

UNIDAD DIDÁCTICA

# DISEÑO GRAFICO I



Docente: Ing. Milton Accostupa

# HISTORIA



- CorelDRAW tomó el mundo de los gráficos por computadora por asalto en 1989, presentando un vector a todo color, el primero de su tipo. Dos años después, Corel revolucionó la industria nuevamente, presentando el primer conjunto de gráficos todo en uno con la versión 3, que combinó ilustración vectorial, diseño de página, edición de fotos y mucho más en un solo paquete.
- Veinte años después, CorelDRAW Graphics Suite X4 continúa la innovación, presentando nuevo formato de texto en vivo, capas independientes por página e integración con servicios para permitir la colaboración en tiempo real.

# ¿QUÉ ES COREL DRAW?



- Es un programa de dibujo vectorial que nos facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas.
- Proporciona una variedad de herramientas y efectos que te permiten trabajar de manera eficiente para producir gráficos de alta calidad.

# CARACTERÍSTICAS

- CorelDRAW tiene múltiples aplicaciones; es usado para todo tipo de tareas, desde la creación de gráficos sencillos hasta complejos, que se pueden combinar con efectos y mapas de bits.

**Versatilidad**

- CorelDRAW reconoce y edita archivos de múltiples formatos, entre los más populares gráficos vectoriales así como gran cantidad de formatos de mapas de bits y otros formatos multipropósito

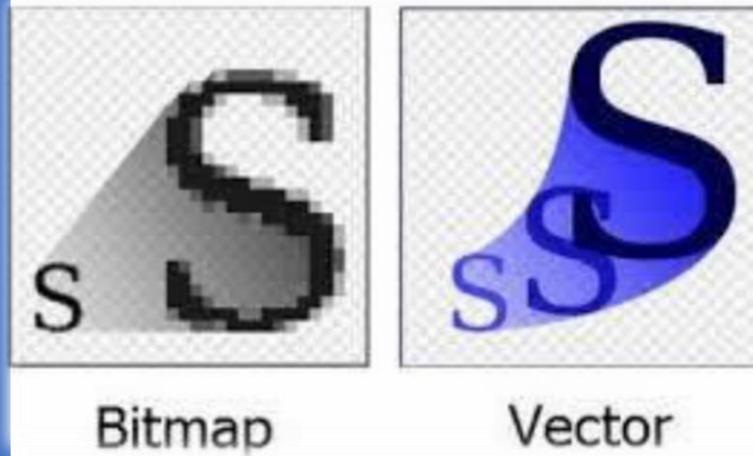
**Compatibilidad**

- La interfaz de CorelDRAW es altamente personalizable en cuanto a atajos de teclado, menús, barras de herramientas, etc.

