de la fuente seleccionada.

Línea:

Determina el espaciado entre las líneas del texto en puntos o en porcentajes del tamaño del carácter más grande.

Antes de :

Sólo se aplica al texto de Párrafo.

Párrafo:

Establece el espaciado entre párrafos en puntos o porcentajes del tamaño del carácter más grande.

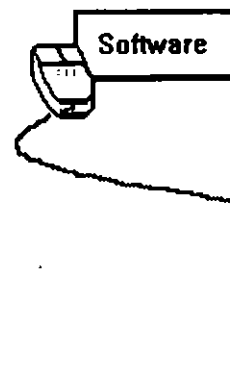
Después de:

Sólo se aplica al texto de Párrafo.

Párrafo:

Establece el espaciado después de párrafos en puntos o porcentajes del tamaño del carácter más grande.

NOTA: Si elige mantener el espaciado en un archivo de Corel DRAW 3.0 abierto o importado en esta versión del programa, las Opciones para especificar el espaciado en puntos no estarán disponibles.



Alíneación

Establece la alíneación del texto. Con texto artístico, las Opciones Izquierda, Centro y Derecha colocan el texto en relación con el lugar en el que pulsó para comenzar a introducir el texto. La justificación sólo está disponible para texto de Párrafo. Selecciónelo para alinear el texto con los márgenes de izquierda y derecha de la viñeta de texto de Párrafo. Ninguno desactiva la alíneación, de modo que puede usar la herramienta de Edición nodos para cambiar la posición de los caracteres individuales sin que Corel DRAW vuelva a colocar el texto restante de forma automática.

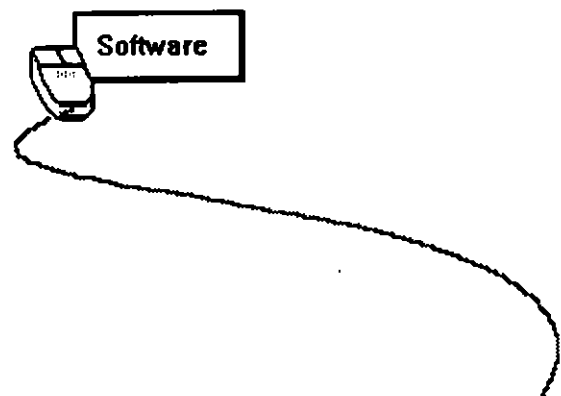
Separación por sílabas

Separación:

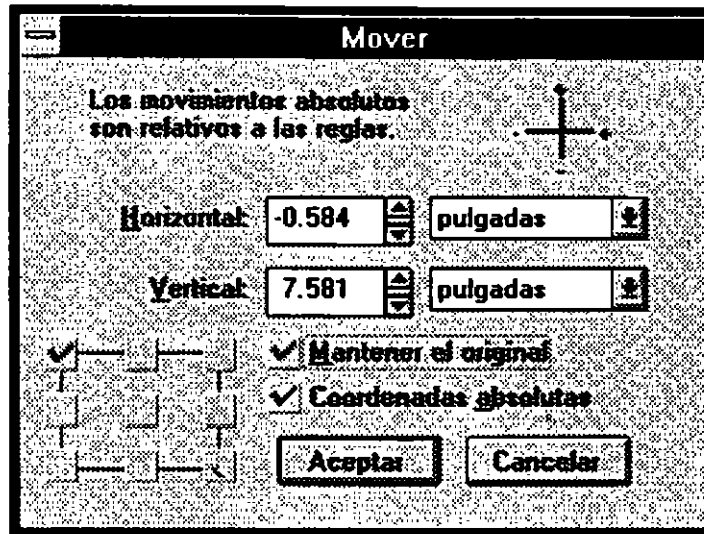
Separa automáticamente por sílabas las palabras si esta opción está automática: activada.

Zona:

Define lo lejos del margen derecho que puede estar una línea antes que Corel DRAW introduzca un guión en la primera palabra de la línea siguiente. Una zona menor da como resultado que haya más guiones y menos márgenes en bandera

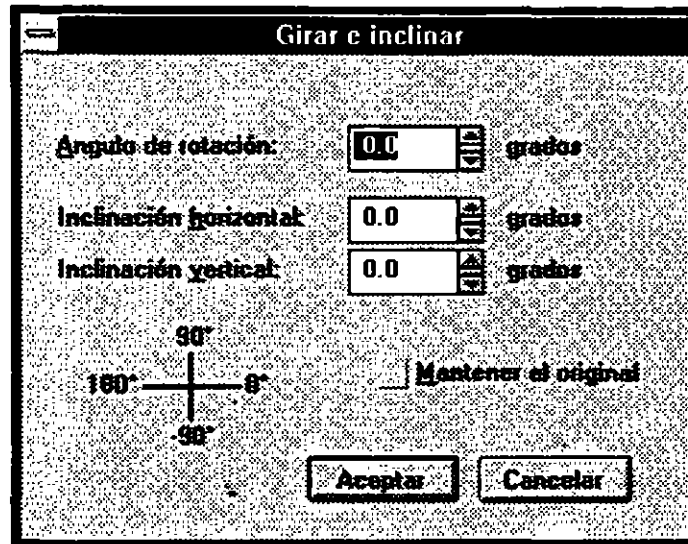


MOVER EL TEXTO



- 1.- Seleccione el texto que desea mover
- 2.- Active el menu de Organizar
- 3.- Seleccione la opción de Mover...
- 4.- Especifique la distancia a la que se va a mover el objeto a la izquierda o a la derecha, o la coordenada horizontal si va a ejecutar un movimiento en coordenadas.

ROTAR E INCLINAR UN TEXTO



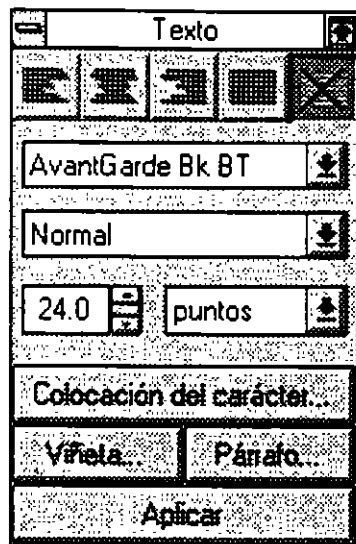
Gira o inclina el objeto, u objetos, seleccionado. Utilice este comando en lugar del ratón cuando necesite un control más preciso sobre la cantidad de giro o inclinación.

Por defecto, los objetos giran alrededor de un punto del centro de su recuadro de señalación, llamado "centro de rotación". Es posible girar un objeto alrededor de otro punto arrastrando el centro de rotación a otra posición.

Para rotar e inclinar un objeto existen dos formas diferentes:

- 1.- Seleccione el texto u objeto a modificar
- 2.- Active el menu de Efectos
- 3.- Seleccione la opción de Girar e inclinar
- 4.- Elija las Opciones deseadas de la ventana activa tales como:

ATRIBUTOS DE CARACTER



Dentro de Corel Draw existen varias formas de efectuar los pasos que el usuario desea es por eso que Corel Draw nos proporciona una forma mas sencilla de aplicar los formatos de texto y objeto por medio de las llamadas "Persianas"

Corel Draw pone a su disposición una Persiana que le permite acceder con rapidez a varios atributos y Opciones de formateo.

Los pasos para que el usuario pueda ver la persiana de texto son los siguientes:

- 1.- Active el menu de Texto
- 2.- Seleccione la opción de Persiana de texto
- 3.- Elija el texto que desea modificar
- 4.- En esta ventana Notará que aparecen algunos botones con el nombre de lo que le puede hacer al texto seleccionado.

Nota: Si algún botón no esta activado es por que la selección no esta bien realizada.

Alíneación

Ajusta la alíneación del texto. Con texto artístico, las Opciones izquierda, Centro y Derecha sitúan el texto en función del lugar en que pulsó el ratón para comenzar a introducir el texto. El cuarto botón es para justificar texto de párrafo.

