

---

# CorelDRAW X3

El efecto Perspectiva

---

---

# CorelDRAW X3

El efecto Perspectiva

---

Nota: Todo el contenido de este tutorial es funcional para las versiones anteriores a la versión X3



# Indice

Introducción .....	●	1
Diferentes perspectivas .....	●	2
Elaborando un cubo con perspectiva .....	●	3
Efecto luz y sombra .....	●	4
Un hueco .....	●	5
Perspectivas con objetos agrupados .....	●	6
Luz y sombra a grupo de objetos .....	●	7
Algunos efectos .....	●	8

## Segunda parte

Efectos: Perspectiva V.2

Efectos: Perspectiva con extrusion

El pricipio de la perspectiva .....	●	10
La extrusión .....	●	11
Puzzle sobre extrusión .....	●	12
Punto de fuga .....	●	13
Extrusión lineas guias .....	●	14
Algunos ejemplos .....	●	15

## Segunda parte

Efectos: Perspectiva V.2

Efectos: Perspectiva con lente

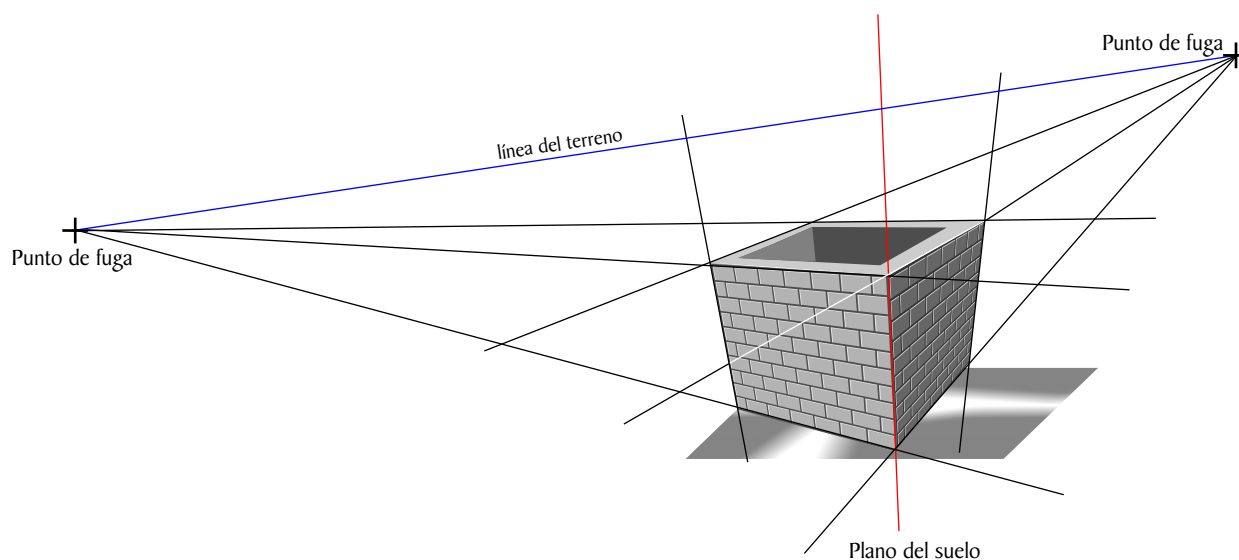
Perspectivas con ojo de pez .....	●	16
Diferentes perspectivas .....	●	17
Logo con perspectiva .....	●	18
Diferentes perspectivas .....	●	19

# Introducción

**Perspectiva:** Es la ilusión visual que percibe el observador, que ayuda a determinar la profundidad y ubicación entre objetos a distancias distintas. En el dibujo y otras áreas, la perspectiva simula la profundidad y los efectos de reducción dimensional y distorsión angular que se producen.

Por analogía, se llama perspectiva al conjunto de circunstancias que rodean al observador, y que influyen en su percepción o en su juicio de las cosas (ver las cosas desde determinada perspectiva).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Perspectiva>



La perspectiva es una técnica muy antigua que se remonta a la Grecia clásica. En el siglo III antes de Cristo, fue utilizada por los romanos más adelante, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, entre otros. Desde su principio ha dado buen resultado y es aplicado en todo elemento donde se necesite, es muy usado entre las artes plásticas, los fotógrafos, camarógrafos, diseñadores, arquitectos y software de diseño, etc. Todo tiene la misma razón, lograr mejores vistas panorámicas, profundidad de campo y realismo, los cuales hacen más interesante el trabajo de artes en la ilustración.

Lo primero es conocer los principios básicos de la perspectiva, el cual es muy simple, en el mundo real la perspectiva está compuesta por líneas paralelas invisibles donde se pierde la vista por la distancia o profundidad, al cual les llamamos punto de fuga, en la realidad no existe tal línea sino una distancia entre elementos, los ojos humanos solo nos permiten captar los objetos premeditados a la circunstancia, lo contrario sucede en un dibujo o una foto que es un primer plano en dos dimensiones, la perspectiva no existe en un papel si no la ilusión de ella, imitada por tamaños, colores, distancia y forma en un área determinada, imitado por estos elementos nos da una ilusión óptica de profundidad de campo que es la tercera dimensión.

## Diferentes perspectivas

CorelDraw contiene varias herramientas avanzadas que permiten crear el efecto de perspectiva, la primera se encuentra en la barra de Menú/ Efectos/ Perspectiva y la segunda es la herramienta Extrusión interactiva, que se encuentra en la caja de herramientas. CorelDRAW también contiene otras herramientas que no fueron diseñadas para esta aplicación pero que pueden causar la misma ilusión óptica.



Ejemplo 1



Ejemplo 2



Ejemplo 3



Ejemplo 4

Observen el ejemplo 1, es un logo normal en un primer plano, bidimensional o sea compuesto por dos medidas "altura y anchura".

El ejemplo 2 tiene un efecto de perspectiva que simula distancia y a la vez profundidad, la tercera dimensión.