**Usabilidad**

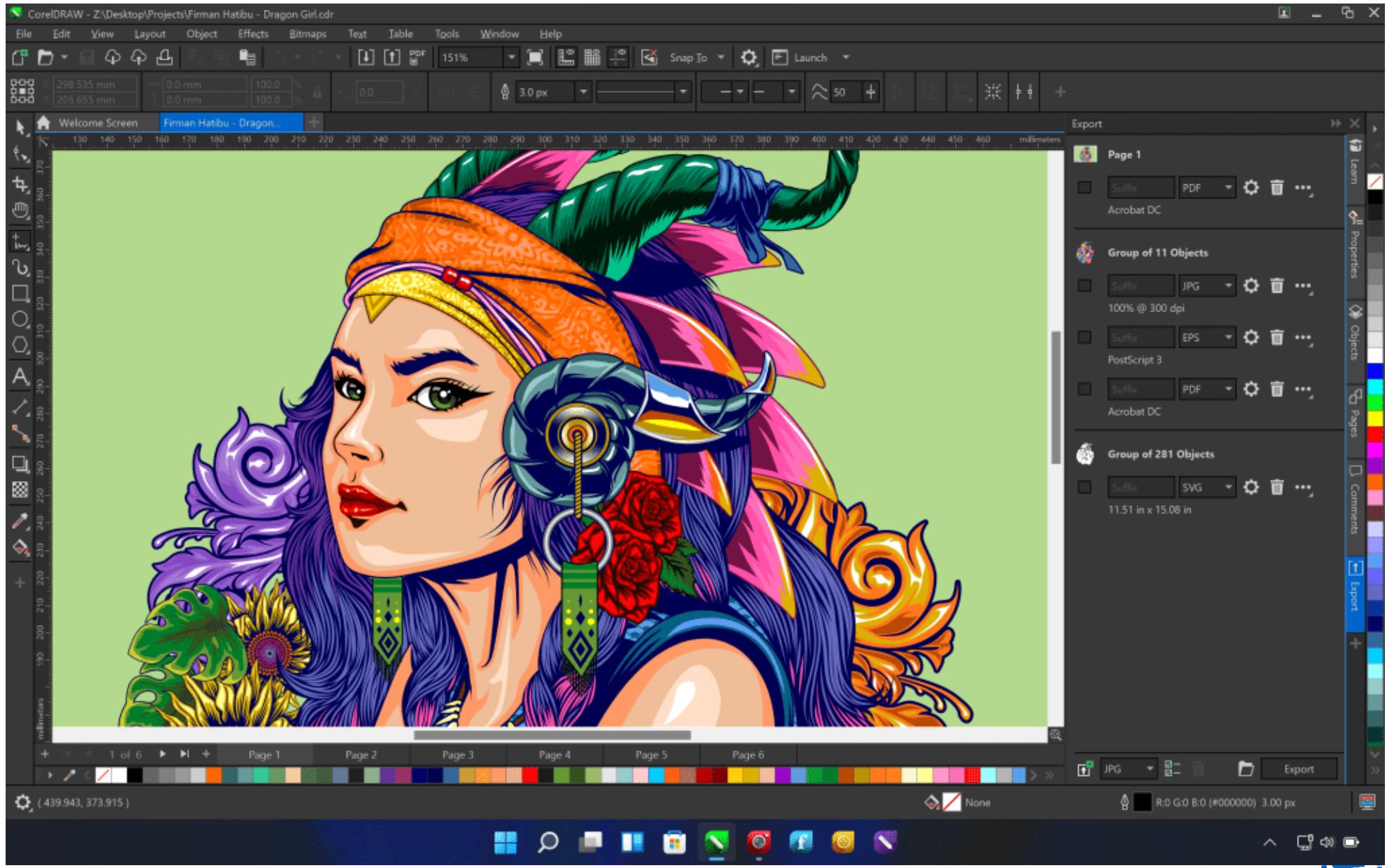
# DIFERENCIA IMAGEN VECTORIAL Y UNA IMAGEN DE MAPAS DE BITS

Las imágenes de mapas de bits, están compuestas por puntos individuales denominados píxeles. Si aumenta el tamaño del mapa de bits, también aumentará el número de píxeles individuales, haciendo que las líneas y las formas tengan un aspecto dentado

