

1. ¿Le agradó su estancia en la División de Educación Continua?

SI

NO

Si indica que "NO" diga porqué:

2. Medio a través del cual se enteró del curso:

Periódico <i>Excelsior</i>	
Periódico <i>La Jornada</i>	
Folleto anual	
Folleto del curso	
Gaceta UNAM	
Revistas técnicas	
Otro medio (Indique cuál)	

3. ¿Qué cambios sugeriría al curso para mejorarlo?

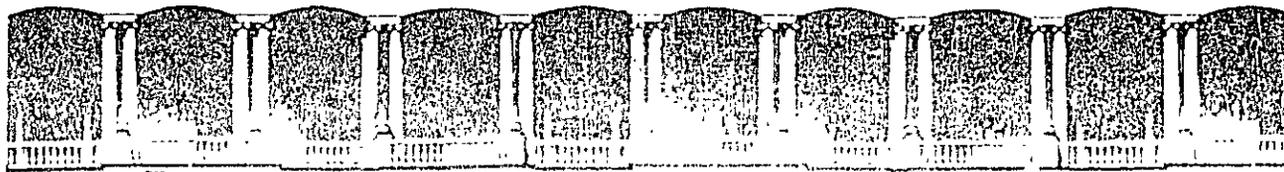
4. ¿Recomendaría el curso a otra(s) persona(s) ?

SI

NO

5. ¿Qué cursos sugiere que imparta la División de Educación Continua?

6. Otras sugerencias:



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

DIRECTORIO DE PROFESORES

COREL DRAW

(29 de abril al 9 de mayo de 1996)

ING. VICTOR CAAMAÑO ROSAS
DIRECTOR GENERAL
EQUIPO Y SERVICIOS PARA COMPUTO
BALDERAS 44-321
CENTRO, DELEG. CUAUHEMOC
MEXICO, D.F. C.P. 06050
TELS: 512 46 23 y 670 79 02

'pmc.



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

COREL DRAW

MATERIAL DIDACTICO

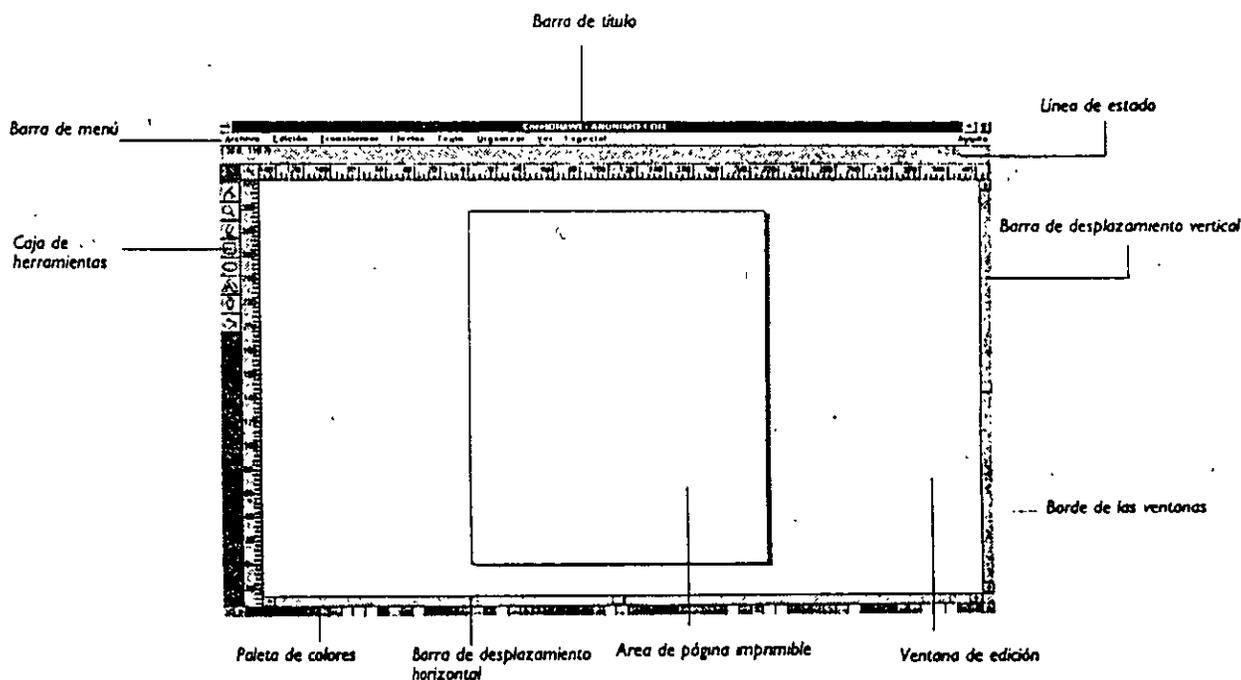
ABRIL 1996

Visión general de la pantalla

La pantalla CorelDRAW consiste en los siguientes componentes clave:

- Borde de las ventanas
- Barras de Título
- Barras de Menú
- Barras de Desplazamiento Horizontal/Vertical
- Ventana de Edición
- Caja de herramientas
- Línea de Estado (Opcional)
- Reglas (Opcionales)
- Paleta de colores (Opcional)
- Ayuda de alineación en pantalla

He aquí una breve descripción de cada componente:



Borde de las ventanas

El borde de las ventanas se usa para para escalar el tamaño de la ventana CorelDRAW. Es útil si está ejecutando otras aplicaciones de Windows.

Barra de Título

Además de indicar el nombre del programa y el nombre del archivo sobre el que se trabaja, las barras de título se pueden utilizar para mover la posición de la ventana CorelDRAW en pantalla.

Los iconos de flecha en el extremo derecho de las barras de título permiten convertir la ventana CorelDRAW al tamaño de pantalla completa o reducirla a un icono.

Barra de menús

La barra de Menús contiene los siguientes menús desplegables:

A lo largo de este manual encontrará descripciones detalladas de cada una de las órdenes de estos menús.

Archivo	
Nuevo	
Abrir...	Ctrl+O
Guardar	Ctrl+S
Guardar como...	
Importar...	
Exportar...	
Insertar objeto...	
Imprimir...	Ctrl+P
Imprimir visión...	
Especificar impresora...	
Elegir página...	
Salir	Ctrl+Q

Edición	
Deshacer	Alt+Reversa
(Rehacer)	Ctrl+Y
Repetir	Ctrl+I
Cortar	Mayús+Supr
Copiar	Ctrl+Insert
Pegar	Mayús+Insert
Pegado especial...	
Borrar	
Duplicar	Ctrl+D
Copiar estilo...	
Aplicar estilo...	Ctrl+I
Seleccionar todo	
Seleccionar objeto...	
Seleccionar...	

Transformar	
Mover...	Ctrl+L
Girar e inclinar...	Ctrl+N
Estirar y reflejar...	Ctrl+Q
Borrar transformaciones	

Formato	
Elegir contorno	
Restaurar contorno	
Copiar contorno...	
Agregar nuevo contorno	
Editar perspectiva	
Mostrar perspectiva...	
Ocultar perspectiva...	
Agregar nueva perspectiva	
Perforado de Mezcla...	Ctrl+Y
Mostrar...	
Perforado de Extrusión...	Ctrl+X
Mostrar...	

Texto	
Perforado de Texto...	Ctrl+Z
Carácter...	
Vierte...	
Adaptar texto a curva...	Ctrl+H
Alinear texto en columna y rebase...	Ctrl+V
Centrar el texto	
Corrector ortográfico...	
Extender...	
Volver a fusionar...	

Alinear	
Perforado de Capas...	Ctrl+I
Alinear...	Ctrl+Z
Mostrar guías...	Mayús+Ctrl+G
Ocultar guías...	Mayús+Ctrl+H
Eliminar guías...	Mayús+Ctrl+L
Mostrar reglas	Ctrl+M
Desactivar...	Ctrl+U
Combinar...	Ctrl+C
Descombinar...	Ctrl+D
Superponer	
Convertir a curvas	Ctrl+V

Ver	
Activar rejilla	Ctrl+R
Ajuste de rejilla...	
Activar las líneas guía	
Ajustar las líneas guía...	
Encerrar en objetos	
Mostrar reglas	
Mostrar líneas de guido	
Mostrar guías de colores	
Editar dibujo de líneas	Mayús+F3
Renovar ventana	Ctrl+D
Mostrar...	
Mostrar simplificación	
Siguiendo sólo lo seleccionado	

Especial	
Crear patrón...	
Crear flecha...	
Preferencias...	Ctrl+F

Barras de desplazamiento horizontal/vertical

Las barras de desplazamiento se proporcionan para dar la panorámica de la actual ventana de visión. Es particularmente útil cuando se usa una visión ampliada.

Ventana de Edición

La parte blanca grande de la pantalla es la ventana de edición. El rectángulo del centro con el sombreado representa la página imprimible. Normalmente, sólo se imprimirá la parte del dibujo que esté dentro de este rectángulo.

Cuando se dibuja en la ventana de edición en visión a todo color, (el modo de dibujo por defecto), se dibujan los objetos, los rellenos y los contornos. Cuando se dibuja en visión de líneas, sólo se dibuja el contorno o "el esqueleto" de los objetos. Se puede pasar a visión de líneas de modo que se pueden seleccionar y manipular objetos fácilmente y obtener el redibujado de la pantalla más rápidamente. Sin embargo, si el sistema es uno de la gama alta con grandes recursos de memoria, se puede ver poca diferencia en la prestación cuando se pasa a visión de líneas. Se puede pasar a visión de líneas eligiendo Editar dibujo de líneas en el menú ver.

Caja de herramientas

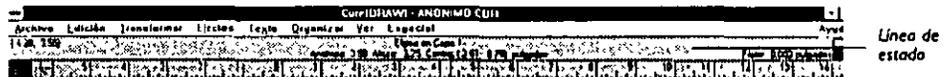
La caja de herramientas da acceso rápido a las operaciones más comunes en CorelDRAW. La caja de herramientas contiene las herramientas siguientes:

- ☛ *Herramienta de Selección* para Seleccionar y Transformar Objetos
- ☞ *Herramienta de Edición de nodos* para dar forma a los objetos
- 🔍 *Herramienta de Ampliación* para Cambiar la Ventana de visión
- ℒ *Herramienta Lápiz* para dibujar Líneas/Curvas
- ☐ *Herramienta de Rectángulo* para dibujar Rectángulos/Cuadrados
- *Herramienta de Elipse* para dibujar Elipses/Círculos
- Ⓐ *Herramienta de Texto* para añadir Texto y Símbolos
- ☛ *Herramienta de Filete* para establecer atributos de filete
- ☛ *Herramienta de Relleno* para establecer atributos de relleno

El uso de estas herramientas se describe de forma detallada en este manual.

Línea de Estado

La Línea de Estado aparece en la parte superior de la pantalla, justo debajo de la barra de menú. La Línea de Estado da información sobre el objeto o acción actualmente seleccionados.

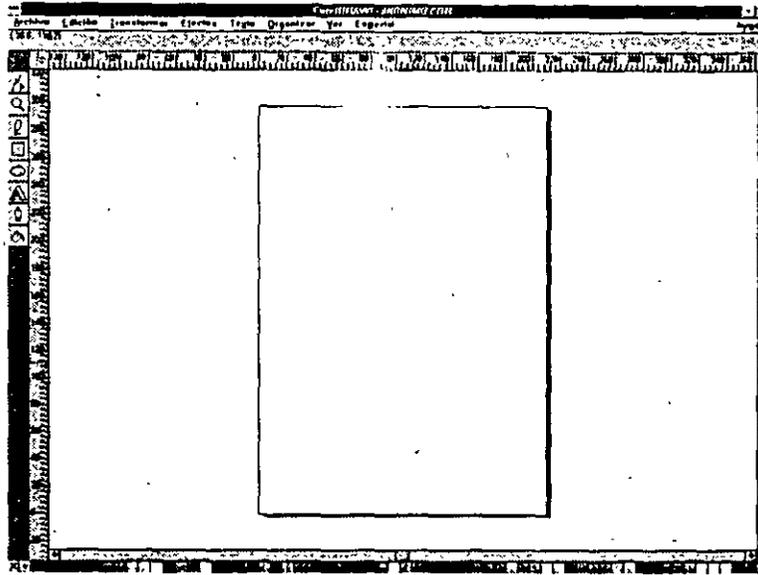


Se puede usar el comando **Mostrar la Línea de Estado** que se encuentra en el menú **VER** para ocultar la Línea de Estado. Recomendamos que se trabaje siempre con la Línea de Estado visible, puesto que proporciona una riqueza de información útil.

Reglas

CorelDRAW proporciona reglas opcionales en los extremos de la ventana de dibujo para determinar el tamaño y la posición de los objetos. El icono pequeño en la unión de las reglas recuerda que el punto (0,0) de las reglas puede moverse. Para moverlo, pulse sobre el icono y arrastre el cursor a cualquier punto sobre la página. El nuevo punto cero de las reglas quedará donde se suelta el ratón. A medida que se desplaza la ventana de dibujo, las reglas se trasladan para reflejar la posición sobre la página. Cuando se selecciona el comando *Mostrar reglas* en el menú *ver*, las reglas aparecerán como se muestra aquí.

Las reglas se describen con más detalle en "Mostrar reglas", en la sección "Organizar objetos".



Paleta de colores

CorelDRAW proporciona una paleta de colores en pantalla para seleccionar colores de Relleno y de Filete. Cuando se pulsa sobre el comando *Mostrar paleta de colores*, la paleta aparecerá en la parte de abajo de la pantalla como sigue:

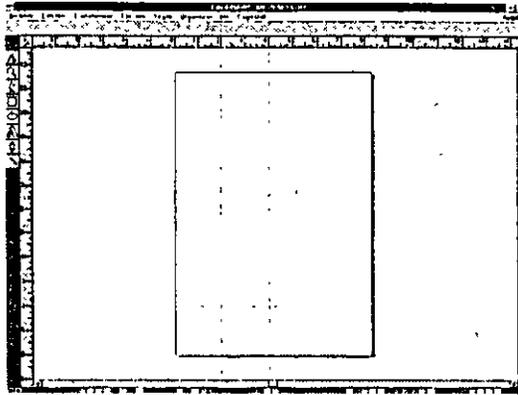
La Paleta de colores se describe en más detalle en "Dar color al filete" en la sección "Filetear objetos".



Ayuda sobre alineación en pantalla

Alinear objetos en el dibujo con precisión es fácil con las características de las líneas guía y la rejilla. Ambas tienen una opción "activar" que, cuando está activada, fuerza los objetos en una perfecta alineación horizontal y/o vertical.

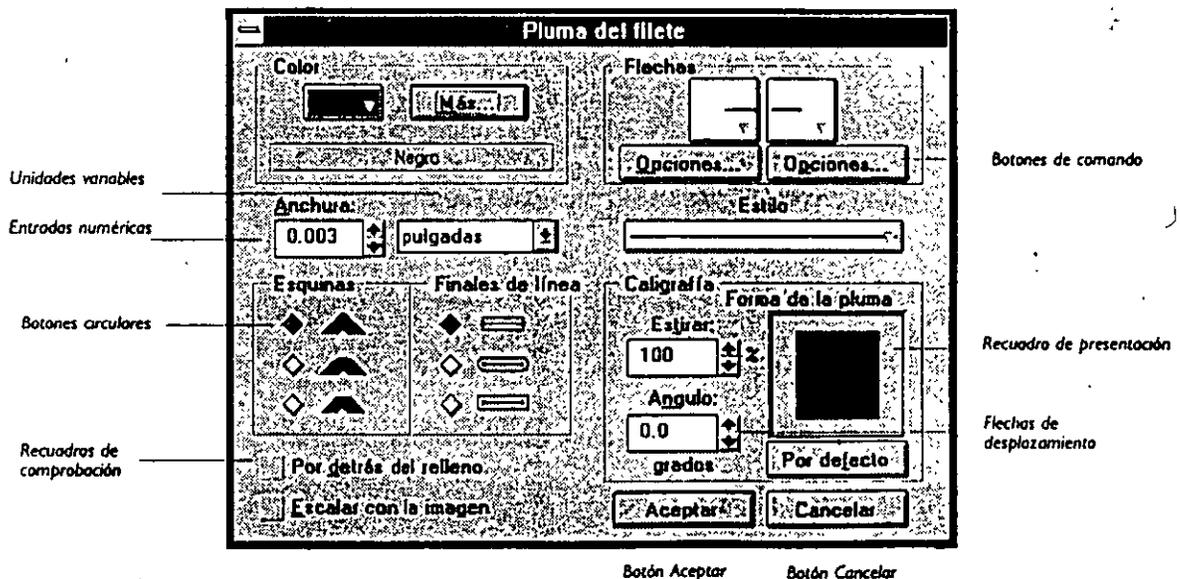
Las rejillas y las líneas guía se describen con más detalle en la sección "Organizar objetos" en "Usar Rejillas y líneas guía".



Usar las ventanas de diálogo de CorelDRAW

CorelDRAW usa las ventanas de diálogo que permiten operaciones de control como cambiar atributos de texto e imprimir. Si está familiarizado con otras aplicaciones Windows, encontrará fáciles de usar estas ventanas de diálogo.

He aquí una ventana de opciones típica y una descripción de los diversos tipos de controles.



Botones circulares:

Se usan para presentar dos o más elecciones mutuamente privativas. Se debe seleccionar una sola de las opciones pulsando sobre el botón asociado para sobreiluminarlo. Tenga en cuenta que si se usa la visión 3D disponible en CorelDRAW 3.0, aparecerán como diamantes huecos. En pantallas monocromo, aparecen como botones circulares planos.

Recuadros de comprobación:

Se usan para permitir activar/desactivar una opción de comando concreta. La opción se activa cuando aparece una marca de comprobación en el recuadro, y se desactiva cuando el recuadro de comprobación está vacío.

Botones de Comando:

Se usan para hacer que aparezca una acción, como restablecer los valores de la ventana de opciones o presentar una ventana de opciones suplementaria.

Valores numéricos:

Permiten introducir valores numéricos. Se puede introducir los valores o usar las flechas de desplazamiento para cambiar los valores.

Flechas de Desplazamiento:

Se usan para cambiar los valores numéricos usando el ratón. La flecha superior aumenta el valor mostrado; la flecha inferior lo disminuye. Se puede pulsar sobre la flecha para cambiar el valor en un solo incremento o mantener pulsado el botón del ratón sobre la flecha para hacer que el valor cambie continuamente. La cantidad de incremento es mayor para algunas opciones para permitir cambiar el valor más rápidamente.

Unidades variables:

Permiten elegir las unidades que se prefieren para la opción seleccionada. Las unidades sólo están asociadas a la opción que está al lado, permitiendo usar pulgadas en una ventana de dibujo y puntos en otra. Para cambiar las unidades, pulse sobre la flecha indicadora al lado de las unidades y sobre las unidades deseadas en el menú desplegable. Cuando se selecciona una unidad diferente, el valor se convierte de forma automática.

Recuadros de Visualización:

Se incluyen en algunas de las ventanas de diálogo para dar una representación visual de la selección actual. A medida que se cambia la selección, el gráfico mostrado en el recuadro de presentación cambia para reflejar la elección.

Recuadros de listas desplegables:

Se incluyen en algunas de las ventanas de diálogo para dar una lista desplegable de varias opciones. Se selecciona una opción en la lista pulsando sobre ella.

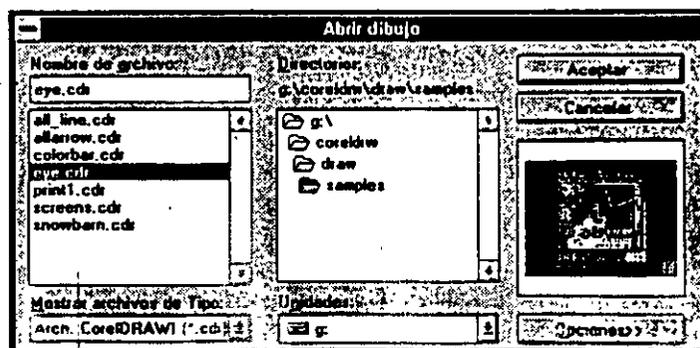
Botón ACEPTAR:

Pulse sobre este botón para introducir las elecciones y vuelva a editar el dibujo.

Botón Cancelar:

Pulse sobre este botón para hacer que CorelDRAW ignore cualquier cambio en la ventana de diálogo y vuelva a la ventana de edición. Dos controles adicionales se muestran a continuación.

Entradas de texto:



Recuadros de Lista:

Entradas de texto:

Permiten introducir cadenas de texto. Pulse sobre la cadena existente para seleccionarla para editar. Puede editar después la cadena usando el teclado. INICIO hace saltar el cursor al inicio de la cadena; FINAL hace saltar el cursor al final de la cadena. DEL elimina los caracteres que siguen al cursor; RETROCESO elimina los caracteres anteriores al cursor. Se puede sobreiluminar una parte de la cadena de texto arrastrando el cursor a través de ella. El texto sobreiluminado puede ser borrado después pulsando la tecla DEL o RETROCESO.

Recuadros de Lista:

Permiten seleccionar un elemento de una lista de elementos similares. Desplácese a través de la lista usando las barras de desplazamiento y seleccione un elemento pulsando dos veces sobre él o selecciónelo y después pulse sobre ACEPTAR.

Para un conocimiento más detallado sobre las ventanas de diálogo de Windows, consulte la "Guía del Usuario Microsoft Windows".

Usar las persianas de CorelDRAW



Las "ventanas de persiana" de CorelDRAW o "persianas", son ventanas de diálogo que permanecen en pantalla activas mientras se desee. Se usan para controlar muchas operaciones de CorelDRAW. Optimizan las operaciones, puesto que no es necesario acceder repetidamente a una ventana de diálogo mediante una opción de menú para modificar bien cierto parámetro. Se pueden volver a plegar como sombras de ventana y mantener su barra de título en pantalla hasta que la necesite de nuevo. Se puede acceder a la mayoría de las funciones que controlan mediante las opciones de menú y ventanas de diálogo normales de CorelDRAW. El uso de cada persiana se describe más adelante en el manual.

Usar la ayuda de CorelDRAW

CorelDRAW viene con un extenso archivo de Ayuda que proporciona instrucciones sobre cómo realizar cada operación del programa. También contiene un glosario de términos, información técnica de referencia y más. Al archivo de ayuda se puede acceder de diversas maneras. La forma más básica es pulsando F1 sin ventanas de diálogo abiertas ni comandos de menú sobreiluminados. Aparecerá la siguiente ventana de diálogo.

Los temas de la ayuda se dividen en ocho categorías y cada una viene representada por un icono. Pulsando sobre cualquiera de estos iconos se mostrarán los temas disponibles en esa categoría. Las instrucciones sobre cómo usar el sistema de ayuda están en la ventana de diálogo Ayuda.

CorelDRAW también proporciona una ayuda sensible al contexto y existen dos formas de acceder a ella. La primera está disponible sólo cuando hay una ventana de diálogo abierta o un elemento en uno de los comandos principales de menú sobreiluminado, pulsando y manteniéndolo pulsado con el cursor de ratón. Después pulsando F1. El segundo método se usa para cuando no hay ventanas de diálogo abiertas ni opciones de menú sobreiluminadas. En este caso, mantenga pulsada la tecla MAYÚSCULA y pulse F1. El cursor cambia a un . Este cursor especial permite acceder a la ayuda en un elemento determinado situándolo en pantalla sobre el elemento y pulsando.

Si, por ejemplo, necesita ayuda sobre la herramienta texto, pulse MAYUSCULA+F1 y sitúe el cursor especial sobre la herramienta Texto, después pulse sobre ella. La sección Texto de la ayuda se mostrará de forma automática. Si coloca el cursor sobre una persiana y pulsa MAYÚS+F1, se mostrará automáticamente la ayuda sobre el elemento que controla la persiana.