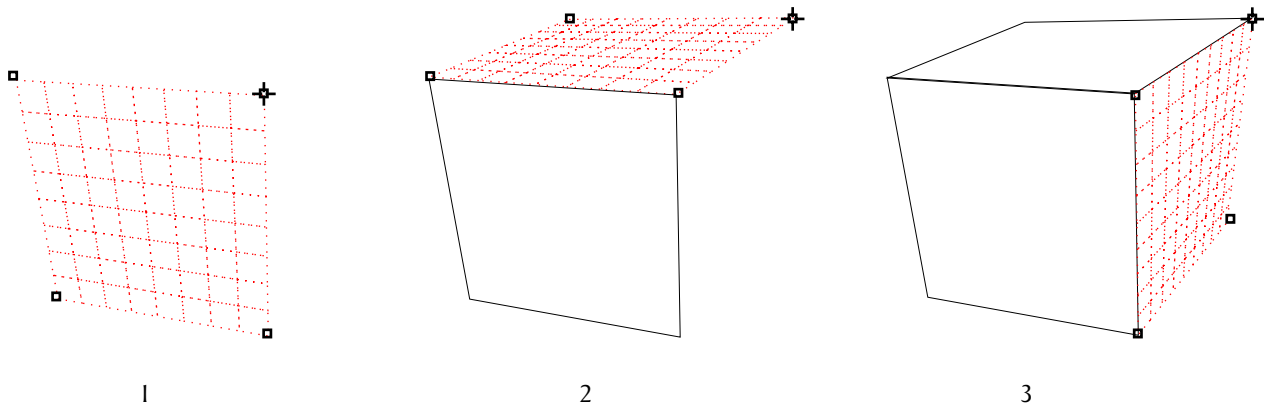
El ejemplo 3 tiene aplicado un efecto de extrusión, que simula perspectiva con su tercera dimensión. O sea la profundidad.

El ejemplo 4 tiene un efecto de lente ojo de pez que causa una perspectiva con aspecto inclinado simulando la tercera dimensión.

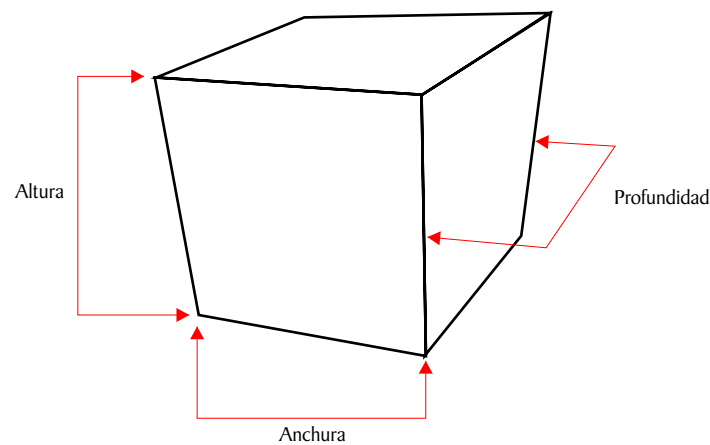


## Elaborando un cubo con perspectiva

Primero haremos un objeto al cual le aplicamos el efecto de perspectiva, con la herramienta rectángulo (F6) haga un cuadrado, con el objeto seleccionado diríjase a la Barra de Menús/ Efecto/ Añadir perspectiva. Con esta herramienta damos la forma de perspectiva que deseamos. como en los ejemplos 1, 2 y 3.



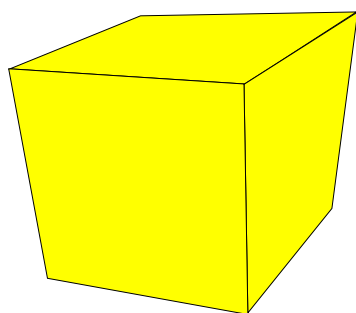
Con un poco de habilidad podemos hacer directamente un cubo con sus tres dimensiones, moviendo los nodos de las esquinas y colocándolos en lugares estratégicos.



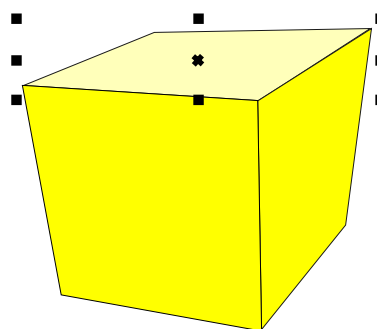
Este cubo es una imagen con apariencia tridimensional, porque simula la tercera dimensión, en un primer plano. y a la vez produce una perspectiva por su forma, la cual produce una ilusión de profundidad en el objeto.

## Efecto luz y sombra

Una vez que nuestro cubo está terminado solo tenemos que jugar con el color, para lograr el efecto de luz y sombra. Le aplicamos a los objetos que componen el cubo un relleno de color plano, como en el ejemplo 1.

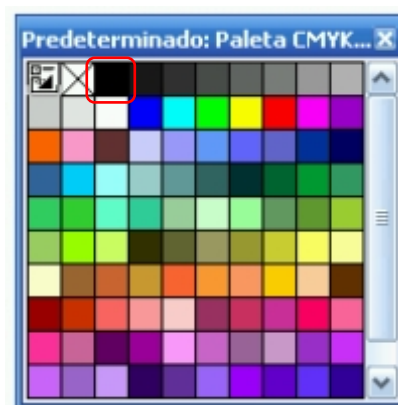
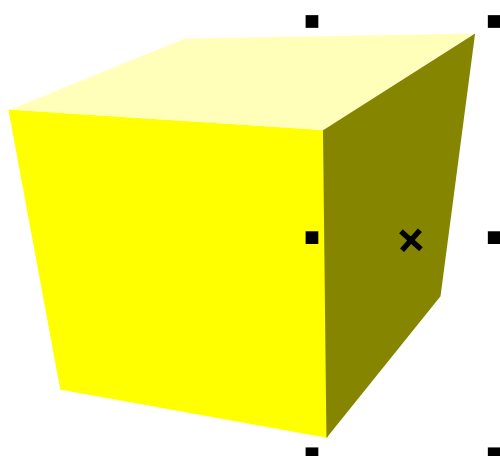


Ejemplo 1



Ejemplo 2

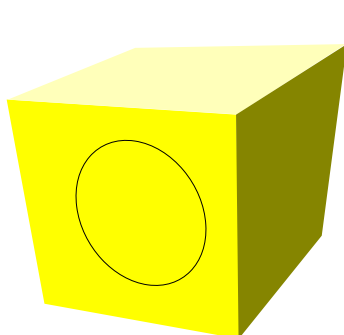
Para simular la luz seleccionamos la parte superior del cubo que lo compone, ejemplo 2 le aplicamos un 30% de blanco.