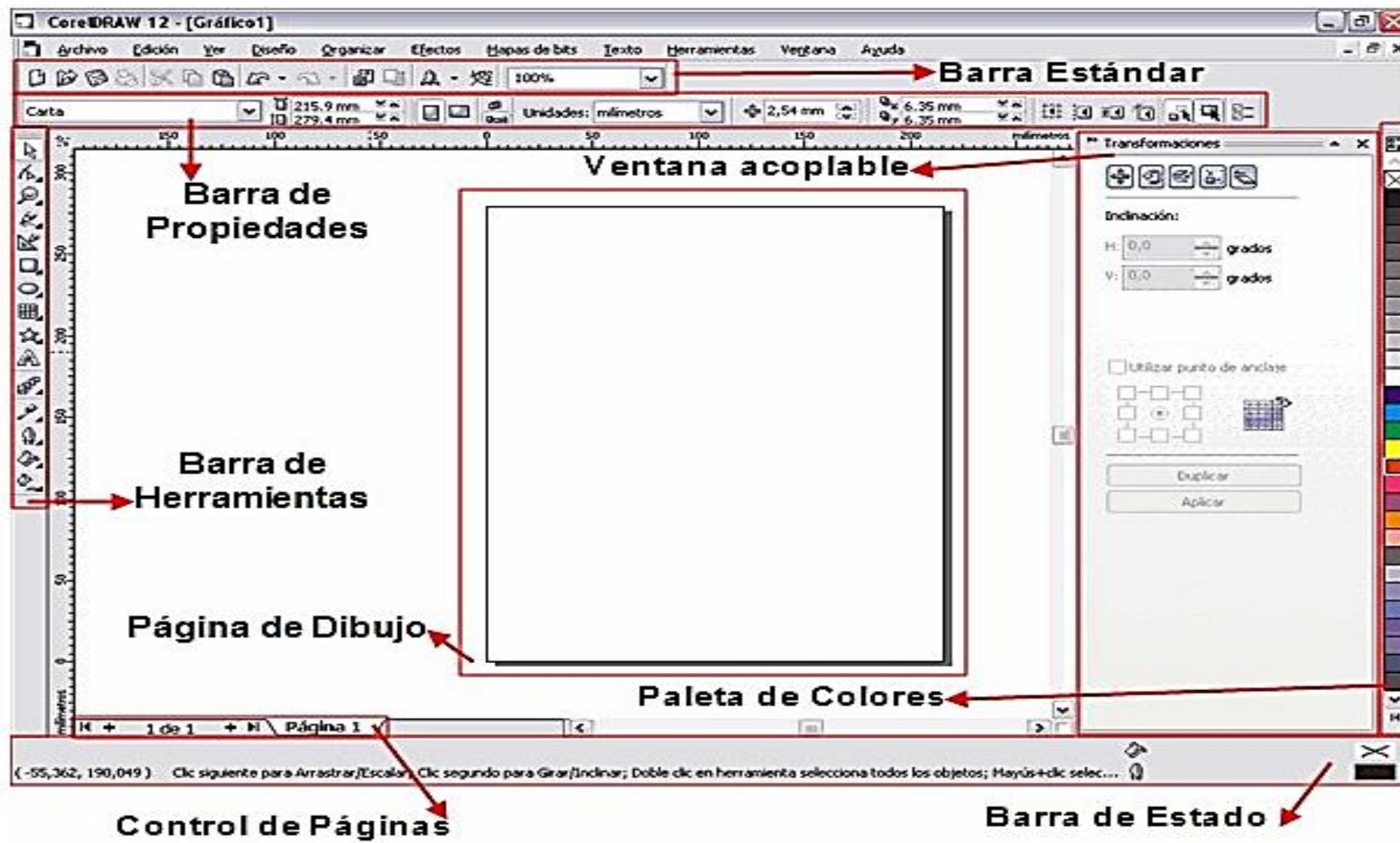


Las imágenes vectoriales, se definen como una serie de puntos unidos por líneas. Los dibujos vectoriales no dependen de la resolución. Esto significa que se muestran con la máxima resolución permitida por el dispositivo de salida: impresora, monitor, etc.