Terminología

Debe estar familiarizado con la siguiente terminología usada para describir acciones de cursor y ratón:

*Botón
primario del
ratón:*

Es el botón del ratón al que se accede con el dedo índice. En versiones anteriores de CorelDRAW y en muchos otros programas informáticos, este es el botón izquierdo del ratón. Sin embargo, esto supone que sea una persona diestra quien usa el ratón. Windows permite intercambiar el funcionamiento de los botones del ratón simétricamente, como asistencia a los zurdos. Para el funcionamiento con la izquierda, por lo tanto, el botón del ratón derecho sería el pulsado por el dedo índice. Para hacer estos manuales aplicables a ambos modos de funcionamiento, el botón que se pulsa con el dedo índice es llamado botón *primario* del ratón, independientemente de la orientación.

*Botón
secundario del
ratón:*

Es el botón del ratón al que se accede con el dedo corazón. En versiones anteriores de CorelDRAW y en muchos otros programas informáticos, se le llama botón derecho del ratón. Por las mismas razones indicadas anteriormente, el botón que se pulsa en el dedo corazón es llamado botón *secundario* del ratón, independientemente de la orientación que se elija para instalar el ratón.

Pulsar sobre:

Significa situar el cursor sobre el elemento designado y pulsar y soltar el botón primario del ratón.

*Pulsar dos
veces sobre:*

Significa situar el cursor sobre el elemento designado y pulsar y soltar el botón primario del ratón dos veces en una sucesión-rápida. Si se pulsa dos veces en un tiempo especificado, Windows interpreta ésta como una acción sencilla, llamada "pulsar dos veces". El comando del *Panel* de control en el Menú ARCHIVO permite cambiar este período a más largo o más corto, según la preferencia.

Arrastrar:

Significa pulsar el botón primario del ratón y mientras se sigue manteniendo pulsado el botón, mover el ratón. Cuando la acción deseada se completa, se suelta el botón del ratón. Así, *Arrastrar* hace referencia a la acción completa: pulsar y mantener pulsado el botón del ratón, mover el ratón y soltar el botón del ratón.

Para un conocimiento más detallado de la terminología de Windows, consulte la "Guía del Usuario Microsoft Windows".

Salir de CorelDRAW

Seleccionando *Salir* en el menú ARCHIVO se termina la actual sesión de CorelDRAW. Si se ha hecho cualquier cambio desde la última vez que se guardó el archivo, aparece la siguiente ventana de diálogo:

Si elige *Sí*, el archivo actual sobrescribirá al anterior. Para guardar los cambios bajo un nombre diferente, seleccione *Cancelar*, y después, use el comando *Guardar como* en el menú ARCHIVO. Si elige *No*, el archivo no se guardará.

Cuando se sale de CorelDRAW, los valores para muchas de las opciones del programa se guardan en el archivo CDQONFIG.SYS. La próxima vez que se ejecute CorelDRAW, se leerá este archivo y aceptará las opciones para los valores usados en la última sesión. Los valores actuales para las siguientes opciones se almacenan en CDQONFIG.SYS:

- Pluma de filete de nuevo objeto, valores de relleno y color
- Hasta los cuatro últimos dibujos abiertos o guardados
- Tamaño y orientación de la página
- Origen y frecuencia de rejilla y, si se activa, Activar rejilla
- Si Activar líneas guía está activado
- Mostrar reglas
- Mostrar paleta de colores
- Mostrar Bitmaps
- Mostrar línea de estado
- Todos los valores de la ventana de diálogo *Preferencias*
- Elección de unidades para las ventanas de diálogo *Preparar página, Mover, Frecuencia de rejilla, Pluma de contorno y Preferencias*
- Unidad de disco duro y directorio para los archivos de las ventanas de diálogo de selección *Abrir, Guardar, Exportar, Importar e Imprimir a Archivar*
- Color de papel en la ventana de diálogo *Preparar página*

Cuando se sale de CorelDRAW, se vuelve al Administrador de Programas de Windows.

ABREVIATURA: CTRL X sale de CorelDRAW.

Dibujar objetos en la página

Este capítulo muestra la forma de preparar la página, dibujar en los modos Mano alzada y Bézier, dibujar rectángulos y cuadrados así como dibujar elipses, círculos, arcos y sectores circulares.

Estos son los iconos de la caja de herramientas para dibujar los diferentes tipos de objetos:

 Para dibujar líneas y curvas en modo a mano alzada

 Para dibujar líneas y curvas en modo Bézier

 Para dibujar rectángulos y cuadrados

 Para dibujar elipses y círculos

La herramienta que haya seleccionado permanece activada después de haber dibujado el objeto, por lo que se puede agregar otro objeto del mismo tipo.

Cuando se dibuja un objeto con cualquiera de estas herramientas, pasa a ser el objeto seleccionado actualmente, lo que permite usar muchos de los comandos del menú y las herramientas  y  para cambiar los atributos.

Elija las herramientas  o  inmediatamente después de usar una de las tres herramientas de dibujo para mover, transformar o dar forma al objeto.

Abreviatura para activar temporalmente la Herramienta

Cuando se usa una de las cuatro herramientas de dibujo, se puede activar rápidamente la herramienta  para seleccionar o transformar otro objeto pulsando una vez la barra espaciadora. Normalmente, tendría que mover el cursor sobre la caja de herramientas para activar la herramienta , volver a la página y seleccionar el nuevo objeto. Si pulsa la barra espaciadora mientras está usando la herramienta , se activa la última herramienta que empleó. Esto permite dibujar objetos, volver a colocarlos o transformarlos rápidamente y, a continuación dibujar más objetos del mismo tipo, sin tener que mover el cursor sobre la caja de herramientas.

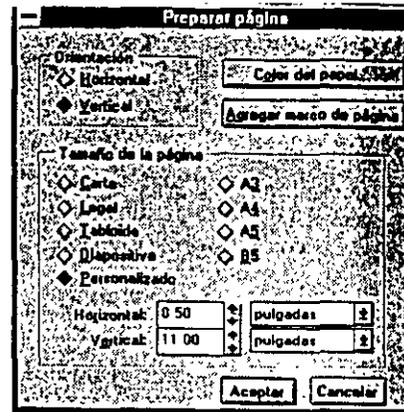
Cuando cambia de herramienta de dibujo, con o sin la barra espaciadora, el objeto seleccionado en ese momento permanece seleccionado. Sin embargo, cuando selecciona más de un objeto, se deseleccionan pulsando la barra espaciadora o cambiando de herramienta de dibujo. (Esto no es aplicable a la herramienta de Texto, . Pulsando la barra espaciadora mientras se introduce un texto se genera un carácter de espacio. Sin embargo sí es aplicable a la herramienta  del menú lateral Texto.)

Cómo preparar la página

Para preparar la página, seleccione Preparar página en el menú ARCHIVO. Aparece la ventana de diálogo *Preparar página*.

Preparar página cambia el tamaño y la orientación de la misma. Afecta a la posición de las cantoneras y a las dimensiones del límite de la página que se muestra en pantalla.

Elija un tamaño predefinido o fije dimensiones personalizadas utilizando *Personalizado* y ajustando los valores *Horizontal* y *Vertical* de la parte inferior de la ventana de diálogo. Si elige dimensiones menores que el tamaño de papel en que se está imprimiendo y ha activado la opción *cantoneras y cruces de registro*, éstas se verán impresas en la página.



Seleccione *Personalizado* para cambiar las unidades de las dimensiones de página. Si pulsa sobre la palabra de unidades (por ejemplo, sobre la palabra "pulgadas"), aparece un menú desplegable. Puede elegir pulgadas, milímetros, picas y puntos. El valor mostrado se convertirá de forma automática reflejando las unidades nuevas.

Cómo crear diapositivas

Si usa CorelDRAW para crear diapositivas, seleccione la opción *Diapositivas*.

Cómo determinar el color del papel

Color del papel permite colorear la Simulación editable y la Simulación a pantalla completa para que coincida con el papel en que se quiere imprimir. Si va a hacer diapositivas, puede querer fijar el color de papel en negro. El color asignado como color del papel no se imprime. Para crear un color de fondo que se imprima, utilice *Agregar marco de página*, que se describe a continuación.

Cuando se pulsa sobre *Color del Papel*, aparece una ventana de diálogo de selección de color. Elija un color de las paletas de cuatricomía, directo o créelo personalmente con uno de los modelos de color de cuatricomía. Consulte la sección *Cómo contornear objetos* para obtener más información sobre cómo usar las ventanas de diálogo de selección de color.

El color del papel seleccionado sólo aparecerá en Simulación editable y en Simulación a pantalla completa.

Agregar marco de página

Use el comando *Agregar marco de página* para crear un marco imprimible o un color de fondo para el dibujo. Cuando se pulsa sobre *Agregar marco de página*, el programa dibuja un rectángulo del mismo tamaño que la página y lo coloca detrás de todos los objetos en la pantalla. Se asignan al rectángulo los atributos de dibujo de líneas y relleno por defecto, que se pueden cambiar posteriormente para crear el marco o el color de fondo deseados.

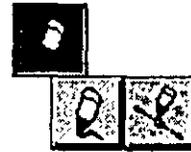
Para borrar el marco, selecciónelo con la herramienta  y pulse BORRAR.

Para cambiar el color, tamaño, o filete del marco, no es aconsejable modificar directamente el marco, especialmente en el caso de las diapositivas. En su lugar, borre el marco y añada uno nuevo.

ABREVIATURA: Pulsando dos veces en cualquier parte del borde de la página en la ventana de edición, se mostrará la ventana de diálogo *Preparar página*.

Elegir un modo de dibujo

La herramienta  se usa para dibujar líneas y curvas y formas que combinan trayectos de curvas y líneas. Cuando se pulsa sobre la herramienta , aparece un mensaje en la Línea de estado indicando cuál de los dos modos de dibujo — Bézier o Mano alzada — está seleccionado actualmente. Si mantiene pulsado el botón del ratón cuando pulse sobre la herramienta , aparece un menú lateral con un icono para cada uno de los dos modos de dibujo. Cuando esté dibujando formas irregulares con líneas y ángulos perfectamente rectos podrá emplear cualquier modo. Pero cuando dibuje curvas, la elección del modo de dibujo dependerá de la precisión que se necesite. Emplee las mismas herramientas y técnicas para editar, transformar o agrupar objetos a los trayectos que cree.



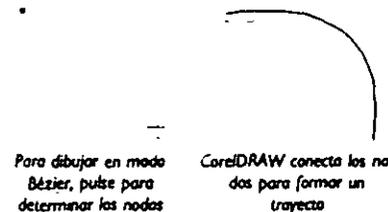
Cuando se usa el modo Mano alzada se dibuja arrastrando el cursor de la misma forma que se mueve un lápiz sobre el papel. El programa sigue el desplazamiento del cursor a través de la pantalla y coloca nodos en diversos puntos a lo largo del trayecto que dibuja. Como es difícil controlar el ratón con precisión, quizás observe que las curvas resultan bastante irregulares. Por esta razón, el modo Mano alzada es mejor para hacer bocetos rápidos donde la precisión no es imprescindible.



Para dibujar en modo Mano alzada, solamente pulse y arrastre

Cuando suelte el botón del ratón, aparecerán nodos a lo largo del trayecto que dibujó

El Modo Bézier, por otra parte, es un método de dibujo que conecta los puntos. Debe especificar los nodos inicial y final de cada curva, y CorelDRAW los conectará después. El hecho de que se controle la posición de los nodos hace fácil dibujar curvas uniformes. Debe emplearse este modo si quiere dibujar con precisión.



Para dibujar en modo Bézier, pulse para determinar los nodos

CorelDRAW conecta los nodos para formar un trayecto

ABREVIATURA: Pulsando F5 se activa la herramienta .

Dibujar en modo Mano alzada

Seleccionar la Herramienta de dibujo a mano alzada

Si se muestra la herramienta  sólo tiene que pulsar sobre ella para seleccionar el modo de dibujo a Mano alzada. Si se visualiza la herramienta , pulse sobre ella y mantenga pulsado el botón del ratón. Seleccione  en el menú desplegable.

Dibujar líneas rectas

- 1** Pulse sobre la herramienta , que se utiliza para dibujar líneas curvas y rectas. El cursor aparecerá como .
- 2** Sitúe el cursor en el punto en el que desee que comience la línea y pulse una vez.
- 3** Mueva el cursor hacia la posición del otro extremo. Aparecerá una línea "elástica", que sigue al cursor.
- 4** Cuando la línea tenga la orientación y la longitud deseadas, pulse para fijar la línea en la posición.
- 5** Si quiere dibujar una segunda línea recta conectada con la primera, continúe con la herramienta , y pulse de nuevo sobre el extremo del último segmento. No se preocupe si se encuentra un poco separado del punto anterior. CorelDRAW entenderá que, si pulsa para comenzar otra línea a una distancia de hasta a 5 pixels desde donde pulsó por última vez para finalizar una línea, quiere unir la nueva línea a la última. Para ajustar esta sensibilidad en distancia, debe usar la opción Unión automática, que se encuentra en la sección Curvas de la ventana de diálogo Preferencias . (Consulte la sección Personalizar CorelDRAW para más información.)
- 6** Mueva el cursor para dibujar el segundo segmento. Pulse una vez cuando haya situado correctamente el segundo segmento deseado. Siga los pasos 5 y 6 para dibujar tantos segmentos como desee. Recuerde que tiene que pulsar sobre dos puntos, el principio del segmento, y el final.



Dibujar líneas o polígonos de segmentos múltiples

Para dibujar una línea o un polígono de segmentos múltiples, siga la técnica que se acaba de describir. Después, pulse dos veces para finalizar cada línea y empezar la siguiente. Recuerde que debe pulsar una sola vez, no dos, cuando termine de dibujar el último segmento.



Limitar el ángulo de una Línea

Si mantiene pulsada la tecla Control (CTRL) mientras dibuja una línea recta, la limitará a horizontal, vertical o a un ángulo múltiplo de 15°. Puede cambiar este ángulo mediante el comando *Curvas* de la ventana de diálogo *Preferencias*. (Consulte "Establecer preferencias" en la sección Personalizar CorelDRAW para más información). La tecla Control no tiene efecto cuando se dibujan curvas. Sólo es efectivo cuando se mantiene pulsada dicha tecla. Suelte el botón del ratón antes de soltar la tecla CTRL para asegurarse de que el resultado final es correcto.

Dibujar curvas

CorelDRAW cuenta con una potente técnica de dibujo de curvas que permite dibujar o trazar un objeto curvo arrastrando simplemente el cursor. Cuando termina de arrastrar el cursor y suelta el botón del ratón, CorelDRAW calcula las curvas Bézier necesarias para crear la figura.

La cualidad más importante de las curvas Bézier es que parecen uniformes, independientemente de la resolución del dispositivo de salida. Incluso después de estirarlas y escalarlas, las curvas conservan su suavidad.

Para dibujar una Curva

1 Pulse sobre la herramienta \curvearrowright (Si visualiza la herramienta \curvearrowright , pulse sobre ella y manténgala pulsada, y a continuación, seleccione \curvearrowright en el menú lateral). El cursor aparece como + . Dibuje la curva arrastrando el cursor a lo largo del trayecto deseado. No se preocupe si no sigue con exactitud el trayecto deseado. Puede arreglarlo rápidamente usando la herramienta \curvearrowright , como se describe en la sección Dar forma a objetos".

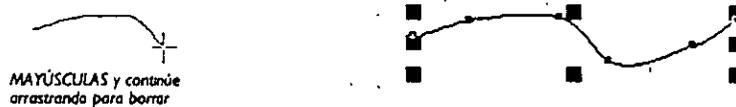
Para volver atrás, borre parte del trayecto que haya dibujado manteniendo pulsada la tecla MAYÚSCULAS mientras sigue arrastrando y vuelva a trazar la porción del trayecto que quiere borrar. Cuando suelte la tecla MAYÚSCULAS, volverá a dibujar la curva.

2 Cuando llegue al final de la curva, suelte el botón del ratón. CorelDRAW calculará la ecuación matemática que describe la curva que ha dibujado y volverá a dibujarla.

- Si desea dibujar una segunda curva conectada con la primera, continúe con la herramienta , y empiece a arrastrar desde el extremo del último segmento. Puede estar dentro de una distancia de 5 pixels del extremo del otro segmento para que CorelDRAW los una de forma automática. Para ajustar esta sensibilidad en pixels, use la opción *Unión automática*, que encontrará en la sección *Curvas* de la ventana de diálogo *Preferencias* en el menú ESPECIAL.



Consejo : Espere hasta que CorelDRAW haya dibujado la curva antes de dibujar otra línea, de modo que pueda ver lo que está haciendo. Incluso las curvas más complejas sólo deben tardar unos pocos segundos en dibujarse.



Usar Unión automática.

Ya se ha visto cómo la Unión automática permite dibujar curvas compuestas de varios segmentos. Además, esta potente característica permite:

- Crear objetos curvos compuestos tanto de segmentos de rectas como de curvas
- Agregar un segmento de recta o de curva al final de un objeto curva/recta existente. Para que funcione la *Unión automática*, debe seleccionar primero la curva/recta existente con la herramienta , y, a continuación, la herramienta  para dibujar el segmento agregado.
- Crear zonas cerradas empezando y terminando la curva en el mismo punto. Esto último es importante ya que una curva debe ser un trayecto cerrado para poder rellenarse con un color o patrón.

Dibujar en Modo Bézier

El Modo Bézier es una de las dos formas en las que se pueden dibujar curvas y rectas. Con este modo, distinto del Modo mano alzada descrito anteriormente, puede controlar dónde se colocan los nodos. Esto permite dibujar curvas sin las irregularidades y desniveles que caracterizan a las curvas a mano alzada.

Seleccionar la Herramienta de dibujo Bézier

“Dibujando en modo Bézier...” aparece en la Línea de Estado cuando se pulsa y se mantiene pulsada la herramienta  y se selecciona el icono-  del menú lateral.

ABREVIATURA: Pulsando F5 se activa la herramienta .

Dibujar líneas rectas

- Pulse sobre la herramienta . El cursor cambia a .

2 Sitúe el cursor en el punto donde quiera empezar la línea y pulse una vez. No mueva el ratón al pulsar o empezará a dibujar una curva en vez de una línea recta.

3 Mueva el cursor al lugar donde quiera terminar la línea, y pulse una vez. Se dibujará un segmento de línea sencillo entre los dos puntos.



4 Siga moviendo el cursor y pulsando para crear tantos segmentos de línea conectados como necesite. Si comete una equivocación, emplee el comando **Deshacer** en el menú **EDICIÓN** para borrar el último segmento. Para dibujar una figura cerrada, pulse en la parte superior del primer nodo. Para dibujar un segmento de línea no conectado con el anterior, pulse la barra espaciadora dos veces antes de definir el punto de inicio.

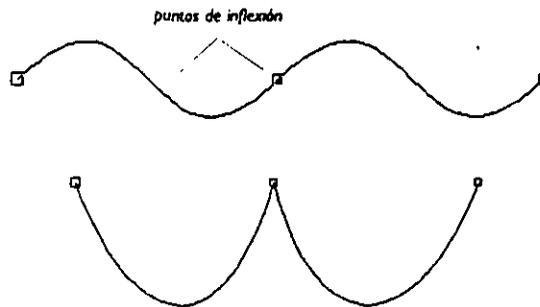
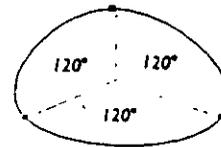


Continúe moviendo el cursor y pulsando para crear la forma

Dibujar curvas

Las curvas en Modo Bézier se dibujan pulsando para bajar los nodos y arrastrando para situar los puntos de control. Los puntos de control determinan la dirección y la forma de la curva. Lo ideal es crear curvas usando el menor número de nodos posible. Después, puede usar la herramienta  para agregar más nodos si al mover los puntos de control existentes y los nodos no se obtiene la figura deseada. Las tres reglas básicas para determinar cuántos nodos se deben usar son:

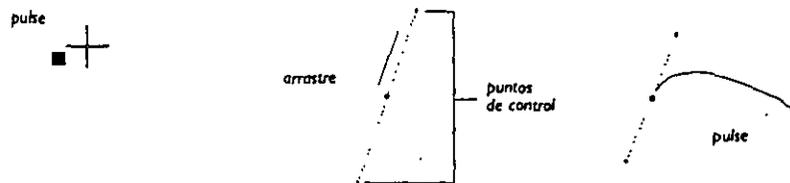
- Para curvas que fluyen en una sola dirección, se necesita un nodo cada 120 grados aproximadamente.
- Para curvas que cambian de dirección suavemente, se necesita un nodo en cada dos "puntos de inflexión". Un punto de inflexión es un punto en el que cambia la dirección de la curva.
- En curvas que cambien de dirección en un vértice (curva puntiaguda), se necesita un nodo para cada vértice.



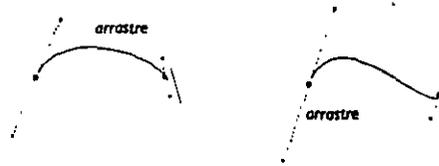
Para dibujar curvas

- 1** Sitúe el cursor donde quiera empezar la curva.
- 2** Pulse y mantenga pulsado el botón del ratón. Aparece un nodo indicando el punto inicial de la curva.
- 3** Arrastre en la dirección en que quiera dibujar la curva. A medida que arrastra, los dos puntos de control se mueven en direcciones opuestas desde el nodo. La distancia entre los puntos de control y el nodo determina la altura o la longitud de la curva. El ángulo de los puntos de control determina la pendiente de la curva.

- 4** Cuando los puntos de control estén en la posición deseada, suelte el botón del ratón. Manteniendo pulsada la tecla CTRL al situar los puntos de control, les fuerza a moverse en incrementos de 15°. Para cambiar este ángulo, use el botón *Curvas* de la ventana de diálogo *Preferencias*. Ver "Establecer Preferencias" en la sección Personalizar CorelDRAW, para más información.
- 5** Mueva el cursor al punto donde quiera terminar el segmento de curva, y después, pulse y mantenga pulsado el botón del ratón. Se coloca un segundo nodo conectado con el primero.



- 6** Arrastre a su posición los puntos de control que determinarán la altura y la pendiente del siguiente segmento de curva. Si quiere dibujar una curva sin cambio de dirección (por ejemplo, una curva con una sola protuberancia) arrastre el nodo final en la dirección en que fluye la curva. Arrastrando en la dirección opuesta, se crea una curva con un cambio de dirección suave (por ejemplo, una curva con dos protuberancias).
- 7** Suelte el botón del ratón. Se volverá a dibujar un segmento de curva entre los dos puntos.

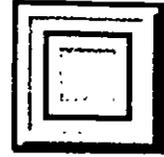


- 8** Repita los pasos 5 a 7 tantas veces como desee. Para dibujar una figura cerrada, pulse sobre la parte superior del primer nodo y arrástrelo. Para dibujar un segmento de curva que no esté conectado con el anterior, pulse la barra espaciadora dos veces antes de definir el primer punto del nuevo segmento.

Dibujar Rectángulos y Cuadrados

Para dibujar un rectángulo

- 1** Pulse sobre la herramienta  y quedará sobreiluminada. El cursor cambia a .
- 2** Mueva el cursor al área de dibujo y al punto en que quiera colocar una esquina.
- 3** Pulse el botón del ratón y arrastre el cursor en cualquier dirección. Podrá ver una forma rectangular, con una esquina fija en el lugar en el que empezó a arrastrar, y el otro siguiendo los desplazamientos del cursor. Siga arrastrando hasta que el rectángulo tenga el tamaño deseado.
- 4** Suelte el botón del ratón para completar la acción.



Manteniendo pulsada la tecla de Mayúsculas se dibuja el rectángulo desde el centro hacia afuera.