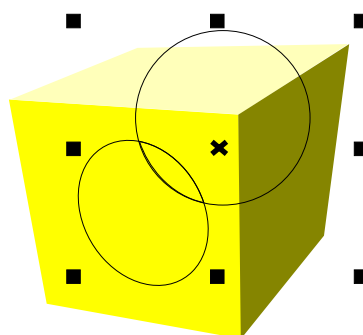
Con un 20% de color Negro repetimos el proceso anterior. El cual logramos, seleccionando el objeto, con la tecla Ctrl, presionada le aplicamos clic al color Negro de la paleta de color, cada clic equivale a un 10% de color.

## Un hueco

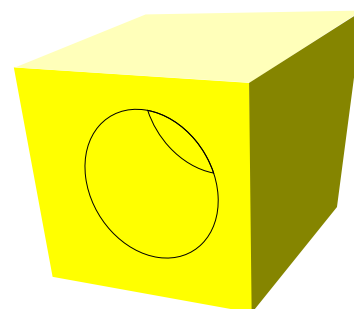
Imitaremos un hueco en nuestro cubo. Este ejemplo le guiará para lograr hacer algunos efectos interesantes. Primero colocamos un círculo encima del cubo como muestra el ejemplo 1, con la ayuda de la perspectiva.



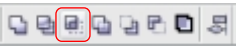
Ejemplo 1

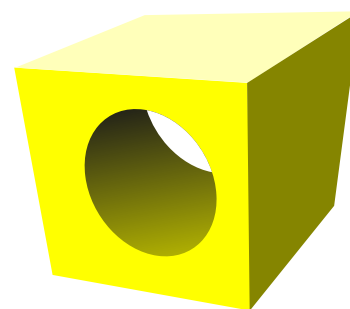
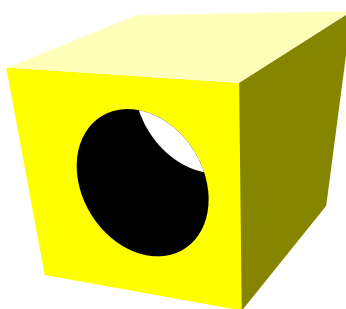
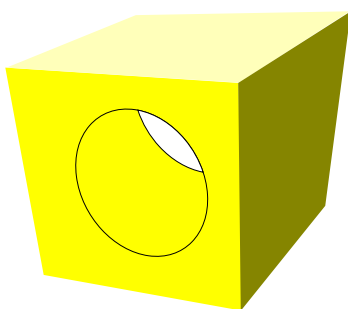


Ejemplo 2



Ejemplo 3

Luego colocamos otro círculo como muestra el ejemplo 2, seleccionamos ambos círculos a la vez. Luego accedemos a la barra de propiedades, seleccionamos el icono  intersección el cual dará un corte como nos muestra el ejemplo 3.

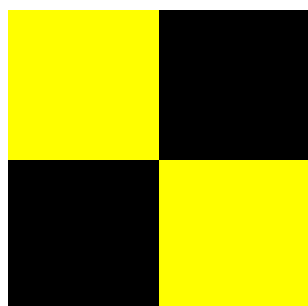


Ahora solo debemos añadir color al círculo para lograr el efecto de hueco. Con un relleno degradado podemos simular efectos de profundidad u otros muy interesantes.

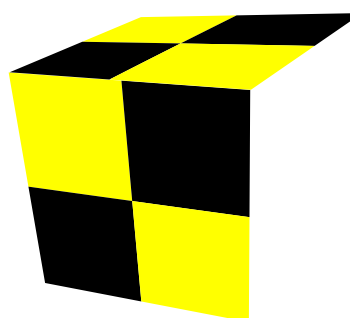


## Perspectivas con objetos agrupados

El efecto de perspectiva puede crearse acortando uno o dos lados de un objeto. El objeto parece retroceder en una o dos direcciones al aplicar este efecto, lo que crea una perspectiva de un punto o una perspectiva de dos puntos.

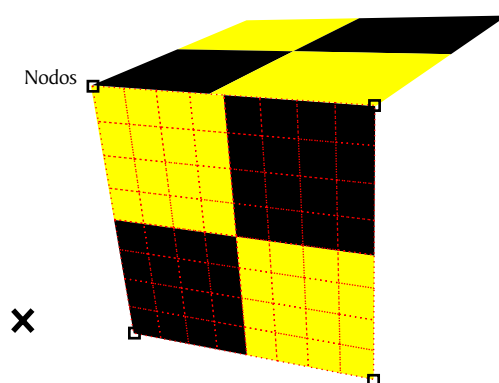


Ejemplo 1



Ejemplo 2

Es posible añadir efectos de perspectiva a objetos individuales o agrupados. También se puede aplicar un efecto de perspectiva a grupos enlazados, tales como siluetas, mezclas, extrusiones y objetos creados con la herramienta Medios artísticos. Estos efectos no pueden aplicarse a texto de párrafo, mapas de bits ni a símbolos.



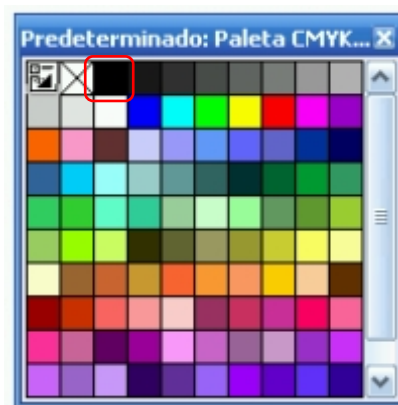
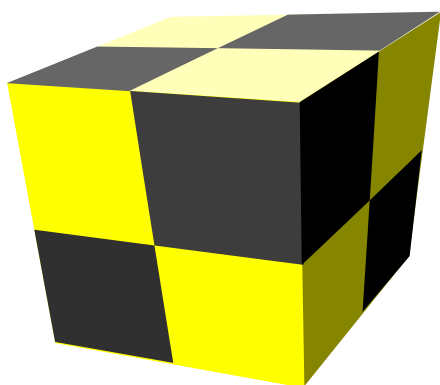
Ejemplo 3