# VENTANA PRINCIPAL

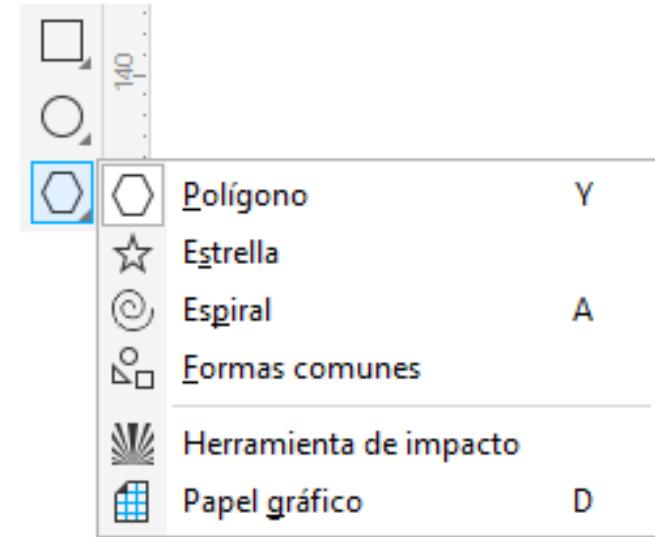


# PARTES DE VENTANA PRINCIPAL

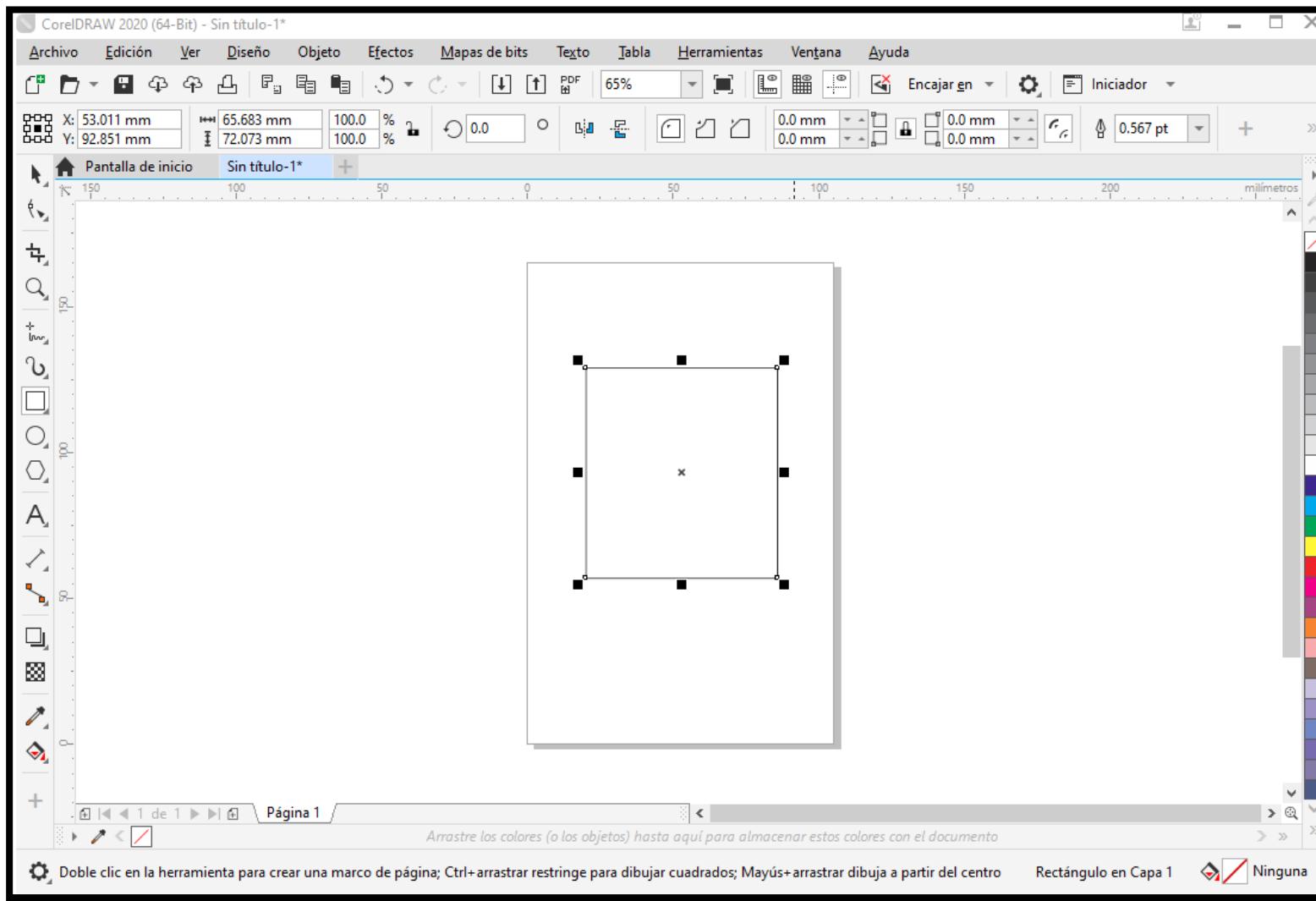


# HERRAMIENTAS: CREACION DE OBJETOS

