

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

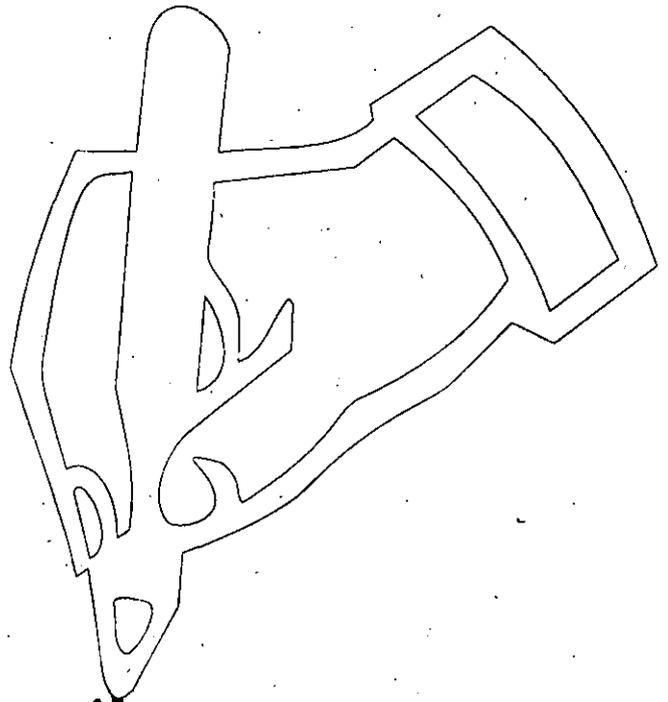
COREL DRAW 2

MATERIAL DIDACTICO

ABRIL, 1992.

---

# Corel Draw



Corel Draw

**Versión 2.0**

---

**Titular de los derechos de Autor:**

Mario Palma H.

**Derechos reservados:**

México D.F. Abril 1992

**Autor:**

Mario Palma H.

**Revisión de Edición:**

Mario Palma H.

**Colaboración:**

Adrian Alvarez C.  
Carlos M. García R.

**Derechos Reservados Elaborado en México D.F.**

Esta obra no puede ser copiada, reproducida total o parcialmente, Transferida o publicada en ninguna forma, incluyendo medios magneticos sin el consentimiento por escrito del titular.

**Limite de responsabilidades**

Este material esta diseñado para facilitar el manejo del curso de Corel Draw. Sin embargo el autor y editor no asume ninguna responsabilidad por el uso de este material o por desiciones tomadas por los usuarios, que esten apoyados en el contenido de este, no dan garantias ya sean expresas o implícitas relacionadas con el contenido de esta obra o aplicación para un fin determinado.

Ni el autor, Editor que haya participado en la creación y traducción de esta obra, seran responsables por cualquier daño directo, indirecto o consecuencial como: Perdida de utilidades o beneficios.

Ningun distribuidor, compañía o persona, esta autorizado a alterar este limite de responsabilidades.

---

# COREL DRAW v 2.0

## INDICE

### INTRODUCCION

QUE ES COREL DRAW?

#### 1.-Iniciando Corel Draw.

1.1.-Entrar y Salir.

1.1.1.-Como Entrar a Corel Draw.

1.1.2.-Como Salir de Corel Draw.

#### 2.- Funciones de Mouse y Teclado.

2.1.-Mouse.

2.2.-Teclado.

#### 3.-La Pantalla de Corel Draw.

3.1.-Barra de Titulo.

3.2.-Barra de Menus.

3.3.-Barra de Herramientas.

3.4.-El Area de Trabajo.

#### 4.-Herramientas.

4.1.-Selección de Objetos

4.1.1.-El Apuntador.

4.1.2.-El Distorcionador.

4.1.3.-La Lupa (Zoom).

4.2.-Adición de Objetos.

4.2.1.-Lineas y Curvas.

4.2.2.-Cuadros y Rectangulos.

4.2.3.-Circulos y Elipses.

4.2.4.-Texto.

4.3.-Atributos.

4.3.1.-Linea Externa.

4.3.2.-Interiores (Fills)

#### 5.-Menus.

5.1.-Archivo (File)

5.2.-Edición (Edit)

5.3.-Transformaciones (Transform)

5.4.-Efectos (Effects)

5.5.-Organizar (Arrange)

5.6.-Mostrar (Display)

5.7.-Especial (Especial)

# Introducción

## Corel Draw

### Hablando de Corel Draw

Corel Draw es un programa que fué creado como respaldo para los diseñadores graficos, industriales, y dibujantes publicitarios, en el cuál puede utilizar su creatividad, desarrollando diseños de logotipos, dibujos, folletos, etc; en el menor tiempo posible.

### Que es Corel Draw?

Se puede definir como una herramienta, que en este caso es de diseño enfocado para personas que necesitan una gran variedad de líneas, cuadros, letras en sus diferentes tipos estilos y tamaños. Corel Draw es tan versatil que nos permite trabajar o combinarlo con diferentes paquetes como apoyo en nuestros trabajos como son editores, paquetes de dibujo, incluso con scanners. El cual a implantado a su sistema gran variedad de opciones, entre ellas la mas importante son los colores (Pantone), que nos permite combinarlos de una manera impresionante en nuestros diseños.

### 1.- Iniciado con Corel Draw

#### 1.1.- Entrar.

Como paso inicial debemos entrar al ambiente Windows, ya que sin este nuestro paquete de diseño no funcionaria. Para esto basta con teclear Win y oprimir la tecla <Enter>, de inmediato estaremos en el ambiente Windows.

Después posicionar nuestro cursor hasta las aplicaciones de Corel(Corel Application) y oprimir dos veces el botón del mouse(Doble "Clic"), nos aparecerá una ventana con las aplicaciones del paquete, repetir el paso anterior posesionándonos en el ícono de Corel Draw y oprimir dos veces el botón del mouse, y de inmediato nos aparecerá la pantalla de presentación de Corel Draw.

## 1.2.- Salir.

Corel Draw tiene dos formas muy sencillas de salir las cuales son:

### 1.2.1.- Con el mouse.

- a) Ubicar el cursor hasta el menu Archivo(File) y dar un "clic"
- b) Seleccionar la orden Salir(Quit) y dar un "clic".

### 1.2.2.- Con Teclado.

- a) Oprimir las teclas <Alt> <F4>.

En el caso de que hayamos modificado este archivo sin título Corel Draw nos presentará un cuadro de diálogo el cual nos preguntará si deseamos guardar o no los cambios efectuados.

## 2.-Funciones de Mouse y Teclado.

En el uso de este paquete de diseño es indispensable la utilización del Mouse, el cual podemos combinar con las funciones que nos proporciona el teclado, esto es para darnos más rapidez en la edición de nuestros trabajos, hay algunos procesos que son más lentos con el mouse si se trata de hacer más rápido nuestro trabajo.

### 2.1.-Mouse.

El Mouse enfocado a este paquete es una herramienta extra que nos permite de una manera más sencilla y rápida en algunos casos elegir alguna de las funciones, o la herramienta principal para dibujo por medio de nuestra mano.

Para seleccionar alguna de las funciones de nuestra pantalla basta con mover el cursor con el Mouse hasta la posición deseada y oprimir el botón del Mouse.

**Nota: En alguno de los casos debemos de oprimir dos veces el botón del Mouse (Doble "Clic").**

## 2.2.-Teclado.

El Teclado como ya sabemos es primordial en el uso de una computadora, en este caso con Corel Draw, tiene muy pocas opciones que combinadas con el Mouse nos dan mayor rapidez en la ejecución de algunas funciones, también es indispensable para capturar información de acuerdo a la función que estemos ejecutando. Guardar, Guardar como, Importar, Exportar, etc.

### 2.2.1 Atajos (short cut).

Corel Draw nos facilita las opciones desde el teclado sin necesidad de usar el Mouse con lo que conocemos como atajos.

#### Principales atajos.

Funcion	Atajo
Abrir (Open)	<Ctrl> <O>
Guardar (Save)	<Ctrl> <S>
Imprimir (Print)	<Ctrl> <P>
Salir (Quit)	<Ctrl> <X>
Deshacer (Undo)	<Alt> <BKSP>
Rehacer (Redo)	<Alt> <BKSP>
Repetir (Repeat)	<Ctrl> <R>
Cortar (Cut)	<Shift> <DEL>
Copiar (Copy)	<Ctrl> <INS>
Pegar (Paste)	<Shift> <INS>
Borrar (Clear)	<DEL>
Duplicar (Duplicate)	<Ctrl> <D>
Editar Texto (Edit Text)	<Ctrl> <T>
Mover (Move)	<Ctrl> <L>
Girar e Inclinar (Rotate & Skew)	<Ctrl> <N>
Estirar y Reflejar (Stretch & Mirror)	<Ctrl> <Q>
Mezclar (Blend)	<Ctrl> <B>
Extrusión (Extrude)	<Ctrl> <E>
Hacia Adelante (To Front)	<Shift> <Pg Up>
Hacia Atras (To Back)	<Shift> <Pg Dn>
Avanzar Uno (Forwar One)	<Pg Up>
Retoceder Uno (Back One)	<Pg Dn>
Agrupar (Group)	<Ctrl> <G>
Desagrupar (Ungroup)	<Ctrl> <U>
Combinar (Combine)	<Ctrl> <C>
Descombinar (Break Apart)	<Ctrl> <K>
Convertir a Curvas (Convert to Curves)	<Ctrl> <V>
Alinear (Align)	<Ctrl> <A>
Adaptar Texto a Curva (Fit Text To Path)	<Ctrl> <F>
Alinear con la Base (Align to baseline)	<Ctrl> <Z>

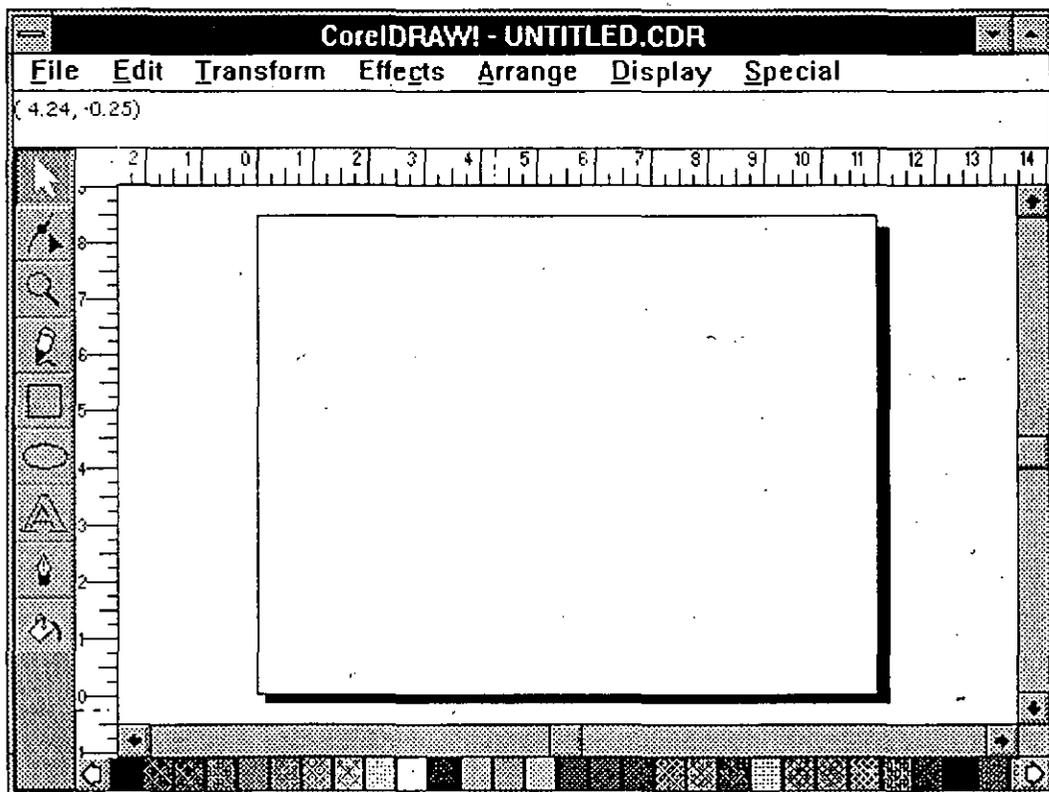
Activar la Rejilla (Snap to Grid)	<Ctrl> <Y>
Simulación (Show Preview)	<Shift> <F9>
Mostrar Simulación (Show Full Preview)	<F9>
Renovar la Pantalla (Refresh Screen)	<Ctrl> <W>
Preferencias (Preferences)	<Ctrl> <J>

### 3.- Pantalla Principal

En la pantalla encontramos alojadas todas las Herramientas, Funciones y Efectos con los cuales les podemos dar diseño a nuestros objetos o textos, todo esto con el fin de dar mayor rapidez a la elaboración de los mismos.

Nos estaremos preguntando como podemos identificar todo lo que nos muestra la pantalla, para eso se divide en:

- Barra de Titulo
- Barra de Menus
- Barra de Herramientas
- Paleta de Colores
- Mesa de Trabajo



### 3.1.- Barra de Titulo.

En nuestro paquete de diseño es la primera Barra que aparece en la parte superior de nuestra pantalla, la cual se muestra de un color diferente esto con el fin de saber el nombre del paquete junto con el del archivo que estamos trabajando, la extensión de todos los archivos para este paquete es (.CDR)

Podemos observar en esta misma Barra alojadas dos partes importantes para el manejo de las ventanas los cuales son:

Caja de Sistema  
Manejadores de pantalla



#### 3.1.1.- Caja de Sistema.

Esta se encuentra ubicada en el lado izquierdo de esta Barra, la cual podemos utilizar para diferentes funciones que son comunes dentro del ambiente Windows.



#### 3.1.2.- Manejadores de Pantalla.

Estos se encuentran ubicados en el lado derecho de nuestra barra de titulo, los cuales estan señalos por dos puntas de flechas, de los cuales la flecha hacia abajo nos minimiza el la aplicacion de corel y lo convierte a un icono, esta con el fin de utilizar alguna otra función de windows. Para restaurar la aplicacion de corel basta con dar dos "clicks" en el icono de corel draw.



La otra flecha que esta indicando hacia arriba nos maximiza corel draw, esta para utilizar el maximo de nuestra pantalla, la cual se convierte en dos flechas opuestas para poder regresar a nuestro tamaño anterior o normal.

#### 3.1.3.- Linea de Menus:

Esta linea es una de las importantes puesto que aqui estan alojados todos los Menus de Corel Draw los cuales nos desplagan cada una de las funciones para efectos, movimientos transformaciones, etc.

**File Edit Transform Effects Arrange Display Special**

### **3.1.4.- Barra de Herramientas.**

Corel Draw esta provisto de una serie de herramientas que se pueden cambiar con las diferentes funciones que aparecen en cada uno de los menus, estas herramientas estan divididas en tres partes, cada una de estas tiene una función diferente de acuerdo con el objeto que estamos trabajando ya sea para seleccionar alguna parte de nuestra de publicación, agregar algun objeto, como por ejemplo: lineas, curvas, cuadros, etc; o cambiarle los atributos a estos.



### **3.1.5.- Mesa de Trabajo.**

En corel draw nos presentan el resto de nuestra pantalla, lo mas semejante a un escritorio, en este podemos tener todo lo necesario o lo que querramos poner en el para nuestras publicaciones o diseños.

En el encontramos: Hojas, Barras de Desplazamiento, Regla, etc.