Para dibujar un cuadrado

Si mantiene pulsada la tecla Control (CTRL) mientras dibuja el rectángulo, lo convertirá en un cuadrado. Limitar sólo es efectivo cuando se mantiene pulsada la tecla CTRL. Suelte el botón del ratón antes de soltar la tecla CTRL.

Si mantiene pulsadas las teclas CTRL y MAYÚSCULAS mientras dibuja, se crea un cuadrado desde el centro hacia afuera.

Dibujar elipses, círculos y arcos

Para dibujar una elipse

- 1** Seleccione la herramienta  de la caja de herramientas. El cursor cambia a .
- 2** Una elipse se añade exactamente igual que un rectángulo. De hecho, la elipse que se dibuja se inscribe dentro de un rectángulo imaginario que se define. Señale dónde quiere que esté una esquina del rectángulo que va a definir. Pulse y mantenga pulsado el botón del ratón. A medida que arrastra, aparecerá una elipse. Se puede cambiar la forma arrastrando en distintas direcciones.
- 3** Cuando esté satisfecho con la forma de la elipse, suelte el botón de ratón.
- 4** Si mantiene pulsada la tecla Mayús, la elipse se dibuja desde el centro hacia fuera.



Dibujar círculos

Si mantiene pulsada la tecla Control (CTRL) al mismo tiempo que dibuja la elipse se fuerza a que sea un círculo. Control sólo es efectivo cuando se mantiene pulsada la tecla CTRL. Suelte el botón del ratón antes de soltar la tecla CTRL.

Si se mantienen pulsadas las teclas CTRL y MAYÚSCULAS mientras dibuja, se crea un círculo desde el centro hacia fuera.

ABREVIATURA: Pulsando F7 se activa la herramienta .

Seleccionar y deseleccionar objetos

Seleccionar objetos

En CorelDRAW se seleccionan y manipulan los objetos usando la herramienta . Una vez seleccionado un objeto, se usan los comandos de los menús o de la caja de herramientas para cambiar su aspecto o posición.

También se usa la herramienta  para mover, estirar, escalar, rotar e inclinar los objetos seleccionados. Estas transformaciones se tratan en la sección "Transformar Objetos".

Seleccionar un objeto

Para seleccionar un objeto que tiene un relleno cuando se está trabajando en Simulación, pulse sobre cualquier punto de su filete o en el interior. Si no tiene relleno, debe pulsar sobre el filete.



Pulse sobre el contorno del objeto para seleccionar

Para seleccionar un objeto cuando se trabaja en visión de dibujo de líneas, pulse sobre su filete.

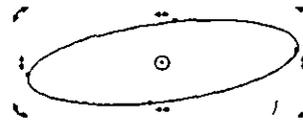


Recuadro sobreiluminado estándar (estirar y escalar)

Una vez seleccionado un objeto, se le pueden aplicar comandos y transformaciones como estirar y escalar.

Pulsar sobre un objeto ya seleccionado

Si pulsa sobre un objeto ya seleccionado, introduce un segundo modo, que permite rotar e inclinar el objeto usando el recuadro sobreiluminado. El recuadro sobreiluminado cambia de bloques a flechas.



Recuadro sobreiluminado rotar y escalar

Si pulsa después sobre el filete del objeto se cambia entre los modos estirar/escalar y rotar/inclinar.

Deseleccionar todos los objetos

Si ha seleccionado uno o varios objetos y quiere deseleccionarlos, simplemente pulse en cualquier lugar que no sea un filete ni recuadro/marcador sobreiluminado. En otros términos, pulse sobre cualquier espacio en blanco, o pulse simplemente la tecla ESC. El recuadro sobreiluminado desaparecerá, indicando que no hay objetos seleccionados.



Pulse sobre cualquier espacio blanco para deseleccionar todos los objetos

Deseleccionar múltiples objetos

Para seleccionar varios objetos, use la herramienta  y mantenga pulsada la tecla MAYÚS. Aparecerá un único recuadro sobreiluminado incluyendo todos los objetos y se mostrarán los nodos de los objetos seleccionados. A continuación, le mostramos una secuencia de selección de múltiples objetos.

Si pulsa sobre un objeto ya seleccionado mientras mantiene pulsada la tecla MAYÚS, el objeto se deselectiona. Pulsar sobre un espacio en blanco al mismo tiempo que mantiene pulsada la tecla MAYÚS no tiene efecto.

Una vez seleccionados varios objetos, se les pueden aplicar comandos como si se tratase de un único objeto. Por ejemplo, si pulsa *sin* presionar la tecla MAYÚS en uno de los múltiples objetos seleccionados, entrará en el modo rotar/inclinar.



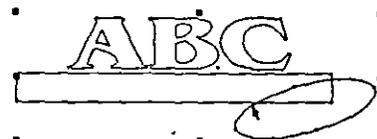
No hay objetos seleccionados



Un objeto seleccionado



Dos objetos seleccionados



Tres objetos seleccionados

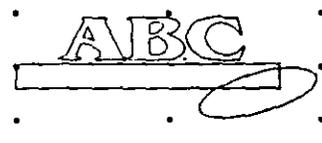
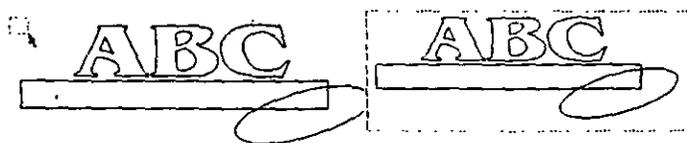
Seleccionar múltiples objetos

Una forma rápida de seleccionar uno o más objetos es seleccionarlos con una marquesina.

Usando la herramienta , se puede arrastrar un recuadro de puntos en rectángulo de modo que incluya completamente los objetos que quiere seleccionar. Al soltar el botón del ratón, los objetos quedarán seleccionados. Debe empezar a arrastrar sobre un espacio en blanco.

Se puede usar varias veces seleccionar/deseleccionar (tecla MAYÚS más ) para cambiar el complemento de los objetos seleccionados.

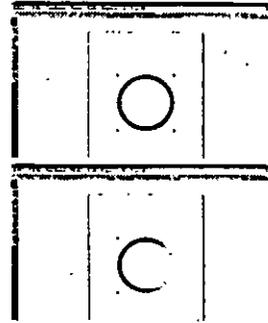
Incluso se puede usar la selección de marquesina junto con la tecla MAYÚS. Sin embargo, un objeto ya seleccionado que quede incluido dentro la marquesina se deselectionará.



Seleccionar objetos siguiente y superpuesto

Para ayudarle a seleccionar objetos, pulsando la tecla TAB cuando está activada la herramienta  se selecciona el siguiente objeto en el gráfico creado. Pulsando las teclas MAYÚS y TAB a la vez, se selecciona el objeto creado anteriormente. Pulsando repetidamente la tecla TAB se desplaza a lo largo de todos los objetos hasta quedar seleccionado el que quiere. Para verificar qué objeto se ha seleccionado, compruébelo en la Línea de estado.

A veces se tienen dos objetos idénticos superpuestos, como en el caso del círculo mostrado aquí. Realmente son dos círculos, uno sobre otro, que tienen diferente grosor y color de filete. Como están superpuestos, no existe un único punto disponible para la selección. En estos casos, compruebe en la Ventana de simulación o la Línea de estado si el objeto seleccionado es el deseado. Si no, desplácese por todos los objetos pulsando la tecla TAB, hasta que quede seleccionado el que quiere.



En el modo de edición de dibujo de líneas, los objetos superpuestos aparecerían como uno solo. En simulación editable aparecerían como uno o dos, dependiendo del orden del dibujo. Si el objeto con el filete más fino está debajo, quedaría oculto. Si está encima, se distinguiría con facilidad.

Abreviatura para activar temporalmente la herramienta

Es posible activar temporalmente la herramienta  cuando se usa cualquiera de las cuatro herramientas de dibujo pulsando la barra de espaciado una vez. (Esto no se aplica cuando se usa la herramienta Texto, . En ese caso, pulsando la barra de espaciado se genera un carácter de espacio.) Si pulsa la barra de espaciado de nuevo mientras está usando la herramienta , se activa la última herramienta que se estaba usando. Esta característica permite dibujar objetos, recolocarlos o transformarlos rápidamente y después dibujar objetos adicionales del mismo tipo sin tener que llevar el cursor a la caja de herramientas.

Cuando se cambia de herramienta con la barra de espaciado, el objeto actualmente seleccionado permanece seleccionado, excepto cuando hay varios objetos seleccionados.

Línea de estado

Cuando selecciona un objeto con la herramienta , la Línea de estado indica el tipo de objeto seleccionado (Texto, Rectángulo, Elipse, Bitmap o Curva) y su Filete y su Relleno.

Si se selecciona un grupo de objetos con la herramienta , la Línea de estado indica que se ha seleccionado un grupo y el número de objetos que contiene. Si se selecciona más de un objeto o grupo con la herramienta , la Línea de estado indica el número de objetos seleccionado. En este caso, cada grupo cuenta como un único objeto.

Seleccionar Grupos de Objetos

Para seleccionar un grupo de objetos, pulse sobre cualquier objeto del grupo. Como los grupos responden a todas las operaciones colectivamente, de la selección de cualquier miembro del grupo resulta la selección del grupo entero. Aparece un único recuadro sobreiluminado rodeando el grupo entero y la Línea de estado indica que se ha seleccionado un grupo. (Los grupos de objetos se describen más adelante, en la sección Organizar Objetos).

Deshacer o rehacer un comando

La selección de *Deshacer* en el menú EDICIÓN devuelve el gráfico al estado en que se encontraba antes de que se llevara a cabo la última operación. Inmediatamente después de seleccionar *Deshacer*, el comando *Rehacer* del menú EDICIÓN se hace disponible, permitiendo devolver el gráfico al estado en que estaba antes de usar *Deshacer*.

Ver Objetos

CorelDRAW proporciona varias opciones para ver objetos en las ventanas de edición y simulación. Se pueden ver objetos en tamaño real o en tamaños reducido o ampliado. Puede cambiar el tamaño de la visualización usando la herramienta . Cuando pulsa sobre ella, aparece el siguiente menú lateral:



Los menús laterales de la caja de herramientas funcionan igual que los menús desplegables de la barra superior de menús. Para seleccionar una opción, haga arrastrando hasta que se ilumine y suelte el botón del ratón, o simplemente pulse sobre la opción deseada.

Ver todos los objetos de un dibujo

A veces, los dibujos contienen objetos que salen del campo de visión de la ventana de edición, haciéndolos aparecer cortados. Para ver todos los objetos de un dibujo, pulse sobre  y seleccione  en el menú lateral. Así se cambia el tamaño de la visualización actual para adaptar todo el gráfico a la ventana visualizable. Esta es una forma rápida para ver todo lo que se ha dibujado.

ABREVIATURA: Pulsando F4 se selecciona la opción .

Ver Objetos en la página imprimible

Seleccionando  en el menú lateral  se cambia el tamaño actual de visualización para mostrar la página imprimible entera.

ABREVIATURA: Pulsando MAYÚS+F4 se selecciona la opción .

Ver Objetos en tamaño real

Seleccionando  se cambia el tamaño de visualización actual, de modo que una pulgada en la pantalla corresponde aproximadamente a una pulgada cuando se imprime la ilustración. La cantidad de página que se verá depende del monitor. Microsoft de Windows controla lo que considera tamaño real. Desgraciadamente, en algunos monitores, no puede ser exacto.

Ver Objetos en la Ventana de edición

Desplazar la ventana de edición

Desplazar la ventana de edición permite ver partes del dibujo no visibles en la visión actual. Pulse sobre las flechas de la barra de desplazamiento para desplazarse hacia arriba o hacia abajo y a la izquierda o a la derecha en la ventana de edición. También puede moverla arrastrando los cuadrados de las barras de desplazamiento usando el botón del ratón. Si se visualizan las reglas, éstas darán una panorámica automática para reflejar la posición en la página.

Renovar la ventana de edición

Para renovar la ventana de edición, elija *Renovar ventana* en el menú VER. Esto redibujará los objetos en la ventana de edición y borrará la pantalla de restos de otras manipulaciones de CorelDRAW. También redibuja después de una interrupción de pantalla. Se puede renovar la ventana de edición a partir de una visualización de dibujo de líneas o a todo color.

ABREVIATURA: Pulsando CTRL+W o pulsando sobre el cuadrado de las barras de desplazamiento se renueva la ventana de edición

Interrumpir la renovación de la ventana de edición

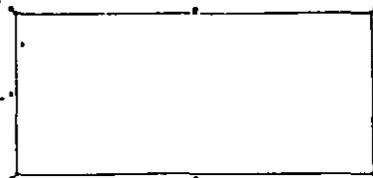
Para interrumpir la renovación de la ventana de edición cuando CorelDRAW sólo ha redibujado una parte del dibujo, se debe seleccionar la opción *Presentación interrumpible*. Para activarla, seleccione *Preferencias* en el menú ESPECIAL. Pulse sobre el recuadro *Presentación interrumpible* y después sobre *Aceptar*. Después, renueve la ventana de edición pulsando CTRL+W. Pulsando con el ratón o pulsando cualquier tecla se detendrá el redibujo por un período de tiempo corto. Para continuar redibujando, realice inmediatamente otra acción, como seleccionar una herramienta o elegir *Renovar Ventana* en el menú VER.

Mostrar y ocultar bitmaps en visión de dibujo de líneas

Para desactivar la visualización de bitmaps en la ventana de edición, desactive la opción *Mostrar Bitmaps* del menú VER. Se desactiva seleccionándola. La marca de comprobación a su lado debe desaparecer. Cerrando la presentación de bitmaps se acelerará el tiempo de dibujo en la ventana de edición.



Cuando se desactiva la visualización de bitmaps, se dibuja un rectángulo como rectángulo vacío. Probablemente quiera usar esta característica después de haber trazado un bitmap con la herramienta  y de haber editado el resultado con la herramienta . Puede ahorrar tiempo, especialmente si se amplía un detalle, puesto que cuanto más se amplía, más tiempo se tarda en redibujar.



Este comando no afecta al modo en que los bitmaps se dibujan en simulación editable ni cuando se simula el dibujo. Para mostrar el bitmap una vez oculto, seleccione *Mostrar bitmaps* de nuevo.

Ver sólo dibujo de líneas de objetos

Cuando se crean objetos, CorelDRAW los presenta con todos los detalles, incluyendo el color. Esto se denomina *simulación editable*. Quizás prefiera trabajar en *visión de dibujo de líneas* en su lugar, que sólo muestra las líneas de los objetos. Para cambiar a *visión de dibujo de líneas*, seleccione *Editar dibujo de líneas* en el menú VER. Sólo se verán los contornos de los objetos. Según las capacidades del sistema, puede ocurrir que editar dibujos de líneas sea más rápido que editar objetos a todo color. Para volver a *simulación editable*, elija *Editar dibujo de líneas* de nuevo.

ABREVIATURA: *Mayús + F9* cambia entre visión de dibujo de líneas y simulación editable.



dibujo de líneas



a todo color

Reducir y ampliar

Usando la herramienta , se pueden ampliar objetos para verlos en un tamaño ampliado y después reducirlos de nuevo para verlos en el tamaño original.

Para ampliar

- 1 Seleccione  y  en el menú lateral. El cursor cambiará a .
- 2 Sitúe el cursor  en la esquina superior izquierda del área a ampliar, como se muestra a continuación.
- 3 Pulse el botón del ratón y arrastre el cursor hacia abajo y a la derecha. Aparecerá un rectángulo de puntos, al que aludiremos como "recuadro".



- //
- 4** Siga aumentando el tamaño del recuadro arrastrando el cursor hasta que los objetos que quiera ampliar queden incluidos completamente dentro de él.
 - 5** Suelte el botón del ratón. CorelDRAW redibujará la pantalla, ampliando los objetos incluidos. Sin tener en cuenta las proporciones del recuadro, el factor de ampliación se ajusta de modo que toda el área incluida aparezca en la visión ampliada.

Después de ampliar una vez, se puede volver a seleccionar la herramienta  y ampliar de nuevo para conseguir una visión aún más cercana.

La máxima ampliación depende de las características de la tarjeta de pantalla y del monitor. Un pixel en la pantalla representa 0.001" en la máxima ampliación.

ABREVIATURA: Pulsando F2 se selecciona la opción .

Para reducir

Seleccione  y  en el menú lateral. Volverá a la visión en que se encontraba antes de la última ampliación. Si no había ampliación anterior o si se cambió la presentación más recientemente seleccionando 1:1,  ó , CorelDRAW reducirá por un factor dos.

El límite de reducción aparece cuando se alcanza uno de los límites del área de dibujo de 48" por 48". El área que se muestra dependerá de las proporciones de la pantalla.

Se puede personalizar el segundo botón del ratón de modo que cuando pulse sobre él, la visión de la ventana de edición se amplíe por un factor dos. Para más información, ver *Establecer Preferencias* en la sección "Personalizar CorelDRAW".

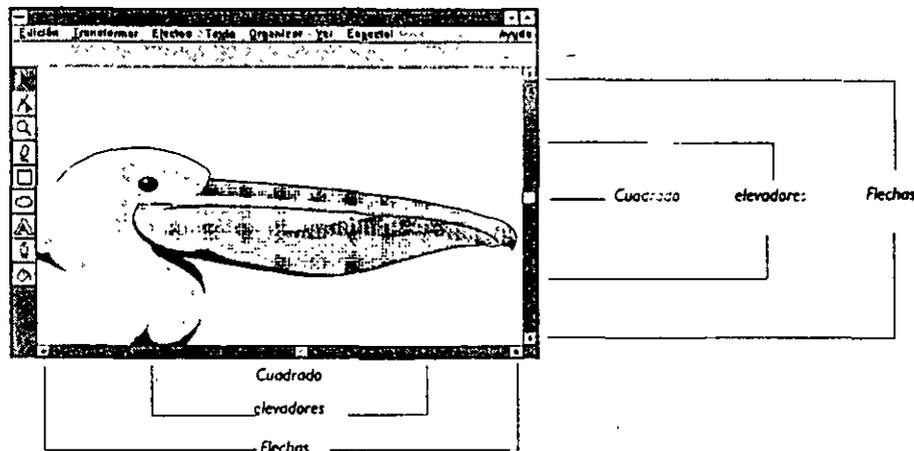
ABREVIATURA: Pulsando F3 se selecciona la opción .

Panorámica

La panorámica permite mover la ventana de visualización para ver porciones del dibujo que están fuera de la actual área de visión.

Use las barras de desplazamiento vertical y horizontal para obtener una panorámica. Existen tres partes en cada barra de desplazamiento que se llaman:

- flechas
- elevadores
- cuadrado



Flechas de la barra de desplazamiento

Pulsando sobre una de las flechas de la barra de desplazamiento se mueve la ventana de visualización en un 10% de la visión actual en la dirección seleccionada. Esto hará que los objetos en pantalla parezcan moverse en la dirección opuesta.

Elevadores de la barra de desplazamiento

Pulsando sobre un elevador de las barras de desplazamiento da una panorámica de una visión adyacente a la visión actual en la dirección seleccionada.

Cuadrado de la barra de desplazamiento

El cuadrado puede arrastrarse para mover la visión en cualquier dirección. Si se visualizan las reglas, se moverán automáticamente para reflejar la posición del cuadrado de las barras de desplazamiento.

CorelDRAW proporciona una opción de panorámica automática, que se puede activar con el comando *Preferencias* del menú ESPECIAL. Cuando se activa la panorámica automática, la página se desplazará de forma automática cuando se intente arrastrar un objeto seleccionado o un recuadro de marca fuera de la porción visible de la superficie accesible de la ventana de edición.

Simulación de objetos en la Ventana de simulación

Mostrar simulación a pantalla completa

Para simular los dibujos en la Ventana de simulación a pantalla completa, seleccione *Mostrar Simulación* en el menú *VER* o pulse *F9*. La pantalla de simulación muestra una versión totalmente detallada del dibujo sin mostrar ningún interface de *CorelDRAW*. Se visualizan los rellenos del objeto y los contornos, incluso si se está trabajando en visión de dibujo de líneas. Para volver a la visión normal de pantalla, pulse *F9* de nuevo. Se puede programar también el segundo botón del ratón para cambiar de *Simulación a pantalla completa* a *visión normal*. Ver *Establecer Preferencias* en la sección "*Personalizar CorelDRAW*" para más información.

Notará que cuando los objetos están rellenos y fileteados, se tarda mucho más tiempo en dibujar la pantalla que en visión de dibujo de líneas. La simulación de pantalla da una representación muy exacta de cómo aparecerá el gráfico en la mayoría de los dispositivos periféricos de salida. *CorelDRAW* incluye algunas características especiales que aprovechan las capacidades de las impresoras *PostScript*, pero que no pueden mostrarse en la ventana de *Simulación*. Sin embargo, incluso con estas excepciones, la ventana de *Simulación* da una idea muy exacta de cómo aparecerá el dibujo. En especial, las siguientes características se imprimirán en impresoras *PostScript*, pero no aparecerán en la ventana de *Simulación*:

- Rellenos de textura *PostScript* *CorelDRAW*
- Efectos *PostScript* de tramas de medios tonos
- *Bitmaps* rotados e inclinados

Simular sólo objetos seleccionados

CorelDRAW permite simular todos los objetos o sólo los objetos seleccionados en la ventana de *Simulación*. Simular sólo los objetos seleccionados reduce el tiempo para redibujar y permite identificar objetos superpuestos. Para activar esta opción, elegir *Simular sólo lo seleccionado* en el menú *VER*. Una marca de comprobación aparecerá al lado de la opción del menú. Entonces se pueden seleccionar ciertos elementos del dibujo y pulsar *F9* para cambiar a *Simulación a Pantalla Completa*. *CorelDRAW* dibujará sólo los objetos seleccionados. Para volver a *Simular todos los objetos*, pulsar de nuevo sobre *Simular sólo lo Seleccionado*.

Interrumpir redibujo en la ventana de edición

Se puede interrumpir el redibujo si se dibuja en la ventana de edición. Para esto, se debe activar la opción *Presentación interrumpible* en la ventana de diálogo *Preferencias* del menú *ESPECIAL*. Para interrumpir el redibujo, pulse cualquier tecla o pulse sobre el botón del ratón. El dibujo se detendrá una vez completo el objeto actual. Si el objeto actual es complejo, como una cadena de texto o un *Relleno de degradado*, puede ser necesario esperar un minuto o dos. No se debe realizar ninguna acción sobre el ratón durante este tiempo, puesto que se almacenarán en la memoria intermedia y se ejecutarán cuando pare la *Simulación*. Pulsando el botón del ratón de nuevo se reanudará el dibujo en la ventana de edición.

Rellenar objetos

Los objetos cerrados creados en CorelDRAW contienen un área interior que se puede rellenar con un patrón, color o tono de gris usando la herramienta de Relleno, . Los efectos de las selecciones de relleno se verán si se trabaja en simulación editable. Si está trabajando en visión de dibujo de líneas, verá los efectos de las selecciones cuando pase a simulación editable o elija *Simulación a pantalla completa* en el menú VER. La Línea de Estado muestra el relleno para el objeto actualmente seleccionado.

Si se selecciona más de un objeto, la Línea de Estado no muestra el relleno, puesto que puede ser diferente para cada objeto.

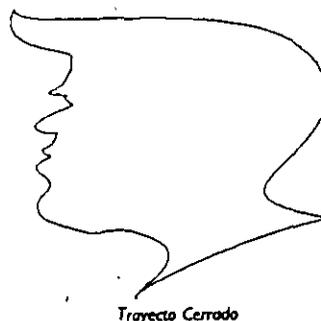
CorelDRAW incluye capacidades de relleno tales como los valores de trama de medios tonos descritos en las secciones "Asignar filetes a los objetos" y texturas PostScript, descritas más adelante en esta sección. Sólo están disponibles si se imprime en una impresora PostScript.