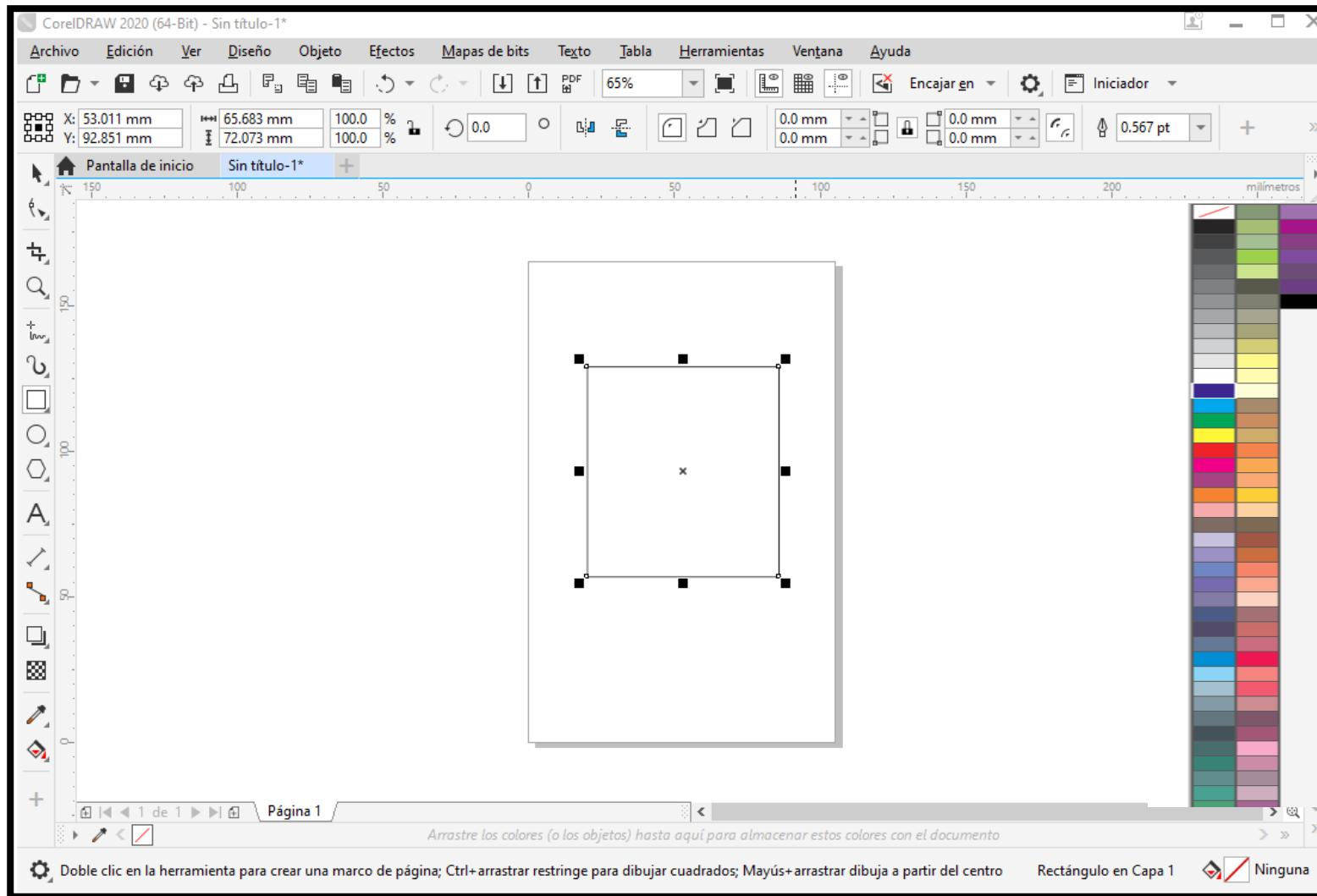
- Herramienta Rectángulo
- Herramienta Elipse
- La Herramienta Polígono
- La Herramienta Espiral
- La Herramienta Estrella y formas comunes