✕ Punto de fuga

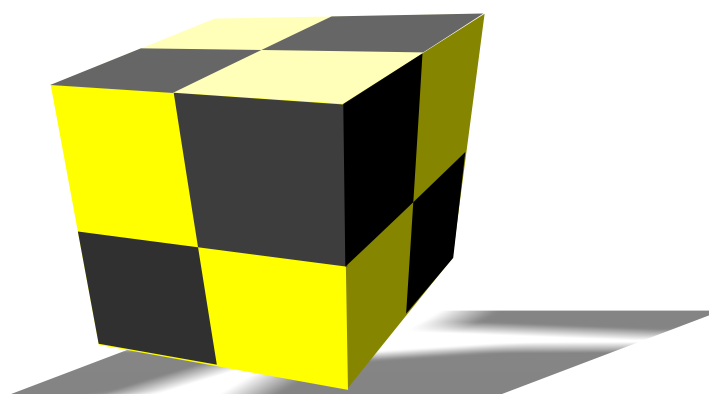
El ejemplo 3 nos muestra que la malla de la perspectiva cubre el objeto con un rectángulo de color rojo formado por otros pequeños rectángulos y cuatro nodos, uno en cada esquina, más dos puntos de fuga.

## Luz y sombra a grupo de objetos

La herramienta perspectiva, a diferencia de las demás herramientas, no tiene una barra de propiedades, ni una ventana acoplable con diferentes opciones. Es mucho más simple.



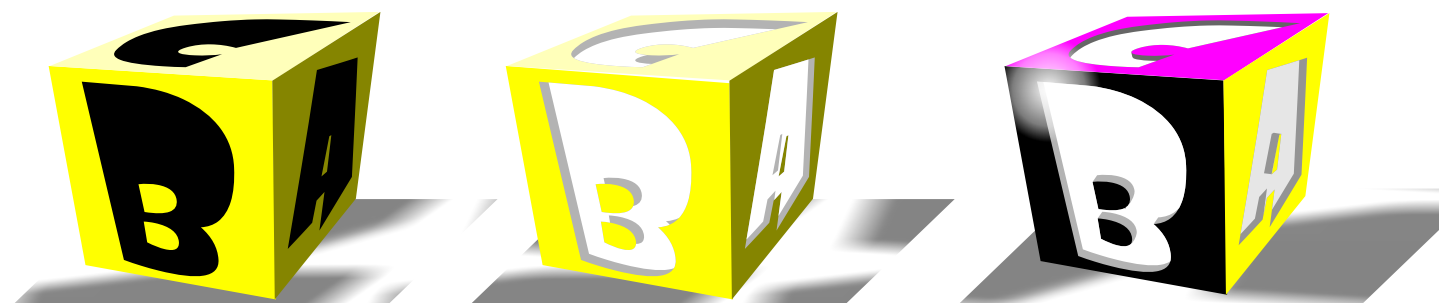
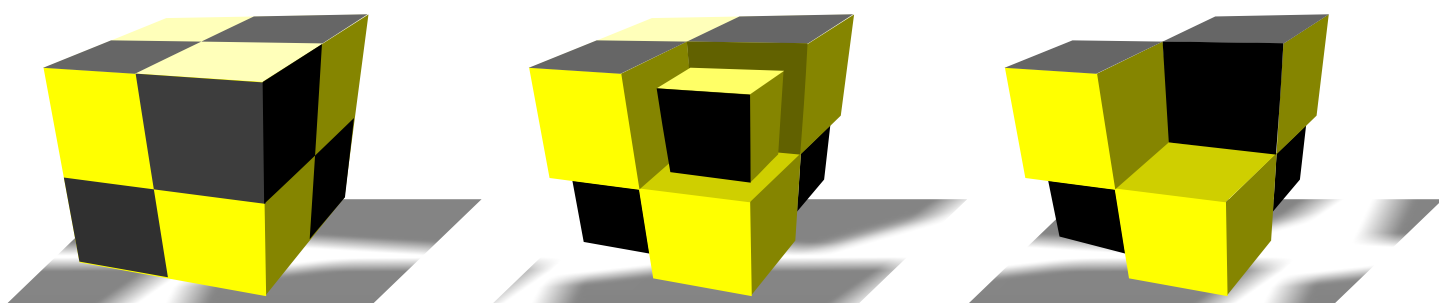
Repitiendo el proceso anterior de sombra y luz terminamos nuestro nuevo cubo. para ampliar su conocimientos sobre está herramienta le sugiero acceda a la ayuda FI/ Buscar / Perspectiva.



Otra maravillosa herramienta es la envoltura interactiva la cual se encuentra en la caja de herramientas. No es una herramienta exclusiva para el efecto de perspectiva, pero podemos utilizarla creativamente para lograr el efecto de perspectiva en nuestro objetos.

## Algunos efectos

Aquí les muestro algunos efectos creados con el efecto perspectiva, que sumados al uso de las herramientas intersección e iluminación, pueden producir efectos de profundidad de campo.



# Segunda parte

El efecto perspectiva

---

Efectos: Perspectiva con extrusion

## El principio de la perspectiva

El interés por el fenómeno de la tridimensionalidad visual se remonta a la Grecia clásica. En el siglo III antes de Cristo el matemático griego Euclides (c. 295 a. J. C.), estudió en su tratado titulado "Óptica" la relación entre la visión estereoscópica y el hecho de que los seres humanos dispongan de dos ojos. Ya en el siglo II de nuestra era, el médico griego Galeno describiría también lo que supuso una profundización de una teoría razonada de la visión de la perspectiva a través de los dos ojos. Supo, por observación, que si se cerraba un ojo, la imagen del entorno cambiaba ligeramente.

También otras mentes de una gran altura de pensamiento como Leonardo da Vinci, Kepler e incluso Descartes han estudiado a lo largo de la historia cuestiones relacionadas en cómo representar tres dimensiones en una superficie plana.