Rellenar trayectos cerrados y abiertos

Un objeto debe formar un trayecto cerrado para rellenarlo. Si el trayecto es abierto, el relleno no se mostrará. Las ilustraciones de esta página muestran la diferencia entre trayectos cerrados y abiertos. Los rectángulos, las elipses y el texto son siempre trayectos cerrados. Los objetos curvos pueden ser cerrados o abiertos, según cómo se dibujen.

A veces, el trayecto de un objeto curvo parecerá cerrado, pero en realidad es un trayecto abierto cuyos dos extremos se solapan pero no están unidos. El siguiente ejemplo muestra un trayecto que parece cerrado, pero que no lo es. En casos como este, consultar la Línea de Estado. Indica cuándo un trayecto es abierto mostrando "Trayecto Abierto" al lado del Relleno: indicador.

Si se quiere rellenar un trayecto, es necesario cerrarlo primero uniendo los dos extremos con la herramienta . Para más información sobre cómo cerrar un trayecto abierto, consultar "Dar forma a Rectas y Curvas" en la sección "Dar forma a los objetos".



Rellenar objetos que consisten en trayectos cerrados y abiertos

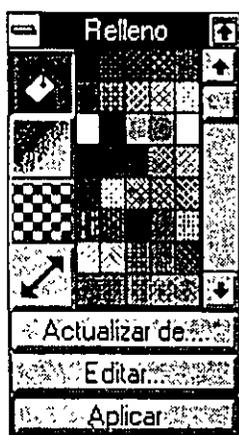


Si rellena un objeto curvo que contiene subtrayectos abiertos y cerrados, los trayectos abiertos se rellenan como si los dos finales estuvieran conectados con una línea recta.

En la primera ilustración, la cara y la firma son dos objetos distintos. Como la firma es un trayecto abierto, no se rellena.

Cuando se combinan en un único objeto usando el comando Combinar del menú ORGANIZAR, el objeto resultante contiene tanto un trayecto cerrado, la cara, como uno abierto, la firma. La firma se rellena, si bien sigue siendo un trayecto abierto.

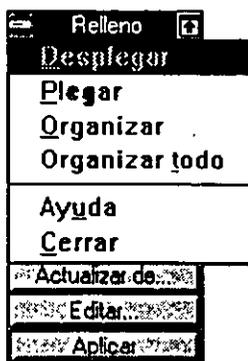
Usar la persiana de Relleno



También se pueden rellena objetos con colores y patrones usando la persiana de Relleno. Es una ventana de diálogo persistente que permanece abierta en pantalla incluso después de haber hecho selecciones desde ella. Esto permite hacer numerosos cambios al dibujo sin tener que reabrir una ventana de diálogo apropiada cada vez. Esto también permite ver inmediatamente los efectos de las selecciones. Para acceder a la persiana de Relleno, pulse sobre **F** en el menú lateral herramienta Relleno. Aparece la persiana mostrada a la izquierda:

Para acceder a la ventana de diálogo Relleno Uniforme más detallada desde la persiana, pulse *Editar*. Para volver a situar la ventana en cualquier lugar de la pantalla, pulse sobre la barra de título y arrastre. Para plegar la ventana, pulse sobre **↑** en la parte superior derecha. Sólo se mostrará la barra de título. Para abrirla de nuevo, pulse sobre **↓**.

Cuando se pulsa sobre el recuadro del menú de control, aparece un menú desplegable. La selección *Desplegar* abre la ventana; la selección de *Plegar* vuelve a cerrarla. Seleccionando *Organizar* se pliega la ventana y posiciona su barra de título en la

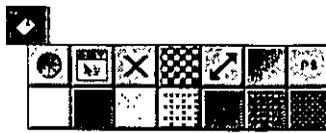


esquina superior de la ventana de dibujo. Si se tiene más de una persiana en pantalla, seleccionando *Organizar todas* se pliegan todas y se colocan sus barras de título en la parte superior derecha e izquierda de la ventana de dibujo. Finalmente, seleccionando *Cerrar* se cierra la persiana.

Además de aplicar nuevos rellenos a objetos se puede usar la persiana para editar el relleno de un objeto—por ejemplo, para cambiar los colores en un degradado. Para esto, primero es necesario tener el relleno del objeto en el recuadro de simulación de la persiana. Pulse sobre el botón *Actualizar desde* y después sobre el relleno del objeto. Una vez hechos los cambios que desea, pulse sobre *Aplicar* para aplicar el relleno revisado al objeto.

Cambiar los atributos por defecto del Relleno

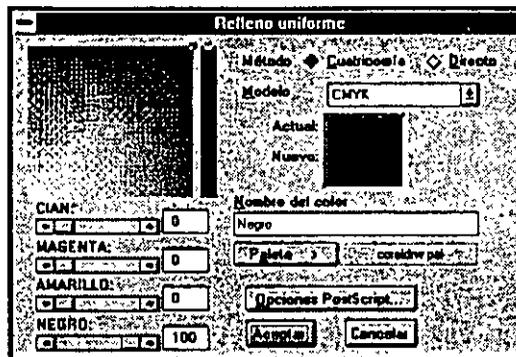
Cuando se pulsa sobre la herramienta de Relleno, , aparece el siguiente menú lateral Relleno:



Las secciones siguientes describen cada una de estas opciones de relleno y cómo se cambian los atributos por defecto del relleno.

Rellenar objetos con colores uniformes

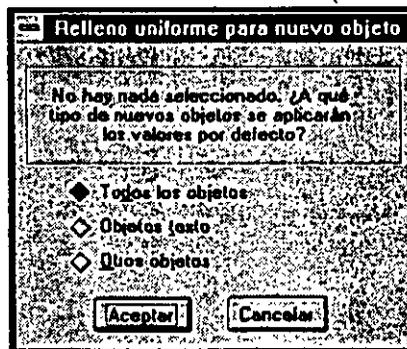
Un relleno Uniforme es un relleno que consiste en un único color uniforme o tono de gris. Cuando se ejecuta CorelDRAW por primera vez y se selecciona  en el menú lateral Relleno con un objeto seleccionado, aparece la siguiente ventana de diálogo:



Los controles del lado izquierdo de la ventana de diálogo son para crear Colores de cuatricomía usando el patrón de color CMYK. Estos controles son sólo uno de los seis grupos de controles que se pueden usar para especificar colores de relleno para los objetos en un dibujo. Como cada grupo es idéntico a los de la ventana de diálogo para especificar los colores del Filete, puede consultar *Poner filetes a objetos en color* en la sección Poner filetes a Objetos para obtener información sobre cómo usarlos. Para averiguar cómo crear colores propios, volver a la sección "Crear Colores y Manejar Paletas de colores".

La ventana de diálogo Relleno Uniforme que se visualizará en cualquier momento *después de utilizar por primera vez* el programa será la más frecuentemente utilizada.

Si no se han seleccionados objetos al elegir  en el menú lateral Relleno, aparecerá la siguiente ventana de diálogo:



Esta ventana de diálogo permite aplicar el relleno a *Todos los Objetos*, a *Objetos de Texto* o a *Otros Objetos* (es decir, a todos los objetos excepto los de texto). Una vez hecha la selección, pulse sobre **ACEPTAR**. Aparecerá la ventana de diálogo *Relleno Uniforme* apropiada. El color que se elija pasará a ser el color por defecto para o todos los objetos, para los objetos de texto o para todos los objetos excepto los de texto.

ABREVIATURA: Seleccionando un objeto y después pulsando MAYÚS+F1 se visualiza la última ventana de diálogo *Relleno uniforme* usada para especificar un color de relleno de objeto.

Rellenar objetos con colores uniformes usando la persiana



Acceda a la persiana pulsando sobre [F5] en el menú lateral Relleno. Pulse sobre [F6]. Aparecerá una paleta de colores. Para aplicar un color al objeto seleccionado, pulse sobre el color. Si no hay objetos seleccionados, cuando pulse sobre un color, aparecerá una ventana de diálogo preguntando si se quiere aplicar el color a todos los objetos, a los objetos de texto, o a otros objetos (todos los objetos excepto los de texto). Haga la selección y pulse sobre **ACEPTAR**. Para usar un color que no aparezca en la paleta desplegable, pulse sobre *Editar* para abrir la ventana de diálogo *Relleno Uniforme*. Desde aquí, puede seleccionar una tinta de color Directo (Pantone) o mezclar un color propio de Cuatricomía.

Crear objetos sin relleno

Para crear objetos sin relleno, seleccione **X** en el menú lateral Relleno. Entonces, cuando dibuje objetos, verá sólo los Filetes. Podrá ver otros objetos debajo de un objeto no relleno. Para borrar el relleno de un objeto, seleccione el objeto y después pulse sobre **X** o seleccione el objeto y pulse sobre "X" en la parte izquierda de la paleta de colores en pantalla. La porción de relleno de la Línea de Estado mostrará el icono **X**.

Rellenar objetos con un patrón

En vez de rellenar objetos con colores, quizá los quiera rellenar con un patrón. CorelDRAW permite rellenar objetos con Patrones en dos colores o En todos los colores. Como su nombre indica, los patrones en dos colores están constituidos de dos colores, — un color de primer plano y uno de fondo. Los patrones en todos los colores están constituidos de dos o más colores. Se pueden cambiar los colores en un patrón de dos colores desde la persiana de Relleno o desde la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*. Si quiere cambiar los colores en un patrón en todos los colores, es necesario abrir el patrón usando el comando *Abrir* del menú ARCHIVO. Para más información, ver "Editar patrones en todos los colores" más adelante en esta sección.

Patrones de relleno en dos colores

El icono  rellena los objetos con uno de los numerosos patrones en dos colores incluidos en CorelDRAW. Entre ellos, hay patrones de rayado estándar utilizados en borradores, diseño de paisajes y en cartografía. Otros sirven para crear fondos o motivos, como el ejemplo de esta página.



Si desea un patrón no incluido en la biblioteca, puede crear uno propio con Corel-PHOTO-PAINT u otros programas de pintura. O, para simples patrones, utilice el editor de bitmap incorporado en CorelDRAW. Incluso puede diseñar un patrón con las herramientas y guardarlo como un Patrón en dos colores o como un Patrón en todos los colores. Esto se hace con el comando Crear patrón del menú ESPECIAL. Ambos métodos para crear patrones se tratan más adelante en esta sección.

Para rellenar un objeto con un Patrón en dos colores, seleccione el objeto y después, seleccione  en el menú lateral de la herramienta de Relleno.

El recuadro de simulación situado en la mitad superior es para visualizar un *mosaico* de muestra de los patrones en dos colores. Para ver la paleta de Patrones en dos colores, pulse sobre la flecha del extremo inferior del recuadro. Use la flecha de la barra de desplazamiento para ver los patrones disponibles. Pulse dos veces sobre un patrón para seleccionarlo o pulse sobre *ACEPTAR*. Para aplicar el patrón al objeto seleccionado, pulse sobre *ACEPTAR*.

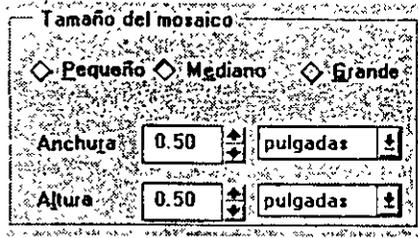
Usando las opciones de la ventana de diálogo, se puede ajustar el tamaño de los mosaicos, determinar la colocación dentro del objeto y añadirles color.

Elegir un patrón de relleno en dos colores en la persiana

También es posible seleccionar Patrones de relleno en dos colores en la persiana de Relleno. Pulse sobre  en el menú lateral Relleno para acceder a la persiana.

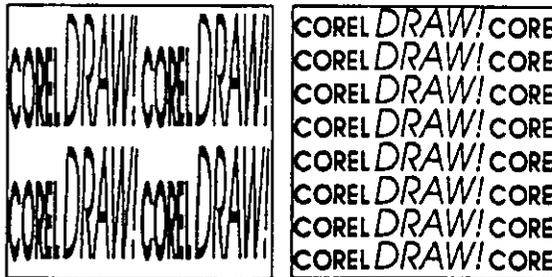
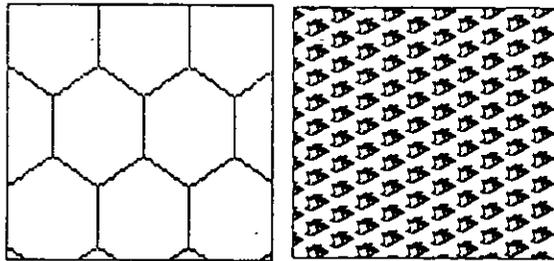
Pulse sobre el icono Patrón en dos colores, . Después, pulse sobre la flecha de la esquina inferior del recuadro de simulación. Aparecerá una paleta de patrones mostrando los patrones en dos colores disponibles. Pulse dos veces sobre un patrón para cargarlo en el recuadro de simulación o pulse sobre él y después sobre *ACEPTAR*. Para rellenar un objeto seleccionado con el patrón, pulse sobre *Aplicar*.

Ajustar el tamaño del mosaico



Descentrado del primer mosaico y Descentrado de Fila/Columna. Para ajustar la anchura y la altura del mosaico, introducir un valor en los recuadros *Anchura* y *Altura* o pulse sobre las flechas de desplazamiento hasta que aparezca el valor que desea. El tamaño del mosaico de muestra cambiará para reflejar los valores. Cuando pulse sobre *ACEPTAR*, volverá a la ventana de dibujo y el nuevo tamaño del mosaico se aplicará al objeto seleccionado.

Como los patrones son bitmaps, el tamaño del mosaico seleccionado puede afectar a la apariencia del patrón cuando se imprime. Si hace el mosaico demasiado grande, las líneas diagonales y curvas aparecerán escalonadas. Si lo hace demasiado pequeño parecerá "sucio". Además, cuantos más mosaicos haya, más tardará en imprimirse el dibujo.



Ajustar el tamaño del mosaico permite restaurar el aspecto de patrones de bitmap creados con la característica *Crear Patrón*

Un patrón está formado de mosaicos que se repiten a través de un objeto de forma muy similar al de los azulejos del suelo de una cocina. Ajustando el tamaño del mosaico, se especifica con qué frecuencia se repite el patrón.

Para cambiar el tamaño, pulse sobre *Mosaico* en la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*. Aparecen las opciones *Tamaño del mosaico*,

Cuando se importan patrones en dos colores o se crean con la característica *Crear Patrón*, sus proporciones originales de anchura-altura no pueden conservarse. Como resultado, patrones significativamente más largos que los otros en una dimensión aparecerán estirados o deformados. Se pueden restaurar fácilmente las proporciones adecuadas ajustando el tamaño del mosaico.

A causa de la diferencia entre la resolución de la impresora y de la pantalla, los mosaicos que se ven en pantalla pueden no ser una representación correcta de los que se imprimirán. Por ejemplo, se pueden ver tres círculos de un patrón en un objeto en pantalla. Sin embargo, cuando se imprime el dibujo, puede haber tres círculos y un solo píxel en el objeto. Para conseguir la representación más exacta posible de lo que se imprime, ampliar lo más posible el patrón antes de imprimir. Cuanto más exactamente se amplía, más cerca estará lo que se ve en pantalla de lo que se imprime.

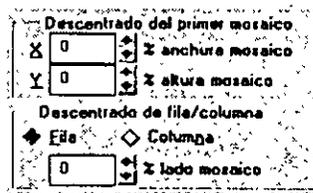
Ajustar el tamaño del mosaico usando la persiana

Se puede cambiar también el tamaño del mosaico usando la persiana. Muestre el patrón que quiere ajustar seleccionando el objeto que lo contiene y usando el botón *Actualizar Desde*. Pulse sobre el botón *Mosaico*. Aparecerán en el objeto dos cuadrados que representan los mosaicos adyacentes del patrón. Arrastre el nodo a la esquina inferior derecha del cuadrado de la izquierda. Es posible moverlo en cualquier dirección para hacer los cuadrados más grandes o más pequeños. Cuando se suelta el botón del ratón, pulsando sobre *Aplicar* se cambiará el tamaño de los mosaicos del patrón según el tamaño de los cuadrados.

Si mantiene pulsada la tecla CTRL mientras cambia el tamaño de los cuadrados, el tamaño del mosaico se limitará a sus proporciones originales.

Ajustar la orientación de mosaico

Para ajustar la colocación de los mosaicos en el patrón, pulse sobre *Mosaico* en la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*. Las opciones *Tamaño del mosaico*, *Descentrado del primer mosaico* y *Descentrado de fila/columna* le permiten ajustar la orientación del mosaico.



El control *Descentrado X* permite cambiar horizontalmente todo el patrón, mientras que el control *Descentrado Y* lo cambia verticalmente. Se especifica la cantidad de descentrado como un porcentaje de la anchura y de la altura del mosaico. Si el mosaico es de una pulgada de alto, por ejemplo y se especifica un descentrado vertical del mosaico de 50, se reduce todo el patrón en media pulgada. Asimismo, si el mosaico es de dos pulgadas de ancho y se especifica un descentrado horizontal del mosaico de 50, el patrón aumenta en una pulgada.

También se puede especificar el descentrado de fila o columna pulsando sobre *Fila* o *Columna* en la viñeta *Descentrado de fila/Columna*. Los descentrados de fila y columna se especifican como un porcentaje de la altura o de la anchura del mosaico. Si, por ejemplo, se desea que los objetos de una fila del patrón se descentren una distancia igual a la mitad de la anchura de los objetos en la siguiente fila, se introducirá un valor de descentrado de fila de 50%.

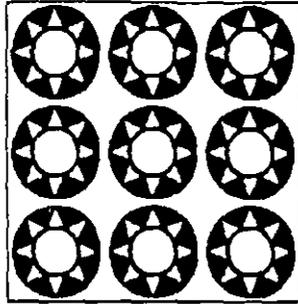
Una vez introducidos los valores de descentrado, pulse sobre *ACEPTAR*. Los valores de descentrado se aplican al patrón del objeto seleccionado.

Ajustar la orientación del mosaico usando la persiana

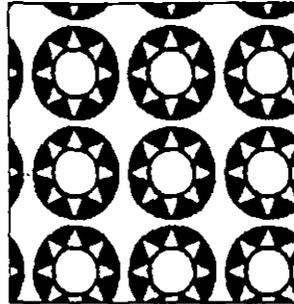
Para ajustar la orientación del mosaico usando la persiana de Relleno, seleccione el objeto que contiene el patrón que quiere ajustar. Después pulse sobre *Mosaico* en la persiana. Aparecen en el objeto dos cuadrados que representan los mosaicos adyacentes del patrón. Ajustando la posición del cuadrado de la derecha con respecto al de la izquierda, se ajusta la orientación de mosaico de todo el patrón.

Para cambiar la orientación, pulse y mantenga pulsado en cualquier punto del interior del cuadrado de la derecha. Es posible moverlo verticalmente con respecto al cuadrado de la izquierda. Si se mueve hacia abajo tanto como sea posible, también puede moverse horizontalmente con respecto a la esquina inferior del cuadrado de la izquierda. Arrastrar el cuadrado de la derecha al lugar que se quiera y soltar el botón del ratón. Pulse sobre *Aplicar*. CorelDRAW modificará la orientación del mosaico del patrón según la posición relativa del cuadrado de la derecha con respecto al de la izquierda.

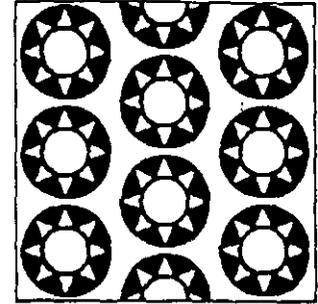
Para ajustar la orientación del mosaico con la mayor precisión, pulse sobre *Editar* para acceder a la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*. Las viñetas *Tamaño del mosaico*, *Descentrado del primer mosaico* y *Descentrado de fila/columna* (descritos anteriormente) permiten introducir porcentajes y valores exactos para aceptar el tamaño y la orientación de los mosaicos.



Patrón con todos los valores de descentrado establecidos en cero



Valor de descentrado del mosaico inicial establecido en el 20% para Horizontal y Vertical



Descentrado entre columnas establecido en un 50%

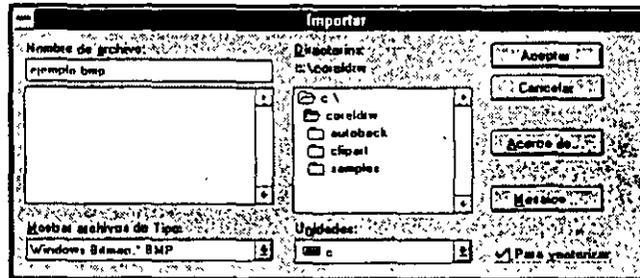
Importar patrones en dos colores

Se pueden crear patrones a partir de imágenes en cualquiera de los formatos que CorelDRAW importa. Por ejemplo, se pueden importar imágenes importadas y gráficos creados en programas como Corel PHOTO-PAINT. Si el archivo importado contiene más de dos colores, se pueden obtener resultados inesperados. Todos los objetos del archivo se presentan como imágenes tramadas en blanco y negro. Se les puede asignar colores de primer plano y de fondo; sin embargo, no se puede editar la forma del patrón. Esta edición se hace mejor en el paquete de programas en que se originó la imagen.

Mientras no superen 256x256 puntos o pixels por pulgada, los patrones en dos colores que se importen se pondrán en la misma resolución en que se crearon. Si superan el límite se reducirán a 256x256. Si quiere editar el patrón con el editor de bitmap de CorelDRAW, tendrá que reducir la resolución a 64x64 antes de importarlo. La calidad de bitmap puede sufrir cuando se reduce a esta resolución más baja.

Cualquier espacio en blanco alrededor del patrón se considera parte del patrón. Esto afectará al tamaño en que aparecerá el patrón cuando se hace el mosaico. Antes de importarlo, se puede desear utilizar un programa de Pintura para recortar cualquier espacio blanco innecesario.

Para importar patrones en dos colores usando el menú lateral de la herramienta de Relleno, pulse sobre . Aparecerá la ventana de diálogo Patrón en dos colores. Pulse sobre *Importar*. Aparece la ventana de diálogo *Importar* descrita anteriormente. Permite importar patrones de cualquier tipo de archivo para utilizarlo como un patrón de relleno.



Para importar Patrones en dos colores usando la persiana de Relleno

- 1** Pulse sobre  y después sobre la flecha en la parte inferior del recuadro de simulación. Seleccione *Importar Patrón* en el menú ARCHIVO.
- 2** La ventana de diálogo *Importar* le permite importar patrones de cualquier tipo de archivo para usarlos como un patrón de relleno.
- 3** Introduzca el nombre de archivo en el campo *Nombre de archivo* y elija el directorio apropiado. (Si necesita instrucciones más detalladas sobre cómo ubicar archivos, consulte la sección Manejar e Imprimir archivos de este manual.)
- 4** Pulse sobre *ACEPTAR*. El archivo seleccionado se importará y se agregará al final de la paleta del patrón en dos colores.

Para borrar un patrón en dos colores, pulse sobre él en la paleta de patrones y seleccione *Borrar elemento* en el menú ARCHIVO.

Colorear el Patrón

Cuando se colorea un patrón en dos colores, se especifica un color de primer plano y uno de fondo. El color de primer plano se aplica a los pixels del patrón que eran originalmente negros; el color de fondo se aplica a los que eran originalmente blancos. Puede aplicar colores al patrón desde la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*. Veamos cómo se hace:

- 1** Para seleccionar un color de fondo, pulse sobre el botón de color en *Hacia atrás*. Aparece una paleta de colores.
- 2** Para elegir un color de la paleta, pulse sobre él. Para elegir o mezclar un color desde una ventana de diálogo más detallada, pulse sobre *Más*.
- 3** Seleccione un color de primer plano de la misma forma, pulsando sobre el botón de color junto a *Hacia delante*. Para elegir o mezclar un color desde una ventana de diálogo más detallada, pulse sobre *Más*.