El botón X desactiva la alíneación, lo que le permite cambiar la posición de los caracteres individuales con la herramienta Edición de nodos sin que Corel DRAW modifique el texto restante de manera automática.

Tipo de Letra

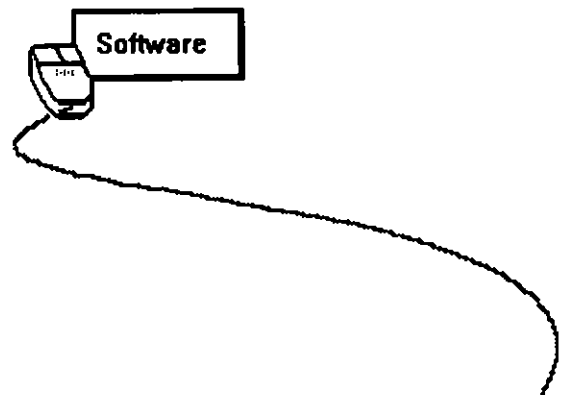
Le indica los nombres de los tipos de letra disponibles. Cuando selecciona un tipo de letra, aparece una muestra de la misma en la ventana de simulación.

Estilo

Selecciona los estilos (normal, negrita, cursiva y negrita cursiva) disponibles para elegir el tipo de letra.

Tamaño

Seleccione el tamaño del texto. Es posible especificar tamaños en puntos que van de 0,7 a 1440, o su equivalente en otra unidad de medida, pulsando el ratón sobre el nombre de la unidad en cuestión (pulgadas, por ejemplo).



EXPORTAR TEXTO

Dentro de las ventajas que ofrece Corel DRAW en cuanto a texto una de ellas es la exportación de texto de otro paquetes, para hacer mas rápido el trabajo en Corel.

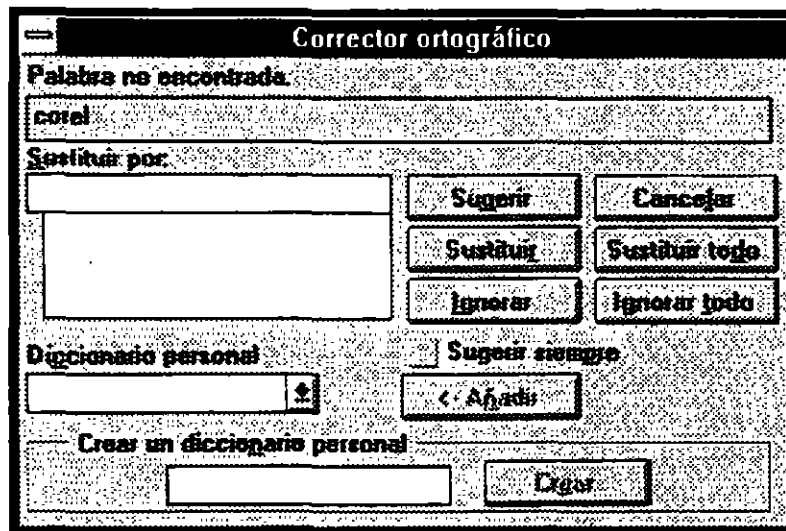
Este punto nos facilita el modo de trabajo ya que muchas personas se dedican simplemente a capturar texto, por lo tanto en Corel simplemente nos dedicaremos a darle el formato adecuado.

Para poder exportar un texto proceda de la siguiente manera:

- 1.- Tome la herramienta de texto párrafo
- 2.- Genere el área donde se insertara el texto
- 3.- Active le menu de Archivo
- 4.- Seleccione la opción de Exportar
- 5.- Elija el tipo de archivo y después selecciónelo.
- 6.- Oprima el botón de Aceptar.



CORRECCION ORTOGRAFICA



Dentro de Corel Draw también podemos comprobar la ortografía de las palabras del párrafo o de la cadena de texto seleccionados (sólo disponible en inglés).

Como el Corrector Ortográfico siempre está disponible, lo puede utilizar para comprobar la ortografía de cualquier palabra, no tan sólo las del dibujo en uso.

Es posible limitar la corrección de la ortografía a porciones determinadas del texto seleccionando la palabra, o palabras, con la herramienta Texto antes de seleccionar el comando Corrector Ortográfico. La versión CD-ROM de Corel DRAW le proporciona distintos diccionarios que le permiten comprobar la ortografía de palabras de otros idiomas. Puede especificar el diccionario que va a utilizar editando el archivo CORELAPP.INI. Consulte la sección Instalación de un diccionario en lengua extranjera.

Si el usuario desea verificar la ortografía debe de realizar los siguientes pasos:

- 1.- Seleccione el texto a verificar
- 2.- Active le menu de Texto
- 3.- Seleccione la opción de Corrector ortográfico
- 4.- Oprima el botón de Comprobar texto
- 5.- Active la opción de Sugerir siempre
- 6.- Oprima los diferentes botones que aparecen en la ventana dependiendo de lo que usted desee realizar.

CONVERTIR TEXTO A CURVA

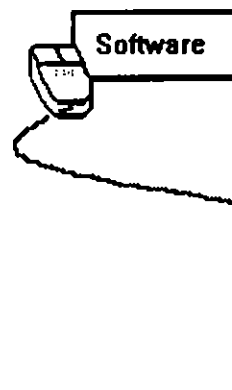
Esta opción convierte el rectángulo, la elipse o el objeto de texto seleccionado en una serie de curvas y/o de líneas a las que se puede dar forma mediante la herramienta Edición de nodos. Los objetos convertidos a curvas se denominan objetos de curva.

Una vez convertido un objeto a curvas, no es posible devolverlo a su tipo de objeto original, excepto con el comando Deshacer del menú Edición. El texto convertido a curvas no se puede editar mediante la herramienta Texto ni con ningún otro de los comandos de edición.

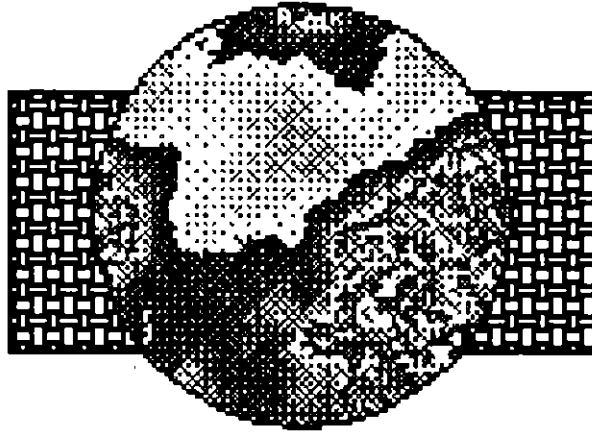
Si convierte a curvas texto con caracteres superpuestos, las zonas superpuestas se representarán como transparentes.

Los pasos para convertir un objeto a curvas son los siguientes:

- 1.- Seleccione el objeto que desea convertir
- 2.- Active el menú de Organizar
- 3.- Seleccione la opción de Convertir texto a curvas
- 4.- Elija la herramienta del distorsionador y modifique el objeto seleccionado.



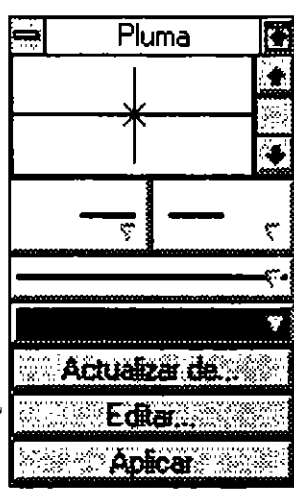
DIBUJANDO OBJETOS



En este capítulo se verán las formas de como el usuario puede crear un objeto por medio de las herramientas que Corel Draw le proporciona así mismo verá cuales son los atributos que tiene un objeto.