Sería en 1833 cuando se descubre un dispositivo notablemente sencillo que reproduce la tridimensionalidad. Lo llamarían estereoscopio. El estereoscopio de Charles Wheatstone, físico escocés que trabajó antes de que se inventara la fotografía, fue el primero y principal avance que conduciría a toda una larga cadena de aparatos e invenciones para ver en relieve.

En lo que respecta a la imagen tridimensional, Wheatstone informó de que las pequeñas diferencias entre las imágenes proyectadas a los dos ojos ofrecen una sensación vívida de la profundidad del espacio en tres dimensiones. Dicho aparato constaba de dos espejos colocados en ángulo con respecto al observador y una imagen situada frente a cada espejo. Esas imágenes eran dibujos y figuras geométricas. El escocés llegó a la conclusión de que las diferencias visuales que presentan ambos ojos eran el origen de la percepción en relieve.


" A este fenómeno dio el nombre de stereopsis, que en griego significa "sólido" y "visión". " (Richardson, 1995, p. 60)

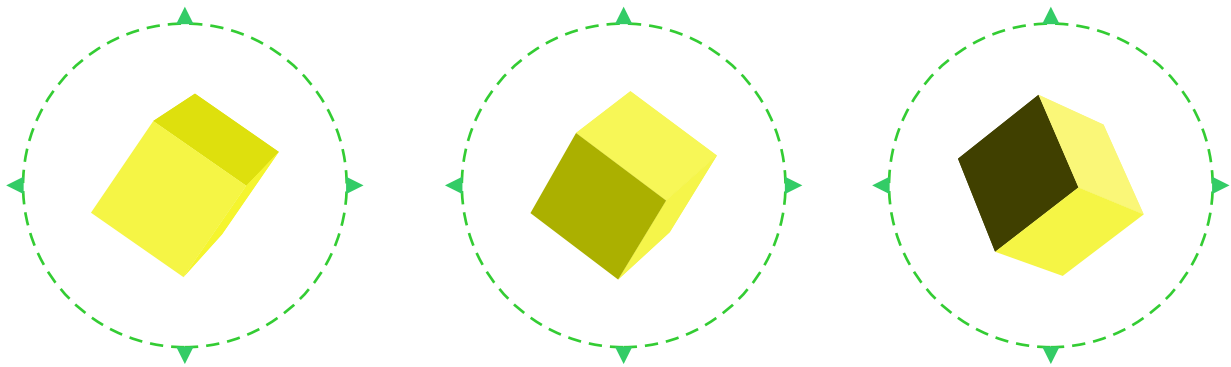
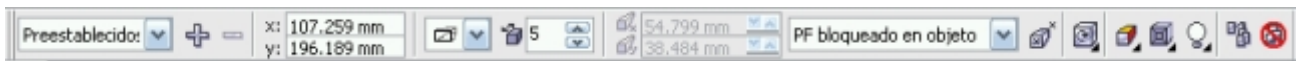
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/ambitos/3/87sanchez.htm>

## Creación de extrusión de vector

Mediante el uso de extrusiones de vector puede hacer que los objetos parezcan tridimensionales. Puede crear extrusiones de vector proyectando puntos desde un objeto y uniéndolos, para así crear una ilusión óptica tridimensional. CorelDRAW le permite asimismo aplicar una extrusión de vector a un objeto o a un grupo.

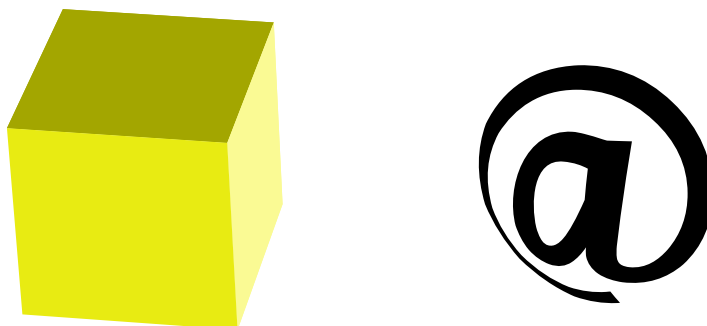
## La extrusión

La herramienta extrusión es la más avanzada ya que crea automáticamente el efecto de ilusión tridimensional y perspectiva, por ejemplo hagamos un rectángulo, apliquemosle una extrusión, Caja de Herramientas/ Mezcla interactiva/ Extrusión  En la barra de propiedades de la extrusión encontramos opciones de personalización como las del nivel de profundidad, iluminación, color bisel, rotación, Etc.



Con un simple doble clic sobre el objeto con extrusión podemos hacerlo rotar sobre su eje

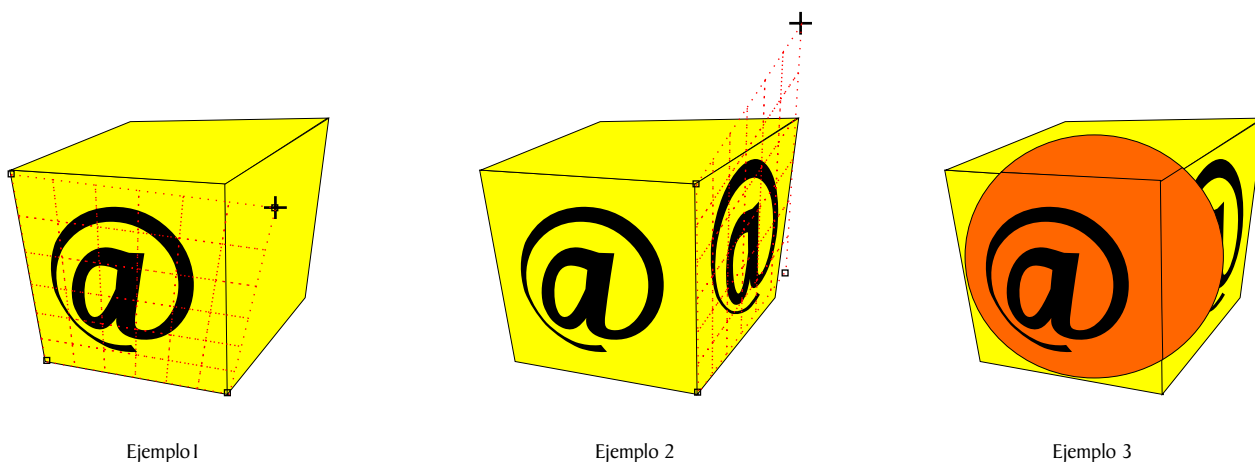
Si bien podemos lograr un sin número de efectos con tanta facilidad que es imprescindible saber utilizar esta herramienta.