El mosaico de muestra de la ventana de diálogo muestra exactamente del mismo modo cómo aparecerá el patrón con los colores elegidos. Pulse sobre *ACEPTAR* para aplicar el patrón de color al objeto seleccionado.

Además de los colores de la paleta, puede usar otros personalizados. Para obtener más información sobre la creación de colores, consulte las secciones *Crear Colores* y *Manejar las paletas de colores*.

Colorear un patrón usando la persiana

- 1** Seleccione el patrón en dos colores que quiera colorear.
- 2** Elija un color de primer plano pulsando el botón izquierdo del color, junto al recuadro de simulación. Aparecerá una paleta de colores.
- 3** Pulse sobre el color que desee.
- 4** Seleccione un color de fondo de la misma forma, pulsando sobre el botón del color adecuado en el recuadro de simulación.

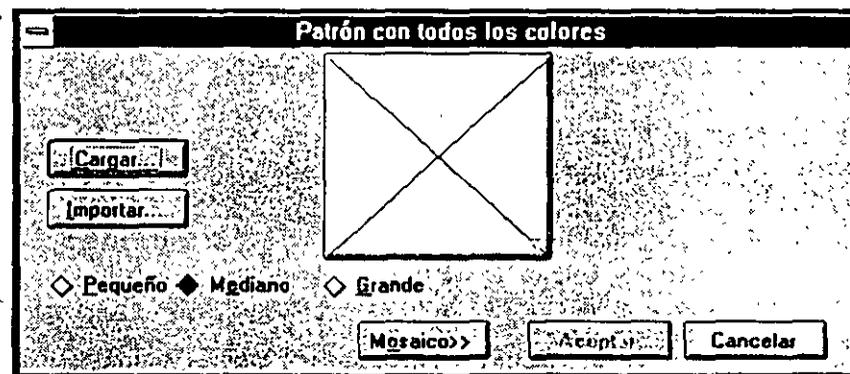
Para aplicar el patrón al objeto seleccionado, pulse sobre *Aplicar*.

Para seleccionar más colores, acceda a la paleta de colores *Relleno uniforme* pulsando sobre *Editar*.

Patrón de relleno en todos los colores

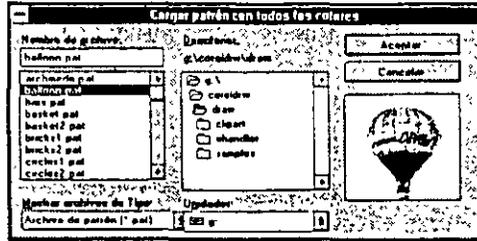
Además de los patrones en dos colores tratados anteriormente, CorelDRAW también ofrece una extensa selección de patrones en todos los colores. Los patrones en todos los colores se pueden usar tal como son o editar como cualquier otro objeto en CorelDRAW. Incluso se puede diseñar un patrón propio y agregarlo a los existente con el Comando *Crear Patrón* del menú *ESPECIAL*. Esta posibilidad se trata de forma detallada más adelante en esta sección.

Pulsando sobre  en el menú lateral *Relleno* se abre la ventana de diálogo patrón de relleno en todos los colores mostrada a continuación:



▣ Para cargar un patrón en todos los colores:

- 1 Pulse sobre *Cargar*. Aparece la ventana de diálogo *Cargar Patrón en todos los colores*. Aparece el tipo de archivo por defecto "PAT" en el recuadro *Nombre de archivo*, puesto que los patrones en todos los colores se almacenan con la extensión "PAT".



- 2 Seleccionar la unidad y el directorio en que se almacenan los ficheros PAT (normalmente en el subdirectorio CorelDRAW).

Aparece una lista de los nombres de archivo de patrón en el recuadro *Nombre de archivo*. Para ver un mosaico de muestra del patrón antes de seleccionarlo, pulse sobre su nombre de archivo.

- 3 Para seleccionar un patrón, pulse sobre él y después sobre *ACEPTAR*.

Volverá a la ventana de diálogo *Patrón en todos los colores*, donde se visualizará el patrón en el recuadro de simulación. Si el patrón seleccionado tiene una cabecera de imagen en color, aparecerá en color en el recuadro de simulación. Mientras no es posible en esta ventana de diálogo, se pueden cambiar los colores de cualquiera de los patrones. Para más información, ver *Editar patrones de relleno en todos los colores* más adelante en esta sección.



- 4 Para aplicar el patrón al objeto seleccionado, pulse sobre *ACEPTAR*.

▣ Para cargar un patrón en todos los colores usando la persiana de Relleno:

- 1 Pulse sobre  y después sobre la flecha de la parte inferior del recuadro de simulación. Aparece una paleta de patrones en todos los colores.
- 2 Pulse dos veces sobre un patrón para seleccionarlo. El patrón se mostrará en la viñeta pantalla desplegable. Pulse sobre *Aplicar* para aplicar el patrón al objeto seleccionado.

Antes de aplicar el patrón al objeto, puede editar el descentrado y el tamaño del mosaico pulsando sobre *Editar* para abrir la ventana de diálogo *Patrón en todos los colores*.

Para borrar un patrón en todos los colores de la paleta, pulse sobre el patrón y seleccione *Borrar elemento* en el menú ARCHIVO. El patrón se borrará.

▣ Importar patrones en todos los colores

Para importar patrones en todos los colores, pulse sobre ↗ en el menú lateral Relleno. Pulse sobre *Importar* en la ventana de diálogo *Patrón en todos los colores*. La ventana de diálogo *Importar* le permite importar una imagen y usarla como un patrón de relleno en todos los colores. Se puede importar una imagen en cualquiera de los formatos que CorelDRAW admite.

Para importar patrones en todos los colores usando la persiana de Relleno

1 Pulse sobre ↗ y después sobre la flecha de la parte inferior del recuadro de simulación. Seleccione *Importar patrón* en la biblioteca del menú ARCHIVO.

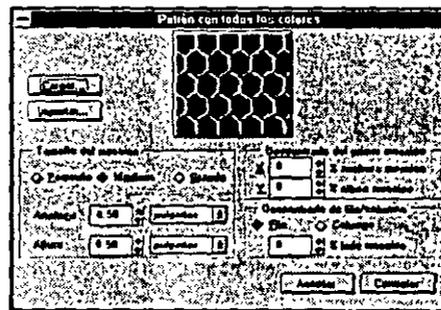
2 En el recuadro Nombre de archivo, introduzca o seleccione el nombre del archivo que quiere importar.

Si el archivo está en otro directorio, seleccione la unidad en el recuadro Unidades y/o el directorio en el recuadro Directorios. (Si necesita instrucciones más detalladas sobre cómo ubicar los archivos, consulte la sección Manejar e Imprimir archivos de este manual.)

3 Pulse sobre *ACEPTAR*. Se importará el archivo seleccionado.

Ajustar el tamaño del mosaico

Un patrón se compone de mosaicos que se repiten a través del objeto que está relleno. Al ajustar el tamaño del mosaico, se especifica con qué frecuencia se repite el patrón.



Para personalizar el tamaño del mosaico, pulse sobre *Mosaico* en la ventana de diálogo *Patrón en todos los colores*. Aparecen las opciones de tamaño del mosaico. Para ajustar la altura y la anchura del mosaico, introduzca un valor en los campos *Anchura* y *Altura* o pulse sobre las flechas de la barra de desplazamiento hasta encontrar el valor que desea. El tamaño del patrón de muestra cambia para reflejar los valores a medida que se desplaza. Para aplicar el tamaño del mosaico a un objeto, pulse sobre *ACEPTAR*.

El cambio del tamaño de los patrones en todos los colores no afecta de forma negativa a su calidad, a diferencia del patrón en dos colores. Cuantos más mosaicos haya, más tiempo tardará en imprimirse el dibujo.

También se puede ajustar el tamaño del mosaico usando la persiana de Relleno. Esto se hace usando el mismo método descrito en la sección *patrón de relleno en dos colores*.

Ajustar la orientación del mosaico

Para cambiar la orientación del mosaico en un patrón en todos los colores, pulse sobre *Mosaico* en la ventana de diálogo *Patrón en todos los colores*. Aparecen las opciones *Descentrado del primer mosaico* y *Descentrado de fila/columna*. Los controles funcionan como los descritos anteriormente en la sección *patrón de relleno en dos colores*.

También se puede ajustar la orientación del mosaico en un patrón en todos los colores usando la persiana de *Relleno*. Esto se hace usando el mismo método descrito en la sección *patrón de relleno en dos colores*.

Crear patrones en dos colores/en todos los colores usando el comando **Crear patrón**

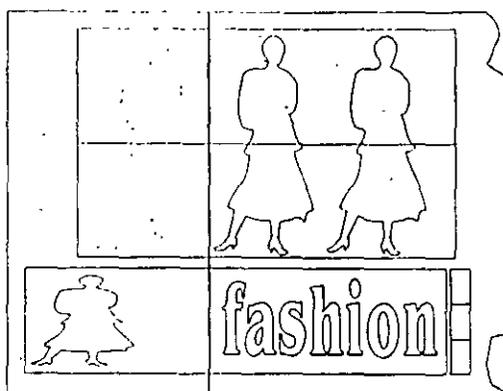
El comando *Crear patrón* del menú **ESPECIAL** permite crear rellenos de patrones en dos colores y en todos los colores propios. Cualquier patrón que se cree se añade a los ya disponibles mediante los iconos *Relleno en dos colores* y *en todos los colores* en el menú  y en la persiana .



Prácticamente se puede usar cualquier ilustración para crear un patrón: una figura simple, una porción de texto, una ilustración vectorial coloreada, o incluso una imagen de bitmap importada. La ilustración pasa a ser un *mosaico* que se repite en todas las direcciones dentro del objeto que se está relleno.

Los patrones pueden ser tan complejos como desee, pero cuanto más complejos sean, más tiempo tardará en imprimirlos. Esto ocurre especialmente con los patrones en todos los colores.

Cuando cree un patrón en dos colores, debe tener en cuenta varias cosas.



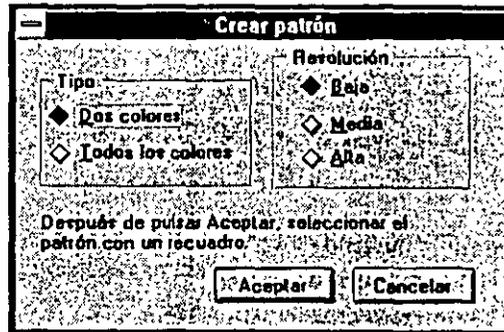
En primer lugar las figuras redondeadas y las líneas diagonales parecen toscas cuando se imprimen. Este problema se hace incluso más perceptible cuando se agranda el patrón al aumentar el tamaño del mosaico.

En segundo lugar, los patrones en dos colores, que son significativamente más largos en una dimensión que los otros, se estiran o se deforman. Sin embargo, es muy sencillo restablecer las proporciones adecuadas, ajustando el tamaño de los mosaicos.

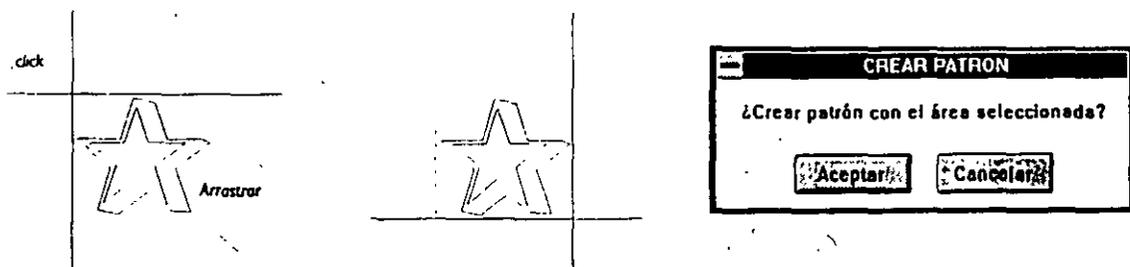
Finalmente, si se hace un patrón en dos colores, CorelDRAW lo convertirá en una imagen tramada en blanco y negro. Si el patrón incluye muchos detalles o colores, muchos se perderán como resultado de esta conversión. Las imágenes de color también tienden a sufrir un problema llamado "Patrones Moiré", un efecto no deseado que es muy difícil de evitar.

¶ Para crear un patrón

- 1** Cargue el gráfico de dos colores o en todos los colores que quiera convertir en un patrón. También puede dibujar un gráfico en todos los colores desde el principio usando cualquiera de las herramientas y características de CorelDRAW. El gráfico que se crea con ellas puede ser de cualquier tamaño.
- 2** Seleccione *Crear patrón* en el menú ESPECIAL. Aparece la siguiente ventana de diálogo:



- 3** Elija el tipo de patrón que quiera crear. Si elige en dos colores, debe especificar también la resolución (ver "Resolución" más adelante en esta sección para más información). El cursor cambia a cursor de cruz.
- 4** Seleccione el gráfico manteniendo pulsado el botón del ratón y arrastrando un recuadro alrededor de él. La forma de marcar el gráfico afecta al mosaico del patrón y al aspecto del gráfico dentro del objeto que está rellenando. Ver "Patrón de mosaico" a continuación, para más información.
- 5** Cuando suelte el botón del ratón, se le preguntará si quiere crear un patrón desde el área seleccionada. Responda adecuadamente. Si está creando un patrón en dos colores, el nuevo patrón se añade de forma automática a la biblioteca de patrones. Si crea un patrón en todos los colores aparece otra ventana de diálogo, pidiendo que se dé nombre al patrón.



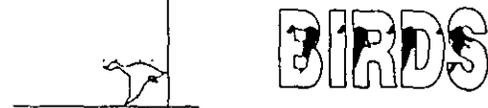
Patrón de mosaico

Los patrones se colocan como una serie de mosaicos dentro del objeto que está rellenando. La forma en que se marca el gráfico determina su tamaño *dentro del mosaico*: Cuantos más espacios blancos se incluyan con el gráfico, más pequeño será éste. Si recorta el gráfico de modo que se extienda fuera del recuadro, los patrones se unirán.

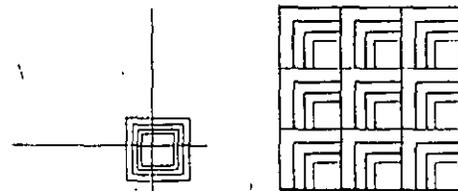
Si quiere inclinar el patrón como se indica en el ejemplo, use la opción *Descentrado del Mosaico* de las ventanas de diálogo *Patrón en dos colores* y *Patrón en todos los colores*. Estas ventanas aparecen cuando se pulsa sobre  o sobre  en el menú la herramienta .



Cuanto más espacio en blanco haya alrededor del gráfico, más pequeño aparecerá cuando se cree el mosaico



Si sólo marca el gráfico, el patrón resultante aparecerá mayor



Marque sólo parte del gráfico si desea que los patrones queden unidos

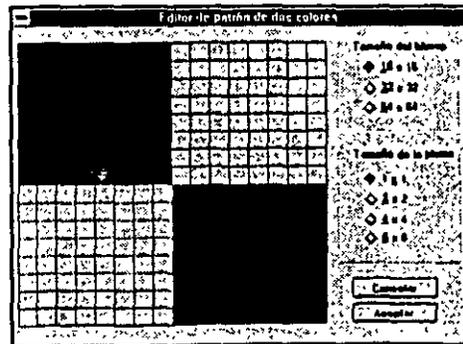
Resolución

Resolución hace referencia al número de pixels que CorelDRAW usa para representar patrones. Por regla general, cuanto más alta sea la resolución, mejor será su aspecto cuando se imprima o escale. En ciertos casos, sin embargo, la resolución seleccionada tiene poco o ningún impacto sobre el aspecto del patrón. En concreto, cuando éstos consisten en formas rectangulares o en líneas verticales y horizontales aparecen igual en *Baja* o en *Alta* resolución. Lo mismo ocurre con los patrones menores que un cuadrado de 1/4". Los patrones más grandes con líneas curvas y diagonales se crean mejor en *Media* o en *Alta* resolución.

Editar patrones de relleno en dos colores

Los patrones en dos colores que ha creado en baja resolución (como máximo de 64 por 64 pixels) se pueden editar con el editor bitmap incorporado de CorelDRAW. Para editar patrones a alta resolución, se debe usar un programa de pintura como CorelPHOTO-PAINT, o el incluido en Windows.

Para editar un patrón con el editor de bitmap, seleccione el patrón en la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*, de modo que se muestre en el recuadro de simulación. Se puede seleccionar un patrón que venga con CorelDRAW o uno que se haya creado usando el editor de patrones de bitmap. Pulse sobre *Crear*. Aparecerá el Editor de Patrones de Bitmap, con el patrón seleccionado en el área de dibujo. (Si la resolución del patrón es superior a



64x64 pixels, no aparecerá en el área de dibujo). El patrón se edita de la misma forma que se usa el editor para crear patrones: pulse sobre el primer botón del ratón para hacer un pixel negro y sobre el segundo botón del ratón para hacerlo blanco. Una vez finalizada la edición, pulse sobre **ACEPTAR**.

Volverá a la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*, donde el patrón editado se mostrará en el recuadro de simulación.

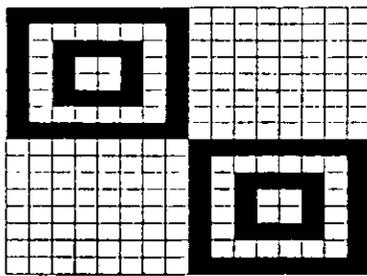
Editar patrones de relleno en todos los colores

Puede editar los patrones en todos los colores que cree y los que vienen con CorelDRAW, como cualquier otro objeto. Por ejemplo, puede cambiar los colores del patrón o dar forma de nuevo a uno de los elementos. Para editar un patrón en todos los colores, cárguelo en CorelDRAW usando el comando *Abrir* del menú ARCHIVO. (Es necesario elegir PAT en el recuadro Mostrar archivos de tipo). Se puede editar el patrón y guardarlo usando *Guardar* o *Guardar como* del menú ARCHIVO. Cuando vuelva a la ventana de diálogo *Cargar patrón en todos los colores*, encontrará el patrón revisado en la lista de selección.

Cuando aparece el patrón en la página de dibujo, se rodea con un recuadro invisible (que no se debe confundir con el recuadro sobreiluminado) que define el tamaño. El tamaño y la posición de la ventana del recuadro no cambian. Así, si se mueve, estira o escala el patrón, el recuadro no se mueve, estira ni escala con él. Cualquier cosa que se encuentre dentro del recuadro, cuando se vuelve a guardar el patrón es lo que lo constituirá. Si se mueve el patrón fuera del recuadro sin dejar nada dentro de él, por ejemplo, se acabará almacenando un patrón vacío. O, si se estira el patrón, sólo se guardará la parte de él que permanece dentro del recuadro.

Si quiere mover, estirar o escalar el patrón, la mejor forma para guardarlo es usando el comando *Crear patrón* del menú ESPECIAL. Este método permite guardar el patrón sin tener en cuenta su tamaño. *Crear patrón* se describe de forma detallada en esta sección.

Crear patrones de relleno en dos colores usando el Editor de Bitmap

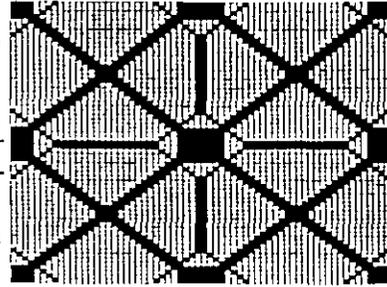


Utilice 16x16 para crear patrones simples de líneas rectas

Para crear patrones de relleno en dos colores, abra la ventana de diálogo *Patrón de relleno en dos colores* pulsando sobre  en el menú lateral Relleno. Después, pulse sobre *Crear*.

Este comando abre un editor de bitmap que permite crear patrones simples propios desde el principio. El editor consiste en un área de dibujo y en dos grupos de controles para variar el tamaño del patrón y la pluma de dibujo. Cada cuadrado del área de dibujo representa un píxel. El número de pixels se controla con la opción *Tamaño del bitmap*, que determina la resolución del patrón.

Puede crear un patrón en uno de estos tres tamaños: 16x16, 32x32 ó 64x64 pixels. Use el tamaño más pequeño para crear patrones constituidos de formas rectangulares y de líneas horizontales o verticales. Para patrones con líneas curvas y diagonales, utilice uno de los otros dos tamaños. Si pulsa sobre una de las opciones de *Tamaño del bitmap*, cualquier cosa que se haya dibujado hasta ese momento se borrará. Y si pulsa sobre *ACEPTAR* sin dibujar nada, se creará un patrón vacío. Estos ocupan espacio en la paleta de la biblioteca, por lo tanto, es mejor borrarlos.



Utilice 32x32 ó 64x64 cuando quiera crear patrones con líneas diagonales o diseños intrincados.

Cuando dibuje, pulse con el botón primario del ratón para hacer un píxel negro, y con el secundario para hacer uno blanco. La opción *Tamaño de la pluma* permite especificar cuántos pixels se cambian cada vez que se pulsa. Mantener pulsado el botón del ratón cuando se dibuja permite cambiar un área amplia de pixels.

Cuando dibuje, piense en cómo quiere que aparezca el patrón en el objeto que está rellenando. Si desea que los mosaicos adyacentes se unan como se indica en el ejemplo, entonces dibuje hacia los bordes del área de dibujo. Por el contrario, si prefiere un espacio en blanco alrededor del patrón, deje al menos una capa de pixels en blanco en los extremos del área de dibujo. Cuando termine el dibujo, pulse sobre *ACEPTAR*. Reaparecerá la ventana de diálogo *Patrón en dos colores*, con el patrón que se acaba de crear asignado al primer cuadrado disponible de la paleta. Seleccione el patrón pulsando sobre él. Ahora puede elegir el comando *Mosaico* para ajustar la orientación del mosaico o aplicar un color de primer plano o uno de fondo al patrón pulsando sobre los botones *Fondo y 1er plano*.

Crear un patrón en dos colores de un gráfico en todos los colores

A pesar de sus limitaciones, los patrones en dos colores ofrecen una ventaja más que los patrones en todos los colores: es posible aplicar hasta dos colores al patrón seleccionándolo en una ventana de diálogo. Y lo que es más, puede volver en cualquier momento a la ventana de diálogo y cambiar los colores. Sin embargo, el cambio del color de un patrón en todos los colores es algo más complicado. Por esta razón, puede desear guardar algunos de los gráficos en todos los colores más sencillos que haya creado como patrones en dos colores.

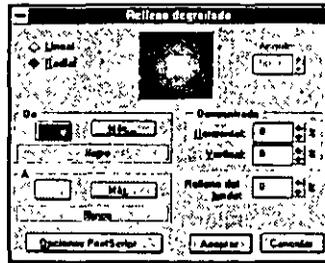
Transformar objetos con rellenos en dos colores o en todos los colores

Aunque un objeto relleno con un patrón en dos colores o en todos los colores puede transformarse con cualquiera de las herramientas y características que CorelDRAW proporciona, el tamaño y la orientación del patrón permanecen inalterables.

Crear un Relleno degradado

Los rellenos degradados mezclan dos colores o matices de color. El icono Relleno degradado, ■, permite definir rellenos degradados.

Cuando pulse sobre  en el menú lateral de la herramienta , aparece la siguiente ventana de diálogo:



Los controles de las ventanas de diálogo *Opciones de impresión*, *Impresión y Simulación* determinan el número de bandas que las impresoras utilizan para crear el degradado. También afectan a la forma en que CorelDRAW muestra los degradados en la pantalla de Simulación. Para más información, ver *Imprimir rellenos degradados* en la sección *Manejar e imprimir archivos*.