#### **3.1.5.1.- Hoja.**

Corel nos presenta en nuestra mesa de trabajo una hoja en la cual hacemos los cambios necesarios a nuestros objetos, esta hoja podemos pedirla del tamaño que deseemos en la unidad de medida y orientaciones requeridas.

#### **3.1.5.2.- Barras de Desplazamiento.**

Estas Barras aparecen en el lado derecho e inferior de nuestra mesa de trabajo, las cuales nos sirven para desplazar nuestra hoja u objeto hacia el lugar deseado debido a que cuando amplificamos o aumentamos mas nuestros objetos no podemos visualizar toda la hoja.

Hay dos formas de desplazarnos por nuestra hoja de trabajo:

- a) Oprimiendo las flechas en los extremos de las mismas con nuestro mouse; así se desplazan lentamente para ver a detalle nuestra hoja.
- b) Moviendo las cajas ubicadas entre nuestra flecha hasta el lugar aproximado, así Corel Draw nos presenta la parte en que estos estén.

### **3.1.5.3.- Reglas.**

Siempre que estamos trabajando es conveniente auxiliarnos de una regla para dar mayor exactitud a la colocación de nuestros objetos, estas las podemos obtener en el momento deseado. Estas pueden tener la unidad de medida en la cual vayamos a trabajar o estemos acostumbrados, como son: centímetros, pulgadas, picas, puntos.

## **4.- Herramientas.**

Como parte necesaria en diseño tenemos que tener a la mano alguna forma de seleccionar, trazar y cambiar las texturas de todo lo que estemos elaborando, para esto Corel Draw nos presenta para una mayor facilidad a esto, una serie de herramientas que nos presenta en nuestra pantalla en forma vertical en el lado izquierdo, cada una al seleccionarse se pone de un color obscuro o sombreado, para mayor definición de cada herramienta están representadas con un pequeño dibujo de acuerdo a su aplicación.

Esta barra de herramientas está dividida en tres partes de acuerdo a su utilidad; para seleccionar, adicionar o cambiar los atributos o los objetos.

### **4.1.- Selección de Objetos.**

Para seleccionar objetos tenemos en la barra de herramientas, tres elementos los cuales nos permiten hacer una gran variedad de cambios o movimientos.



#### **4.1.1.- El apuntador**

Con el apuntador (dib), podemos tanto seleccionar, como hacer ciertas funciones especiales sin necesidad de ir hacia los menús.

*Para seleccionar un objeto:*

- a) Ubicarnos hasta el objeto a seleccionar.
- b) Oprimir el botón del mouse.

De inmediato estará seleccionado y nos podemos dar cuenta, ya que aparecen unos cuadritos (manejadores) al rededor del objeto, los cuales tienen una función específica.

Los manejadores de las esquinas nos sirven para cambiar la escala de nuestro objetos en la proporción deseada, esto con posecionarnos en alguno de ellos, y mantener oprimido el boton del mouse al momento de desplazarnos hasta la medida deseada.

En el centro de ellos aparecen otros que nos permiten hacer mas largos o anchos los objetos hacia el lado requerido ya sea arriba o abajo, izquierda o derecha. Esto lo obtenemos tambien con posecionarnos en el manejador que querramos y oprimir el boton del mouse sin soltar y desplazarlo hasta el tamaño necesario.

El apuntador tambien tiene otra función diferente a la anterior, esta es la cualidad de darle el rotamiento que deseemos, (esto en grados) o tambien patinar nuestra figura hacia arriba o abajo, izquierda o derecha.

Esto se hace con oprimir el boton del mouse despues de seleccionado nos aparece la figura rodeada de flechas (manejadores). Los manejadores de las esquinas nos sirven para darle el rotamiento a nuestra figura (en grados), hacia la posición deseada, nos aparecera una especie de herradura con puntas de flecha, esta nos indica que podemos dar algun giro.

Los manejadores de la parte del centro nos sirven para patinar nuestra figura hacia el sentido que nosotros querramos (esto tambien lo podemos medir en grados). Basta solo con posecionarnos en alguno de ellos y mantener el boton del mouse oprimido al momento de desplazar nuestro mouse hasta obtener el angulo deseado en la posición elejida. En nuestra linea de estado nos indican los grados (+/-) que asignamos a nuestro objeto.



#### **4.1.2.- El Distorcionador.**

Con el distorcionador (dib) tenemos un sinnumero de posibilidades de modificar nuestro objetos o texto.

##### **4.1.2.1.- Con Rectangulos.**

En los rectangulos podemos redondear las esquinas hasta el angulo mnecesario con la ayuda de nuestra linea de estado en la cual aparece un mensaje y nos indica el porcentaje para una mayor prescisión del redondeo en la escala que estamos trabajando.

- a).- Seleccionar el Distorsionador (cambiará nuestro cursor).
- b).- Seleccionar el rectángulo (nos muestra los nodos)
- c).- Posicionarnos en un nodo (punto de unión)
- d).- Mantener el botón del mouse oprimido
- e).- Desplazar el mouse hasta adquirir el ángulo deseado

Nuestra línea de estado nos indica el tipo de objeto con el cual estamos trabajando y la cantidad que redondeamos a las esquinas (centímetros).

#### **4.1.2.2.- Con Elipses.**

Con la herramienta del distorsionador podemos hacer una gran variedad de movimientos en los elipses; podemos tomarlos como base en la elaboración de alguna otra figura; dividir o cortar la porción que necesitamos.

En nuestra barra de estado después de haber seleccionado con el distorsionador nuestro elipse podemos observar una serie de medidas que nos pueden ser útiles para obtener una mayor precisión:

Hay dos formas de obtener una parte de nuestro elipse:

- a).- Al posicionarnos en el nodo principal y desplazarlo por medio del mouse al lado derecho podemos tener la mayoría de nuestro elipse sin la porción deseada.

Nuestra barra de estado indica el ángulo inicial y final de la figura, indicándonos el ángulo total de nuestro elipse.

- b).- Al hacer el movimiento anterior pero hacia el lado izquierdo podemos obtener la porción mínima de el elipse inmediatamente.

observamos que la barra de estado indica el ángulo al igual que el procedimiento anterior, el ángulo inicial y final de la figura, indicando el ángulo de la porción que tomamos del elipse.

Como nos daremos cuenta esta función en la práctica la podemos enfocar hacia la elaboración de gráficos tipo "pie" entre otras tantas utilidades más.

### **4.1.2.3.- Con Lineas y Curvas.**

Siempre que nosotros queramos partir de una linea o curva para la elaboracion de otra figura, podemos tomar en cuenta los siguientes puntos que nos pueden ser de gran utilidad.

*Como seleccionar un nodo:*

- a).- Dar un clic en la linea o curva con el distorcionador (nos indica la cantidad de nodos).
- b).- Seleccionar el nodo hacer modificado
- c).- Mantener el boton del mouse oprimido
- d).- Arrastrar el mouse hacia la posicion deseada.

En esta función podemos darnos cuenta que partiendo de una linea podemos el angulo deseado de inclinación, incluso hacer mas grande nuestra linea, curva o segmento de ella.

*Como hacer una curva partiendo de una linea recta:*

- a).- hacer doble "clic" en la linea.
- b).- nos aparece un cuadro de dialogo (editor de nodos).
- c).- seleccionar convertir a curva (to curv).
- d).- aparecen unos manejadores de nodos.
- e).- posesionarnos en algun de ellos.
- f).- arrastrar el mouse hasta obtener la curva deseada.

Apartir de esta funcion podemos ya hacer los cambios o variaciones a cualquier objeto, no solo rectas y curvas, sino aparte de los mismos como adicionar, cortar, convertir nodos segun lo necesitemos.

Como punto de apoyo podemos observar el cuadro de dialogo que aparece despues de un doble "clic" en cualquiera de los nodos que componen nuestra figura, linea o curva.

### **4.1.2.4.- Editor de Nodos.**

El editor de nodos es una función que podemos utilizar para las modificaciones de los objetos, con solo seleccionar el cambio que necesitemos por medio de un "clic" en la función elejida.

Node Edit	
Delete	Add
Break	Join
to Line	to Curve
Cusp	Smooth
Align...	Symmet
Cancel	

**Borrar (Delete)** Nos permite borrar algun nodo.

**Separar (Break)** Separa nodos.

**A Linea (To Line)** Convierte un nodo curva a un nodo linea.

**Asimétrico (Cups)** Los puntos de control y el nodo estan en línea recta.

**Alinear (Align)** Alinea los nodos seleccionados.

**Cancelar (cancel)** Anula la caja de dialogo del editor.

**Agregar (Add)** Adiciona un nodo junto al seleccionado.

**Unir (Join)** Une nodos.

**A curva (To curv)** Convierte nodos linea a nodos curva.

**Suave (Smooth)** El nodo y los puntos de control se encuentran en línea recta.

**Simétrico (Symmet)** El nodo y sus puntos de control se encuentran en línea recta y ademas son equidistantes del nodo.

#### 4.1.2.5.- Con Texto.

Cuando nosotros seleccionamos texto con el distorcionador podemos de inmediato observar que aparecen los manejadores de texto con forma de flechas, los cuales nos sirven para cambiar el interlineado e intercarácter de nuestro texto.

*Para cambiar el intercarácter de un texto:*

- Dar un "clic" en el texto con el distorcionador.
- Posesionarnos en el manejador del lado derecho.
- Arrastrarlo hasta obtener el intercarácter deseado hacia el lado derecho.

*Para cambiar el interlineado de un texto:*

- a).- Dar un "clic" en el texto con el distorcionador.
- b).- Posesionarnos en el manejador del lado izquierdo en el lado inferior del texto.
- c).- Arrastrarlo hacia abajo hasta obtener el interlineado deseado.

Ahora podemos hacer los cambios al texto como nosotros lo deseemos debido a que es mas facil por medio de estos manejadores que ir a la opción de espaciamento(ver texto).

Como podemos observar tambien nos presentan unos manejadores de caracter(nodos), los cuales son de gran utilidad para cambiar los atributos a cada uno de nuestros caracteres o varios de ellos.

En nuestra linea de estado nos indica la cantidad de caracteres seleccionados.

*Para seleccionar un caracter:*

- a).- posesionarnos en el manejador del caracter (nodo).
- b).- dar un "clic".

*Para seleccionar mas de un caracter:*

- a).- Posesinarnos en el manejaadir deseado.
- b).- Oprimir la tecla de <shift> sin soltar y dar un "clic".
- c).- Repetir el paso (b) hasta obtener la cantidad de objetos seleccionados.

Despues de saber como seleccionar caracteres nos podemos preguntar como cambiar los atributos a ellos.

*Para cambiar los atributos a un caracter:*

- a).- dar doble "clic" en el manejador de caracter.
- b).- Nos muestra una ventana de dialogo (character etributes).
- c).- Responder con los cambios requeridos.

*Cambiando atributos a mas de un caracter.*

- a).- Seleccionar el caracter a modificar.
- b).- Seleccionar (character etributes) menu edit.
- c).- responder a los cambios en la caja de dialogo(ver menu edit).

#### 4.1.2.6.- Para cortar un Bitmap.

Cuando estemos trabajando con los Bitmap podremos necesitar cortar, reducir u obtener un objeto, para eliminar un espacio en blanco o de dibujo que no querremos, para esto podemos recortar por medio de el distorcionador.

*Para cortar un Bitmap:*

- a).- Seleccionar el distorcionador.
- b).- Dar un "clic" en el bitmap.
- c).- Posesionarnos en el manejador del lado a reducir.
- d).- Arrastrar el mouse hasta obtener la porción deseada.

Como podemos apreciar si no deseamos dejar nuestro bitmap hasta la parte cortada aun lo podemos regresar al tamaño anterior.

*Para regresarlo al tamaño anterior:*

- a).- Posesionarnos en el manejador a ampliar.
- b).- Arrastrar el mouse hasta regresar a la medida anterior.

En nuestra barra de estado aparece al momento de seleccionar nuestro bitmap, el porcentaje cortado de nuestra figura en sus cuatro sentidos esto para saber la medida exacta del mismo.



#### 4.1.3.- Lupa.

En cualquier momento podemos cambiar la vista de nuestra ventana con la herramienta de la lupa. Cuando damos un "clic" en esta herramienta (fig) nos aparece un submenu con diferentes selecciones de vista para poder ver con precisión nuestros objetos.

##### 4.1.3.1.- Acercamiento

Cuando activamos esta herramienta podemos acercar al maximo nuestros objetos para dar una mayor precisión en el manejo de ellos.

*Como acercar un objeto:*

- a).- dar un "clic" en la herramienta de la lupa.
- b).- Seleccionar el icono de acercamiento (el cursor cambia (fig) ).
- c).- posicionarlo en la parte superior izquierda del objeto.
- d).- Arrastrar el mouse hasta el lugar de seado, mientras mantenemos oprimido el boton del mouse.
- e).- Soltar el boton del mouse y se ejecutara el acerca miento del objeto seleccionado.

De inmediato Corel Draw nos presenta la parte del objeto cada vaz mas grande (repitiendo los pasos antes mencionado) .

#### **4.1.3.2.- Alejamiento.**

Cuando nosotros acercamos demasiado nuestra figura tal vez no podamos observar alguna parte de ella , para eso debemos alejar nuestra figura.

Basta con seleccionar el icono de alejamiento (fig) esto nos regresa a la escala anterior de nuestra figura , esto re ejecuta las veces que sea necesario hasta llegar al tamaño minimo de la figura.

#### **4.1.3.3.- Tamaño actual (actual size)**

Seleccionando el tamaño actual (fig) nos cambia la ventana residente al tamaño aproximado de nuestro objeto o publicación, en el cual será impreso. La presición de esta ventana depende de la resolución y el tamaño de nuestro monitor. Esta ventana puede no ser muy exacta el tamaño puede variar en un orcentaje minimo.

#### **4.1.3.4.- Encajar en ventana (fit in window).**

Seleccionando el icono, podemos observar todos los objetos que estemos procesando, en nuestra mesa de trabajo, dependiendo de la cantidad de los mismos.

Esta función se activa con solo seleccionar la opción (fig) de nuestro submenu de la lupanrapidamente al hacer un "clic" en ella ejecuta la función.

#### **4.1.3.5.- Mostrar Pagina .**

Seleccionado el icono de pagina, nos cambia la vista actual en una ventana de pagina , lo cual sera la forma en que esta quedara impresa.

La podemos activar inmediatamente con solo dar un "clic" en el icono de pagina (fig) ubicado en el submenu de "Lupa" , de inmediato será ejecutada la opción.

#### **4.2.- Adición de Objetos.**

El siguiente grupo de iconos en nuestra barra de herramientas pertenece a cuatro tipos diferentes adicionadores de objetos. Para adicionar un objeto debemos de utilizar la función de importar que se encuentra dentro del menu File.

Cuando seleccionemos alguna de estas cuatro herramientas, podemos accionar el tipo de objeto especificado en el icono. La seleccion de cualquiera de estas cuatro herramientas despúes de haber definido algun atributo nos proporciona el mismo tipo en cualquier otro objeto,posteriormente adicionado (permanecen los atributos en memoria).

Si utilizamos las herramientas de seleccion (apuntador, distorcionador ) inmediatamente despúes de haber adicionado cualquier objeto con su respectiva herramienta nos activa los manejadores para poder hacer transformaciones o movimientos sin necesidad de tener que seleccionar el objeto.