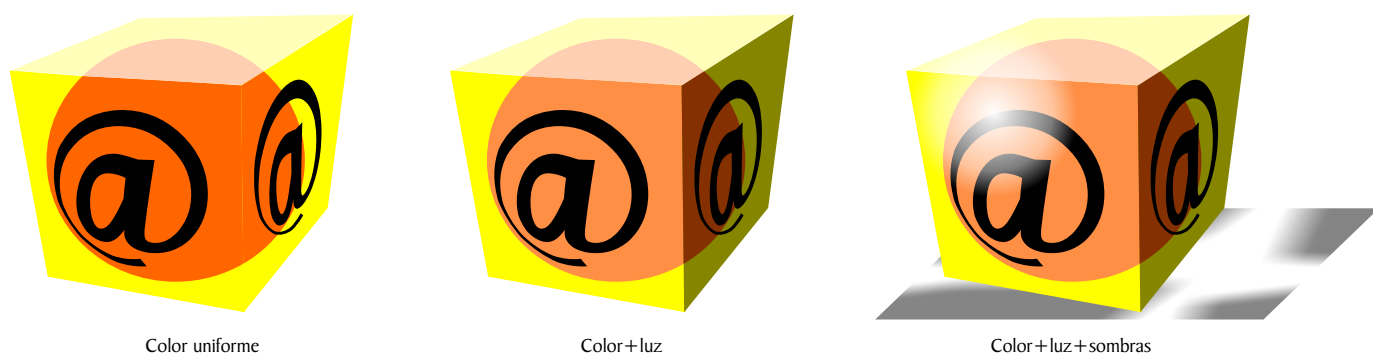
Un buen ejemplo es tomar una forma básica, o un carácter tipográfico, en este ejemplo seguiremos con el cubo. el cual podemos tomar como base para guiar las líneas para colocar la arroba, los ejemplos de la páginas siguientes nos mostrarán el proceso a seguir.

## Puzzle sobre extrusión

Seleccionamos la arroba con la herramienta perspectiva, arrastrando los tiradores de esquina buscamos la formas angulares del cubo. Tal y como muestran los ejemplos 1,2,3.



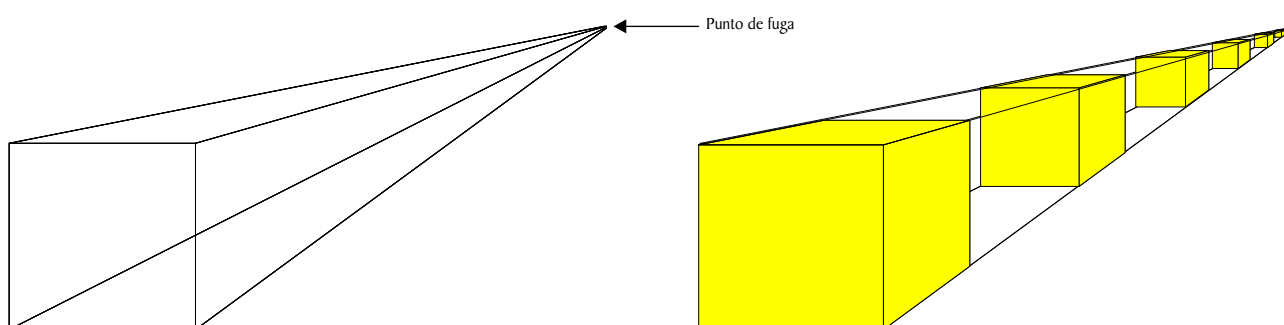
Todo el proceso ya lo conocemos, el cual se basa en la iluminación y sombreado,



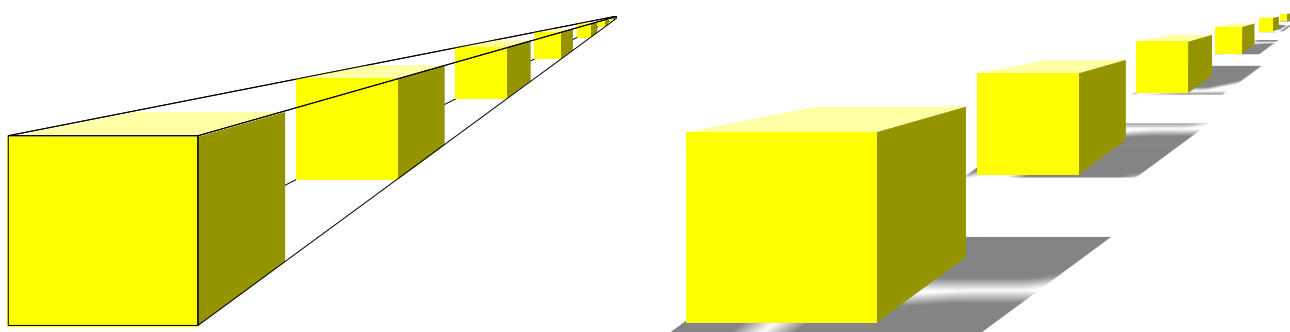
El proceso no es difícil, así que los dejo con mas ejemplos

## Punto de fuga:

También llamados puntos de distancia (PD). Son puntos a nivel óptico a cualquiera de los dos lados del centro de visión hacia los cuales convergen las líneas paralelas que se alejan de nosotros y dan la impresión de desaparecer.



Podemos utilizar la extrusión y punto de fuga para marcar la posición de objetos, y colocarlos en modo discontinuo como nos muestran los ejemplos 1,2.