Las herramientas que el usuarios va a utilizar en este capítulo son :

- 1.- El lápiz
- 2.- Rectángulos
- 3.- Círculos o elipses
- 4.- Filete (Línea externa)
- 5.- Rellenos (Fondos)

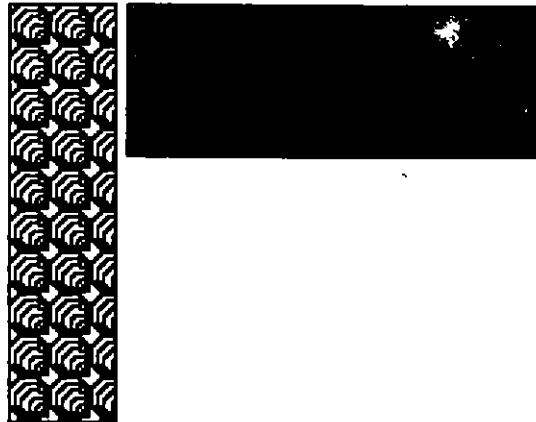


Para poder entender el funcionamiento de las herramientas de Corel Draw en cuanto a dibujos hay que saber primero cuales son las partes de un objeto.

Las partes de un objeto son las siguientes:

- 1.- Líneas externa: Es la línea que encierra el objeto
- 2.- Relleno: Es la parte que este dentro de la línea externa
- 3.- Manejadores de tamaño: Son los indicadores que aparecen al seleccionar el objeto.
También se conocen como Nodos.

CREAR CUADROS O RECTANGULOS



El modo de poder crear cuadros o rectángulos es el siguiente:

- 1.- Active la herramienta de rectángulos
- 2.- De un click en el inicio del rectángulo y sin soltar llévelo en forma diagonal al termino del mismo.

Esta función de crear cuadros se auxilia dos teclas las cuales son SHIFT y CONTROL las cuales tiene una función diferente:

- 1.- La tecla de SHIFT si se utiliza con la herramienta de rectángulos nos crea rectángulos a partir del centro del objeto.
- 2.- La tecla de CONTROL nos sirve para crear un cuadro perfecto es decir que sus cuatro lados miden lo mismo.

El modo de utilizar estas dos teclas es el siguiente :

Antes de activar la herramienta de rectángulos o cuadrados oprima la tecla deseada y manténgala así hasta que termine de elaborar su objeto.

De esta misma forma funciona la herramienta de círculos o elipses

CAMBIO DE TIPOS DE LINEA

Los pasos para poder cambiar el tipo de línea de un objeto son los siguientes:

- 1.- Seleccione el objeto a modificar
- 2.- Elija la herramienta de Filete
- 3.- Elija el tipo de línea que desea cambiarle al objeto

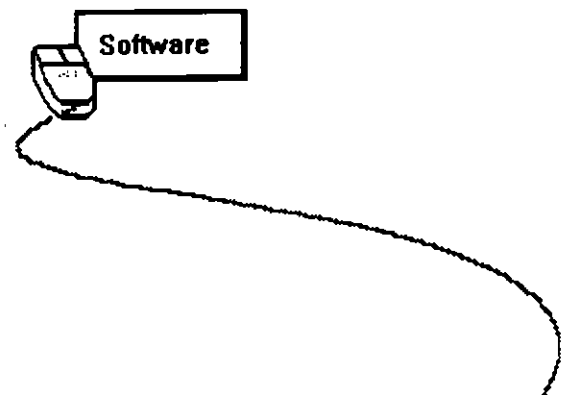
RELLENAR UN OBJETO

- 1.- Seleccione el objeto que desea rellenar
- 2.- Active la herramienta de Rellenos y elija el relleno deseado.

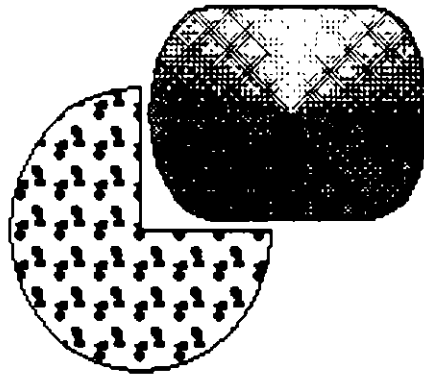
Existen varios tipo de rellenos los cuales se mencionan a continuación:

- 1.- Relleno Uniforme
- 2.- Relleno Degradado
- 3.- Relleno de Patrón con dos colores
- 4.- Relleno de Patrón con todos colores
- 5.- Relleno de textura
- 6.- Relleno de PostScript
- 7.- Sin relleno

Nota: las líneas no tienen relleno.



USO DEL DISTORCIONADOR CON LOS OBJETOS



Software

Su función varía según el tipo de objeto seleccionado.

Tipo de objeto y función

Línea/Curva:

Cambia la forma moviendo los nodos y los puntos de control, y utilizando la persiana edición de nodos

Texto:

Edita los atributos de carácter y el kerning interactivo

Bitmaps:

Recorta

Rectángulo/Cuadrado:

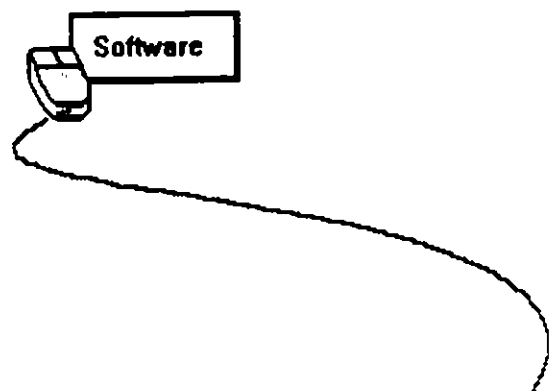
Redondea las esquinas

Elipse/Círculo:

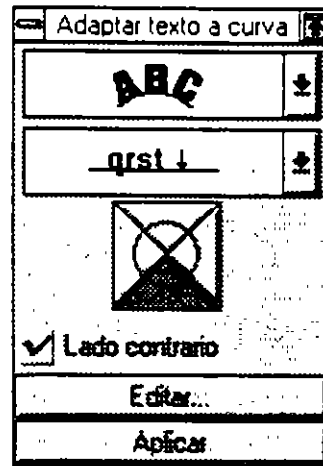
Crea arcos y sectores circulares.

Los pasos para ver el funcionamiento de distorcionador con los objetos son los siguientes:

- 1.- Cree un objeto
- 2.- Tome la herramienta del distorcionador
- 3.- Sitúe el indicador en cualquiera de los nodos
- 4.- De un click sin soltar y desplácelo hacia cualquier lado.



ADAPTAR TEXTO A UN OBJETO



Esta opción adapta el texto seleccionado a la curva formada por el filete de un objeto no de texto seleccionado. El texto y el trayecto se convierten en un grupo vinculado dinámicamente. Esto quiere decir que puede editar el texto o cambiar la forma de la curva y que Corel DRAW reajustará el texto automáticamente.

Si desea adaptar el texto a una curva, convierta el carácter en un objeto de curva mediante el comando Convertir a curvas del menú Organizar.

Los pasos para poder adaptar un texto a un objeto (cualquiera) son los siguientes:

- 1.- Capturar el texto que se adaptara
- 2.- Crear el objeto al cual se adaptara el texto (line, círculo, cuadro, etc)
- 3.- Seleccionar los dos objetos
- 4.- Activar el menú de Texto
- 5.- Seleccionar la opción de Adaptar texto a curva...
- 6.- Elija el modo de adaptar el texto al objeto y oprima el botón de aplicar.

ESTIRAR Y REFLEJAR UN OBJETO

Estira, escala o refleja el objeto, u objetos, seleccionado. Utilice este comando en vez del ratón si desea mantener un control más preciso sobre la cantidad de estiramiento o de ajuste en escala.