#### **4.2.1.- Lineas y Curvas.**

En Corel Draw solo tenemos una herramienta para trazar manualmente algun objeto ,esta es el lapiz. Cuando seleccionamos esta herramienta podemos trazar lineas rectas y curvas.

##### *Lineas Rectas.*

- a).- dar un "clic" en la herramienta del lapiz, al usar esta herramienta para dibujar lineas rectas y curvas, nuestro cursor aparecera de la siguiente manera (fig).
- b).- posicionar el cursor en la parte que deseamos que inicie nuestra linea y dar un clic.
- c).- Arrastrar nuestro cursor hasta el lugar donde deseamos que finalice nuestra linea y dar un clic.

- d).- Si necesitamos dibujar una segunda línea recta conectada a la primera, continuemos con la herramienta del lápiz, dando un clic en el punto final del segmento anterior no hay problema si damos el clic fuera del punto final del segmento ya que Corel Draw asume el clic y lo pega en el radio no mayor a 5 píxeles al segmento anterior. Podemos ajustar esta sensibilidad en píxeles usando la opción de "autojoin" que encontramos en el cuadro de diálogo de preferencias en el menú "special".
- e) Después del paso (c) podemos arrastrar nuestro cursor dando un clic en el punto final de el segundo segmento, en la posición correcta.

Nuestra barra de estado nos indica la distancia o tamaño de nuestra línea y el ángulo en el cual es trazada. Podemos continuar con los pasos (c) y (d) la cantidad de veces que sea necesarias hasta concluir con la figura que deseamos obtener.

#### Dibujando líneas multisegmento o polígonos.

*Para dibujar una línea multisegmento o polígono:*

- a).- Dar un clic en la herramienta del lápiz.
- b).- Posicionarnos en el punto inicial de nuestra línea y dar un clic.
- c).- Arrastrar el cursor hasta el punto final del segmento.
- d).- Dar doble clic.
- e).- Continuar hasta terminar la línea.
- f).- En el último segmento para finalizar nuestra línea dar un solo clic.

Con la función anterior podemos trazar de la misma forma polígonos o alguna otra figura.

Al oprimir la tecla de <Ctrl> mientras se traza una línea multisegmento Corel Draw solo nos permite darle un ángulo igual a 15° o múltiplos del mismo. Esta función nos afecta cuando estamos trazando curvas.

#### *Curvas.*

Corel Draw tiene una poderosa técnica para dibujar curvas, esto es cuando uno traza o dibuja alguna curva solamente con el cursor y soltamos el botón del mouse, Corel calcula la cantidad de nodos que son necesarios al producir nuestra curva.

### *Para dibujar curvas.*

- a).- Dar un clic en la herramienta de lapiz. El cursor cambia a (fig) dibujar la curva de acuerdo a como la necesitemos con el movimiento de el cursor. No hay problema si la curva no queda completamente como tal, esto es normal. Rapidamente podemos quitar esas deformaciones o reestructurarla con la herramienta del distorcionador descrita anteriormente.
- b).- Cuando terminemos de dibujar nuestra curva, debemos soltar el boton del mouse. En segundos Corel Draw calcula la ecuacion matematica que describe nuestra curva y redibuja la curva nuevamente.

Si necesitamos dibujar una segunda curva conectada a la primera, podemos continuar con la herramienta del lapiz y comenzar a dibujar en el punto final del segmento anterior. No importa la exactitud en la conexión de estos puntos, puede ser no tan exacta debido a que Corel Draw automaticamente pega la misma a un radio no mayor de 5 pixeles, los cuales podemos ajustar desde "autojoin" en el menu special(preferences).

### *Autojoin.*

En este momento podemos ver que el Autojoin permite dibujar curvas que consisten en segmentos. En la adición de esta poderosa aplicacion podemos:

- \* Crear objetos curvos que consisten en dos curvas o segmentos de lineas rectas.
- \* Adicionar a curvas o segmentos de lineas rectas en la parte final de la linea o curva existente. Para trabajar con el autojoin en alguna linea o curva creada anteriormente debemos seleccionar (o) con el apuntador, despues usar el lapiz y dibujar el segmento a adicionar.
- \* Crear regiones cerradas, empezando y finalizando nuestra curva en el mismo punto. Esto es importante desde que la curva puede ser cerrada debido a que podemos cambiar las tonalidades y rellenos con alguna de las herramientas de atributos.

*Cuando trazamos un Bitmap (auto trace).*

Debido a que desde Corel Draw podemos imprimir nuestros bitmaps, pero no podemos editarlos, con la herramienta de lapiz podemos redibujarlos. El dibujo que obtenemos si podemos hacerle los cambios que necesitemos, esta función la denominamos Autotrace.

La representacion de esto graficos es en resolucion inmovil. Esto significa que unicamente podemos hacerlos mas grandes o imprimirlos en alta resolucion por la salida, la digitalizacion que nos presenta es solo aparente.



#### **4.2.2.- Cuadros y Rectangulos**

- a) Pulse sobre la herramienta para rectangulos. Quedará resaltada, lo cual indicá que podemos dibujar rectangulos el cursor cambiara de forma.
- b) Mover el cursor sobre el area de trabajo hasta llegar al punto donbde deseamos que inicie el cuadro.
- c) Oprimir el boton del mouse y arrastrar el cursor hacia abajo y a la derecha hasta el lugar donde deseamos que finalice nuestro objeto.
- d) Soltar el boton del mouse y ver la figura que se forma.

**Para obtener un rectangulo con las mismas dimensiones por lado debemos de oprimir la tecla (ctrl) cuando estemos trazando el rectangulo notaremos que se forma un cuadro.†**

**La tecla (ctrl) sólo se usa mientras se este trazando esa figura.**



### 4.2.3.- *Circulos y Elipses*

- a) Pulse sobre la herramienta para circulos. Quedará resaltada, lo cual indica que podemos dibujar rectangulos el cursor cambiara de forma.
- b) Mover el cursor sobre el area de trabajo hasta llegar al punto donde deseamos que inicie el circulo.
- c) Oprimir el boton del mouse y arrastrar el cursor hacia abajo y a la derecha hasta el lugar donde deseamos que finalice nuestro objeto.
- d) Soltar el boton del mouse y ver la figura que se forma.

**Para obtener un circulo con el mismo radio partiendo desde el centro debemos de oprimir la tecla (ctrl) cuando estemos trazando el circulo notaremos que se forma un un circulo exacto.**

**La tecla (ctrl) solo se usa mientras se este trazando esa figura.**



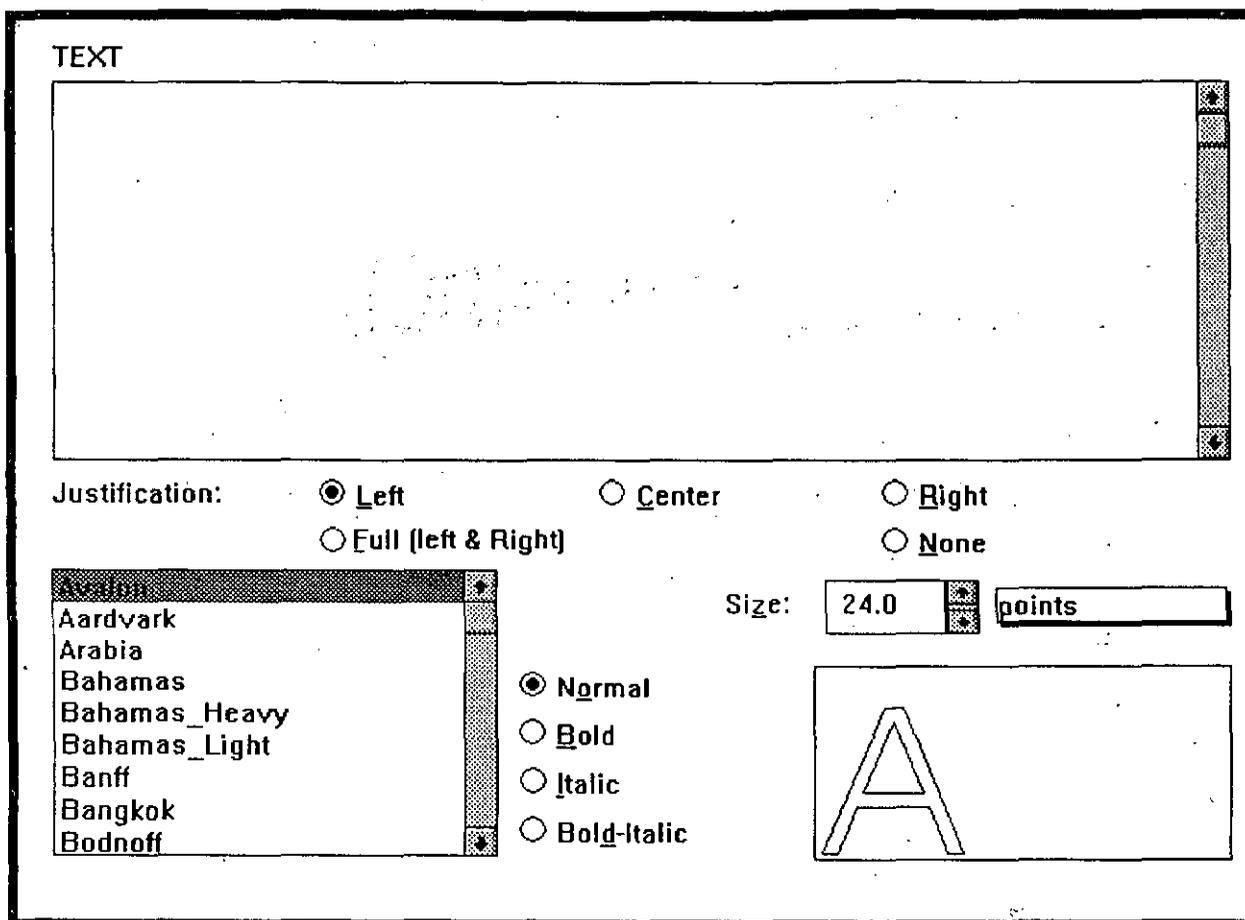
### 4.2.4.- *Texto*

Con la herramienta para adicionar texto podemos agregar a la pagina cadenas de un maximo de 250 caracteres en cada una de las cadenas y si deseamos obtener un maximo de 4000 caracteres debemos de hacerlo por parrafos.

La herramienta para texto tambien nos permite agregar Simbolos desde la galeria de Corel DRAW.

*Para agregar cadenas de texto :*

- a) Seleccionar la herramienta para texto. El cursor cambiara de forma.
- b) Mover el cursor hasta el lugar donde deseamos adicionar la cadena de texto.
- c) Oprimir el boton del mouse y aparecera una caja de dialogo.

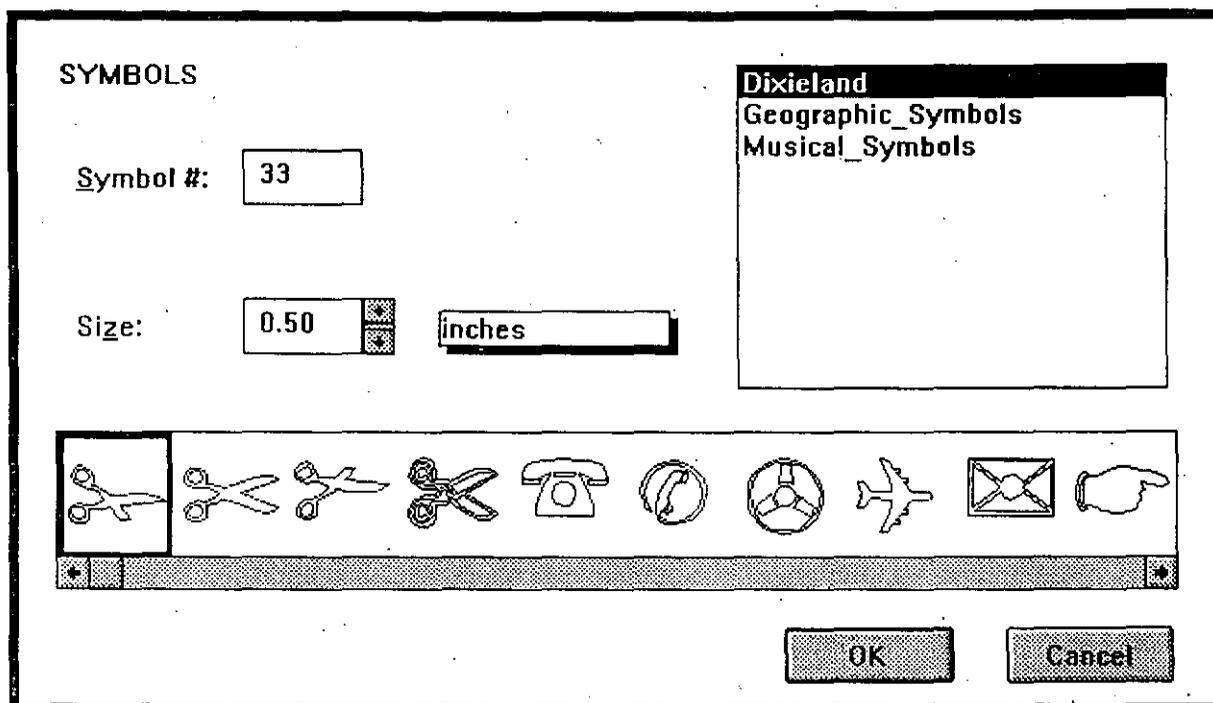


*Para agregar un parrafo de texto:*

- Seleccionar la herramienta para texto. El cursor cambiara de forma.
- Mover el cursor hasta el lugar donde deseamos que inicie el parrafo.
- Oprimir el boton del mouse y arrastrarlo hacia donde queremos el final de parrafo.
- Soltar el boton del mouse y aparecera la caja de dialogo del paso anterior.
- Comenzar a escribir el texto deseado con las características deseadas y oprimir el boton de (ok) para finalizar la opcion.

Para adicionar un Simbolo:

- Seleccionar la herramienta para texto. El cursor cambiara de forma.
- Oprimir la tecla (Shift) sin soltar.
- Oprimir el boton del mouse en el lugar donde deseamos que aparesca el simbolo, aparecera un cuadro de dialogo donde seleccionaremos el simbolo deseado.



### 4.3.- Atributos

La capacidad de poder controlar los atributos de relleno y linea de un objeto constituye una parte muy importante del programa Corel DRAW.

En la parte inferior de la caja de herramientas hay dos herramientas para atributos:



a) La herramienta de línea, que sirve para definir los atributos de la misma.

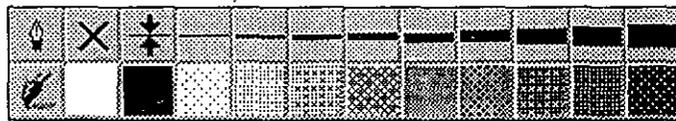


b) La herramienta de relleno, que sirve para definir los atributos de relleno.