ABREVIATURA: Pulsando F11 se abre la ventana de diálogo *Relleno degradado*.

Elegir un tipo de degradado

Se puede elegir entre degradados Lineal y Radial. Un degradado Lineal cambia el color en una sola dirección especificada por el Ángulo de degradado, mientras que el degradado Radial cambia el color en círculos concéntricos desde el centro del objeto hacia fuera. Cuando pulse sobre el botón *Lineal* en la ventana de diálogo Relleno degradado, se mostrará un relleno lineal en el mosaico de muestra. Pulsando sobre *Radial* se visualiza un relleno radial. La diferencia se ilustra en los siguientes ejemplos.



Relleno degradado lineal desde la parte superior a la inferior



La misma imagen con relleno degradado lineal

Elegir una gama de colores

Para determinar la gama de colores para rellenos degradados, se definen los colores de comienzo y de fin. Los colores se especifican usando los controles de ajuste de color y las paletas de selección. Para elegir un color de comienzo, pulse sobre el botón de color del campo *De*. Aparecerá una paleta de colores. Pulse sobre el color que desea. El color de fin se elige de la misma forma, pulsando sobre el botón de color en el campo *A*. Para elegir o mezclar un color en una ventana de diálogo más detallada, pulse sobre *Más*. Para saber cómo usar los controles de la ventana de diálogo, consulte *Poner filetes a un objeto con color* en la sección *Poner filetes a objetos*.

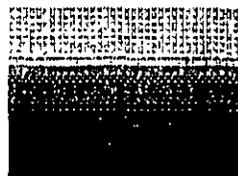
Si se van a crear separaciones de color usando color Directo, sólo se deben crear degradados entre dos matices del mismo color Directo. Esta restricción no se aplica si se imprime directamente en una impresora color como la HP PaintJet.

Ajustar el relleno del borde

Cuando se rellena un objeto con un degradado, CorelDRAW rellena en realidad el recuadro sobreiluminado del objeto. El objeto en sí actúa como una ventana a través de la cual se visualiza el degradado. Con círculos y objetos de formas irregulares, hace que las primeras y/o últimas bandas de color salgan fuera del objeto. *Relleno del borde* compensa esto, permitiendo aumentar la cantidad de color de comienzo y de fin en el degradado.



Cuando se introduce un valor en el recuadro *Relleno del borde*, se indica a CorelDRAW qué porcentaje del recuadro sobreiluminado del objeto se quiere rellenar con el color de comienzo y fin. El máximo valor que se puede introducir es 45%.



Relleno del borde al 30%

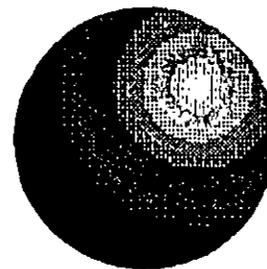


Relleno del borde al 20%

Descentrar un relleno radial

Se puede descentrar un relleno degradado radial de modo que ya no coincida con el centro del objeto. Para esto, introduzca un valor de porcentaje en el campo *Descentrado*. Los valores negativos trasladan el centro hacia abajo y a la izquierda, mientras que los valores positivos lo trasladan hacia arriba y a la derecha. El degradado del recuadro de simulación muestra cómo aparecerá el degradado con los valores especificados.

También se puede descentrar el centro de un relleno radial de forma interactiva. Señale el recuadro de simulación y mantenga pulsado el botón primario/secundario del ratón. Aparecerá un grupo de cursores de cruz. Arrastre hasta el lugar donde quiere situar el centro y suelte el botón del ratón.



Descentrado el 20% X e Y

Si mantiene pulsada la tecla CTRL al mismo tiempo que mueve el cursor de cruz hace que se mueva horizontal y/o verticalmente en incrementos del 10%.

Cambiar el ángulo de un relleno lineal

La dirección del degradado para los degradados lineales se especifica en grados. El ángulo describe la dirección de la gradación desde el primer color especificado hasta el segundo. Introduzca el ángulo en el campo *Ángulo* o utilice las flechas de desplazamiento para especificar un ángulo. El ángulo aumenta en el sentido de las agujas del reloj desde 0° hasta 360°. El degradado del recuadro de simulación cambia a medida que se ajusta el ángulo.

Se puede ajustar también el ángulo de un relleno lineal de forma interactiva. Señale el recuadro de simulación y mantenga pulsado el botón primario del ratón. Aparece una línea direccional. Arrastre para especificar el ángulo que desea, y suelte el botón del ratón.

Manteniendo pulsada la tecla CTRL mientras se mueve la línea direccional hace que se mueva en incrementos del 15°.

Si rota un objeto con un Relleno degradado lineal, el *Ángulo de degradado* cambia automáticamente para conservar su ángulo original respecto al objeto.

Crear rellenos degradados usando la persiana

También se pueden definir rellenos degradados usando la persiana de Relleno. Abra la persiana pulsando sobre  en el menú lateral Relleno. Pulse sobre el icono Relleno degradado, . Aparecerá un Relleno degradado en el campo de visualización.

Los dos botones situados encima de *Actualizar desde* permiten especificar rellenos radiales o lineales. Pulsando sobre  se especifica un relleno radial; y sobre  se especifica un relleno lineal.

Para elegir el color inicial de un Relleno degradado, pulse sobre el botón izquierdo de color situado debajo de la pantalla de visualización. Aparecerá una paleta de colores. Para elegir un color, pulse dos veces sobre él. Si desea un color que no aparece en la paleta, pulse sobre *Editar*. Aparecerá la ventana de diálogo *Relleno degradado*, que ofrece una mayor selección de colores.

Para elegir un color final, pulse sobre el botón derecho de color debajo del recuadro de simulación. Aparecerá una paleta de colores, donde puede elegir un color de fin de la misma forma en que elegiría un color inicial. El recuadro de simulación muestra el degradado con los colores seleccionados. Para aplicarlo a un objeto seleccionado, pulse sobre *Aplicar*.

Para cambiar el descentrado de un relleno radial directamente desde la persiana, pulse sobre el recuadro de simulación y mantenga pulsado el botón del ratón. Aparece un cursor en forma de cruz. Mueva el cursor a cualquier punto del recuadro para ajustar el descentrado. Cuando suelte el botón del ratón, el relleno radial se redibujará con el descentrado seleccionado. Pulse sobre *Aplicar* para aplicar el relleno al objeto seleccionado.

Si mantiene pulsada la tecla CTRL mientras arrastra, limitará el movimiento a incrementos del 10%.

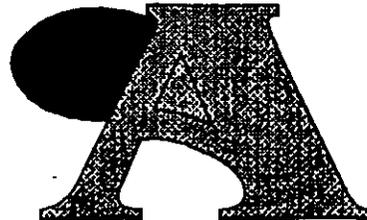
Para cambiar el ángulo de un relleno lineal directamente desde la persiana, pulse sobre el recuadro de simulación y mantenga pulsado el botón del ratón. Aparece una línea direccional que se puede arrastrar para ajustar el ángulo. Suelte el botón del ratón cuando haya inclinado la línea hasta el ángulo deseado. Pulse sobre *Aplicar* para aplicarlo a un objeto seleccionado.

Si mantiene pulsada la tecla CTRL al mismo tiempo que arrastra, limitará el ángulo a incrementos de 15°.

Crear huecos transparentes o máscaras

Los objetos contienen con frecuencia huecos en el interior, como el triángulo en medio de la letra "A" mostrada aquí. La letra A consiste en dos trayectos de curva cerrados, uno que define el borde externo y otro que define el hueco del medio. Si desea que el hueco sea transparente, de modo que se pueda ver cualquier cosa que esté detrás de la A a través de él; debe usar el comando *Combinar* del menú ORGANIZAR como se indica a continuación:

- 1 Seleccione los objetos a combinar usando la herramienta .
- 2 Seleccione *Combinar* en el menú ORGANIZAR.
- 3 Rellene el objeto resultante usando la herramienta .

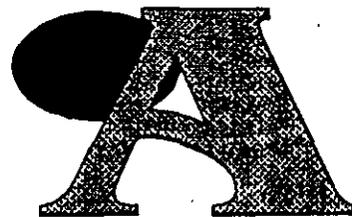


Cuando el borde exterior y el triángulo interior de la A son objetos distintos, no se puede ver a través del hueco

Todos los caracteres de los tipos de letra suministrados con CorelDRAW están diseñados con huecos transparentes.

Cuando imprime huecos y máscaras creados usando *Combinar* en una impresora PostScript, está limitado a unos 125 nodos en el objeto. Si usa el texto como máscara, convertirá el límite aproximadamente entre 5 y 10 caracteres.

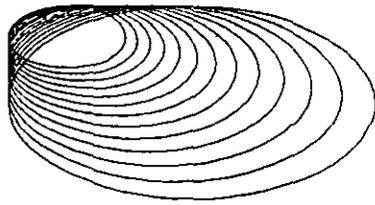
Se pueden crear algunos efectos gráficos sorprendentes usando *Combinar* para crear huecos transparentes o máscaras.



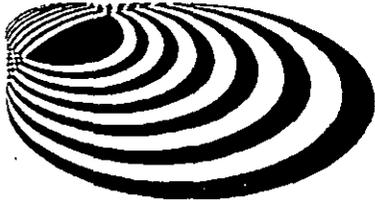
Cuando los dos trayectos están combinados el triángulo interior se hace transparente

En el primer ejemplo, se ha seleccionado la palabra NATURALEZA y un rectángulo, y se han combinado en un único objeto usando *Combinar*. Cuando el resultado se rellena con un Relleno degradado, la palabra NATURALEZA se recorta sobre el rectángulo relleno. Esto se hace evidente cuando se coloca un bitmap detrás.

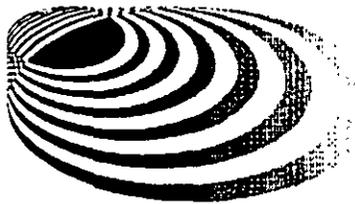




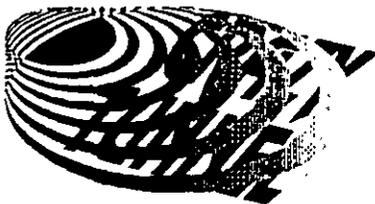
En este ejemplo, se han dibujado una serie de elipses usando el comando *Repetir*.



Cuando se combinan en un único objeto y se rellenan, aparece un interesante efecto de bandas.



Un Relleno degradado revela cómo se rellena como un único objeto.

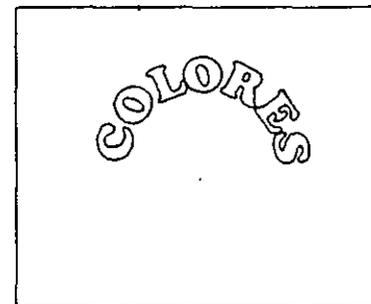
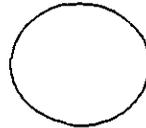


Las áreas blancas son las zonas realmente transparentes, como se puede ver cuando se coloca algún texto detrás del objeto:

En el ejemplo final, creamos letras con bandas de diversos colores. Las hemos creado adaptando la palabra COLORES a una elipse y después borrando la elipse.

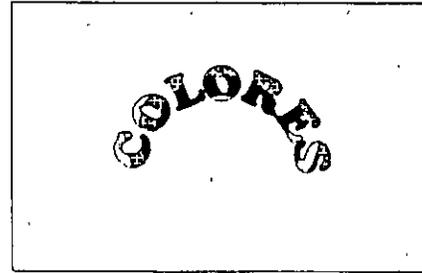
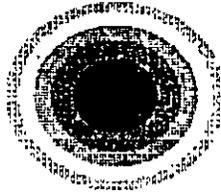
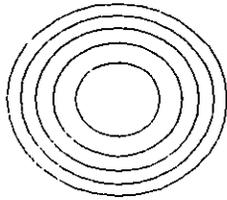
Después, dibujamos un rectángulo alrededor de la palabra COLORES. Seleccionamos y combinamos ambos objetos y rellenamos el objeto resultante en blanco para crear una máscara.

COLORES



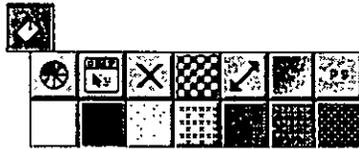
Para formar los anillos de colores, dibujamos una serie de elipses concéntricas usando el comando *Repetir*. Rellenamos cada elipse con un Color diferente de relleno. Dos de las elipses se rellenan con un Relleno degradado.

Finalmente, colocamos la máscara sobre la parte superior de los anillos de colores usando el comando *Alinear*.



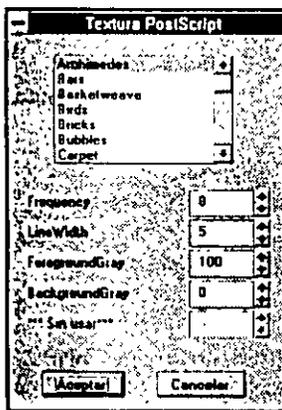
Elegir tonos de gris

En la segunda fila del menú lateral Relleno están los colores de relleno blanco y negro y 5 tonos de gris. Para rellenar un objeto seleccionado con cualquiera de los 5 rellenos uniformes de gris, pulse sobre cualquiera de los botones de gris. La selección de cualquiera de ellos sólo cambia el color del relleno. No afecta a los valores de *Trama de medios tonos PostScript* del objeto.



Elegir una textura PostScript

Los objetos se pueden rellenar con algún sofisticado algoritmo de relleno PostScript si va a imprimir en una impresora PostScript. Para acceder a la ventana de diálogo *Texturas PostScript*, pulse sobre *PS* al final del menú lateral Relleno.



La ventana de diálogo *Texturas PostScript* permite seleccionar el nombre del efecto PostScript e introducir hasta cinco parámetros cuando sean necesarios. Para seleccionar una textura concreta, desplácese a través de la lista de nombres usando la barra de desplazamiento hasta el de la textura deseada, y pulse sobre él.

Cuando pulsa sobre el nombre, los cinco parámetros cambiarán de forma automática. Se puede ajustar cualquiera de los parámetros para personalizar la textura para adaptarla a la aplicación.

Estas texturas no aparecen en la ventana de dibujo. En su lugar, el objeto se rellena con un patrón constituido por letras PS. Sin embargo, la porción "Relleno" de la Línea de Estado indica el nombre de la textura usada. Es necesario imprimir para ver los resultados de la selección de

Texturas PostScript. Para ahorrar tiempo de impresión e imprimir sólo los objetos rellenos con una textura PostScript, use la opción *Sólo objetos seleccionados* de la ventana de diálogo *Imprimir*.

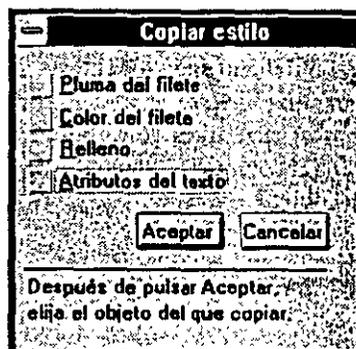
Cuando se imprimen separaciones de color, las *texturas PostScript* se imprimen como negras y opacas.

La actual biblioteca de Texturas PostScript para CorelDRAW se incluye en el Apéndice A.

Copiar el relleno de un objeto

Se puede copiar el relleno de un objeto a otro usando el comando *Copiar estilo de* del menú EDICIÓN o el botón *Actualizar Desde* de la persiana de relleno. El relleno incluye el patrón y el color de relleno, junto con cualquier ajuste de trama de medios tonos PostScript. Para copiar el relleno usando el comando del menú EDICIÓN, siga estos pasos:

- 1 Use la herramienta  para seleccionar el objeto o los objetos cuyo relleno se quiere cambiar.

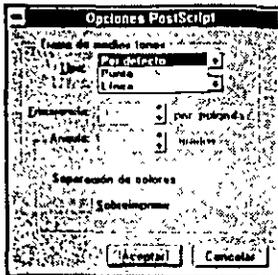


- 2 Seleccione *Copiar estilo de* en el menú EDICIÓN. Aparecerá la siguiente ventana de diálogo:
- 3 Pulse sobre *Relleno*.
- 4 Pulse *ACEPTAR*. El cursor cambia a "Desde?".
- 5 Pulse sobre el objeto en que quiere copiar el relleno. El cursor permanecerá en pantalla hasta que se seleccione un objeto. Incluso puede seleccionar un objeto que actualmente forma parte de un grupo.
- 6 Cuando seleccione un objeto, el cursor volverá a , indicando que los atributos han sido copiados.

Copiar el relleno de un objeto usando la persiana de relleno

- 1 Seleccione el o los objeto(s) en que quiere copiar un relleno.
- 2 Pulse sobre *Actualizar desde* en la persiana.
- 3 Con el cursor especial *Desde*, pulse sobre el objeto cuyo relleno quiere copiar.
- 4 Pulse sobre *Aplicar*.

Especificar frecuencias de la trama de medios tonos



En lugar de rellenar los filetes de los objetos con color, puede que desee rellenarlos con patrones de tramas de medios tonos PostScript. Si va a imprimir en una impresora PostScript, puede usar los ajustes de Trama de medios tonos PostScript y la característica Sobrecolor Separación de Color. Cuando pulse el botón Opciones PostScript en la ventana de diálogo Color del Filete, aparece la ventana de diálogo Controles PostScript que se muestra a continuación.

Si ha seleccionado un color directo, puede elegir los parámetros de la Trama de Medios Tonos PostScript. No puede acceder a ellos si ha elegido un Color de cuatricomía. Si ya ha determinado una trama no por defecto para el objeto seleccionado y después cambia de Directo a Cuatricomía, no se usarán los ajustes de tramas en el momento de la impresión.

Los cambios en los modelos de *Tramas de medios tonos PostScript* no se muestran en la ventana de simulación. Debe imprimirlas para ver el resultado. Si está experimentando con ajustes diferentes, descubrirá que la opción *Sólo lo seleccionado* de la ventana de diálogo Imprimir le ahorra mucho tiempo.

Elegir un tipo de trama de medios tonos PostScript

Puede usar una trama por defecto o elegir una de las otras funciones de "punto" enumeradas. Estas funciones incluyen líneas, puntos, círculos y varios más. Emplee la flecha de desplazamiento para ver los tipos de tramas disponibles. Puede conseguir buenos efectos usando los diferentes tipos de trama de medios tonos. A continuación se muestran algunos usando un 45% de tinta para ver los efectos de los medios tonos (40 al 60% son los mejores). Para seleccionar un tipo de trama de medios tonos, pulse sobre el nombre en el recuadro de lista y después pulse **ACEPTAR**.



Punto



MicroOndas



Línea



CirExtBlan



Punto2

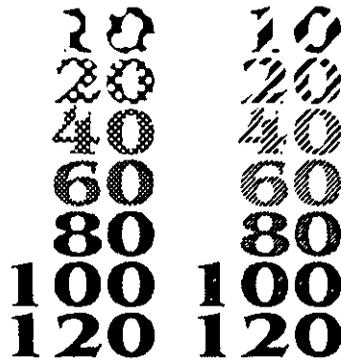


Diamante



CirExtNeg

Especificar frecuencias de trama de medios tonos



Para especificar las frecuencias de trama de medios tonos, pulse sobre del menú lateral Relleno. Pulse sobre el botón *Opciones PostScript*. Aparece la ventana de diálogo *Opciones PostScript*. Elija el tipo de trama de medios tonos en el recuadro *Tipo*. El recuadro *Frecuencia* permite controlar la frecuencia de trama de medios tonos en puntos/líneas por pulgada.

Puede lograr efectos sorprendentes usando un valor bajo (ej., 10) para la *Frecuencia* de trama. Si envía los archivos a un dispositivo de salida de alta resolución, como la Linotronic y no quiere que el patrón de trama se vea, use un valor de 100 o más. Si está imprimiendo en una impresora láser estándar de 300 DPI (PPP), deseará un valor entre 60 y 80. Si elige un valor más alto, no aparecerán muchos niveles de gris al

imprimir. He aquí una tabla que muestra la relación entre frecuencia de trama y el número de niveles de gris:

Frecuencia de la trama de medios tonos	Número de niveles de gris		
	300 DPI	600 DPI	1200 DPI
30 líneas/pulgada	101	401	1600
60 líneas/pulgada	26	101	401
100 líneas/pulgada	10	37	145
120 líneas/pulgada	7	26	101

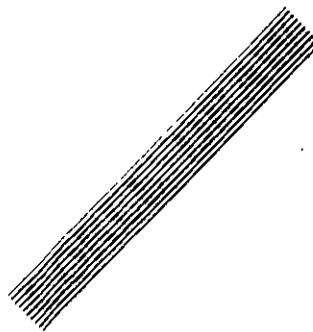
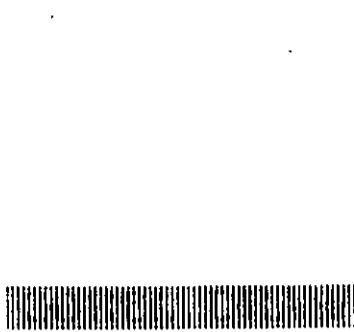
Si se va reproducir la impresión para la distribución usando fotocopias, debe usar una frecuencia de trama basta, como máximo 60 DPI (PPP).

Para acceder a la ventana de diálogo *Opciones PostScript* desde la persiana de relleno, pulse sobre *Editar* y después sobre *Opciones PostScript*.

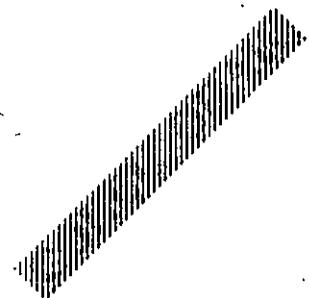
Ajustar el ángulo de la trama de medios tonos PostScript

Para controlar el ángulo del patrón de la trama, use la opción *Ángulo* en la ventana de diálogo *Opciones PostScript*. El ángulo es mucho más perceptible si se utiliza con una valor bajo de *Frecuencia de trama*.

Debe tener cuidado si crea efectos especiales con tramas de líneas bastas y después, rota, inclina, escala o estira el objeto. Puede cambiar significativamente el efecto porque el *Ángulo de la trama de medios tonos* permanece constante al Girar, desplazar, escalar o estirar un objeto.



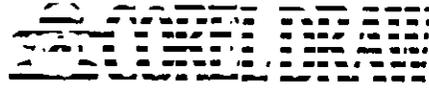
Trama no girada con el objeto.



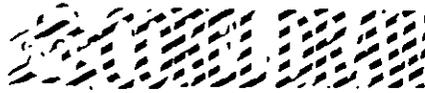
Es necesario cambiar el ángulo de la trama para ajustarlo al ángulo de rotación.

Ejemplos

Aquí le mostramos algunos ejemplos de los resultados impresos después de cambiar los ajustes de la trama de medios tonos con un 45 % de tinta:



Línea @ 90°, 10 por pulgada



Línea @ 60°, 10 por pulgada



Línea @ 0°, 10 por pulgada



Línea @ 0°, 40 por pulgada



Línea @ 0°, 100 por pulgada

Punto @ 90°, 10 por pulgada



Punto @ 60°, 10 por pulgada



Punto @ 0°, 40 por pulgada



Punto @ 60°, 60 por pulgada



Punto @ 0°, 100 por pulgada



La especificación de las frecuencias de medios tonos sólo afecta a los objetos a los que no se les han asignado otras tramas desde la ventana de diálogo *Controles PostScript*.

Especificar los ajustes de trama para todos los objetos de un dibujo

Para especificar las frecuencias de la trama de medios tonos para todos los objetos de un dibujo, utilice la ventana de diálogo Opciones de impresión.