Los objetos se estiran desde ambos lados del recuadro de señalación. Los valores por debajo de 100 los encogen y los Valores por encima de 100 lo agrandan.

Para ajustar en escala el tamaño de un objeto, introduzca los mismos valores en los recuadros estiramiento horizontal y estiramiento vertical.

Opciones de la ventana de diálogo

Estiramiento horizontal:

Especifica la cantidad por la que se estira horizontalmente el objeto.

Estiramiento vertical:

Especifica la cantidad por la que se estira el objeto verticalmente.

Reflejar horizontal:

Da la vuelta al objeto de derecha a izquierda.

Reflejar vertical:

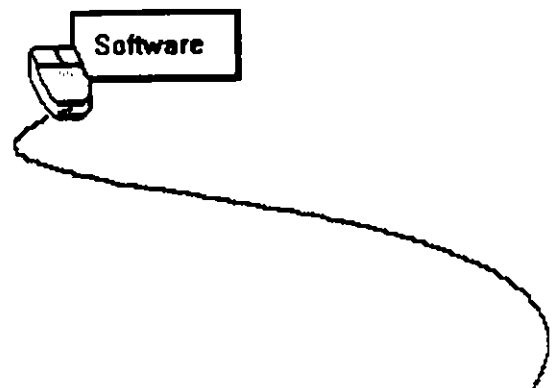
Da la vuelta al objeto con la parte superior abajo y viceversa.

Mantener el original:

Estira o inclina una copia del objeto en vez del propio objeto.

Método abreviado:

Si pulsa ALT+F9 con un objeto seleccionado visualizará la ventana de diálogo Estirar y reflejar.



ARREGLO DE OBJETOS



Original



Enviar al frente



El arreglo de objetos muestra un submenú con comandos para cambiar el orden de superposición de los objetos de una sola capa.

Hacia adelante

Reorganiza el orden de superposición moviendo el objeto seleccionado hacia adelante en la pantalla. Si el objeto de adelante tiene relleno, CorelDRAW elimina la parte que queda por debajo, de modo que no se imprima, siempre que se superponga a otros objetos del dibujo.

Hacia atrás

Reorganiza el orden de superposición moviendo el objeto seleccionado hacia la parte de atrás de la pantalla. Las áreas de objeto que queden por debajo de otros objetos con relleno se eliminarán, por lo que no se imprimirán.

Avanzar uno

Reorganiza el orden de los dibujos moviendo el objeto seleccionado una posición hacia adelante.

Retroceder uno

Reorganiza el orden del dibujo moviendo el objeto seleccionado una posición hacia atrás.

Orden inverso

Invierte el orden de los objetos seleccionados en el dibujo.

Método abreviado

Hacia adelante:	Pulse MAYUSCULAS+ \VPAG
Hacia atrás:	Pulse MAYUSCULAS+REPAG
Avanzar uno:	CTRL+AVPAG
Retroceder uno:	REPAG

Los pasos que el usuario debe realizar para ver como funciona los diferentes arreglos de los objetos dentro de Corel DRAW deben ser los siguientes:

- 1.- Encime varios objetos
- 2.- Seleccione cualquiera de ellos
- 3.- Active el menu Organizar
- 4.- Seleccione la opción de Orden
- 5.- Elija el arreglo deseado.

Alinear objetos

Los objetos se alinean respecto a los tiradores de su recuadro de selección.

Seleccione los objetos que desea alinear individualmente, en vez de utilizar el comando Seleccionar todo del menu Edición o el Recuadro de Selección .

El último objeto seleccionado conserva su posición, en tanto que todos los demás se mueven para alinearse con éste.

Para alinear con la rejilla o con el centro de la página, seleccione la opción correspondiente primero y, después, las opciones Horizontal y Vertical .

Opciones de la ventana de diálogo

Horizontal

Alinea horizontalmente con respecto al tirador de la izquierda, del centro o de la derecha.

Vertical

Alinea verticalmente con respecto al tirador de arriba, del centro o de abajo.

Alinear a la rejilla

Considera las opciones Horizontal y Vertical y, posteriormente, alinea los objetos seleccionados con el punto de la rejilla más cercano.

Alinear al centro de la página

Si se selecciona esta opción sin elegir ninguna opción de alineación Horizontal o Vertical, se centra el objeto en la página. Si escoge esta opción seguida de Horizontal y/o Vertical, los objetos se alinearán en consecuencia con respecto al centro de la página.

Los pasos que el usuario debe seguir para agrupar objetos son los siguientes:

- 1.- Seleccionar mas de un objeto
- 2.- Activar el menu organizar
- 3.- Seleccionar la opción de Alinear...
- 4.- Elija el tipo de alineación que se le va a aplicar a los objetos seleccionados.
- 5.- Oprima el botón de Aceptar.

Agrupación de objetos

Agrupar todos los objetos seleccionados de modo que se los pueda seleccionar y manipular como si de un solo objeto se tratara.

Cuando se selecciona un objeto de un grupo, en la pantalla aparecerá un recuadro de resalte alrededor de todo el grupo. Todos los comandos u operaciones aplicados al grupo afectarán a todos los objetos de dicho grupo.

También es posible incluir estos grupos en otros mayores junto con otros objetos y/o grupos. Un único grupo puede contener hasta 10 subniveles de agrupación.



Para separar un grupo con el fin de introducir cambios en un objeto en particular, utilice el comando Desagrupar. Si agrupa los objetos de un dibujo con capas múltiples, los pondrá todos en el mismo plano (el activo en ese momento). A pesar de esto, los objetos mantendrán su orden de superposición respecto de los otros objetos del dibujo.

Método abreviado

Pulse las teclas de CTRL+G

Para poder agrupar varios objetos proceda de la siguiente manera:

- 1.- Seleccione mas de un objeto
- 2.- Active el menu de Organizar
- 3.- Elija la opción de Agrupar

Desagrupar objetos

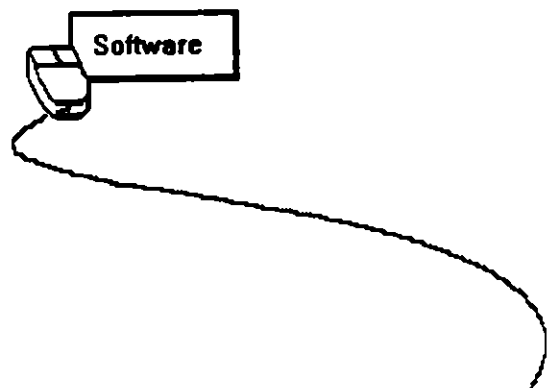
Separa el grupo seleccionado en sus objetos individuales. Si ha agrupado grupos, este comando va deshaciendo los niveles de agrupación de uno en uno.

Método abreviado

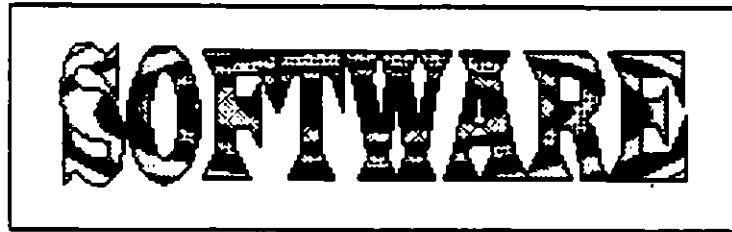
Pulse las teclas CTRL+U

Cuando se quiera separar o desagrupar los objetos antes agrupados realice lo siguiente:

- 1.- Seleccione el objeto anteriormente agrupado
- 2.- Active el menu de Organizar
- 3.- Elija la opción de Desagrupar
- 4.- De un click fuera de los objetos y seleccione el deseado.



COMBINAR OBJETOS



Combina los segmentos de curva o línea seleccionados en un sólo objeto de curva. Si utiliza el comando **Combinar** sobre rectángulos, elipses u objetos de texto, el programa los transformará en curvas antes de convertirlos en un sólo objeto.