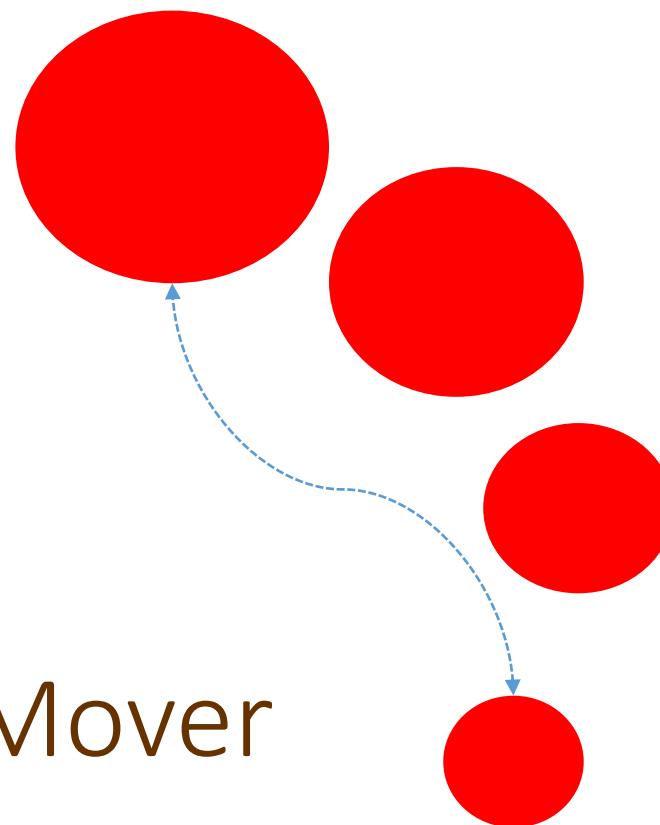
# SELECCIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS