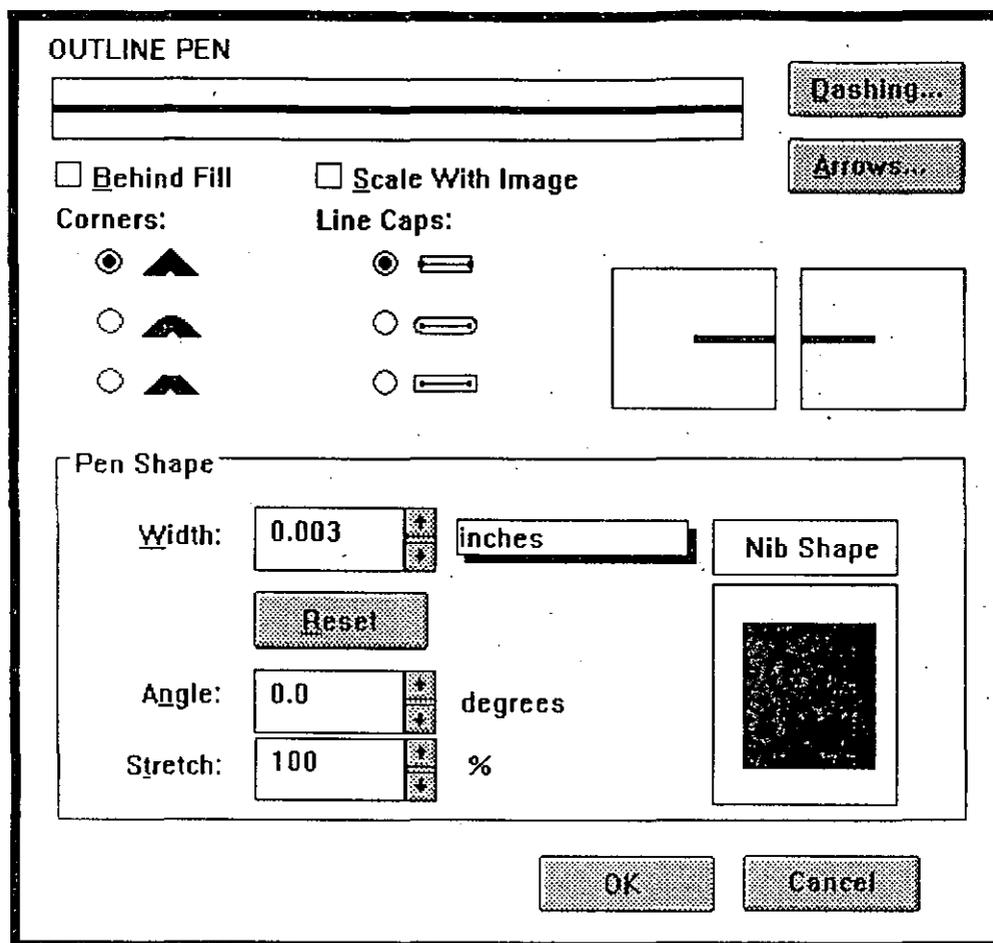
*Para cambiar los atributos de la línea externa de un objeto:*

a) Seleccionar el objeto a modificar.

b) Seleccionar la herramienta de perfil y aparecerá una serie de líneas las cuales podemos seleccionar oprimiendo el botón del mouse sobre cualquiera de las figuras.

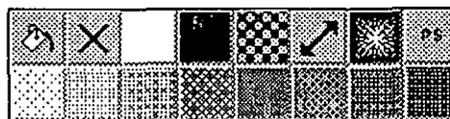


Al principio de la lista de líneas aparece la figura de perfil (pluma). Si seleccionamos el icono de la pluma, aparece la caja de diálogo que se muestra a continuación:

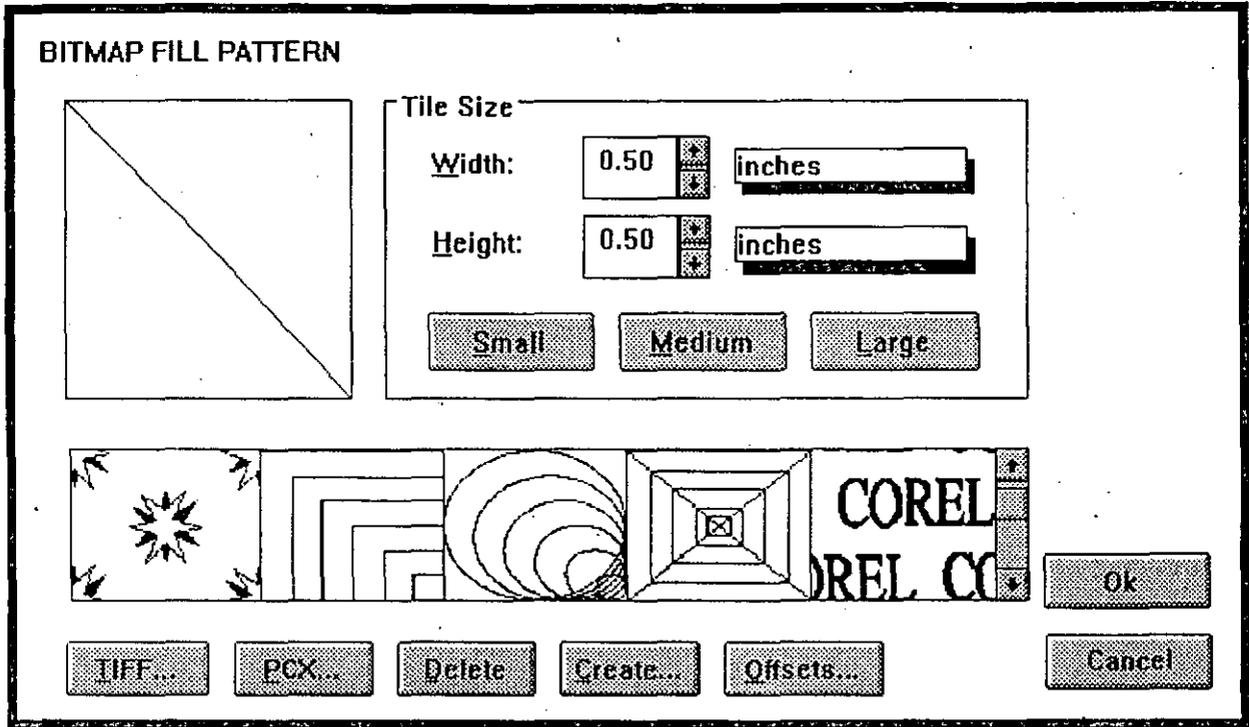


Para rellenar un objeto:

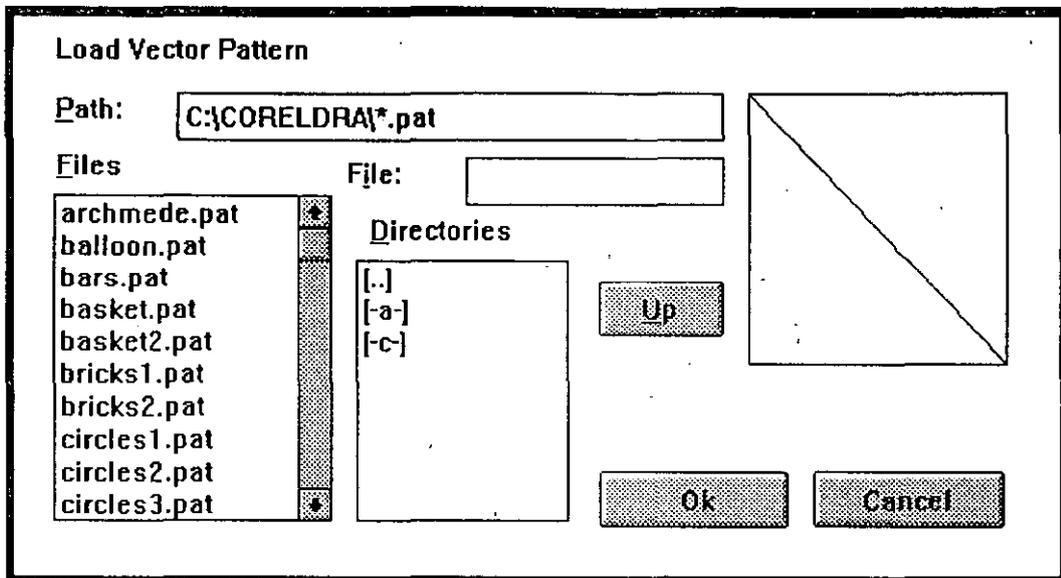
- a) Seleccionar el objeto a modificar.
- b) Seleccionar la herramienta de relleno
- c) Aparecera una serie de rellenos de la cual podemos elegir cualquiera de ellos.



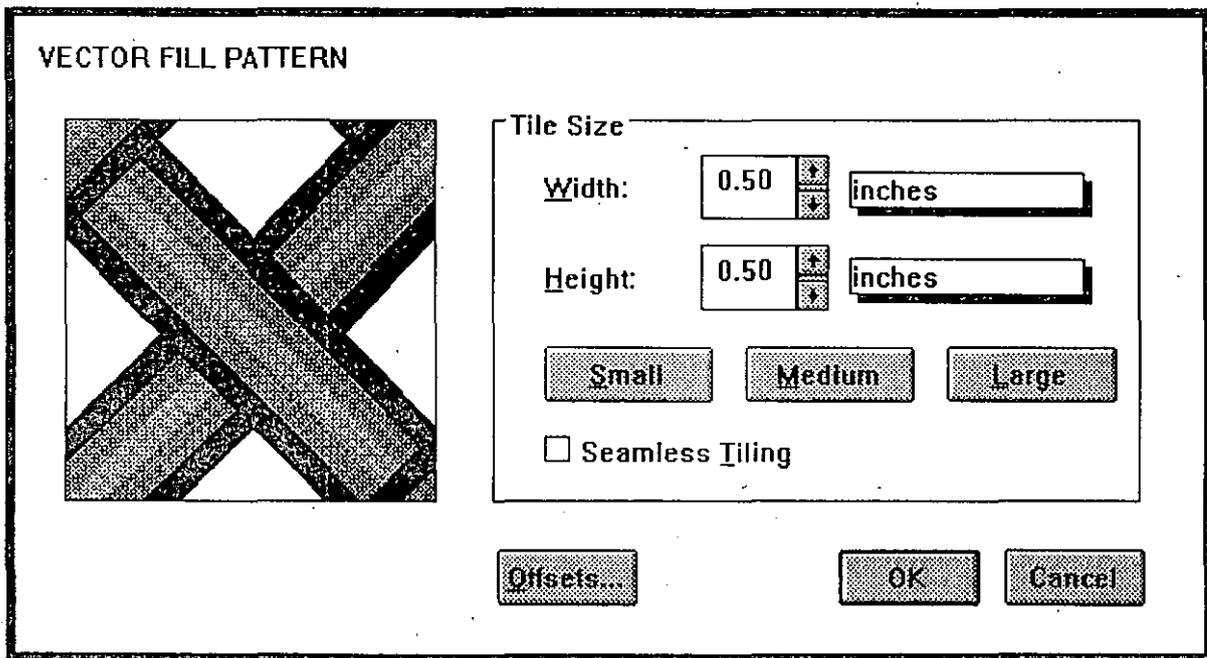
Al seleccionar el relleno en bitmaps aparecera una caja de dialogo la cual se muestra a continuacion:



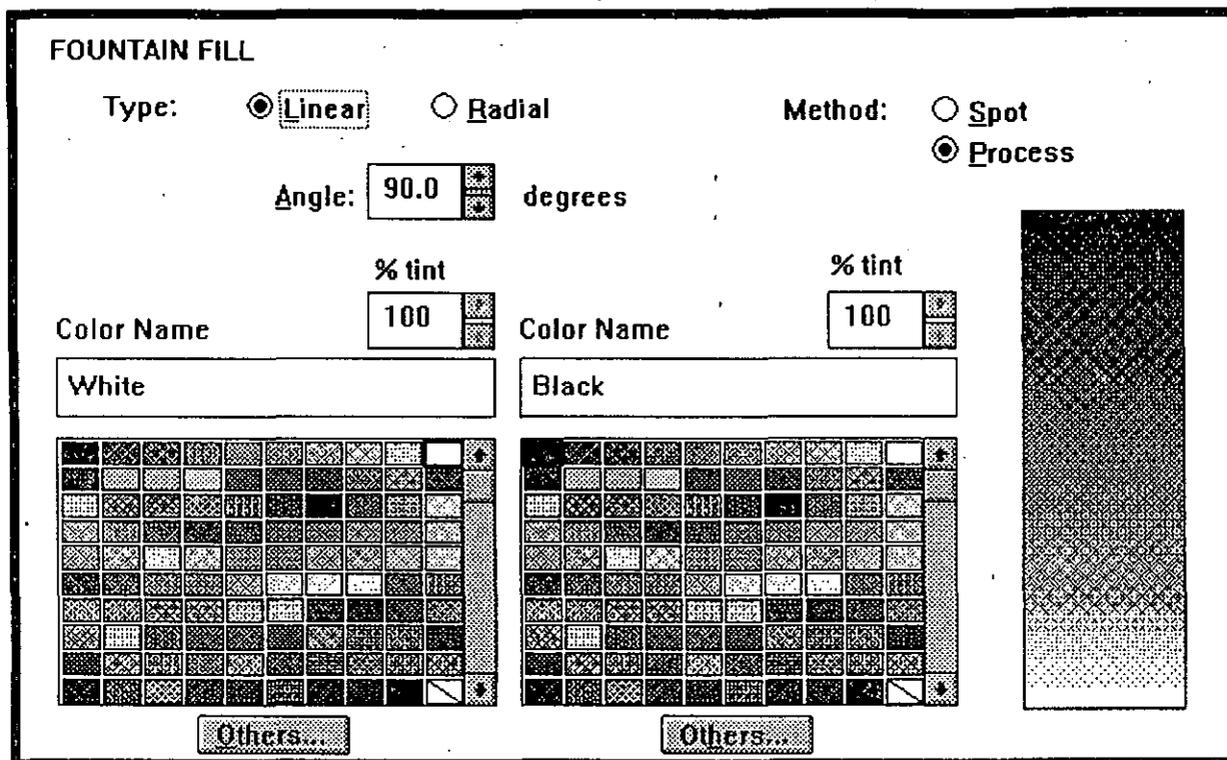
Al seleccionar el relleno vectorial tambien nos muestra una caja de dialogo la cual se muestra a continuacion.



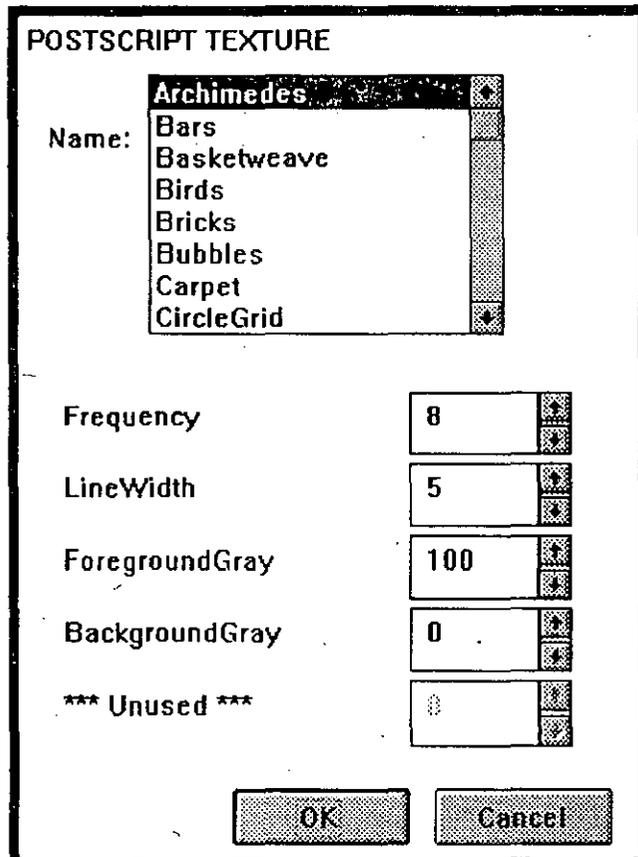
Seleccionar el relleno vectorial deseado, aparecera otra caja de dialogo:



Al seleccionar el relleno en degradado aparece una caja de dialogo que se muestra en seguida:



Con esta ultima opcion de rellenos Postscript (PS) podemos darle un mejor acabado a nuestros objetos con características especiales inlimitadas, para activar esta se debe tener una impresora con las características de Postscript, si la impresora no es postscript no podemos dar estos acabados.