Utilice Combinar si desea:

- * Ahorrar tiempo a la hora de editar muchos nodos o segmentos de curva o de línea en distintos objetos de curva juntar los nodos de dos objetos de curva distintos crear huecos transparentes o más caras conservar la memoria para los dibujos que contienen múltiples líneas y curvas que comparten los mismos atributos de perfil

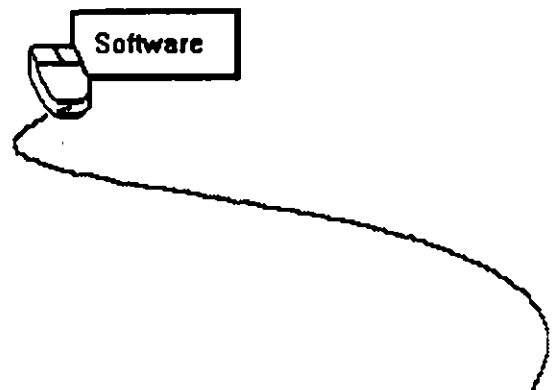
Es posible combinar los objetos de distintas capas. Se asignará el objeto combinado al plano más superior ocupado por uno de los objetos antes de la aplicación de este comando.

Método abreviado

Pulse las teclas de CTRL+L

Los pasos para poder efectuar la combinación de objetos son los siguientes:

- 1.- Capture la palabra de SOFTWARE
- 2.- Elija el tipo de letra Wide Latin
- 3.- Al texto póngalo en un relleno blanco y una línea fina
- 4.- Cree un cuadro con las mismas características del texto ,relleno blanco y línea fina
- 5.- Coloque el texto por encima del cuadro
- 6.- Seleccione los dos objetos
- 7.- Active el menu de Organizar
- 8.- Elija la opción de Combinar
- 9.- Cree varios círculos de colores y encímelos (los círculos deben de ir decreciendo), también pueden ser rectángulos de colores uno debajo de otro.
- 10.- Seleccione los círculos a cuadros y agrúpelos
- 11.- Coloque los círculos o cuadros debajo del texto combinado.



DESCOMBINAR OBJETOS

Convierte un objeto formado por múltiples sub-trayectos en objetos de curva individuales.

Cuando un texto es combinado con un cuadro u objeto al descombinarlo pierde todas las características de texto. por lo tanto las letras son cada una un objeto diferente.

Utilice Descombinar si desea:

- * Modificar un objeto combinado previamente con otros mediante el comando Combinar del menu Organizar
- * Asignar distintos atributos de filete o de relleno a los caracteres de un objeto de texto previamente convertido a curvas
- * Rellenar las regiones transparentes que aparecen cuando se combinan objetos superpuestos

Método abreviado

Pulse las teclas CTRL +K

Los pasos para poder descombinar un objeto combinado son los siguientes :

- 1.- Seleccione el objeto combinado
- 2.- Active el menu de Organizar
- 3.- Seleccione la opción de Descombinar
- 4.- De un click fuera de los objetos y seleccione uno de ellos para ver si los descombinó totalmente.

SOLDAR UN OBJETO

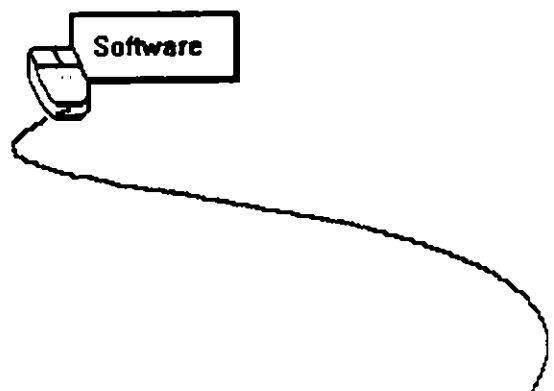
Une los objetos superpuestos en los puntos en los que sus trayectos se intersectan. Aunque no es necesariamente aparente en la simulación editable, el soldado también elimina las secciones del trayecto entre esos puntos de intersección. El objeto de curva resultante asume los atributos de relleno y filete del último objeto seleccionado. Si selecciona con un recuadro los objetos, CorelDRAW proporcionará el filete y relleno al objeto soldado con los atributos del objeto más recientemente creado.

También puede soldar objetos con líneas de intersección. Mientras que su apariencia no cambiará, el objeto se dividirá en varios sub-trayectos. Después, borrará los sub-trayectos interiores para eliminar los huecos.

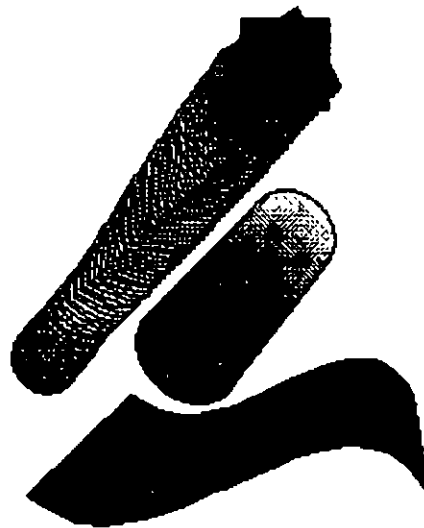
Realice los siguiente pasos para soldar un objeto :

- 1.- Seleccione dos objeto con diferentes características
- 2.- Active el menu Organizar
- 3.- Seleccione la opción de Soldar

Nota : Uno de los objetos toma las características del otro es decir el objeto que fue seleccionado al ultimo le hereda el tipo de línea y relleno al otro u otros objetos seleccionados.



EFECTOS ESPECIALES



Perspectiva :

Es una forma diferente de ver el objeto. de arriba hacia abajo, de lado, etc.

Pone un recuadro de delimitación con tiradores en todas las esquinas del objeto. u objetos. seleccionado. Si arrastra estos tiradores. generará visiones en perspectiva en uno y dos puntos del objeto.

Si el objeto ya tiene un recuadro de delimitación de perspectiva, eligiendo Añadir Perspectiva se aplicará un nuevo recuadro encima del existente sin cambiar la perspectiva del objeto. Esto le permite experimentar con la posición de los tiradores sin alterar el objeto de forma permanente.

Cuando aplique este comando a un objeto de texto. se conserva como tal. Esto quiere decir que puede editar y cambiar sus atributos de texto.

En función de cómo mueva estos tiradores. podrá ver hasta dos puntos de fuga (representados por equis) en la pantalla. Por otro lado, puede cambiar la perspectiva del objeto arrastrando estos puntos.

Para poder aplicar una perspectiva a un objeto realice los siguientes pasos :

- 1.- Seleccione el objeto que desea modificar
- 2.- Active el menu de Efectos
- 3.- Elija la opción de Añadir perspectiva
- 4.- Arrastre cualquiera de los cuatro puntos y vera la nueva apariencia que toma el objeto

Persiana de contorno

Use este comando para aplicar y editar contornos. Puede aplicar contornos a cualquier objeto, excepto a los bitmaps. Su aplicación al texto de Párrafo le permite redefinir la viñeta para que aparezca texto alrededor o dentro de los objetos

Los textos reformados con un contorno se conservan como texto. Esto quiere decir que los puede editar y cambiar sus atributos. De todos modos, no podrá cambiar los atributos de los caracteres individuales.

Una vez aplicado un contorno a un objeto de curva, no podrá seleccionar sus nodos sin borrar el contorno o sin volver a convertir el objeto a curvas.

Para poder insertar un Efecto de contorno al objeto seleccionado proceda de la siguiente manera:

- 1.- Seleccione el objeto a modificar
- 2.- Active el menú Efectos
- 3.- Elija la opción de Persiana de contorno
- 4.- Seleccione cualquiera de los botones que a continuación se describen

Añadir nuevo

Añade un contorno rectangular con ocho tiradores. Arrastrándolos, se redefine el contorno de un modo determinado por los botones Modo de edición. Puede añadir nuevos contornos encima de los existentes sin cambiar la forma del objeto.