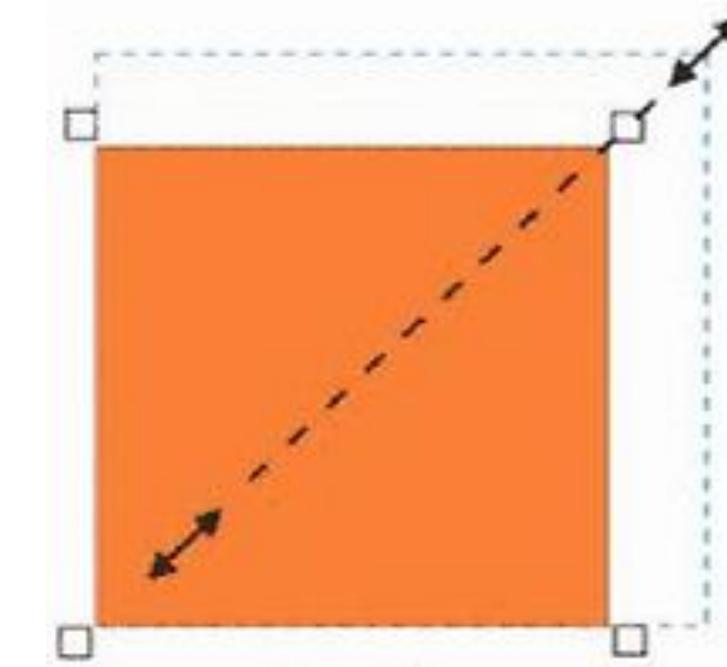
# LA PALETA DE COLOR



# MOVER Y ESCALAR OBJETOS

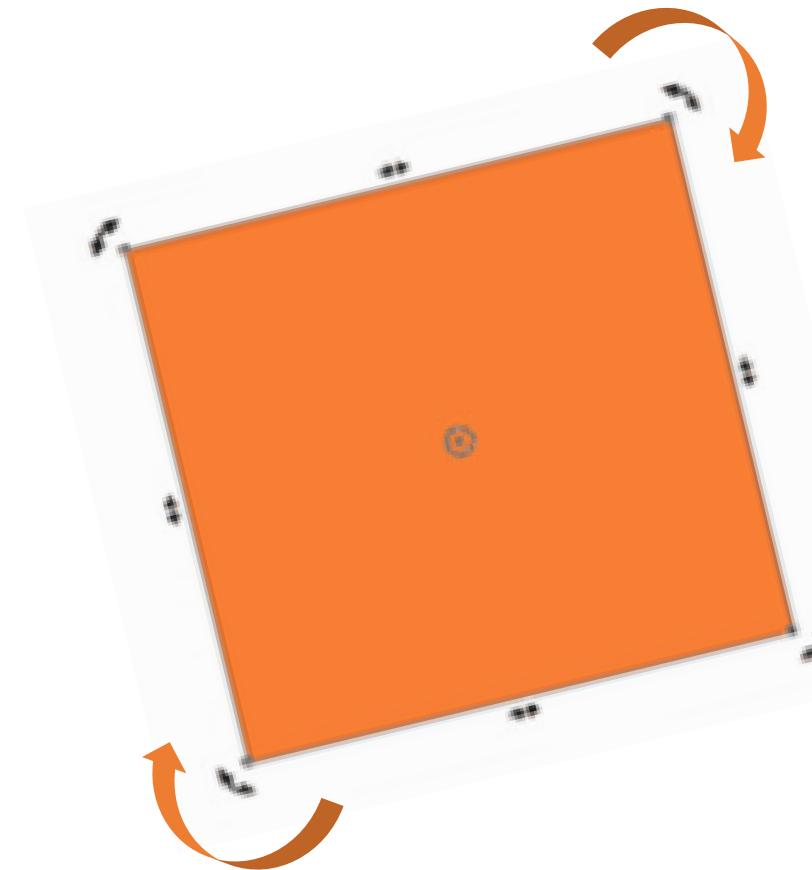
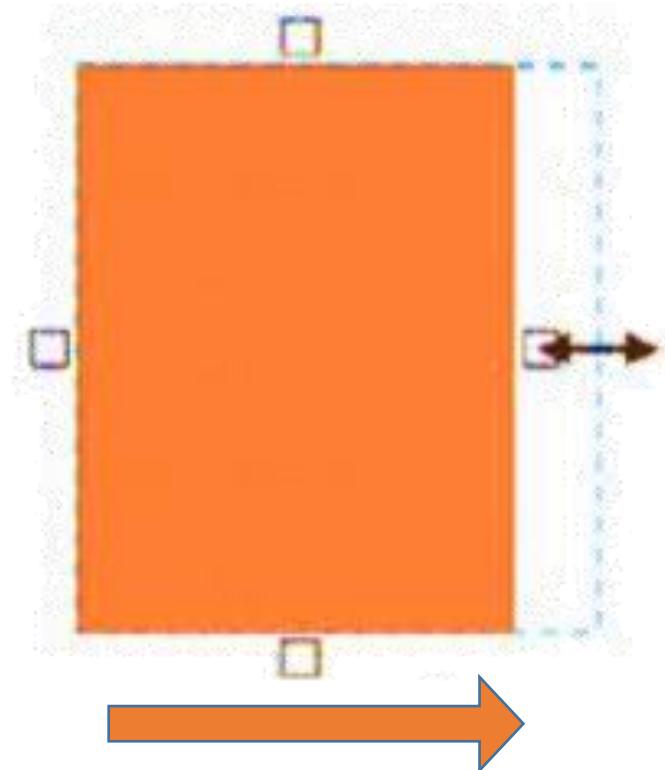