# Menus de Corel Draw

File	
<b>N</b> ew	
Ope <b>n</b> ...	^O
Sa <b>v</b> e	^S
Save A <b>s</b> ...	
I <b>m</b> port...	
E <b>x</b> port...	
P <b>r</b> int...	^P
Print M <b>e</b> rge...	
Page S <b>e</b> tup...	
C <b>o</b> ntr <b>o</b> l Panel...	
E <b>x</b> it	^X
A <b>o</b> ut CorelDRAW!...	

## Menu Archivo

### Nuevo (new)

Este comando le permite crear un gráfico nuevo desde el principio.

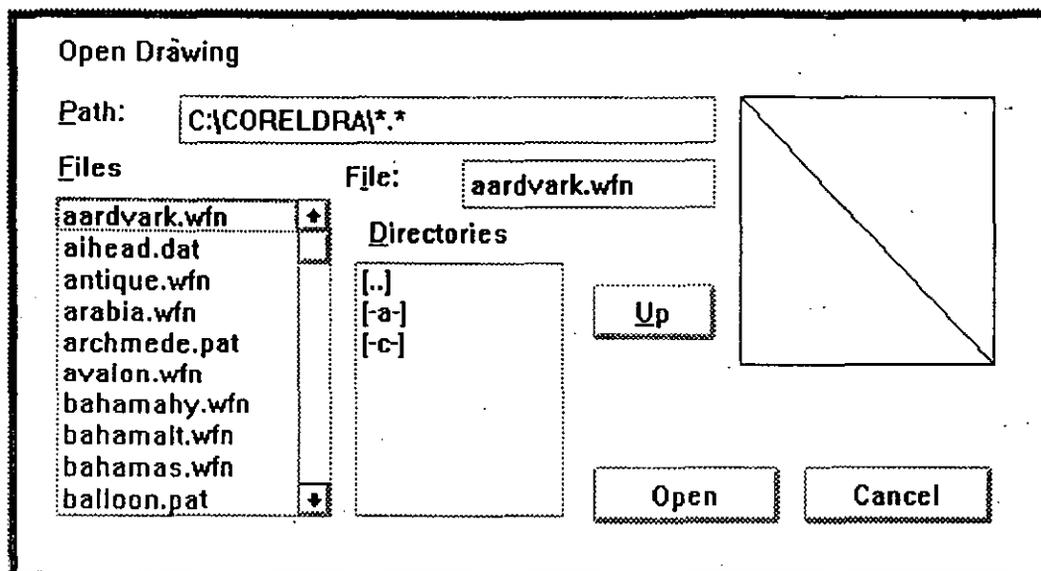
En el caso de estar trabajando con otro gráfico esta opción permite abrir una hoja de trabajo limpia para empezar a crear otro gráfico.

### Abrir (open)

Esta opción permite cargar un fichero ya existente que contiene gráficos que haya creado antes. En caso de que no haya guardado el gráfico con el que se está trabajando, Corel Draw le preguntará antes de salir del mismo si desea salvar los cambios del gráfico.

Al seleccionar esta opción aparecerá una caja de diálogo la cual nos indica :

- ubicación: Donde se encuentran los archivos a buscar.
- archivos: Muestra una lista de archivos de los cuales podemos seleccionar.
- archivo: Aparecerá el nombre del archivo que se desea abrir.
- directorios: muestra una lista de directorios los cuales contienen los archivos a seleccionar.
- arriba: Este botón permite ir a buscar un nivel más arriba de los directorios.
- abrir: Este botón permite abrir el archivo seleccionado para poder trabajar en él.
- cancelar: Esta opción cierra la caja de diálogo y nos devuelve a la pantalla anterior.



## Guardar(save)

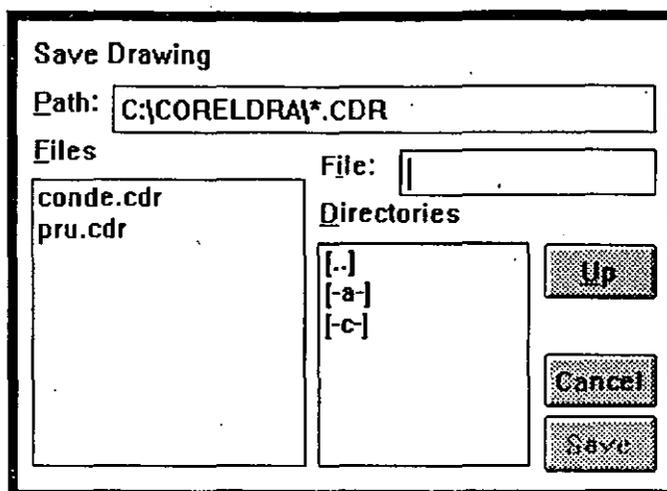
Este comando sirve para guardar o salvar un grafico en disco cuyo nombre sera el que esta activo en ese momento. Este esta indicado en la parte superior de la hoja de trabajo. Al estar trabajando con un grafico al cual no se le haya asignado nombre esta opcion de guardar nos muestra una caja de dialogo la cual pertenece a la opcion que (Guardar como), la cual nos pide que le demos un nombre al grafico reciente.

Al seleccionar el comando guardar Corel Draw unicamente salva las modificaciones hechas a dicho fichero (salvar los cambios).

## Guradar Como(Save As)

Esta opcion permite ponerle un nombre a los grafico que sean creados por el usuario, donde le debemos especificar la ruta donde queremos que lo salve y el nombre.

Tambien permite salvar un mismo archivo pero con diferente nombre.



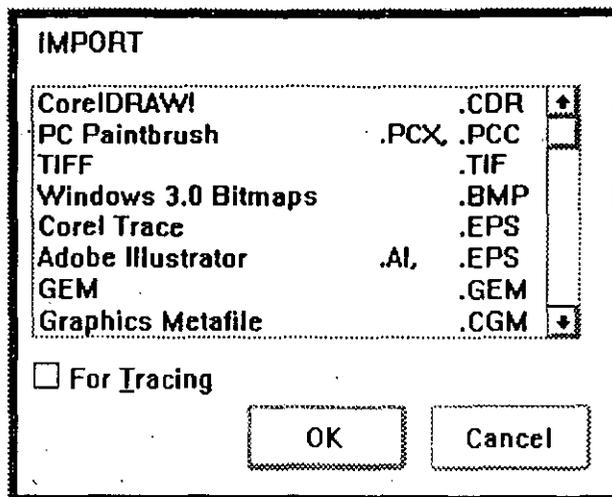
## Importar(Import)

Esta opción permite traer gráficos de otros paquetes ,incluso los siguientes formatos de ficheros de bitmaps y line-art:

- a) Ficheros de Corel Draw.
- b) Ficheros PCX creados con un scanner o con programas de dibujo como PC Paintbrush.
- c) Ficheros TIFF creados con un scanner o con programas de dibujo
- d) Bitmaps de Windows 3.0 (BMP).
- e) AutoCAD (DXF).
- f) Ficheros de Adobe Illustrator( EPS).
- g) Ficheros (GEM)
- h) Ficheros de lotus (PIC).
- i) Ficheros de una unidad central o microcomputadora IBM PIF(GDF).
- j) Ficheros de las computadros Macintosh(PICT).
- k) Ficheros Plotter HPGL.
- l) Metaarchivos de Computer Graphics(CGM).
- m) Ficheros de Corel Trace(EPS).

Al seleccionar esta opción nos muestra una caja de dialogo en la cual aparece una lista de las extensiones que podemos importar a Corel.Draw.

Al seleccionar un tipo de extensión aparecerá otra caja de dialogo en la cual debemos de elegir el gráfico que deseamos visualizar, esta caja tiene la misma función que al de Abrir(open).



## Exportar(Export)

Este comando permite guardar un gráfico con un formato que sirva para poder emplearlo en otros paquetes. Especialmente, permite crear ficheros que se puedan usar con Xerox, Ventura Publisher, Aldus Page Maker, Wordperfect, MS- Word, Lotus Manuscript y muchos otros programas de Autoedición.

Al activar esta opción aparecerá una caja de diálogo la cual muestra una lista de las diferentes extensiones con las que podemos salvar un archivo, para exportar el mismo a otro paquete.

### Solo los objetos seleccionados.

Esta opción permite exportar solo una parte del gráfico seleccionado, cuando active esta opción, únicamente los objetos seleccionados serán guardados en el fichero de exportación.

### Incluir encabezado de la imagen.

Esta opción incluye un encabezado de la imagen con los ficheros que exporta al formato PotScript encapsulado. El encabezado de imagen permite ver una representación del gráfico en pantalla cuando importa el fichero EPS. Ello facilita y acelera la ubicación, modificación y recorte de la imagen dentro del programa de compaginación.

### Incluir todos los atributos.

Esta opcion esta disponible durante la la exportacion a ciertos formatos como CGM y GEM. Esta opcion permite exportar tantos efectos contenga el grafico como sea posible. Si se desactiva esta opcion puede producirse simplificaciones en el grafico (distorsiones) exportado.

### Todas las fuentes residentes.

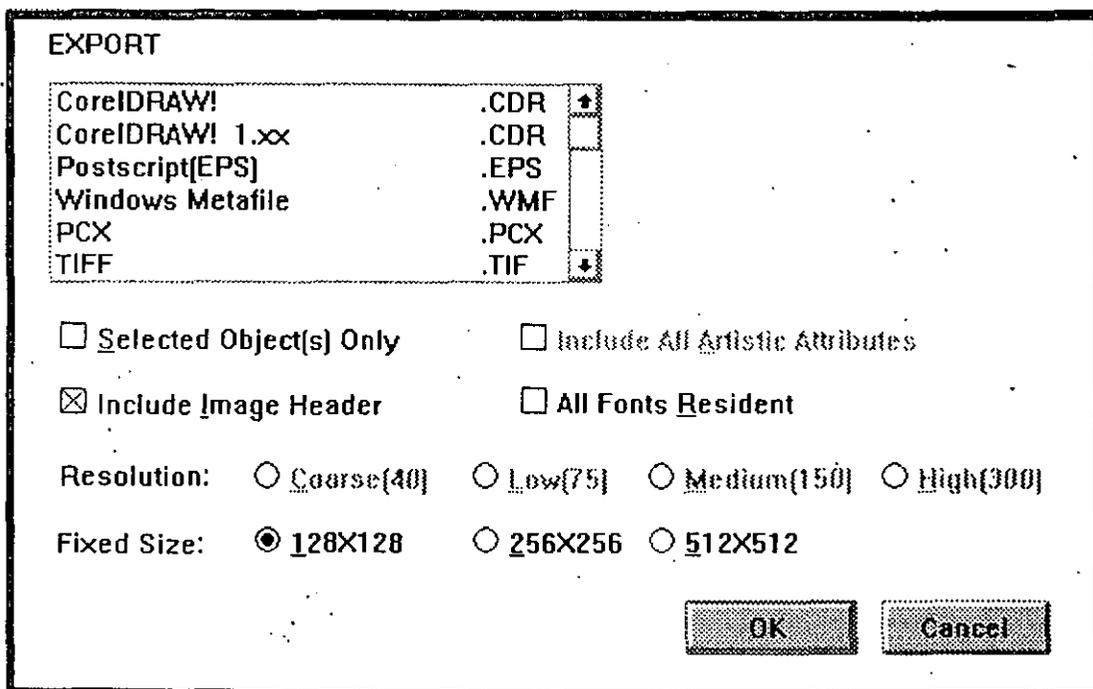
Cuando se activa esta opcion Corel Draw asume que todas las fuentes que utiliza el grafico estan residentes en su impresora.

### Resolucion.

Al crear ficheros PCX o TIFF tiene la finalidad de indicar la resolucion de los graficos. Para lograr la mejor resultado, seleccione una resolucion de 300 puntos/pulgada para ficheros PCX o TIFF.

### Tamaño fijo

Cuando crea un encabezado de imagen EPS, elija la opcion Tamaño fijo si el encabezdo es mas importante que la apariencia. Tiene la posibilidad de elegir tres tamaños, el tamaño recomendado es el mas pequeño 128 x 128 para ahorrar espacio en disco.



## Imprimir

Este comando sirve para imprimir el grafico, cuando se alige esta opcion aparecera una caja de dialogo que incluye las opciones para imprimir un grafico de la mejor manera.

**PRINT OPTIONS (POSTSCRIPT)**

<input type="checkbox"/> Print Only Selected <input type="checkbox"/> Fit To Page <input type="checkbox"/> Tile <input type="checkbox"/> Print As Separations <input type="checkbox"/> Crop Marks & Crosshairs <input type="checkbox"/> Film Negative <input type="checkbox"/> Include File Info <input type="checkbox"/> Within Page <input type="checkbox"/> All Fonts Resident	Number Of Copies: <input style="width: 50px;" type="text" value="1"/> <input type="checkbox"/> Scale: <input style="width: 50px;" type="text"/> % Fountain Stripes: <input style="width: 50px;" type="text" value="128"/> Flatness: <input style="width: 50px;" type="text" value="1.00"/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">           Default Screen Frequency  <input checked="" type="radio"/> Device's  <input type="radio"/> Custom: <input style="width: 50px;" type="text"/> Per Inch         </div> <input type="checkbox"/> Print to File <input type="checkbox"/> For Mac
---	---

Destination  
 QMS-PS 810  
 LPT1:

### Imprimir solo lo seleccionado.

Esta opcion sirve para imprimir solamente los objetos seleccionados de momento.

Esta aplicacion reduce el tiempo cuando se esta trabajando con un grafico complejo.

### Numero de copias.

Al seleccionar esta aplicacion podemos darle el numero de copias que nosotros querramos, tiene como un maximo de 100 copias.

**Adaptar a la pagina.**

Esta opcion mide el grafico y lo adapta al tamaño de la hoja en la que se va a imprimir, esta opcion no afecta el tamaño del grafico lo unico que hace es que lo adapta al tamaño de la hoja.

**Escala.**

Esta opcion permite escalar el tamaño del grafico a imprimir. Los valores por debajo de 100% reducen el grafico y por arriba de 100% lo agrandan. Esta aplicacion al igual que Adaptar a al pagina no afecta el tamaño del grafico unicamente el tamaño en que se imprime.

Al usar la opcion de Adaptar a la pagina, la opcion de escala no tiene caso usarla ya que la anterior opcion ajusta el tamaño del grafico a la pagina que esta activa en al impresora.

**Fragmentar.**

Esta opcion permite imprimir en paginas adicionales cualquier porcion del grafico que vaya mas haya de los limites de la normales de la hoja.

Esta opcion puede ser nula si se usa la opcion de Escala para reducir el tamaño de la impresion e imprimir el grafico en una sola hoja.

**Pelicula negativa.**

Esta opcion permite imprimir los grafico en simulacion de negativo, para activar esta opcion se debe de tener una impresora potScript, esto con el fin de usarlo con un equipo de composicion foto-tipografica capaz de transferir la imagen directamente a una pelicula.