Añadir predefinido

Muestra una selección de los contornos predefinidos. Pulsar sobre el que desee y aplíquelo al objeto seleccionado o editelo primero. Tenga en cuenta que cuando se aplique a texto de Párrafo, los contornos predefinidos se estiran proporcionalmente para adaptarse a la nueva viñeta. Para otros tipos de objetos, se estiran de forma no proporcional.

Crear de

Muestra un puntero especial que le permite crear un contorno basado en la forma del objeto seleccionado. Este debe ser un solo objeto de curva. No se pueden usar los objetos de curva creados combinando múltiples objetos con el comando Combinar. Si selecciona un objeto aceptable, aparecerá una ventana de información que así se lo indica.



Botones de modo de edición

Determina cómo se puede redefinir el contorno. Puede cambiar los modos en cualquier momento.

El modo elegido se aplica a todos los objetos de la pantalla que tengan contornos. Por tanto, deberá tener cuidado para no mover el tirador del contorno de los objetos cuya forma no desea cambiar.

Con los tres primeros modos, puede mover los tiradores, uno cada vez, horizontal o verticalmente. Con el cuarto modo (modo Libre), los tiradores se mueven libremente y tienen puntos de control, que se pueden usar para ajustar la forma del contorno. También puede seleccionar múltiples tiradores con el cuarto modo y moverlos como una unidad.

Manteniendo pulsadas las teclas Ctrl y/o Mayúsc, mientras se mueven los tiradores con los tres primeros modos, se produce el siguiente efecto:

Ctrl:

Mueve el tirador contrario al que está arrastrando en el mismo sentido.

Mayús:

Mueve el tirador contrario al que está arrastrando en sentido contrario.

Ctrl+May:

Mueve las cuatro esquinas o lados en sentidos contrarios.

Guardar líneas:

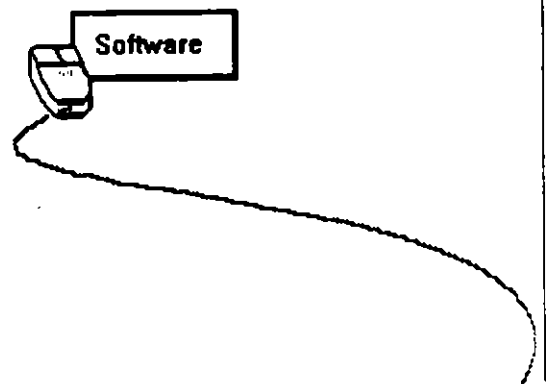
Seleccione esta opción para hacer que CorelDRAW deje de convertir líneas rectas del objeto en curvas.

Deshacer contorno:

Deshace cualquier cambio realizado en el contorno desde que se aplicó por última vez. Si añade un nuevo contorno sin aplicarlo, Deshacer contorno se eliminará.

Aplicar :

Aplica el entorno al objeto seleccionado.




Efecto Mezcla





Mezcla un objeto con otros a través de una serie de formas intermedias. Los controles de la Persiana de Mezcla le permiten especificar el número de formas intermedias creadas y la cantidad de colores mezclados. Asimismo, le permite adaptar a una curva los objetos mezclados.

Los pasos que debe realizar para poder efectuar el efecto de mezcla son los siguientes:

- 1.- Debe de crear dos o tres objetos
 - a).- Un primer objeto que es el inicio de la mezcla
 - b).- Un segundo objeto que es el termino de la mezcla
 - c).- Un tercer objeto que es el nuevo trayecto de los dos anteriores.

2.- Oprima el siguiente botón  y seleccione la opción de nuevo comienzo e indique cual de los tres o dos objetos es el inicio

3.- Oprima el siguiente botón  y seleccione la opción de nuevo fin e indique cual de los tres o dos objetos es el termino de la mezcla.

4.- Si existe un tercer objeto oprima el siguiente botón  y seleccione la opción de nuevo trayecto e indique cual es el tercer objeto.

5.- Oprima el botón de Aplicar

Los rellenos se mezclan de acuerdo con las siguientes normas:

Relleno del objeto

Relleno uniforme con degradado
 Relleno uniforme con patrón
 Degradado radial a lineal
 Degradados cónicos a degradado lineal
 Degradados cónicos a degradado radial
 Degradados personalizados en ambos objetos
 Textura bitmap en sólo un objeto
 Igual textura bitmap en ambos objetos
 Bitmap diferentes en estilos de textura
 Mismo tipo de degradado en ambos objetos
 El relleno del otro objeto
 Color directo con color de cuatricromía
 Dos colores directos distintos

Formas intermedias

Mezcla de relleno uniforme a degradado
 Relleno uniforme
 Degradado radial
 Degradado cónico
 Degradado en objeto inicial
 Mezcla los colores De y A en el objeto inicial
 Relleno del otro objeto
 Mezcla texturas
 Textura del objeto inicial
 Degradado Patrón sólo en un objeto
 Patrón en ambos objetos
 Color de cuatricromía
 Color de cuatricromía



Efecto de Extrusión



Añade superficies al objeto seleccionado, haciendo que cobre un aspecto tridimensional. CorelDRAW vincula el objeto y sus superficies, lo que le permite manipularlas como una sola entidad.

Cuando selecciona el comando Extrusión, CorelDRAW abre la Persiana de Extrusión y aplica un marco de extrusión por defecto al objeto seleccionado. Utilice los controles interactivos y los de la Persiana para ajustar la dirección, la profundidad y los demás parámetros de la extrusión.

Para poder realizar una extrusión sobre un objeto proceda de la siguiente manera :

- 1.- Cree un objeto (texto, cuadro, línea, círculo, etc)
- 2.- Seleccione el objeto
- 3.- Active el menú de Efecto
- 4.- Elija la extrusión deseada de la persiana que aparece
- 5.- Oprima el botón de Aplicar

Efecto Silueta



Efecto de silueta



Crea una serie de formas concéntricas que se radian fuera o dentro de un objeto. Las formas tendrán el mismo filete y relleno que el objeto.

No puede aplicar Siluetas a objetos agrupados, bitmaps o a objetos vinculados e incorporados.

Los procedimientos a seguir para poder efectuar el efecto de silueta son los siguientes:

- 1.- Cree un objeto
- 2.- Selecciónelo
- 3.- Active el menu de Efectos
- 4.- Elija la opción de Persiana de silueta
- 5.- Active cualquiera de los opciones que se describen a continuación :

A centro:

Crea formas que disminuyen de forma progresiva según se acercan al centro del objeto. Use el control Separar para especificar el espaciado entre las formas.

Dentro:

También crea formas progresivamente más pequeñas. Puede especificar el número de formas con el control Etapas y el espaciado entre ellas con el control Separar.

Fuera:

Crea formas que se agrandan de forma progresiva.

Separar:

Especifique la distancia que desea entre las formas intermedias.

Etapas:

Especifique el número de formas que desea crear. Con Dentro seleccionado, el valor de Separar tendrá prioridad sobre el de Etapas.

Colores:

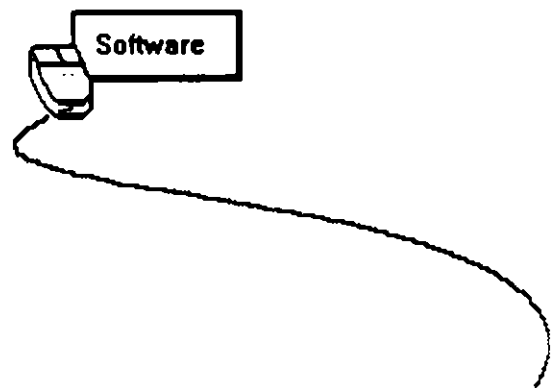
Muestra una paleta con colores con los que puede mezclar el filete y relleno del objeto.