- 1** Seleccione Imprimir en el menú ARCHIVO. Aparecerá la ventana de diálogo *Opciones de impresión*. Puede elegir entre *Frecuencia de la trama por defecto*, o *Personalizada*. Esta última sólo está disponible con una impresora PostScript.
- 2** Elija *Por defecto* o *Personalizada*. Estas opciones le permiten seleccionar una frecuencia de trama dependiendo de si imprime compuestos o separaciones de color.

Compuestos:

Si imprime compuestos, elija *Del dispositivo* si no desea que CorelDRAW envíe comandos a la impresora para ajustar la frecuencia de la trama (es decir, si quiere usar la frecuencia de trama por defecto de la impresora). La frecuencia de la trama quedará determinada por la impresora PostScript que esté utilizando. Las impresoras distintas también tendrán tramas por defecto distintas, según el tipo de resolución de la impresora. Por ejemplo, la Apple LaserWriter de 300 dpi tiene una trama por defecto de 60 líneas por pulgada, mientras que las PostScript con capacidad para imprimir a 2540 dpi tienen valores de la trama por defecto más altos.

Si no está seguro de los valores de la trama por defecto de la impresora, o desea utilizar una distinta, seleccione *Personalizada* e introduzca la frecuencia en el recuadro.

Separaciones de color:

Si está imprimiendo separaciones de color, y quiere utilizar una frecuencia de trama distinta de 60, *es necesario* especificarlo con la opción *Personalizada*.

- 3** Seleccione cualquier otra opción que necesite y pulse *Aceptar*.

En la sección Manejar e imprimir archivos se tratan con más detalle estas opciones.

Especificar los ajustes de trama para los rellenos de objetos individuales

La especificación de los ajustes de la trama de medios tonos para los rellenos de objetos individuales anula cualquier frecuencia de trama seleccionada para el dibujo usando la ventana de diálogo *Opciones de impresión*. Puede asignar características especiales de trama a algunos objetos del dibujo, e imprimir el resto utilizando los ajustes de la trama por defecto de la impresora.

- 1** Seleccione el objeto cuyos ajustes desea especificar.
- 2** Pulse sobre la herramienta . En el menú lateral de , pulse sobre .
- 3** Pulse el botón *Opciones PostScript*, para que aparezca la ventana de diálogo *Opciones PostScript*.
- 4** Elija el tipo de frecuencia de trama que desee. Especifique los valores de la frecuencia y del ángulo, del modo indicado anteriormente. Pulse *ACEPTAR*.

Las tramas PostScript no aparecen en la ventana de Edición. Es necesario imprimir el dibujo para ver el efecto.

Asignar filetes a los objetos

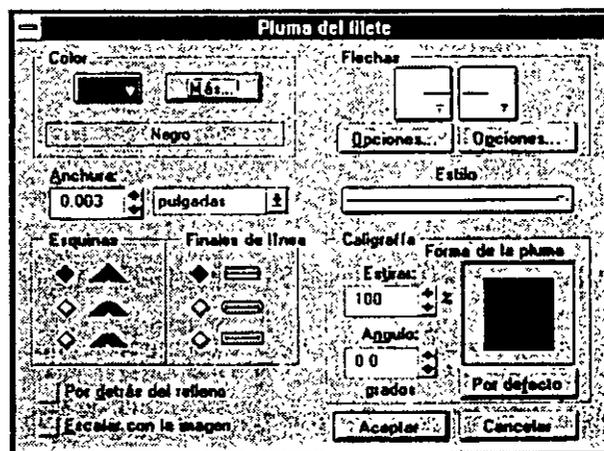
Cuando dibuje objetos en CorelDRAW, puede disfrutar de un gran control sobre cómo aparecerán en el dibujo, puesto que se pueden especificar muchos atributos de sus filetes. Los atributos del filete se especifican usando la herramienta Filete, , situada en la parte inferior de la caja de herramientas.

Asignar filetes a los objetos con la herramienta

Cuando se añade un objeto nuevo al dibujo, CorelDRAW lo dibuja automáticamente con los atributos de filete seleccionados en la ventana de diálogo *Pluma del filete*. Para cambiarlos, asegúrese de que no hay objetos seleccionados en el dibujo y pulse sobre  en el menú lateral . Aparecerá la siguiente ventana de diálogo:



En esta ventana, elija entre definir atributos del filete para todos los objetos, sólo para objetos de texto, o para otros objetos (es decir, todos los objetos excepto los de texto). En adelante, cuando añada un objeto nuevo, se dibujará con los atributos que ha especificado para ese tipo concreto de objeto. Estos atributos se pueden cambiar tan a menudo como se desee. Una vez seleccionada una opción, pulse ACEPTAR. Aparece la siguiente ventana de diálogo *Pluma del filete*.



Mediante los controles de esta ventana, puede especificar los atributos del filete, como forma y grosor de la pluma, así como el color y el estilo. También se pueden elegir figuras terminadas en línea o puntas de flecha, que aparecerán en los extremos de las líneas.

ABREVIATURA: Sin objetos seleccionados, pulsando F12 se muestra la ventana de diálogo *Pluma del filete para el nuevo objeto*.

Utilización de la persiana Filete



También se pueden asignar los atributos del filete usando la persiana Pluma del filete. Es una ventana de diálogo permanente, que sigue activa en pantalla hasta que se cierra. Esto permite hacer numerosos cambios en el dibujo sin tener que volver a abrir la correspondiente ventana de diálogo cada vez. También permite ver los efectos de las selecciones inmediatamente. Para acceder a la persiana Filete, pulse sobre  en el menú lateral Pluma del filete. Aparecerá la siguiente persiana:

La persiana permite asignar a los objetos seleccionados atributos como grosor, extremos de línea como puntas de flecha, estilo y color, seleccionándolos y pulsando sobre Aplicar. (Se explican a continuación.) Si no hay objetos seleccionados cuando se pulsa Aplicar, aparecerá la ventana de diálogo Pluma del filete para el nuevo objeto. Decida si quiere aplicar el estilo a todos los objetos, a los objetos de texto, o a otros objetos (es decir, a todos excepto los de texto). Pulse sobre una de las opciones y a continuación ACEPTAR..

Para acceder a la ventana de diálogo Pluma del filete más detallada, pulse sobre Editar. Para situar de nuevo la ventana en la pantalla, pulse sobre la barra de título y arrastre. Para plegar la ventana, pulse sobre  en la esquina superior derecha. Sólo se mostrará la barra de título. Para extenderla de nuevo, pulse de nuevo sobre .

Al pulsar sobre el recuadro del menú Control, aparece un menú desplegable. Seleccionando desplegar se extiende la ventana; y con plegar se vuelve a plegar. Si selecciona Organizar, la ventana se pliega y se coloca la barra de título en la esquina superior de la ventana de edición. Si tiene más de una persiana activa, seleccione *Organizar todo* para plegarlas y situar sus barras de título en la esquina superior de la ventana de edición. Finalmente, seleccionando Cerrar se cierra la persiana.

La persiana le permite editar rápidamente los parámetros del filete de un objeto. Para esto, primero debe mostrar el filete del objeto en el campo de visión de la pantalla. Pulse sobre el botón *Actualizar desde* y después sobre el filete del objeto. Los parámetros del filete aparecerán en la persiana. Una vez editados, pulse sobre *Aplicar* para aplicar los nuevos parámetros al objeto.

Cambiar los atributos por defecto de la pluma del filete

Elegir un estilo de línea

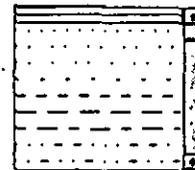
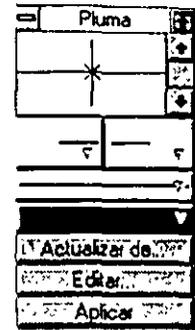
Pulse sobre  en el menú lateral Pluma del filete. Después, sobre el campo *Estilo* de la ventana de diálogo Pluma del filete. Aparece una lista desplegable de los estilos de línea discontinua y de puntos. Para seleccionar un estilo, pulse sobre él. Para aplicarlo a un objeto seleccionado, pulse sobre *ACEPTAR*.

También se pueden especificar los tipos de esquina y finales de línea que tendrán las líneas del objeto, usando las opciones *Esquinas* y *Finales de línea*. En los siguientes ejemplos, verá que algunas rayas tienen finales redondeados. Estos se crean seleccionando redondeado como tipo de *final de línea*. Para crear una línea de puntos, aplique los finales redondeados a un estilo con segmentos cortos, muy espaciados. Si quiere convertir una línea de puntos o discontinua en una sólida, seleccione el primer estilo de la lista. Como los finales de línea redondeados se proyectan fuera de los extremos de las rayas, no es posible crear líneas de puntos con segmentos perfectamente redondeados. Como máximo, los segmentos tendrán una apariencia ovalada o en forma de cigarro, que será más pronunciada cuanto mayor sea el grosor de la línea.

Se pueden crear estilos de línea de puntos y discontinuas personalizados mediante la edición de un archivo del directorio de CorelDRAW llamado CORELDRW.DOT. Para más información, consulte la sección *Referencias* en la Ayuda en línea de CorelDRAW.

Para elegir un estilo de línea en la persiana:

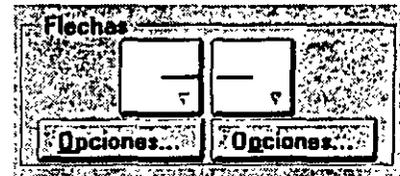
- 1** Pulse sobre  en el menú lateral Pluma del filete para acceder a la persiana.
- 2** Pulse sobre el tercer campo de la persiana. Aparecerá un menú lateral, mostrando los tipos de línea de puntos y discontinua disponibles. Pulse sobre las flechas de desplazamiento para buscar los tipos disponibles.
- 3** Para seleccionar un tipo de línea, pulse sobre él. La selección se mostrará en la persiana. Para aplicarla a una línea seleccionada, pulse sobre Aplicar.



Elegir un tipo de final de línea

CorelDRAW proporciona distintos tipos de finales de línea o *puntas de flecha*. También puede crear tipos propios con las herramientas de dibujo. Esto se hace con el comando *Crear Flecha* del menú ESPECIAL y se trata de forma detallada en el capítulo Personalizar CorelDRAW.

En la sección Flechas de la ventana de diálogo *Pluma del filete* hay dos recuadros que muestran los estilos de puntas de flecha actualmente seleccionados. El del recuadro izquierdo se aplica al principio de la línea; y el que está en el recuadro derecho al final de la línea. (Para determinar qué extremo es el principio de una línea, pulse sobre la línea con la herramienta  y busque qué nodo es más grande que los otros. El nodo más grande es el principio). Al pulsar los botones de las *Flechas* inicial o final, aparece una lista de los tipos de puntas de flecha disponibles. Use la flecha de desplazamiento para moverse por la lista.



Para seleccionar una punta de flecha, pulse sobre ella. Se mostrará en el campo *Flechas*. Para aplicársela a una línea seleccionada, pulse sobre ACEPTAR.

Para borrar una punta de flecha de la lista, pulse sobre el botón Opciones y seleccione *Borrar de la lista* en la lista desplegable.

Para borrar una punta de flecha de una línea, pulse sobre *Opciones* y seleccione *Ninguna*.

Para cambiar las puntas de flecha inicial y final, pulse sobre el botón *Opciones* y seleccione *Cambiar*.

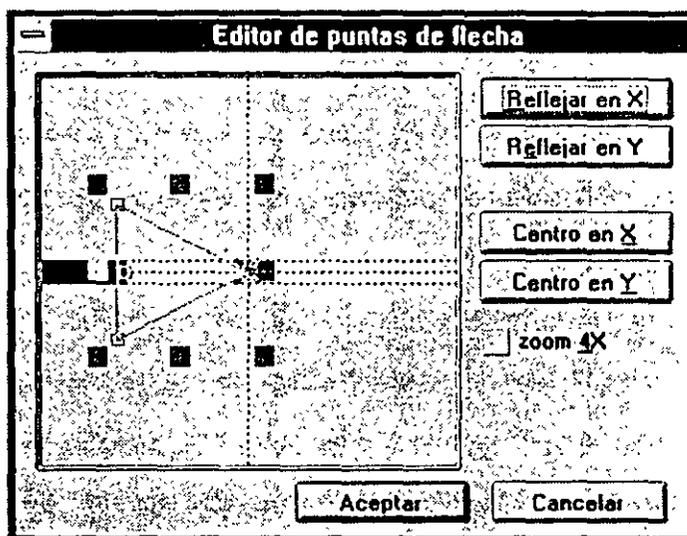
Elegir un tipo de final de línea usando la persiana

Se pueden asignar tipos de finales de línea o *puntas de flecha* usando la persiana Pluma del filete. Los dos campos de la segunda fila de la persiana se usan para asignar puntas de flecha a las líneas. Para aplicar una punta de flecha al principio de una línea seleccionada, pulse sobre el campo punta de flecha izquierda. Aparecerá un menú desplegable mostrando los tipos de puntas de flecha. Use las flechas de desplazamiento para ver todas. Para seleccionarla, pulse sobre ella. Pulse sobre *Aplicar* para aplicarla a una línea seleccionada.

Para aplicar una punta de flecha al final de una línea, siga los mismos pasos pero en el campo punta de flecha a la derecha de la persiana. Para acceder a la ventana de diálogo *Pluma del filete* más detallada, pulse sobre *Editar*.

Editar puntas de flecha

Para editar una punta de flecha, selecciónela en el campo *Flechas* de la ventana de diálogo Pluma del filete. Pulse sobre Opciones y después seleccione Editar en la lista desplegable. Aparece el Editor de puntas de flecha, que le permite cambiar su tamaño y situarla con respecto al extremo de la línea, usando las siguientes opciones:

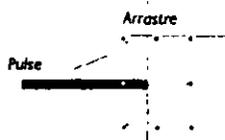


Línea de Referencia:

Línea negra sólida que representa la línea a la que se aplicarán las flechas. Mientras que la línea del dibujo puede ser más o menos gruesa, ésta tiene un grosor relativo de 1/2 pulgada. Esto es para ayudarle a calcular el tamaño de la punta de flecha con respecto a la línea, que viene determinado por el grosor de la línea del dibujo.

Líneas guía:

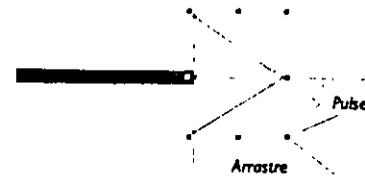
Permite situar la punta de flecha de forma precisa. El nodo que se usa para mover las puntas de flecha encaja en la línea guía a medida que nos acercamos a ella.



Si quiere aplicar la punta de flecha al extremo de la línea, pulse sobre uno de los nodos huecos y arrastre hacia la línea guía vertical

Mover Nodos:

Le permite mover la punta de flecha arrastrando los marcadores huecos a lo largo del filete. También se puede mover la línea de referencia arrastrando el marcador hueco hasta el final de la línea.



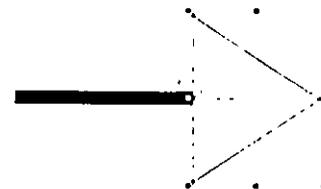
Para aumentar el tamaño de una punta de flecha, pulse sobre uno de los tiradores y arrastre en diagonal; entonces...

Tiradores para estirar/escalar

Permite estirar la flecha arrastrando los marcadores sólidos laterales o escalarla arrastrando los marcadores sólidos de las esquinas.

Reflejar en X:

Refleja la punta de flecha sobre la línea guía vertical.



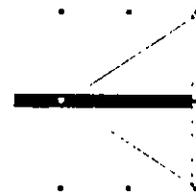
Reflejar en Y:

Refleja la punta de flecha sobre la línea guía horizontal situada más al centro.

pulse en Centrar en Y para centrar la punta de flecha en la línea de referencia

**Centrar en X/
Centrar en Y:**

Centra la punta de flecha horizontal o verticalmente respecto a la cruz del centro del Editor de puntas de flecha. Utilice estos comandos después de estirar o escalar si quiere centrar la punta de flecha sobre la línea.



Reflejar en X gira la punta de flecha verticalmente

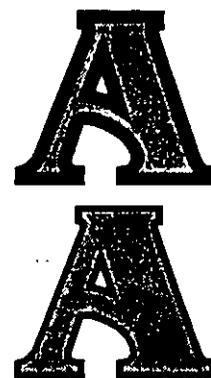
Zoom 4X:

Amplía la punta de flecha por un factor cuatro, permitiendo situarla de forma precisa.

Una vez editada, pulse sobre *Aceptar*. Se mostrará la nueva punta de flecha en la ventana de diálogo. Pulse sobre *Aceptar* para aplicarla a la línea seleccionada.

Dibujar un filete detrás del relleno del objeto

Para dibujar el filete de un objeto detrás del relleno, pulse sobre *Detrás del relleno* en la ventana de diálogo Pluma del filete. Aparecerá una marca de comprobación en el recuadro. (Pulse de nuevo sobre el recuadro para desactivarlo.) El efecto es más notorio con líneas gruesas, como se muestra aquí. Esta opción es de gran importancia al trabajar con texto. Normalmente preferirá tenerla activada si está creando texto con filetes. De esta forma, la zona con relleno conserva la forma del carácter tal y como se diseñó originalmente. Si el filete está detrás del relleno, sólo es visible la mitad del filete. Como resultado, los filetes parecen tener la mitad del grosor especificado.



Escalar un filete al tamaño del objeto

Al seleccionar *Escalar con la Imagen* en la ventana de diálogo Pluma del filete, CorelDRAW cambia automáticamente el filete al escalar el objeto. Cuando se agranda el objeto, el filete se hace más grueso; y cuando se reduce, se reduce también el grosor del filete. Cuando escala el objeto, CorelDRAW actualiza la anchura de la pluma en la ventana de diálogo para reflejar el nuevo valor. Al girar un objeto y activar *Escalar con la Imagen*, el ángulo de la Forma de la pluma, usado para los efectos caligráficos de la pluma, también gira con el objeto, de modo que el aspecto del objeto permanezca...

ce inalterable. El ángulo de la Forma de la pluma mostrado en la ventana de diálogo se actualizará para reflejar el nuevo valor a medida que gira el objeto. Si esta opción está desactivada, el grosor del filete no varía al escalar el objeto. Por lo tanto, la rotación de un objeto con un efecto caligráfico puede alterar su aspecto.

Cómo dibujar las esquinas de un objeto

El campo Esquinas de la ventana de diálogo Pluma del filete ofrece tres opciones para determinar cómo dibujar los filetes que contienen esquinas agudas, como se muestra a continuación:



Aguda:

Es la primera opción del campo Esquinas. Los bordes exteriores de las dos líneas unidas se extienden hasta encontrarse. Para evitar los puntos de esquina que se extiendan fuera de la esquina real en ángulos pequeños, existe un "Límite de esquinado". El Límite de Esquinado es el ángulo debajo del cual CorelDRAW corta una esquina automáticamente en lugar de crear una articulación de esquinado. Para cambiar su ángulo, pulse sobre Preferencias en el Menú ESPECIAL. Cambie el valor en el campo Límite de esquinado y después pulse Aceptar.

Redondeada:

Al seleccionar esta segunda opción, se dibuja un arco circular alrededor del punto donde se unen dos líneas.

Biselada:

Cuando se selecciona esta tercera opción, se rellena el corte resultante entre los finales de las líneas.

Elegir un final de línea

El campo Finales de línea de la ventana de diálogo Pluma del filete le permite elegir entre tres tipos de finales de línea, como se muestra a continuación:

Cortado:



Esta primera opción corta la línea en sus extremos de forma cuadrada, de modo que no se extiende más allá del punto final.

Redondeado:



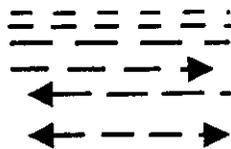
Crea un arco semicircular con un diámetro igual al grosor de la línea a dibujar.

Cuadrado:



Cuando se selecciona esta tercera opción, la línea se extiende más allá del punto final con una distancia igual a la mitad del grosor de la línea y se hace cuadrada.

Cuando elige un final de línea, éste se aplica a ambos extremos y a todos los finales de segmento de las líneas discontinuas.



Crear filetes caligráficos

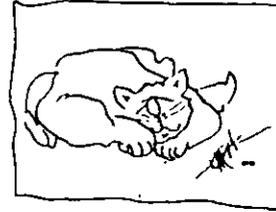
En la parte inferior de la ventana de diálogo Pluma del filete están las opciones de Caligrafía para controlar la forma de la pluma. Permiten crear efectos caligráficos de pluma en los filetes, permitiéndole definir la forma y la orientación de la Pluma del filete.

Normalmente, la forma de la Pluma del filete es un cuadrado de una anchura especificada.

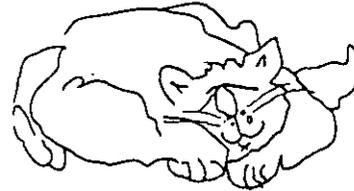
Puede hacer los filetes más finos y más gruesos y cambiar el ángulo del filete, cambiando el valor en los campos Estirar y *Ángulos*. Para estirar y reducir el cuadrado de la pluma del filete, introduzca un valor de porcentaje en el campo *Estirar*. Cuando se ha establecido el valor por defecto, 100%, la forma de la pluma es un cuadrado. Para rotar la orientación de la pluma, introduzca un valor de porcentaje en el campo *Ángulo*. Cuando se ha establecido el valor por defecto, 0%, la pluma es horizontal. Pulse sobre el botón *Por defecto* para ajustar de nuevo el ángulo y estirar a 0 y 100% respectivamente.

También puede pulsar sobre el recuadro *Forma del filete* para cambiar la anchura y el ángulo de la pluma de forma interactiva. El cursor adopta forma de cruz una vez que se ha movido al recuadro *Forma del filete*. Mantenga pulsado el botón del ratón y arrástrelo para cambiar la anchura y el ángulo de la pluma. Los valores de los campos *Estirar* y *Ángulo* cambiarán para reflejar los ajustes realizados. Suelte el botón del ratón cuando tenga el ángulo y la anchura deseados.

Una anchura de 0.001 imprime la línea más fina posible. Tenga cuidado si cambia la impresora al usar esta opción, puesto que las líneas 0.001 aparecerán como 1/300" en una impresora láser normal. Se imprimirán *mucho más finas* en impresoras de alta resolución. Si no quiere ninguna línea, seleccione el valor X (Ninguno) en el menú lateral Φ . Puede cambiar las unidades de anchura pulsando sobre la unidad visualizada (ej., pulgadas). Aparece un menú desplegable. Pulse sobre pulgadas, milímetros, picas y puntos, puntos de fracciones. El valor se convertirá de forma automática para reflejar las nuevas unidades.



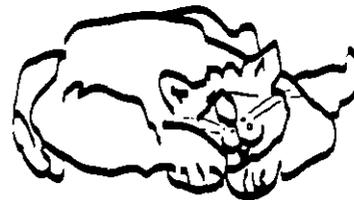
Un ejemplo usando la pluma caligráfica CoreIDRAW.



pluma = .02°, 0°, 100%



pluma = .04°, 42°, 14%



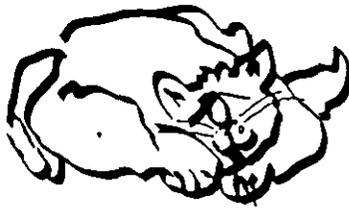
pluma = .10°, 0°, 1%



pluma = .10°, 90°, 1%



pluma = .12°, -48°, 12%



pluma = .12", 42", 12%

Si cambia los ajustes de las Esquinas a esquinas redondeadas, la forma de la pluma mostrada se convertirá en una elipse.



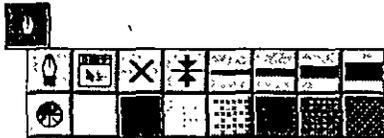
Este último ejemplo muestra cómo pueden afectar las distintas formas de la Pluma del filete al aspecto del texto. Observe que la "D" tiene esquinas redondeadas; "R" tiene un filete grueso con esquinas agudas delante del relleno; "a" tiene una pluma caligráfica con el filete situado detrás del relleno; "W" tiene un filete fino en la parte superior del relleno con esquinas redondeadas.