**Incluir informacion de ficheros.**

Al seleccionar esta opcion imprimirá el nombre del grafico conjuntamente con la fecha y hora actual, esto lo realizara fuera del margen izquierdo de la pagina imprimible. Al igual que algunas otras opcion necesita tener una impresora activa en potScript.

**Dentro de la pagina.**

Esta opcion imprime dentro de los margenes izquierdo del grafico los datos referentes al mismo tales como: nombre, fecha y hora.

**Bandas de degradado.**

Esta opción controla el número de bandas que usa la impresora para crear un relleno en degradado.

**Suavidad.**

Este comando está disponible si la impresora es potScript, permite reducir la complejidad de los objetos en el dibujo y esto permite evitar el error de verificación límite de potScript. Este error aparece cuando el número de segmentos en una curva excede a cierto límite.

**Frecuencia de trama por defecto.**

Esta aplicación permite elegir la frecuencia de trama que se utiliza, si ya sea seleccionado la opción "por defecto" como el trama de medios tonos.

**Para MAC**

Los archivos elaborados con la opción imprimir a fichero incluyen los caracteres Control-D (^D) que evitan que los archivos se puedan imprimir en componedoras de imágenes controladas por computadoras Macintosh. Si se desea enviar a una impresora que utilice este equipo: la opción Para MAC borrará los caracteres ^D del archivo.

**Destino**

Este comando muestra el nombre del dispositivo de la impresora que está activa y el puerto al que está conectada. Se puede cambiar de impresora por medio de la opción que contiene el nombre de "Control Panel" que se encuentra dentro del menú Archivo.

**Imprimir Fusión.**

Imprimir fusión está diseñado para permitirle al usuario crear dibujos en serie de la misma manera que se usan las funciones de fusionar en los procesadores de palabras para crear cartas personalizadas en serie.

## Preparar Pagina.

En esta opcion podemos cambiar la orientacion de la hoja en la que vamos a mandar a imprimir, asi mismo podemos cambiar el tamaño de la hoja.

**PAGE SETUP**

Orientation:  Portrait  Landscape

Page Size:  Letter  Legal  Tabloid  
 A3  A4  A5  B5  
 Custom  Slide

Horizontal: 14.00 inches

Vertical: 8.50 inches

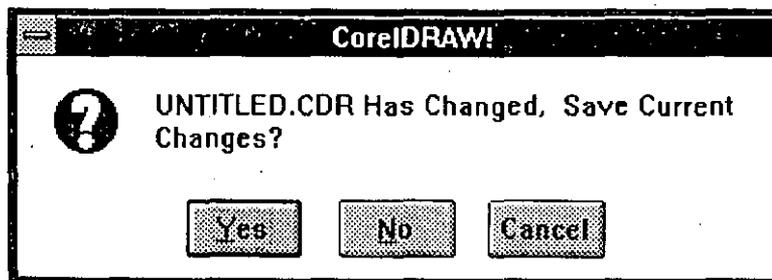
Paper Color... Add Page Frame OK Cancel

## Panel de Control.

En este comando podemos cambiar de impresora, el dispositivo donde vamos a mandar a imprimir, etc. Este comando aparece en el ambiente de windows.

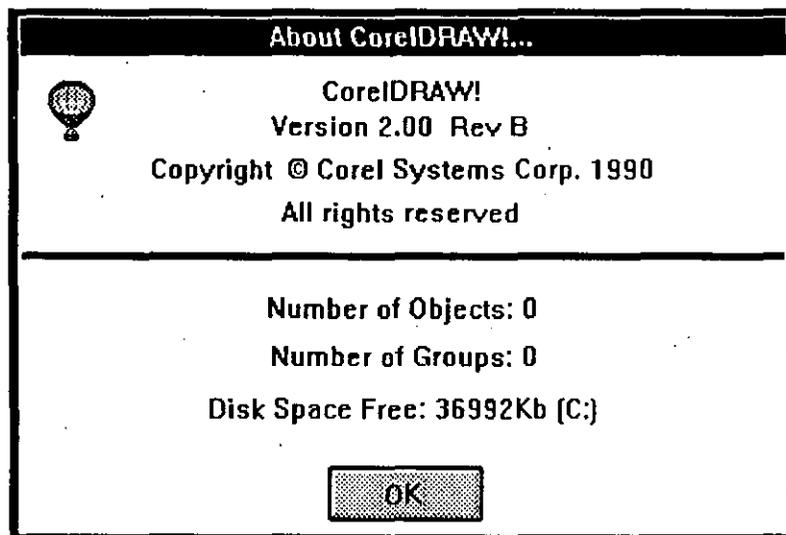
## Salir.

Esta opcion nos manda a windows y cierra el paquete de Corel Draw para poder trabajar en otra aplicacion.



### Acerca de Corel Draw.

Esta opción nos muestra información acerca de Corel Draw por ejemplo: versión del paquete, derechos de autor, espacio en disco, etc.



Edit	
Undo	AltBksp
Redo	AltRet
Repeat	^R
Cut	ShiftDel
Copy	CtrlIns
Paste	ShiftIns
Clear	Del
Duplicate	^D
Copy Style From...	
Edit Text...	^T
Character Attributes...	
Select All	

## MENU EDITAR

### Deshacer(undo).

Este comando regresa a la condición en que se encontraba el gráfico antes de hacerle la última modificación. Esta opción es muy útil en el caso de que se haga algo que no se desea sin querer oprima la opción de "Deshacer" y el gráfico volverá a esta en que estaba.

### Rehacer (redo).

Esta opción se activa después de activar la opción de Deshacer, con el fin de volver a generar lo que anteriormente se deshizo con la orden de "Deshacer".

### Repetir (repeat).

Esta orden permite repetir la última operación que se le haya hecho al gráfico seleccionado las veces que uno quiera.

### Cortar (CUT).

Esta opción corta un objeto o parte del gráfico para ser colocado en otro archivo o parte del gráfico donde se está trabajando.

### Copiar (COPY).

Esta orden como su nombre lo indica saca una copia del o los objetos seleccionados.

### Pegar (PASTE).

Este comando tiene la función de pegar lo que anteriormente se corto o saco una copia con la finalidad de que lo podemos mover al lugar deseado.

### Borrar (CLEAR).

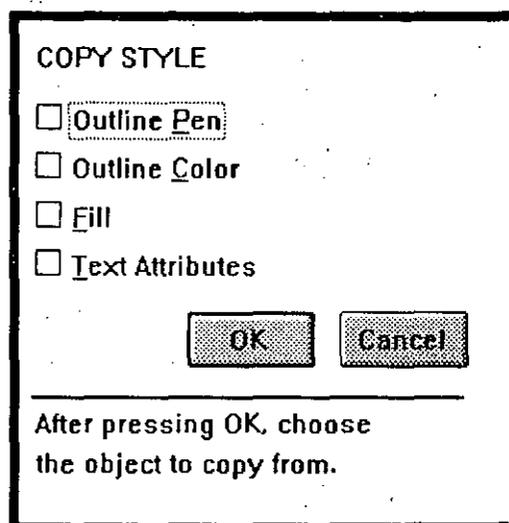
Esta orden borra los objeto(s) seleccionados, en caso de que se haya borrado un objeto no deseado lo primero que debe uno de hacer es ir al menu editar (edit) y activar la opción de deshacer (UNDO).

### Duplicar (DUPLICATE).

Este comando tiene la misma función que el comando "copiar" pero con la finalidad que en los duplicados le podemos dar una distancia para que pega el duplicado, esto con el fin de que le de un efecto o perspectiva al grafico.

### Copiar Estilo de (COPY STYLE FROM)

Esta orden cuando la seleccionamos nos muestra una caja de dialogo en la cual nos aparece una lista de lo que podemos copiar:



- a) Pluma de filete
- b) Color del filete
- c) Relleno
- d) Atributos de texto

y en la parte baja de la caja aparece un mensaje el cual dice:

Después de seleccionar el atributo a copiar pulse " SI " y seleccione el objeto el cual contiene el atributo a copiar.

### Editar Texto (EDIT TEXT).

Esta opción permite editar un texto para cambiarle los atributos tales como:

- a)tamaño
- b)estilo
- c)tipo de letra
- d)alienación
- e)espaciamiento, etc.

**NOTA: Aparece el mismo cuadro de dialogo , cuando adicionamos texto.**

### Atributos de Carácter( character attrib).

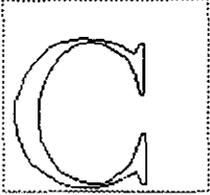
Este comando tiene la finalidad de cambiarle los atributos a los texto creados por el usuario al activar esta opción nos aparece una caja de dialogo donde nos muestra los atributos que podemos cambiarle a un texto o carácter.

**CHARACTER ATTRIBUTES**

Arabia  
Bahamas  
Bahamas\_Heavy  
Bahamas\_Light  
Banff  
Bangkok  
Bodnoff  
Brooklyn  
Casablanca

Size: 120.0 points

Normal  
 **B**old  
 *I*talic  
 ***I***talic  
 <sup>S</sup>uperscript  
 <sub>S</sub>ubscript



Horizontal Shift: 0.00 ems  
Vertical Shift: 0 % of Pt Size  
Character Angle: 0.0 degrees

OK Cancel

### Seleccionar Todo (SELECT ALL).

Esta orden selecciona todo los gráfico o textos que se encuentre en la hoja que se esta trabajando.

<b>Transform</b>	
<b>M</b> ove...	F
<b>R</b> otate & Skew...	^N
<b>S</b> tretch & Mirror...	^O
<b>C</b> lear Transformations	

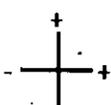
## MENU TRANSFORMAR

### Mover (MOVE).

Esta orden al ser activada nos permite mover el objeto seleccionado, al activar esta opción aparece una caja de diálogo la cual nos pide el grado de movimiento.

**MOVE**

Absolute moves are relative to rulers.

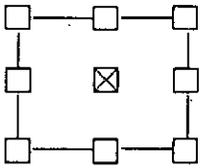


Horizontal: 91.5  millimeters

Vertical: 62.9  millimeters

Leave Original

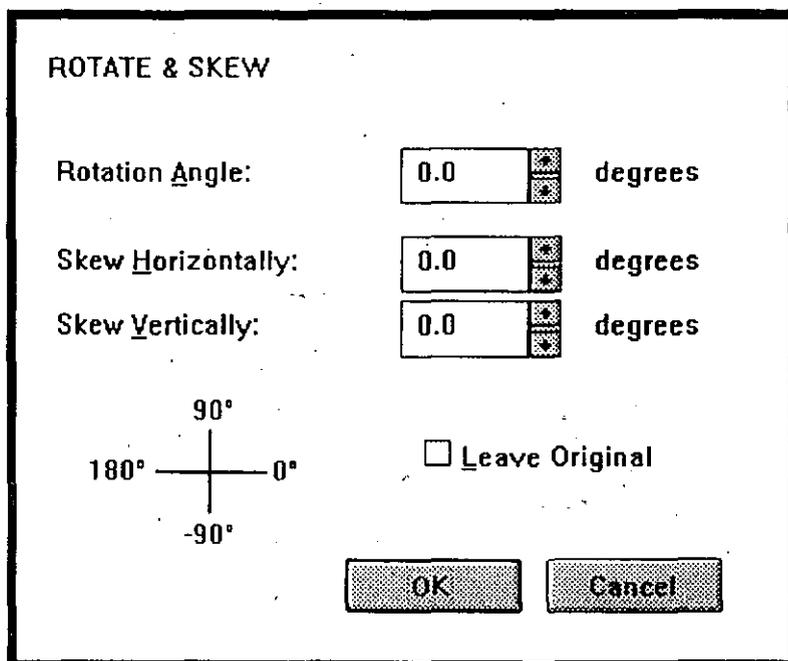
Absolute Coordinates



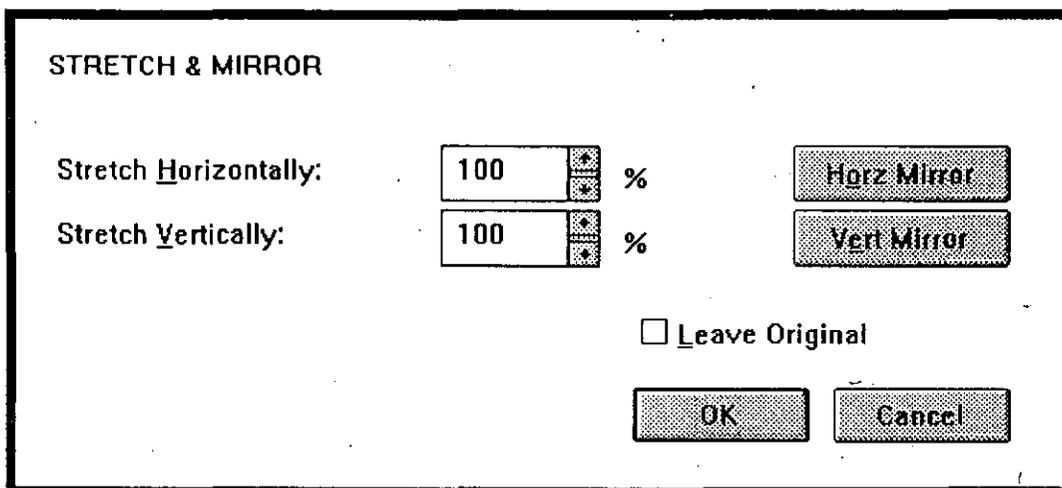
## Girar e Inclinar(Rotate & Skew)

Este comando nos permite girar y estirar los objetos seleccionados, al igual que los otros menús este muestra una caja de diálogo en la cual debemos de entrar valores específicos para la cantidad de giro que le vamos a dar al o los objetos



### Estirar y Reflejar (Stretch & Mirror).

Este comando muestra una caja de dialogo la cual nos sirve para insertar valores especificos para el escalamiento o estiramiento deseado.



### Borrar Transformaciones (Clear Transformations).

Con esta opción regresamos a cero todos los valores efectuados o introducidos en el menu Transformaciones.

Effects	
Edit Envelope	
Clear Envelope	
Copy Envelope From...	
Add New Envelope	
Edit Perspective	
Clear Perspective	
Copy Perspective from...	
Add New Perspective	
Blend...	^B
Extrude...	^E

## Menú Efectos

Mediante el manejo de la herramienta Perfil de objetos, se pueden manipular los ocho nodos y los puntos de control para realizar efectos especiales a los diseños que estemos trazando, como aplicar contornos.

### Editar Contorno (Edit Envelope).

El comando contorno es parecido a las cajas que aparecen cuando selecciona un objeto con la herramienta de selección. Aparecen ocho puntos manejadores que permiten aplicar un efecto en una dirección específica.

Este comando despliega un sub-menú que contiene cuatro formas de editar un contorno:



- a) Una sola línea
- b) Un solo arco
- c) Dos curvas
- d) Sin restricción

*Aplicar un contorno a un objeto.*

Para aplicar un contorno a un objeto siga los siguientes pasos:

1. Pulse la herramienta de selección.
2. Seleccione el menu EFECTOS, y la opción Contorno.
3. Elija el modo de edición que desea aplicar, para este ejemplo haremos uso del sub-menú un solo arco.
4. Colocar el cursor en uno de los puntos de edición, pulse sin soltar el botón del mouse y deslice el mouse hacia arriba o hacia abajo.

### Borrar un Contorno (Clear Envelope).

Este comando restaura el objeto a su estado original, esta opción no tiene aplicación si ya se activo el comando perspectiva.