Mover

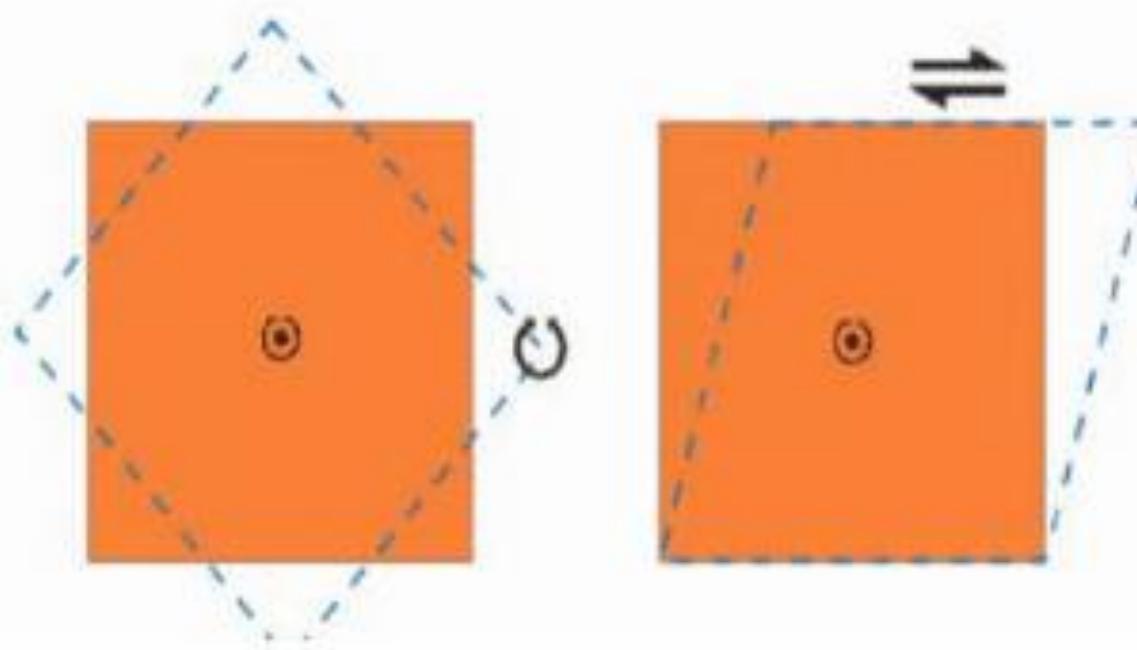


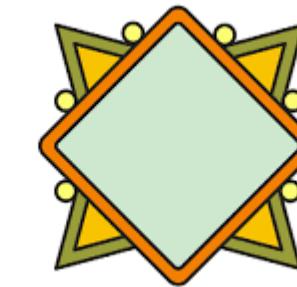
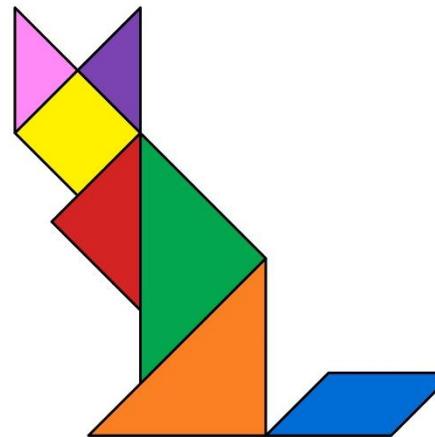
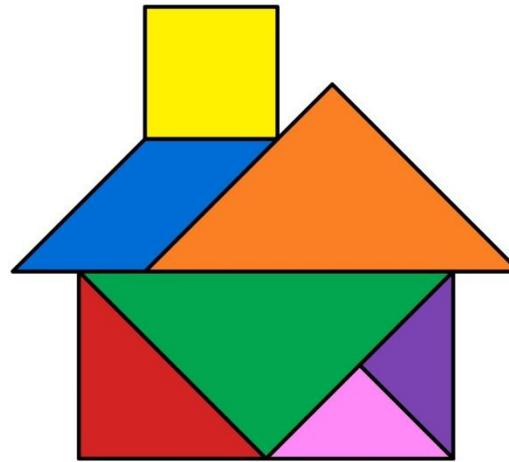
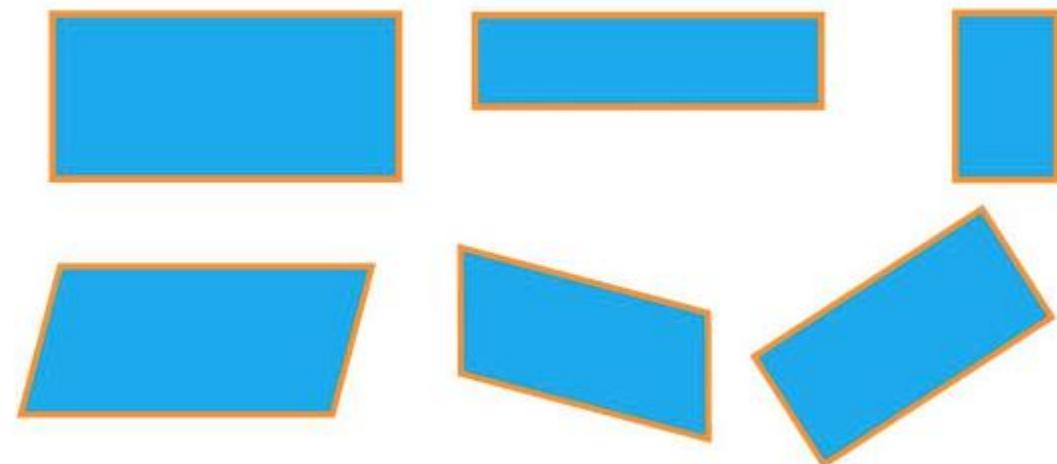
Escalar

# ESTIRAR Y GIRAR



## ROTAR E INCLINAR





# Bibliografía

- <https://www.coreldraw.com/la/pages/product-info-sheet/>
- <https://www.pngegg.com/es/png-dmkem/download>