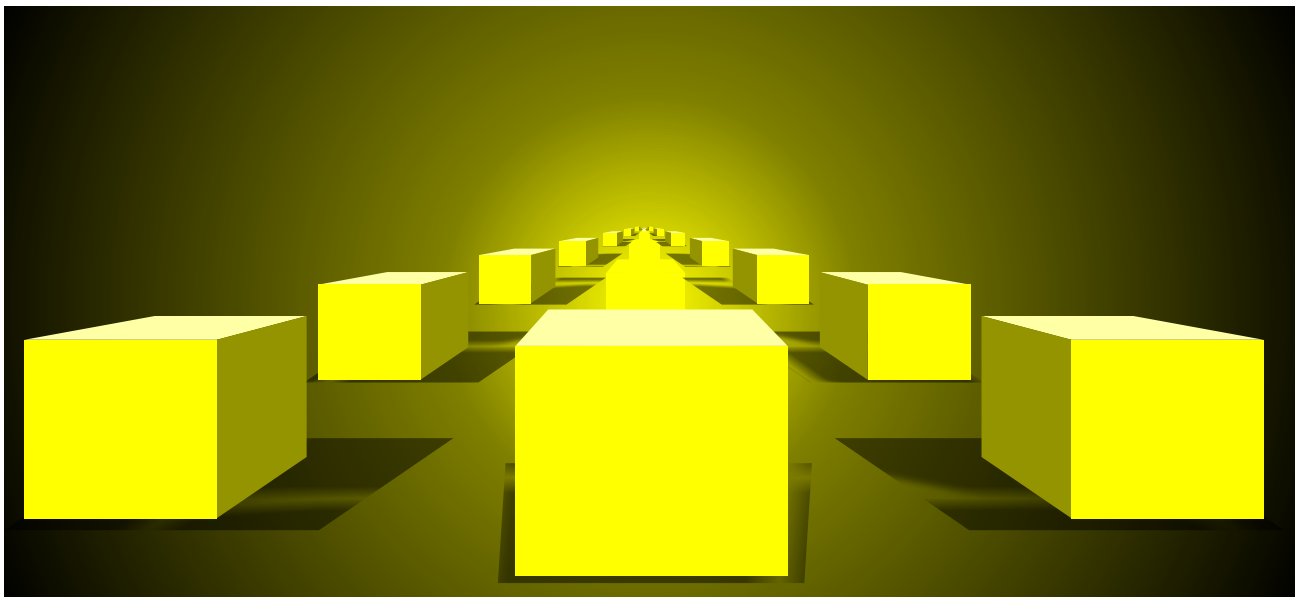
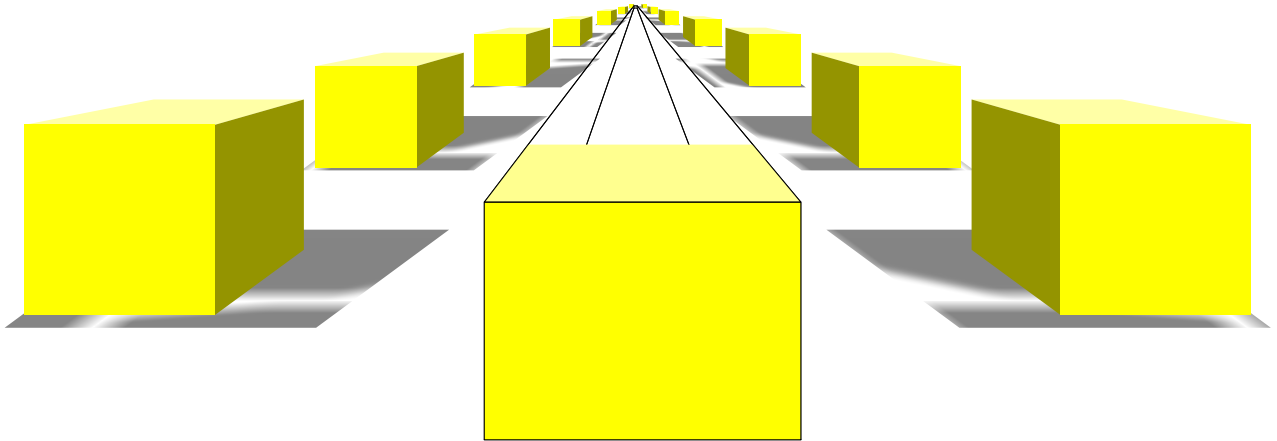


Esté nos permite guiar todo el contenido en una línea, de división.



## Extrusión líneas guías

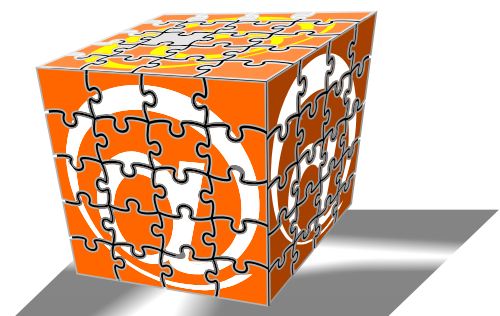
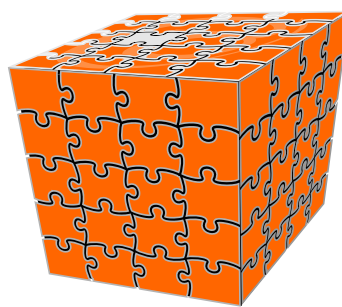
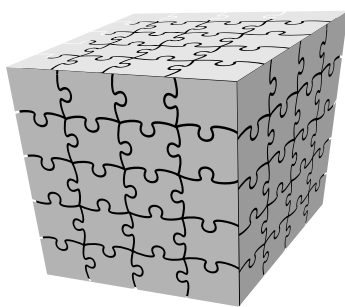
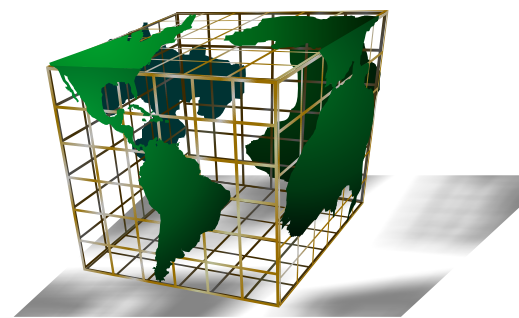
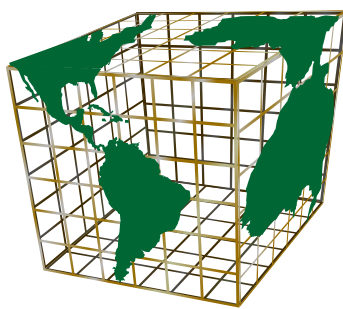
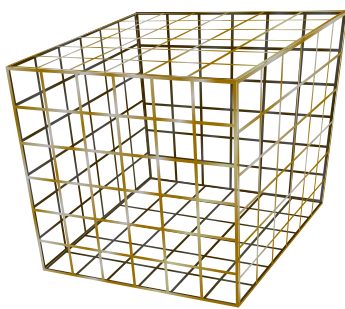
está es solo una idea de las muchas opciones que nos brinda la extrusión



Es mas facil hacer una ciudad con la herramienta extrusión,

## Algunos ejemplos

Algunos ejemplos de perspectiva con extrusión y la herramienta perspectiva usando objetos agrupados.