### Copiar contorno de (Copy Envelope From)

El comando copiar contorno de, permite copiar las características de contorno que contenga un objeto. Primero debe seleccionar el objeto que desea cambiar sus características, luego Al seleccionar el comando copiar contorno de, el cursor toma una forma de flecha ancha con la característica "Desde". Lleve el cursor al objeto "Origen" y pulse sobre su filete, inmediatamente el objeto destino cambia con las características que contenga el objeto "Origen".

### Agregar nuevo contorno (Add New Envelope)

Este comando permite modificar el contorno que establecimos con el comando Contorno.

### Perspectiva

Perspectivas de un objeto permite la posibilidad de crear tomas de dimensión de uno o dos puntos de un objeto.

*Agregar perspectiva a un objeto.*

Para agregar una perspectiva a un objeto seleccione este con la herramienta de selección, pulse en el menú EFECTOS el comando Editar perspectiva. El objeto se encuentra dentro de un marco con sus cuatro manejadores, para comenzar a editar la perspectiva deseada.

Pulse sobre uno de los manejadores sin soltar y deslice hacia arriba o hacia abajo.

### *Movimiento de los puntos de fuga.*

De acuerdo a la dirección del movimiento de los manejadores, aparecen de uno a dos indicadores llamados puntos de fuga, tomando cualquiera de estos puede modificar la perspectiva del objeto.

### **Editar perspectiva (Edit Perspective)**

El comando Editar perspectiva, permite cambiar la perspectiva de un objeto cuando este no tiene ninguna perspectiva.

### **Copiar perspectiva de (Copy Perspective From)**

Este comando sigue los mismos pasos del comando Copiar contorno de.

### **Agregar nueva perspectiva (Add New Perspective)**

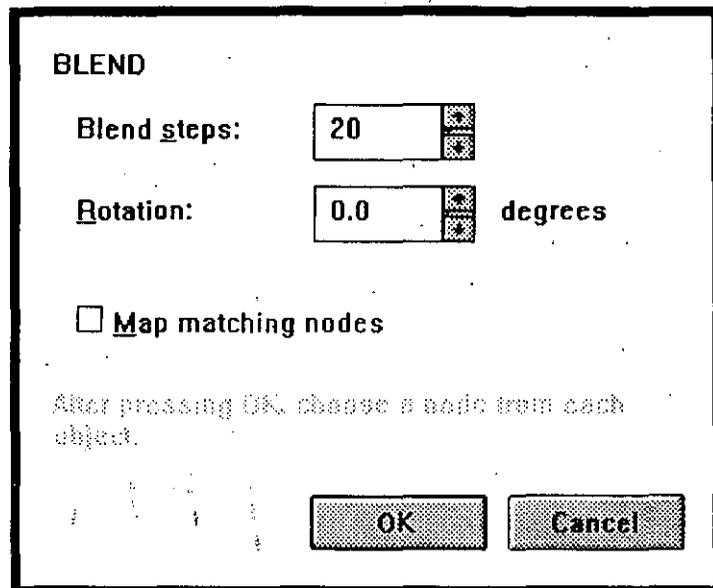
En ocasiones es necesario aplicar un nuevo cuadro límite al objeto sin cambiar la perspectiva de este. Para realizar esto seleccione la herramienta de Edición de nodos y active el comando Agregar nueva perspectiva.

### **Mezclar (Blend)**

El comando mezclar permite mezclar un objeto con otro a través de una serie de perfiles intermedios, determinando el número de etapas de perfil y si desea girar el objeto.

*Para mezclar dos objetos siga los siguientes pasos:*

1. Seleccione los objetos a mezclar.
2. Seleccione en el menú EFECTOS, el comando Mezclar, que presenta la siguiente ventana:
3. Introducir el número de etapas que desea que los objetos se mezclen y determinar si desea dar una rotación, enseguida pulse si, si los cambios son los correctos.



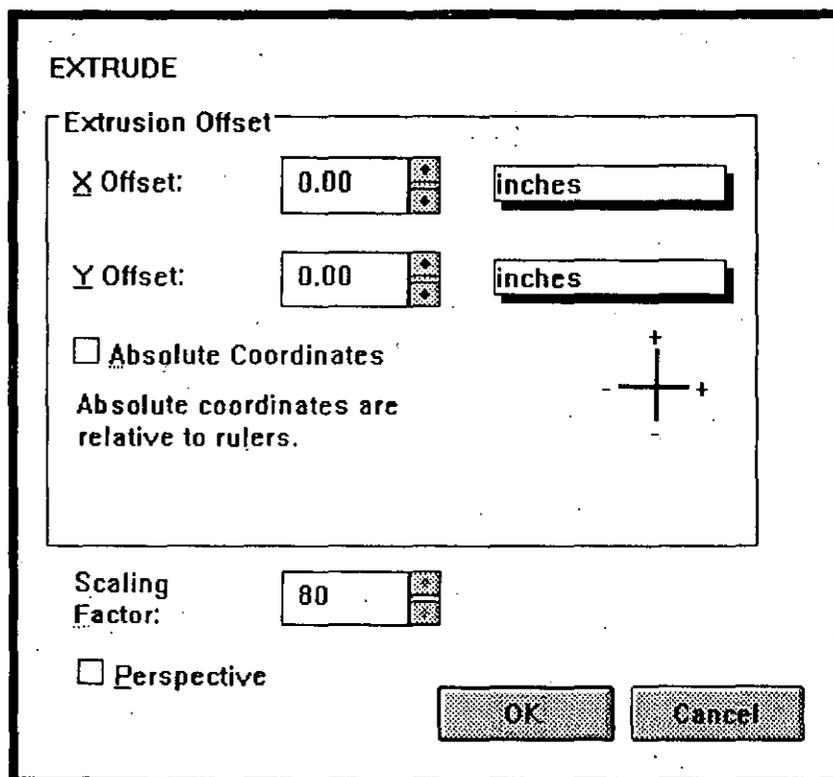
Si usa la rotación e inserta un valor positivo los perfiles rotarán en sentido de las manecillas del reloj, si inserta un valor negativo la rotación será en sentido contrario.

solo mueva el centro de rotación de los objetos antes de mezclarlos.

### Extrusión (Extrude)

El comando extrusión proporciona a los objetos un efecto de profundidad. Para crear este efecto, CorelDraw proyecta puntos a los largo de los bordes de los objetos y los une para formar superficies. Estas superficies son realmente un serie de objetos agrupados que el usuario puede rellenar y filetear independientemente del objeto original.

Mientras el ideal crea efectos tridimensionales con texto y otros perfiles cerrados, extruir un trayecto abierto también puede producir resultados interesantes.



## PARALELA

La extrusión paralela se denomina así porque las líneas opuestas del objeto extruído se dibujan en forma paralela. Para llevar a cabo una extrusión paralela, verifique que la opción Perspectiva no éste seleccionada. A continuación, inserte los valores para descender X y Y.

Estos valores determinan la dirección y la profundidad de las superficies extruídas.

Si quiere usar una unidad de medida diferente a la que ésta seleccionada, pulse sobre el nombre de la unidad. Cada vez que pulse, la unidad cambia y el valor se convierte automáticamente.

## **PERSPECTIVA**

Con la extrusión en perspectiva, las superficies se proyectan desde el objeto hacia un punto de fuga. El resultado es un efecto tridimensional que parece más realista que el creado usando la Extrusión paralela. Cuando selecciona la opción perspectiva, debe especificar la ubicación del punto de fuga. Puede hacer esto ya sea insertando los valores para Descentrar X y Y, o insertando coordenadas absolutas desde las reglas. En el primer nodo, Corel Draw calcula la profundidad de la superficie extruída midiendo desde el centro del objeto.

## **FACTOR DE ESCALA**

Esta opción ubica el punto de fuga ya sea delante o detrás del objeto que está extruyendo. Los valores entre 0 y 99 colocan el punto de fuga detrás del objeto, por lo tanto la superficie extruída parece retroceder hacia atrás en la pantalla. Cuanto más cerca esté el valor a cero, más lejos retrocede la superficie.

Los valores de 101 a 400, colocan el punto de fuga delante del objeto. El resultado en este caso es que la superficie extruída parece expandirse desde el punto de fuga. Cuando más cerca éste el valor a 400, más se expandirá la superficie.

El valor 100 para el factor de escala no tiene ningún efecto.

Arrange	
To Front	ShiftPgUp
To Back	ShiftPgDn
Forward One	PgUp
Back One	PgDn
Reverse Order	
Group	^G
Ungroup	^U
Combine	^C
Break Apart	^K
Convert To Curves ^V	
Align...	^A
Fit Text To Path	^F
Align To Baseline	^Z
Straighten Text	

## Menu organizar

### Hacia adelante (To Front).

El comando hacia adelante tiene la característica de mostrar al frente un objeto que se encuentra detrás de otro objeto.

### Hacia atrás (to Back)

El comando hacia tras al igual que el anterior contiene las mismas características solo que este muestra el gráfico detrás de otro gráfica.

### Avanzar uno (Forward One)

Este comando tiene la característica de reorganizar el orden gráfico desplazando el objetivo una posición adelante.

### Retroceder uno (Back One)

Al igual que el anterior el comando retroceder uno desplaza el gráfico seleccionado una posición atrás.

### Orden inverso (Reverse Order)

Este comando es utilizado para invertir el orden de los objetos seleccionados.

## Agrupar (Group)

Este comando tiene la característica de agrupar un conjunto de gráficas con la finalidad de conservar sus características como si fueran una sola para así poderlas desplazar o conservarlas intactas.

## Desagrupar (Ungroup)

En ocasiones es necesario hacer cambios en alguno de los objetos de un grupo sin afectar a todos.

Para estos casos utilice el comando desagrupar para separar un objeto del grupo realizar sus modificaciones y luego agruparlos.

El comando desagrupar elimina la agrupación de los objetos que se realiza con el comando agrupar.

## Combinar (Combine)

Combinar constituye un tipo especial de comando para agrupar ya que el mismo cambia la forma en que Corel DRAW almacena las líneas y curvas seleccionadas para permitir realizar dibujos mas complejos.

El comando combinar combina línea y curvas seleccionadas en un solo objeto de curvas de curvas, aun cuando no estén conectadas.

Por ejemplo si usted selecciona Rectángulos, elipses u objetos de Texto, se convertirán automáticamente a curvas, antes de combinarse en un solo objeto de curvas.

*En ocasiones será conveniente usar el comando combinar como:*

Economizar Memoria cuando los gráficos contengan muchas líneas y curvas.

Para usar la herramienta perfil de objetos de curvas.

Unir dos segmentos de líneas/ curvas.

Para alinear modos en diferentes objetos.

## Descombinar (Break Apart)

El comando descombinar es utilizado, para convertir una curva de múltiples trayectos a una colección de objetos individuales en un solo trayecto. El comando descombinar es el opuesto de Combinar.

Esta opción por lo general es utilizada para ajustar atributos de filetes o rellenos.

Un buen ejemplo sería la conversión de una cadena de texto a curvas.

El resultado será un solo objeto que consiste en varios subtrayectos para cada una de las letras. Si solo desea cambiar las características de una letra primero tendrá que hacer uso del comando descombinar para separar la letra y realizar los cambios del filete o relleno.

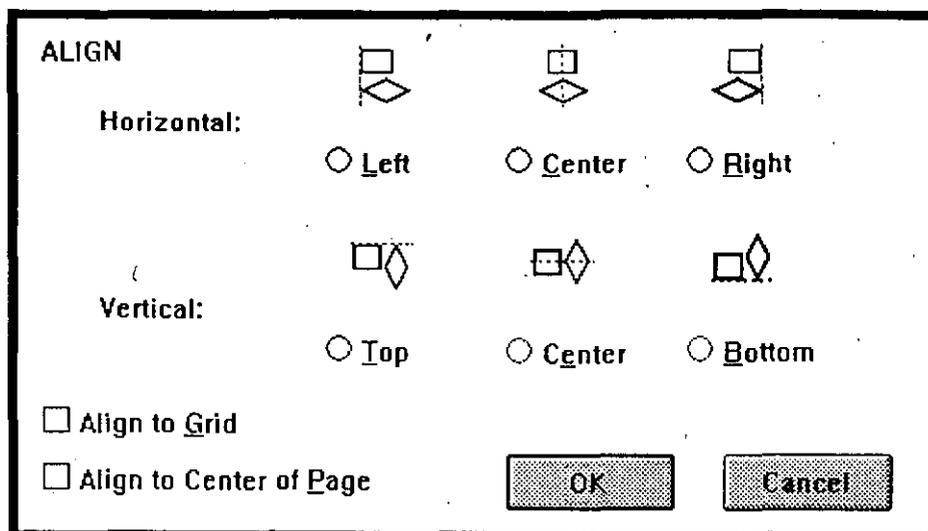
## Convertir a curvas (Convert To Curves)

El comando convertir a curvas toma ya sea la Elipse, Rectángulo o una cadena de texto seleccionado para usar la herramienta perfil de objetos para poder modificar sus características como se desee.

Cuando se ha convertido un objeto a curvas no se podrá regresar al estado anterior. Solo si recurre al comando deshacer del menu editar.

## Alinear (Align)

Este comando es útil para alinear con precisión los objetos seleccionados. Cuando acuda al comando alinear aparece una ventana como la que muestra la siguiente figura:



Puede alinear los objetos Horizontal o verticalmente, elegir las opciones izquierda, Centro o Derecha según la necesidad requerida.

Si usted marca el cuadro Alinear rejilla los objetos se alinean independiente de los otros.

Alinear al centro de la página reorganiza los objetos seleccionados de acuerdo a las opciones de alineamiento Vertical y Horizontal, los reposiciona como un grupo con el centro de la página

### Adaptar texto a curva (Fit Text to Path)

Este comando está disponible cuando selecciona simultáneamente un objeto de texto y otro que no lo sea. Este comando hace que la cadena de texto se adapte a una línea curva trazada.

#### *Adaptar texto a una curva.*

- 1.- Seleccione el texto y la curva con la herramienta apuntador y la combinación de la tecla Mayús.
- 2.- Elejir el comando Adaptar texto a curva.
- 3.- Enseguida el texto se redibujará a curva.
- 4.- Elimine la curva con el comando borrar del menu Edición para que no aparezca en la impresión.

#### **Alinear con la línea de la base (Align To baseline)**

Esta opción es utilizada cuando se tiene un texto con sus caracteres desalineados, la función que tiene es exactamente alinear el texto con la base de este.

#### **Enderezar texto (Straighten Text)**

Cuando se tenga un texto convertido en curva, le comando Enderezar deshabilita el comando Convertir a curva dejando el texto en una línea.

Display	
Snap To Grid	
Grid Setup...	
✓ Snap To Guidelines	Guidelines Setup...
✓ Show Rulers	
✓ Show Status Line	
✓ Show Color Palette	
Show Preview	ShiftF9
Show Full Screen Preview	F9
Show Preview Toolbox	
Preview Selected Only	
✓ Auto-Update	
✓ Show Bitmaps	
Refresh Wire Screen	~W

## Menú Visualizar.

### Activar rejilla(Snap To Grid)

Cuando se realizan dibujos en los que requiera que los elementos estén alineados horizontal y verticalmente o cuando desee que los tamaños sean iguales, tendrá que activar el comando Activar rejilla.

Si usted selecciona el comando Activar la rejilla el cursor se ve obligado o forzado a permanecer sobre los puntos de la rejilla, excepto cuando:

Seleccione un objeto con las herramientas de elección o perfil de objetos.