Pulse sobre el color que desea o elija Más para mostrar otra ventana de diálogo en la que puede crear sus propios colores y seleccionarlos por el nombre.

NOTA: Puede usar las herramientas Relleno y Filete para cambiar los atributos del objeto original antes de que se defina su silueta. La Silueta se reformará para incorporar sus cambios de forma automática.

Aplicar:

Aplica las opciones especificadas a los objetos seleccionados.



Efecto de Línea de intensidad

Dibuja una línea que varía en grosor a lo largo de su longitud. CorelDRAW proporciona una gran selección de líneas de intensidad predefinidas que parecen que fueron creadas con herramientas artísticas tradicionales como pinceles, plumas caligráficas o herramientas de grabado en madera.

Los controles de la persiana le permiten diseñar sus propias líneas de intensidad y añadirlas a la selección predefinida.

Para poder realizar una Línea de Intensidad sobre una línea proceda de la siguiente manera:

- 1.- Cree una línea
- 2.- Active el menu de Efectos
- 3.- Seleccione la opción de Persiana de Línea de Intensidad
- 4.- Elija cualquiera de las opciones que se describen a continuación:

Formas de líneas de intensidad

Seleccione la línea de intensidad predefinida que desea de entre las de la lista. Para crear su propia línea de intensidad, seleccione Personalizar. Con la Presión predefinida seleccionada.

Anchura máxima:

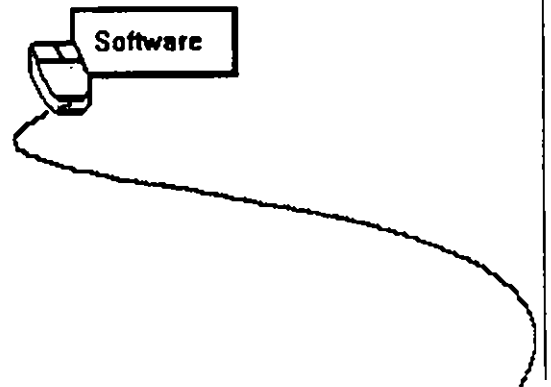
Especifique qué anchura desea que tenga la línea en su punto más ancho.

Aplicar al:

Seleccione esta opción si desea dibujar líneas, dibujar todas las líneas con la herramienta Lápiz como líneas de intensidad.

Forma de la pluma:

Le permite cambiar la forma y grosor de la línea de intensidad ajustando el ángulo y grosor de la pluma.



Intensidad:

Cambia la anchura de la línea a lo largo de toda su longitud.

Velocidad:

Aumentando este valor, se produce un aumento correspondiente en la anchura de la línea, en los puntos donde cambia la dirección.

Extender:

Cuando Velocidad es mayor que cero, el ajuste de Extender actúa como un control de suavidad. Cuanto más alto sea el ajuste, más suave parecerá la línea.

Flujo:

Controla la cantidad de "tinta" de la pluma de línea de intensidad.

Escalar con :

Seleccione esta opción para mantener la imagen las proporciones de la línea de intensidad cuando se pone a escala.

Guardar como:

Muestra una ventana de diálogo para guardar y borrar las definiciones de las líneas de intensidad personalizadas.

Nombre de :

Teclee un nombre para las definiciones de la línea de intensidad.

Predefinidas:

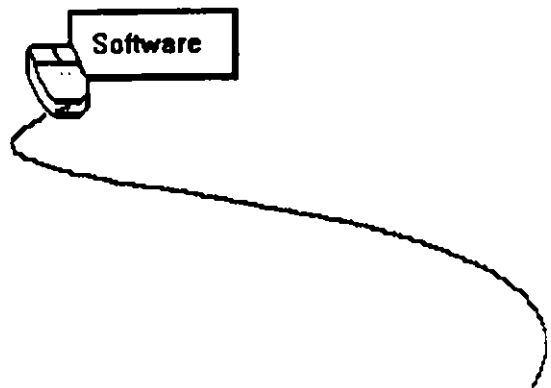
Lugar por la que ha creado.

Borrar:

Elimina la línea de intensidad seleccionada en la Lista de predefinidas. Sólo puede borrar las líneas de intensidad que cree.

Aplicar:

Aplica las opciones especificadas a los objetos seleccionados.



Copiar Contorno de

Muestra un submenú con comandos para copiar el contorno o perspectiva de otro objeto al objeto seleccionado. Cuando elija un comando, aparecerá un señalador especial indicándole que pulse sobre el objeto con el efecto que desea copiar.

Este comando no está disponible si el objeto seleccionado no puede tener un objeto copiado en él. Si el objeto sobre el que pulsó tiene un efecto que no se puede aplicar a otro objeto, aparecerá una ventana de mensaje.

Para poder realizar una copia de contorno proceda de la siguiente manera:

- 1.- Seleccione el objeto al cual se le aplicara la copia
- 2.- Active el menú de Efecto
- 3.- Seleccione la opción de Copiar efectos de ...
- 4.- Elija la opción de Copiar contorno de
- 5.- De un click sobre el efecto que tiene el contorno.

Borrar Transformaciones

Anula las siguientes transformaciones y efectos, lo que le permite restaurar en un objeto su tamaño y su orientación original: establece en cero los valores de todas las transformaciones de giros e inclinaciones. Elimina todos los efectos de Contorno y Perspectiva. Establece el centro del objeto como centro de rotación. Establece en 100% los valores de escalado o de estiramiento.

Cuando se aplica a un grupo de objetos, sólo se borran las transformaciones introducidas a ese grupo. Las aplicadas a lo objetos no se borran.

Para poder realizar el borrado de transformaciones proceda de la siguiente manera:

- 1.- Seleccione uno o varios objetos
- 2.- Active el menú de Efectos
- 3.- Elija la opción de Borrar Transformaciones



Funciones del mouse

El paquete de CorelDRAW le permite del mouse permite asignar una función al botón del lado derecho del mouse.

Si asigna una función, debe mantener pulsado el botón derecho del ratón sobre un objeto para acceder al menú Datos de Objeto.

Independientemente de la función seleccionada, siempre puede usar el botón derecho para dejar una copia de un objeto desplazado arrastrando con el ratón.

Las diferentes funciones que CorelDRAW le asigna al botón del lado derecho del mouse son las siguientes:

Zoom 2x:

Amplía el área situada por debajo del cursor dos veces cada vez que pulse el botón derecho. Si realiza una doble pulsación, volverá a la visión en que estaba antes de la última ampliación. Se puede ampliar hasta veinte veces seguidas, después de lo que tendrá que pulsar dos veces el botón derecho del ratón para alejar la visión antes de volver a acercarla.

Editar Texto:

Le muestra la ventana de diálogo Texto cuando hay un objeto de texto seleccionado.

Simulación a pantalla completa:

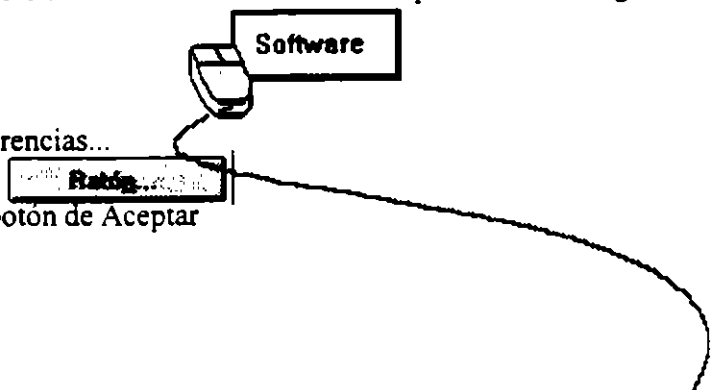
Alternativamente pasa de la simulación a pantalla completa de la ventana de Simulación al modo de visualización normal.