# Segunda parte

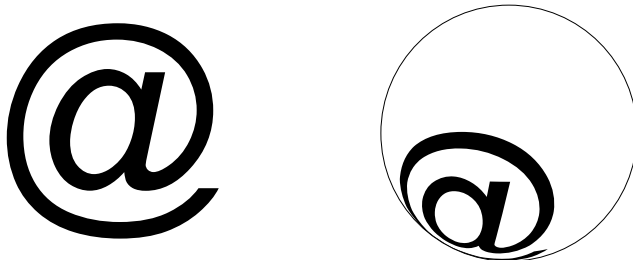
El efecto perspectiva

---

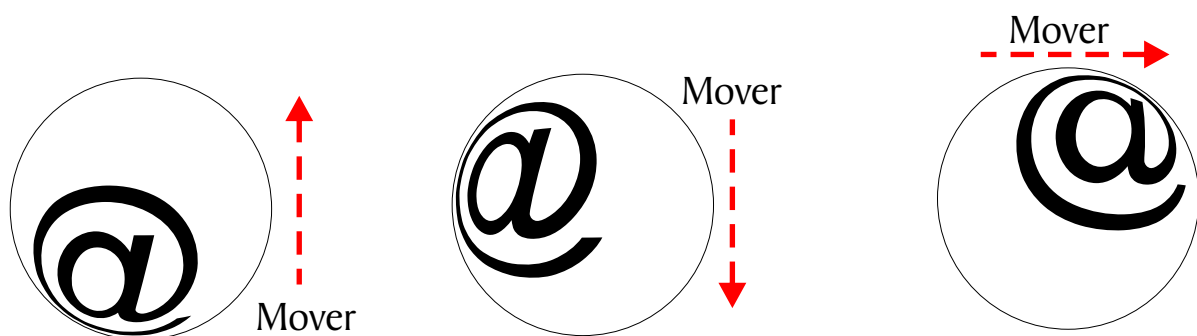
Efectos: Perspectiva con lente

## Perspectivas con ojo de pez

Sabemos que el efecto Lente no es una herramienta diseñada para crear perspectivas, pero en el mundo del diseño hay que aprovechar todas las herramientas que están a nuestro alcance dándoles nuevas opciones creativas.



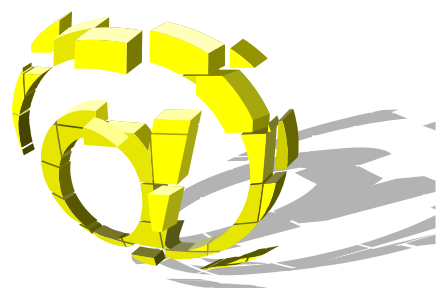
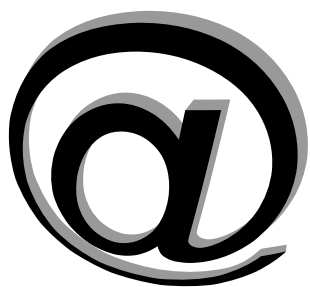
Para lograr este efecto de perspectiva hacemos un círculo con la herramienta Elipse y lo colocamos por encima de la arroba, con el círculo seleccionado nos dirigimos a la barra de Menu/ Efectos/ Lente, en la opción sin efecto elegimos el tipo de lente Ojo de pez. En la opción tasa escribimos un valor.



Si movemos el círculo que contiene el efecto Ojo de pez en cualquier dirección nos dará diferentes efectos de perspectiva, Una vez que el efecto sea de nuestro agrado activamos las casillas, Congelada y Punto de vista. Finalmente desagrupamos los objetos a través de l menú / Organizar/ Desagrupar todo.

## Diferentes perspectivas

Algunos ejemplos de perspectiva con Ojo de pez y apariencia 3D.



La apariencia 3d de un círculo es el volumen

## Logo con perspectiva

Observemos este logo en primer plano.



Ejemplo 1 sin efecto

Al ejemplo 2 le estamos aplicando un efecto Ojo de pez con una tasa de 125%.



Ejemplo 2 aplicando perspectiva con ojo de pez



Ejemplo 2 perspectiva con ojo de pez

## Diferentes perspectivas

Aquí le añadimos sombras y luces para lograr mas realismo.



Como ha podido comprobar a lo largo de este tutorial, son muchas y muy diferentes las distintas formas de crear el efecto de perspectiva, ahora sólo depende de que las ponga en práctica.

“El conocimiento es gratis, enseñar cuesta mucho”

Este tutorial fué elaborado por el diseñador gráfico Jedalias Méndez  
Socio Colaborador del Club Hispano Internacional de Usuarios de Corel,  
con la colaboración de Omar Báez (publicista).  
Republica Dominicana

Aviso de Copyrigh : 2006 Jedalias Méndez para el [www.coreclub.org](http://www.coreclub.org)

Puede utilizar este tutorial únicamente para su aprendizaje personal.  
Queda prohibida su reproducción total o parcial en cualquier otro medio.



# CorelDRAW X3

## El efecto perspectiva

Este tutorial fué elaborado por el diseñador gráfico Jedalias Méndez.  
Socio Colaborador del Club Hispano Internacional de Usuarios de Corel,  
con la colaboración de Omar Báez (publicista).  
República Dominicana

Aviso de Copyright : 2006 Jedalias Méndez para el [www.coreclub.org](http://www.coreclub.org)

Puede utilizar este tutorial únicamente para su aprendizaje personal.

Los nombres de los productos Corel® son marcas registradas de Corel corporation