Gire/incline un objeto con la herramienta de selección.

Modifique elipses con la herramienta perfil de objetos.

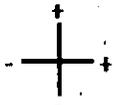
Use la herramienta de zoom.

### Ajuste de rejilla (Grid Setup)

Cuando se selecciona el comando Ajuste de rejilla aparecerá la ventana siguiente:

**GRID PARAMETERS**

**Grid Origin**  
Relative to lower left corner of the page.



**Horizontal:** 0.00  inches

**Vertical:** 0.00  inches

**Grid Frequency**

**Horizontal:** 4.00  per inch

**Vertical:** 4.00  per inch

Show Grid

**OK** **Cancel**

### Origen de la rejilla.

El origen de la rejilla permite ubicar el punto cero de la rejilla en cualquier parte de la ventana de edición. La posición del Origen de la rejilla afecta los valores para las coordenadas.

Cuando se requiere especificar las unidades de medidas por comodidad de manejo, solo pulse el botón del mouse sobre el botón de unidades de la caja de unidades las cuales cambian cada vez que pulsa sobre está. Tiene las siguientes opciones: pulgadas, milímetros, fracciones de puntos, y picas puntos.

### Frecuencia de la rejilla.

La frecuencia de la rejilla controla el espacio horizontal y vertical de las líneas de la rejilla. Si requiere que el espacio entre las líneas de la rejilla sea mayor que la medida especificada, debe de hacer uso del teclado para introducir el nuevo valor.

El número máximo de líneas de la rejilla por pulgadas es de 72. Si utiliza otra medida de las unidades de medida antes mencionadas, el máximo por pica es de 12, por punto 1, y aproximadamente 2,80 por milímetro.

### Mostrar rejilla.

Si selecciona esta opción, desplegará en la ventana de edición las marcas de la rejilla que muestran donde se interceptan las líneas de la rejilla.

### Definir las líneas guía (Snap To Guidelines)

Este comando es otra forma de agregar una línea, borrarla, moverla, y darle la ubicación.

### Ajustar las líneas guía (Guidelines Setup)

**GUIDELINES**

Guideline type

Horizontal

Vertical

Ruler Position

Right, up positive

0.00

inches

Delete Move Add Next Cancel

Otra forma de alinear los objetos es mediante el uso de las líneas guía. Estas permiten alinear texto o cualquier dibujo en una línea imaginaria que no se imprime, para así estar seguro de un alineamiento perfecto.

### **Ubicación de las líneas guía.**

Si las reglas no se encuentran desplegadas, pulse sobre la opción **Mostrar reglas** del menú **VISUALIZAR**. En seguida pulse sobre la regla de la cual se desea alinear, sin soltar el botón del mouse arrastre asta el área de trabajo en el lugar donde se alinear el objeto, y suelte el botón del mouse.

Si se requiere de otra línea repita la ejecución, si desea eliminar la línea solo tómelala y llévela fuera del área de trabajo.

### **Mostrar las reglas (Show Rulers)**

Este comando permite visualizar la reglas de medida para la elaboración de gráficos.

### **Mostrar la línea de estado (Show Status Line)**

Corel DRAW tiene la característica de presentar con este comando una línea de estado que muestra las características del gráfico que se está diseñando como; ubicación del cursor, objetos seleccionados, atributos de relleno, atributos del filete, entre otros.

### **Mostrar paleta de colores Show Color Palette)**

Este comando permite visualizar una barra de colores en la parte inferior de la pantalla para así poder ajilizar los atributos de relleno y filetes de los objetos seleccionados.

### Simulación (Show Preview)

En ocasiones por comodidad de trabajo es necesario visualizar la ventana de Simulación, que representa la forma en como se imprimirán los objetos o gráficos.

### Mostrar simulación a pantalla completa (Full Screen Preview)

Este comando muestra en toda la pantalla la forma en como se imprimirá el diseño.

### Mostrar la caja de herramientas para la simulación (Show Preview Toolbox)

Este comando permite visualizar una caja de herramientas en la ventana de simulación para trabajar exclusivamente con esta ventana, la herramienta de zoom permite visualizar un área seleccionada, las otras herramientas permiten definir la forma de la forma de orientación de la ventana de simulación.

### Simular solo lo seleccionado (Preview Selected Only)

Este comando solo muestra el objeto seleccionado en la vista previa.

### Actualización automática (Auto Update)

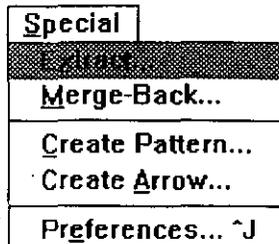
Este comando volverá a dibujar la simulación con el fin de indicar cualquier cambio que se haya realizado en los objetos del dibujo o cualquier cambio en el factor de la herramienta zoom.

### Mostrar bitmaps (Show Bitmaps)

Este comando permite visualizar el bitmap que se encuentre en el área de trabajo, de lo contrario en la ventana de simulación no lo mostrara, sin que esto signifique que lo borre.

### Renovar la pantalla de trabajo (Refresh Wire Screen)

Si se utiliza este comando la ventana de simulación se expandirá asta abarcar toda la pantalla. Para regresar al modo anterior de despliegue pulse cualquier tecla.



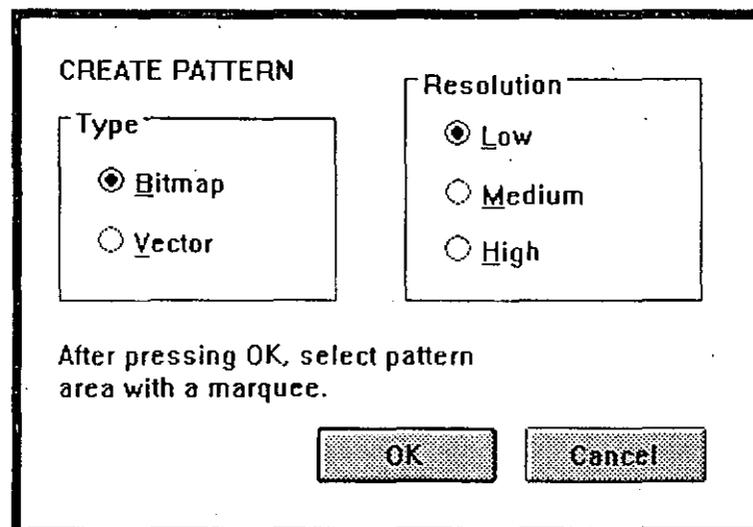
## Menú ESPECIAL

### Extraer y volver a fusionar (Extract/Merge Back)

El comando extraer guarda objetos texto en un fichero de corel DRAW (CRD) como en un texto ASCII que se puede editar con un procesador de palabras. Después de haber realizado los cambios el comando Volver a fusionar insertará automáticamente el texto revisado en el lugar apropiado del fichero CRD. El resultado final es un nuevo fichero con los cambios que se especificaron.

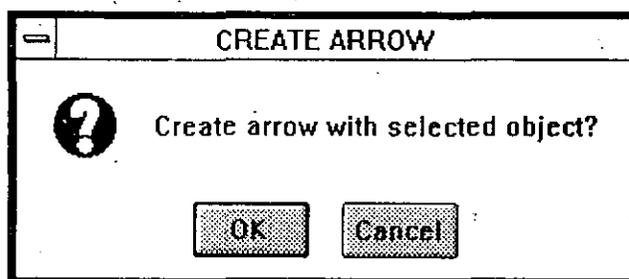
### Crear patrón (Create Pattern)

Este comando permite establecer patrones de relleno bitmap y vectoriales. Cada patrón que crea se agregara a aquellos que ya están disponibles a través de los íconos de relleno bitmap y vectoriales en el menú de la herramienta de relleno.



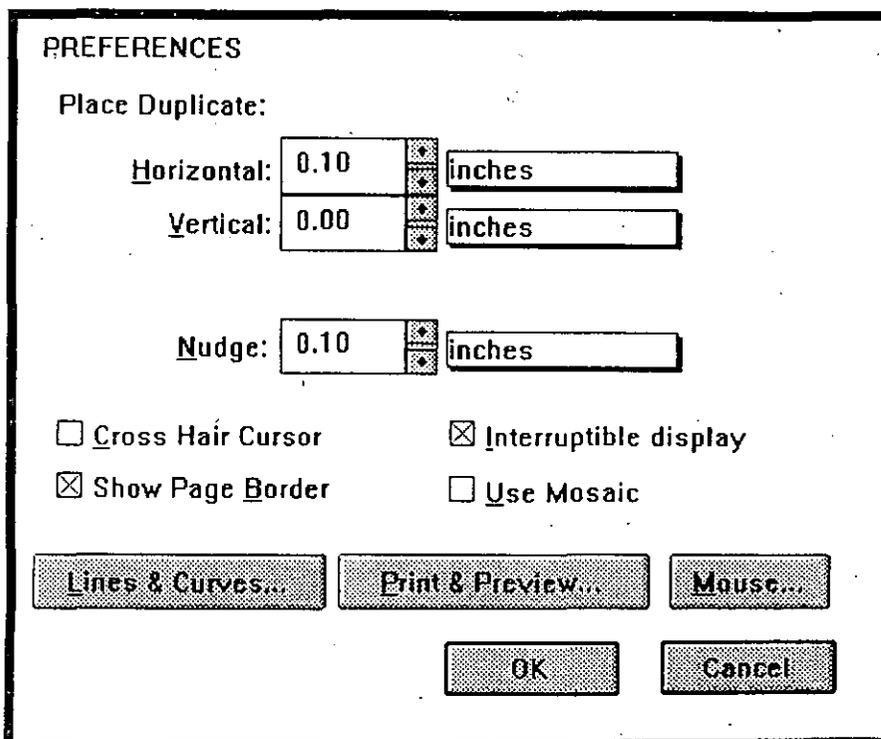
## Crear flecha (Create Arrow)

Este comando como se indica permite colocar una punta de flecha a un objeto.



## Preferencias (Preferences...)

Cuando se selecciona este comando aparece la siguiente ventana:



**Colocar el duplicado.**

Esta opción controla el margen de desplazamiento con que se posiciona un duplicado cuando se utiliza el comando copiar del menú EDITAR. Los valores positivos mueven el duplicado hacia la derecha o hacia arriba y los negativos mueven el duplicado hacia abajo o a la izquierda.

**Empujar.**

Las teclas de dirección del teclado permiten mover los objetos seleccionados en la dirección indicada por la flecha de la tecla. El valor en la caja de Empujar determina qué tan lejos se moverá el objeto cuando pulsa la tecla.

**Cursor de cruce de registros.**

Esta opción permite cambiar el cursor de la pantalla a un conjunto de cruces de registro que se extienden a lo ancho y a lo largo de la ventana de edición. Las cruces de registro se convierten en una flecha cuando las mueve hacia afuera de la ventana de edición, para poder seleccionar herramientas y elementos de los menús.

**Mostrar bordes de la página.**

El borde de la página es el rectángulo sombreado que aparece en las ventanas de edición y simulación.

**Despliegue interrumpible.**

Esta función es de mucha utilidad cuando trabaja con dibujos complejos.

Permite detener en cualquier momento el redibujado en la ventana de edición y, de esta manera, puede aislar un objeto en particular o seleccionar un comando del menú o una herramienta, sin necesidad de que la pantalla se redibuje completamente. Para detener el redibujado, pulse en botón del mouse o cualquier tecla cuando el objeto aparece. El dibujo se reanuda después de realizar una acción como mover o cambiar de toma.

### Usar mosaico.

La selección de esta opción permite llevar a cabo algunas de las funciones del menú ARCHIVO, como abrir, imprimir y exportar archivos, usando la utilidad MOSAICO.

### Líneas y curvas.

Seguimiento de dibujo; Esta opción controla que tan cerca "sigue el curso" de dibujo a mano alzada al calcular las curvas Bézier.

Precisión de vectorización; Esta opción controla que tan cerca la vectorización automática "sigue el curso" de los bordes al calcular las curvas Bézier.

Umbral de esquinado; Esta opción controla el umbral cuando Corel DRAW decide si una esquina es redonda o puntiaguda. Este umbral se aplica tanto al dibujo a mano alzada como a la vectorización automática.

Umbral de línea recta; Esta opción controla el umbral a partir del cual Corel DRAW decide si un segmento debe ser tratado como una línea recta o curva. Este umbral se aplica tanto al dibujo a mano alzada como a la vectorización automática.

Unión automática; Esta opción controla la distancia (en píxeles) a la que el cursor tiene que encontrarse con respecto a un nodo final, para que funcione el comando Unión automática.

Angulo de restricción; Mediante el uso de la tecla CTRL mientras se lleva a cabo las acciones de iniciar y girar objetos, dibujar líneas rectas en el modo a mano alzada o ajustar el punto de control cuando se traza curvas en el modo Bézier.

Modo de dibujo; Esta opción permite seleccionar el trazo de líneas a mano alzada o Bézier. Cuando se selecciona la herramienta de Trazado de línea en la barra de estado se indica el modo de trazado utilizado.

Suavidad de curvas; Así como el número de curvas se incrementa en un dibujo, también lo hace el tiempo requerido para imprimirlas y redibujarlas en la pantalla. Puede reducir el tiempo de impresión y redibujado, incrementando el valor de suavidad de curvas.

### **Imprimir/simulación;**

Limite de esquinado; Esta opción permite controlar el límite inferior para la creación de intersecciones de esquinado. La esquina quedará biselada si esta por debajo del ángulo que especifique. Este límite existe para evitar que las esquinas se extiendan más allá de la esquina real en el caso de ángulos agudos.

Simular bandas de degradado; Esta opción determina el número de bandas que usa para representar rellenos degradados en la ventana de simulación. Seleccionando un valor bajo acelera la velocidad operacional del sistema reduciendo el tiempo de redibujo de la ventana de simulación. Otra opción controla el número de bandas que utiliza la impresora.

Colores tramados de Windows; Esta opción es la única que está disponible si no tiene un adaptador de gráficos avanzado y un controlador de pantalla apropiado. Este comando desplegará el color usando la técnica de desvanecimiento por defecto del controlador de la pantalla.

Paleta amplia con colores tramados; Esta opción cargará una paleta en el adaptador gráfico que contiene una gran variedad de colores. Despliega colores uniformes con una técnica especial de desvanecimiento que usa tantos colores como sea posible para crear desvanecimientos que parezcan más suaves.

Paleta amplia de colores puros; Esta opción es similar a la anterior excepto que los colores uniformes se despliegan usando el color más coincidente de la paleta.

Paleta optimizada con colores puros; Esta opción carga la paleta del adaptador con colores puros contenidos en el dibujo desplegado en ese momento. Si el número de colores excede la capacidad de la paleta, Corel DRAW usa los colores de la paleta que sean más aproximados a los del dibujo.

**Ratón...**

Este comando despliega una ventana de dialogo con las siguientes características:

En esta ventana se elijira la función que debe llevar el botón del mouse como:

2x Zoom; Amplia el área de la ventana de edición con un factor de dos cada vez que apunta el cursor y pulsa el botón derecho.

Editar texto; Presenta la ventana de dialogo de Editar texto cada vez que pulsa el botón derecho del mouse, siempre y cuando tenga seleccionada la herramienta de Edición de nodos.

Simulación de la pantalla completa; Cada vez que pulse el botón derecho del mouse presentara el gráfico en toda la pantalla.

Editor de nodos; Esta opción activa la herramienta de edición de nodos.