Edición de nodos:

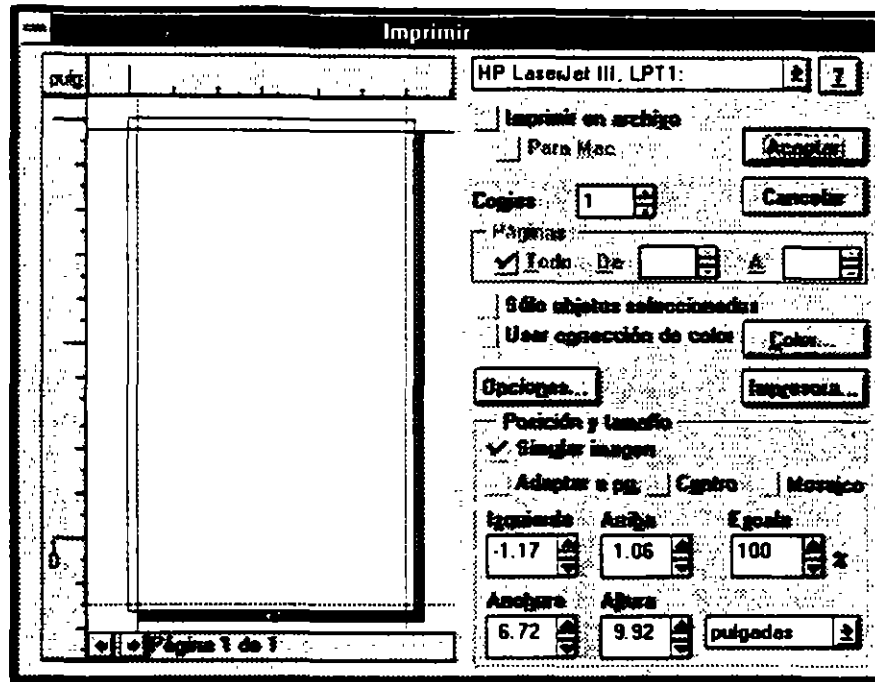
Selecciona la herramienta Edición de nodos.

Para poder cambiarle la función al botón del lado derecho del mouse proceda de la siguiente forma:

- 1.- Active el menú de Especial
- 2.- Seleccione la opción de Preferencias...
- 3.- Oprima el siguiente botón
- 4.- Elija su función y oprima el botón de Aceptar
- 5.- Oprima el botón de Aceptar



IMPRESION DE OBJETOS



Imprime el dibujo actual de acuerdo con las opciones que se especificaron.

Opciones de la Ventana de Diálogo

Ventana de Página

Muestra cómo aparecerá el dibujo cuando se imprima. El cuadro de selección que rodea a la imagen de simulación muestra el área en la que la impresora seleccionada puede imprimir.

Puede redimensionar la imagen arrastrando los tiradores que tiene alrededor. Para cambiar su posición en la página, pulse en cualquier parte dentro de la imagen y arrastre. Para más precisión, especifique los valores en las ventanas Posición y Tamaño.

Las reglas le permiten juzgar el tamaño y posición correspondiente de la imagen. Se pueden cambiar las unidades de la regla pulsando en la ventana Unidades y seleccionando una nueva de la lista.

NOTA: El cambio de la posición y tamaño del dibujo no afecta al archivo de dibujo, sólo a cómo se imprime.

Impresora

Muestra la impresora activa. Si tiene otras impresoras instaladas, puede seleccionar la que desea usar de la lista.

Pulsando se muestra información sobre la impresora activa y sus posibilidades.

También puede seleccionar las impresoras instaladas con el comando Especificar impresora del menú Archivo.

Imprimir en archivo

Crea un archivo PostScript que se puede imprimir desde el DOS. Se lo suele utilizar para imprimir archivos desde sistemas en los que no está instalado CorelDRAW o cuando se envían los archivos a una empresa de filmación para su impresión a alta resolución. Si selecciona Aceptar, se abrirá una ventana de diálogo solicitando que le dé un nombre al archivo. Consulte la sección Ventana de diálogo Imprimir en archivo.

Para Mac:

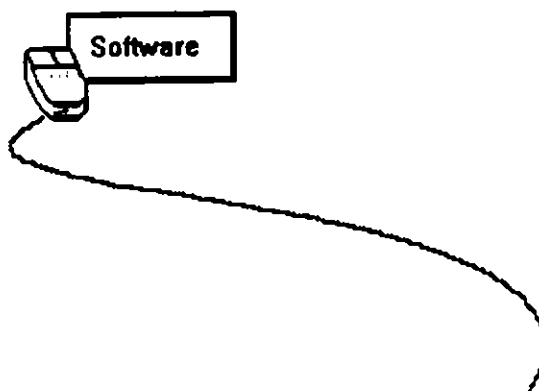
Si está imprimiendo en un archivo, seleccione esta opción si va a imprimir en un dispositivo controlado por un ordenador Macintosh. Disponible únicamente si se selecciona la opción Imprimir en archivo.

Páginas

Seleccionar Todas para imprimir todas las páginas de un documento multipágina o especifique el rango de páginas que desea imprimir en las ventanas Desde y A.

Copias

Imprime múltiples copias del dibujo actual. Puede imprimir tantas como quiera, hasta 999, dependiendo del tipo de impresora que esté utilizando.



Sólo objetos seleccionados

Imprime sólo los objetos actualmente seleccionados. Utilice esta opción si desea hacer una prueba de partes de un dibujo complejo que precise de mucho tiempo en su impresión.

Opciones...

Muestra la ventana de diálogo Opciones con opciones más avanzadas para controlar el modo en el que se imprime el dibujo.

Colores...

Muestra una ventana de diálogo con controles para preparar dibujos para separación de colores. Consulte la ventana de diálogo Color.

Impresora...

Muestra una ventana de diálogo para seleccionar una impresora y varias opciones de especificación de impresora. Consulte el comando Especificar Impresora.

Posición y tamaño

Le permite ajustar el tamaño y posición de un dibujo con precisión numérica. **NOTA:** El cambio de la posición y tamaño del dibujo no afecta al archivo de dibujo, sólo a cómo se imprime.

Simular imagen

Muestra el dibujo actual en la ventana de "página".

Adaptar a la página:

Reduce o aumenta el tamaño del dibujo de modo que coincida con el del papel de la impresora. Utilice esta opción para hacer una prueba de dibujos cuyo tamaño exceda el tamaño de papel máximo de la impresora.

Centro:

Centra el dibujo en la página.



Fragmentar:

Imprime partes del dibujo que estén fuera de la Página Imprimible en páginas adicionales. Necesitará utilizar esta opción si está usando también la opción Escala para imprimir un dibujo cuyo tamaño sea mayor que el del papel de la impresora.

Anchura, Altura

Ajusta el tamaño de la imagen. Cuando cambie el valor de una ventana, se cambiará el valor en la otra de forma proporcional, de modo que se mantenga el aspecto proporcional.

Izquierda, Arriba:

Ajusta la posición del dibujo en la página. El valor de la ventana Izquierda representa la localización de la esquina izquierda superior del dibujo. El valor Arriba representa la posición de la parte superior del dibujo.

Escala

Altera el tamaño del dibujo durante la impresión. Los valores por debajo de 100 lo reducen; los valores por encima de 100 lo aumentan.

Es útil para tirar pruebas de dibujos muy grandes o muy pequeños. Se puede utilizar esta opción para imprimir un dibujo de una sola página en formato de póster si activa también la opción Fragmentar.

Método abreviado

Si pulsa CTRL + P, se abrirá la ventana de diálogo Opciones de Impresión

Los pasos para poder imprimir los objetos de la hoja de trabajo son los siguientes:

- 1.- Active el menú de Archivo
- 2.- Seleccione la opción de Imprimir
- 3.- Efectúe las modificaciones deseadas en torno a la descripción anterior de las opciones y botones que esta ventana contiene.