Borrar el filete de un objeto

Para borrar el filete de un objeto seleccionado, seleccione **X** en el menú lateral Filete, o pulse sobre **X** en el extremo izquierdo de la paleta de colores con el botón secundario del ratón. El filete del objeto se borrará; sólo será visible el relleno. El filete no aparecerá en la ventana de edición si está trabajando en simulación editable, pero en visión de dibujo de líneas, aparecerá un filete esquemático.

Elegir un grosor para el filete

Para elegir un grosor para el filete, use las primeras cinco opciones de grosor de línea que siguen a **X** en la fila superior del menú lateral Pluma del filete. Estas anchuras comienzan con una Línea muy fina (1/4pto) y llegan hasta 24 puntos. Le permiten cambiar rápidamente la anchura de las líneas.



Al seleccionar una de estas anchuras, la pluma adopta la anchura especificada con **Ángulo = 0** **Estirar = 100%**. Los otros ajustes para las líneas seleccionadas, que incluyen esquinas, finales, por detrás del relleno y *Escalar con la imagen* no varían.

Para elegir un grosor para el filete usando la persiana:

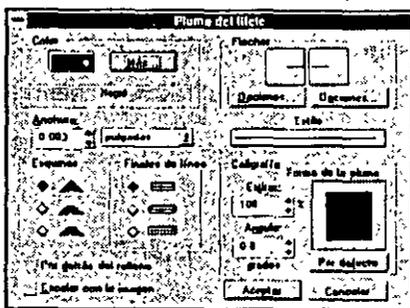
- 1** Seleccione el objeto al que quiere aplicar el grosor del filete.
- 2** Acceda a la persiana desde el menú lateral Pluma del filete. El campo superior de la persiana, grosor de línea, muestra el grosor por defecto de línea muy fina.
- 3** Pulse sobre la flecha de desplazamiento hacia arriba o hacia abajo. Cada vez que pulsa, el grosor de línea aumenta o disminuye en 0.01 pulgadas.

- 4 Una vez mostrado el grosor deseado, pulse sobre *Aplicar*. El grosor de línea se aplica al objeto seleccionado.

Para borrar el filete de un objeto usando la persiana, pulse sobre la flecha de desplazamiento hacia arriba o hacia abajo hasta que aparezca una cruz en el campo grosor de línea. Este ajuste es sin filete. Pulse sobre *Aplicar* para borrar el filete de un objeto seleccionado.

Asignar un filete con color a un objeto

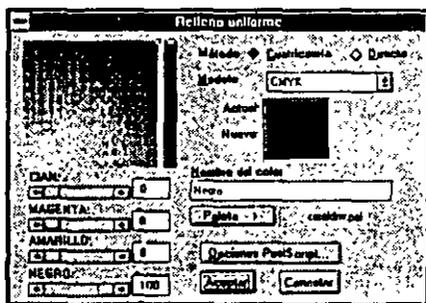
Al principio del menú lateral filete se encuentra el icono Pluma del filete, . Cuando se selecciona , aparece la siguiente ventana de diálogo:



Además de permitir especificar un color para el filete, en esta ventana también puede elegir una anchura de línea, una forma de pluma del filete, puntas de flecha para los finales de línea, un estilo de línea y estilos de finales de línea y de esquinas. Estas opciones se describen más adelante en este capítulo.

Para elegir un color del filete, pulse sobre la muestra de color en el campo Color. Selecciona un color de la paleta, que aparece al pulsar sobre ella. Pulse sobre *Aceptar* para asignar el color al filete del objeto.

Para elegir un color de la ventana de diálogo *Color del filete más detallada*, pulse sobre *Más*. Aparece la siguiente ventana de diálogo:



Esta ventana de diálogo utiliza la cuatricomía CMYK para definir los colores. Es una de las seis ventanas de diálogo diferentes que se pueden usar. La mostrada anteriormente es casi idéntica a la que aparecerá la primera vez que seleccione un Color de relleno uniforme usando la herramienta .

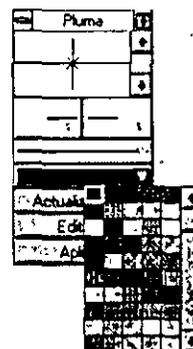
Estas ventanas de diálogo contienen controles de selección de color para establecer el color para el filete del objeto seleccionado. Una muestra del Color del filete actual del objeto aparece en la parte superior derecha del recuadro. Debajo de esta ventana está el nombre del color.

CorelDRAW le permite definir el color usando uno de los dos métodos de especificación de color: Color de cuatricomía o directo. Si elige el método de Color de cuatricomía, existen tres patrones disponibles para crear los colores: CMYK, RGB y HSB. (Estos patrones se tratan de forma detallada en el capítulo Crear colores y Manejar las paletas de colores). Se puede cambiar de uno a otro en cualquier momento. Sin embargo, es aconsejable utilizar el mismo método para todos los objetos si es posible. La ventana de diálogo Color del filete que se mostrará en cualquier momento después de utilizar por primera vez CorelDRAW, será la utilizada más recientemente. El color especificado en esta ventana se aplicará al objeto seleccionado al pulsar Aceptar. Las opciones de la ventana de diálogo Color del filete se tratan ampliamente en el capítulo Crear colores y Manejar las paletas de colores.

ABREVIATURA: Si selecciona un objeto y pulsa MAYÚS + F12 se abre la ventana de diálogo Pluma del filete. También puede aplicar color al filete del objeto seleccionado usando la paleta de colores de la parte inferior de la pantalla de CorelDRAW. Si pulsa con el botón secundario del ratón sobre cualquiera de las muestras de color de la paleta, se asignará a un objeto seleccionado. (con el botón primario se aplica un color de relleno). Para ver todos los colores de la paleta, pulse sobre las flechas de la barra de desplazamiento en la parte inferior de la pantalla.

Elegir un color para el filete usando la persiana Pluma del filete

Puede elegir los colores del filete usando la persiana Pluma del filete. Ésta incluye una paleta de colores para seleccionarlos, y permite el acceso a la ventana de diálogo más detallada Color del filete pulsando sobre *Editar* y después sobre *Más* en la ventana de diálogo *Pluma del filete*.



Para elegir un color para el filete:

- 1** Pulse sobre  en el menú lateral Pluma del filete para acceder a la persiana.
- 2** Pulse sobre la barra situada sobre *Actualizar desde*. Aparece una paleta de colores. Use las flechas de la barra de desplazamiento para ver los colores disponibles. Si desea un color que no aparece en la paleta, pulse sobre *Editar* para acceder a la ventana de diálogo más detallada Color del filete.
- 3** Para seleccionar un color, pulse sobre él. Para aplicarlo al filete de uno o varios objetos seleccionados, pulse sobre Aplicar.

Elegir una Frecuencia de la trama de medios tonos PostScript

La opción Frecuencia de trama de medios tonos de la ventana de diálogo *Controles PostScript* permite elegir frecuencias en líneas por pulgadas (lpi).

Puede obtener interesantes efectos usando un valor bajo (ej., 10) para la *Frecuencia* de la trama. Si envía los archivos a un dispositivo de salida de alta resolución, como la Linotronic y no quiere que aparezca el patrón de la trama, utilice un valor de 100 o más. Si está imprimiendo en una impresora láser estándar 300 dpi, será preferible un valor entre 60 y 80. Si elige un valor superior, no dispondrá de muchos niveles de gris al imprimir. He aquí una tabla que muestra la relación entre la frecuencia de trama y el número de niveles de gris:

Frecuencia de la trama de medios tonos	Número de niveles de gris		
	300 dpi	600 dpi	1200 dpi
30 líneas/pulgada	101	401	1600
60 líneas/pulgada	26	101	401
100 líneas/pulgada	10	37	145
120 líneas/pulgada	7	26	101

Si va a reproducir la impresión para su distribución usando fotocopias, debe usar una frecuencia de trama basta: como máximo 60 lpi.

Asignar un filete con tonos de gris a un objeto

Después del icono de color personalizado en la segunda fila del menú lateral Filete hay siete muestras de color del filete: blanco, negro y cinco tonos de gris. La selección de cualquiera de ellos, sólo modifica el color del filete de un objeto. No afecta a los ajustes de la *Trama de medios tonos PostScript*. Para aplicar un tono de gris al filete del objeto seleccionado, pulse sobre la muestra de color.

Para dibujar todo en tonos de gris, mantenga el color como NEGRO y ajuste el parámetro *Tinta %*. Recuerde, si usa una impresora PostScript y desea acceder a los parámetros de la Trama de medios tonos PostScript, es necesario utilizar el color Directo para especificar los grises.

Si va a imprimir con una impresora en blanco y negro, o a importar el dibujo en un paquete de programas de visión general de página que no admite la impresión en color, sólo tiene que usar el color NEGRO y asociarle tintas de gris.

Copiar el filete de un objeto

Con CorelDRAW puede copiar con rapidez el filete de un objeto a otro.

Para copiar el filete de un objeto

- 1** Use la herramienta  para seleccionar el objeto u objetos en los que desea copiar el filete (destino).
- 2** Seleccione Copiar estilo de en el menú EDICIÓN.
- 3** Seleccione Pluma del filete y/o Color del filete. Pulse sobre Aceptar.
- 4** Volverá al dibujo. El cursor adopta una forma especial "¿De?".

- 5** Pulse sobre el filete del objeto cuyos atributos quiere copiar (origen). Si el objeto tiene relleno, puede pulsar sobre el filete o sobre el interior. El cursor permanecerá en pantalla hasta que se seleccione un objeto.
- 6** Cuando haya seleccionado un objeto, desaparecerá el cursor *Desde?* y los atributos del filete se asignarán al objeto destino.

Copiar el filete de un objeto usando la persiana Pluma del filete

La persiana Pluma del filete proporciona una forma rápida para copiar los atributos del filete de un objeto a otro. Acceda a la persiana desde el menú lateral  y siga estos pasos:

- 1** Seleccione el objeto u objetos en los que desea copiar un filete (destino).
- 2** Pulse sobre Actualizar desde en la persiana.
- 3** Con el cursor especial *Desde?*, pulse sobre el objeto cuyos atributos quiere copiar (origen).
- 4** Pulse Aplicar. Los atributos del filete se copiarán al objeto destino seleccionado.

Transformar Objetos

Una vez seleccionado un objeto, se le pueden aplicar las siguientes transformaciones:

- Estirar y escalar
- Reflejar
- Mover
- Girar e Inclinarse

Se pueden aplicar transformaciones a cualquier entidad seleccionada, como por ejemplo, a un objeto, a varios objetos o a un grupo de objetos. Para evitar un exceso de explicaciones, nos referiremos a un único objeto seleccionado. Salvo que se indique lo contrario, se puede aplicar la transformación a un grupo, a varios grupos seleccionados y/o también a objetos.

Todas estas transformaciones están disponibles sin usar ningún comando de menú. Se puede transformar de forma interactiva un objeto seleccionado en la pantalla arrastrando el ratón. Esto afecta a una copia temporal del recuadro sobreiluminado del objeto. Excepto en la operación de mover, CorelDRAW sólo muestra el recuadro sobreiluminado durante las transformaciones. Esto hace más rápido el funcionamiento. Al soltar el botón del ratón, la entidad se dibuja en su nueva forma y/o posición.

Si mantiene pulsada la tecla CTRL mientras realiza las transformaciones, se *limitará* el resultado. Este efecto depende del tipo de transformación aplicada al objeto. Debe soltar el botón del ratón antes de soltar la tecla CTRL para garantizar la limitación.

Si pulsa la tecla + en el teclado numérico, o el botón secundario del ratón al mismo tiempo que lo arrastra, el objeto original se mantendrá detrás, y se crea y transforma una copia.

Al transformar objetos con patrones de relleno en dos colores o en todos los colores, el objeto se transforma, pero el tamaño y la orientación del patrón permanecen sin cambios.

Mover Objetos

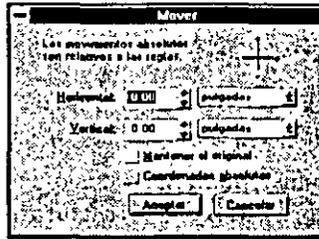
Usar el Comando Mover del menú Transformar

Para mover objetos, seleccione Mover en el menú TRANSFORMAR. Utilice este comando cuando necesita un control preciso sobre la colocación de un objeto o de un grupo de objetos. La ventana de diálogo le permite:

- mover objetos a una distancia específica
- mover objetos a una posición exacta especificando sus coordenadas
- mover una copia del objeto en lugar del propio objeto

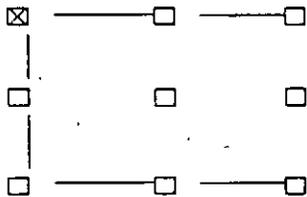
¶ Para mover un objeto a una distancia específica

- 1 Seleccione el objeto (o grupo de objetos) que desea mover.
- 2 Seleccione *Mover* en el menú TRANSFORMAR.



- 3 Introduzca la distancia deseada en los campos *Horizontal* y *Vertical*. Los valores positivos mueven el objeto hacia arriba y hacia la derecha, mientras que los valores negativos lo mueven hacia abajo y hacia la izquierda. Para cambiar a una unidad de medida distinta, pulse sobre el nombre de la unidad actual (ej., pulgadas) y seleccione una unidad distinta en el menú desplegable.
- 4 Pulse sobre *Mantener el original* si sólo quiere mover una copia del objeto, después pulse *Aceptar*.

¶ Para mover un objeto a una posición exacta



Para mover un objeto a una posición exacta, debe especificar un conjunto de coordenadas. Para ello, será necesario mostrar las reglas. Seleccione *Mostrar reglas* en el menú VER.

- 1 Seleccione el objeto (u objetos) que quiere mover.
- 2 Pulse sobre *Coordenadas absolutas*. Aparece un recuadro similar al recuadro sobreiluminado que rodea al objeto seleccionado. Los nodos le permiten especificar qué parte del objeto estará en las coordenadas seleccionadas. Por ejemplo, si quiere centrar el objeto sobre las coordenadas, pulse sobre el nodo del centro.
- 3 Pulse sobre el nodo deseado.
- 4 Introduzca las coordenadas *Horizontal* y *Vertical*.
Para señalar la nueva posición del objeto antes de seleccionar *Mover*, utilice el cursor de cruz de la regla. Esto borra los orígenes de la regla (el punto donde aparece "0" en cada regla), permitiendo introducir ceros para las coordenadas. Consulte el comando *Mostrar Reglas* en la sección Organizar Objetos para más información sobre el cursor de cruz de la regla.
- 5 Pulse sobre *Mantener el original* si quiere mover una copia del objeto. Pulse *ACEPTAR*.

Mover objetos usando el ratón

1 Seleccione el objeto con la herramienta .

2 Pulse con el botón del ratón sobre un punto del filete del objeto o dentro de un área rellena de un objeto relleno en modo simulación editable. Aparece un recuadro de puntos sobreiluminado. Arrástrelo a la posición deseada. Para que no se muevan accidentalmente los objetos cuando son seleccionados, debe arrastrar el cursor al menos tres pixels, de modo que CorelDRAW comience a mover el objeto. Una vez superada la zona de seguridad de tres pixels, el cursor se convertirá temporalmente en el cursor de movimiento,  y aparecerá el recuadro sobreiluminado. Si hace una pausa momentánea mientras arrastra, el objeto se dibujará. Esto permite ver el objeto en diferentes posiciones sin tener que soltar el botón del ratón con cada movimiento.

Cuando mueva varios objetos de una vez, percibirá que volver a dibujar cada vez que se hace una pausa, retrasa la operación. Si lo prefiere, puede redibujar los objetos sólo después de haber soltado el botón del ratón. Para más información, ver la sección "Información relacionada con el Software" en la sección "Referencia" de la ayuda de CorelDRAW.

3 Suelte el botón del ratón cuando el objeto esté situado correctamente.

Los objetos se pueden mover cuando se seleccionan para estirar/escalar o para girar/inclinar.

Cuando se haya familiarizado con el uso de CorelDRAW, puede ahorrar tiempo seleccionando y moviendo con una sola acción del ratón. Si selecciona un objeto no seleccionado pulsando y manteniendo pulsado el botón del ratón, puede empezar inmediatamente a moverlo arrastrándolo. Recuerde que tiene que mover el cursor al menos 3 pixels para iniciar la acción de mover.

Mover objetos en incrementos empujando

Las teclas de cursor del teclado le permiten mover o "empujar" objetos seleccionados en la dirección indicada por la flecha de la tecla. Si la mantiene pulsada, el objeto se moverá en pasos continuados. El ajuste de *Empujar* de la ventana de opciones de Preferencias controla a qué distancia se moverán los objetos cada vez que se pulsa una de las teclas de cursor. Para más información, vea la sección Personalizar CorelDRAW.

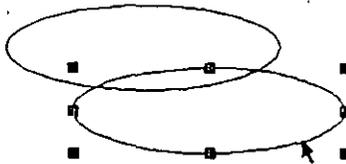
La Línea de estado le ayuda a establecer de forma precisa los valores de movimiento proporcionándole una lectura numérica del cambio de posición.

Limitar el movimiento del objeto

Si usa la tecla Limitar (CTRL) mientras mueve un objeto, el movimiento se limitará a horizontal o a vertical a partir del punto de partida original.

Limitar sólo tiene efecto cuando se mantiene pulsada la tecla CTRL. Por lo tanto, debe soltar el botón del ratón antes de soltar la tecla CTRL para asegurar que el resultado final queda limitado.

Mantener una copia del objeto original



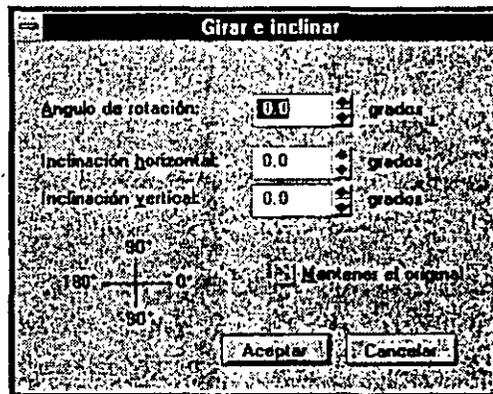
Si pulsa el botón secundario del ratón al mismo tiempo que mueve un objeto, se mantendrá una copia del objeto en su posición original. Esto ocurre aunque haya asignado otra función al botón secundario mediante la opción *Ratón* de la ventana de diálogo *Preferencias*.

Girar objetos

Usando el comando Girar e Inclinar

Una forma sencilla de girar objetos consiste en utilizar el \$IMenú; Transformar comando Girar e Inclinar del menú TRANSFORMAR.

Seleccione el objeto que quiere girar y seleccione *Girar e Inclinar*. Aparece la ventana de diálogo *Girar e Inclinar*, donde se introducen los valores para la cantidad de inclinación deseada.



Para girar un objeto, introduzca un valor en el campo *Ángulo de rotación*. Si quiere mantener una copia del objeto original, pulse sobre *Mantener el original*, y después **ACEPTAR**.

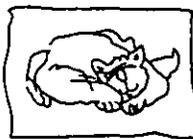


Imagen original



Rotación en 45°



Inclinación horizontal de 45°

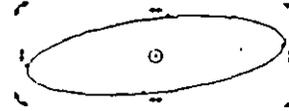
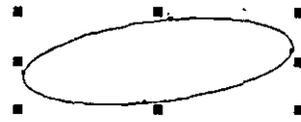


Inclinación vertical de 45°

Girar objetos usando el ratón

Cuando se selecciona un objeto por primera vez, aparece el recuadro sobreiluminado estirar/escalar normal. Es posible reconocerlo por el aspecto de los tiradores. Para girar o inclinar un objeto, debe introducir primero el modo Girar/Inclinar:

- Pulsando por segunda vez sobre el filete de un objeto ya seleccionado, o,
- Pulsando dos veces sobre el filete de un objeto no seleccionado.

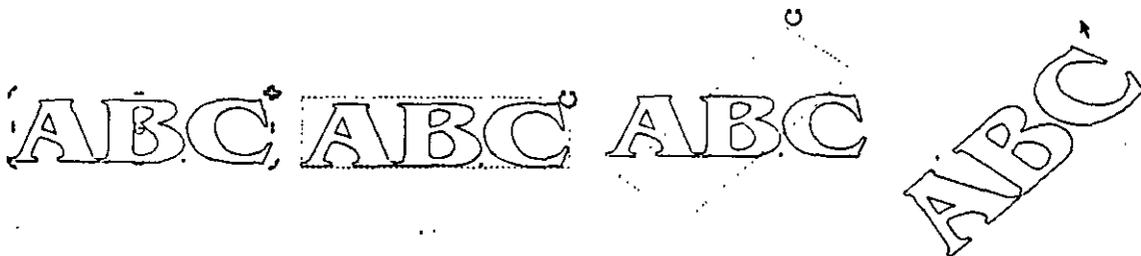


Este método permite cambiar rápida y fácilmente entre las operaciones Estirar/escalar y Girar/Inclinar. Se puede mover un objeto cuando está en cualquiera de los dos modos.

Para girar un objeto usando el ratón:

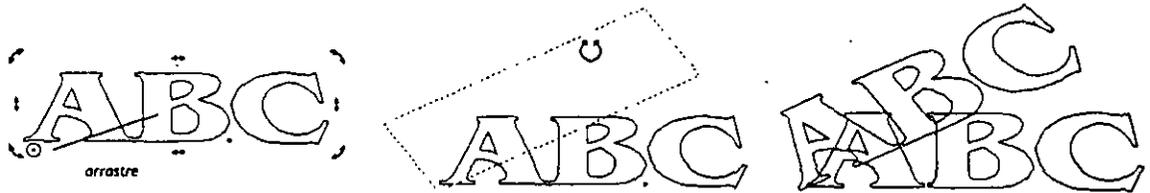
- 1** Introduzca el modo Girar/inclinar, como se describe anteriormente.
- 2** Mueva el cursor sobre uno de los tiradores de la esquina hasta que cambie a .
- 3** Gire el objeto sobre su centro de rotación arrastrando el tirador seleccionado en la dirección deseada. Un recuadro de puntos sobreiluminado representa el objeto mientras se rota.
- 4** Suelte el botón del ratón cuando el objeto se encuentre en el ángulo deseado. Entonces, se dibujará una versión rotada del objeto. Para mantener una copia del objeto original, pulse la tecla + en el teclado numérico o pulse el botón secundario del ratón antes de soltar el botón primario del ratón.

Después de girar el objeto, el recuadro sobreiluminado se dibuja de nuevo para adaptarse al nuevo objeto, pero con laterales horizontales y verticales. Esto hace difícil volver a la orientación original exacta del objeto, de modo que es recomendable asegurarse de que desea transformarlo. En caso contrario, seleccione *Des hacer* en el menú EDICION antes de continuar.



Mover el centro de rotación de un objeto

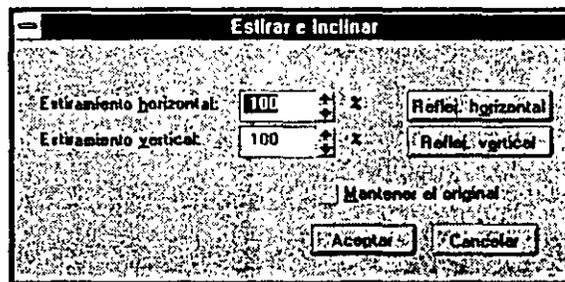
En el centro del recuadro que rodea al objeto seleccionado aparece un marcador especial, que representa el *centro de rotación*. Se puede mover el punto central arrastrándolo a una nueva posición. Sólo se mueve el punto del centro. Después, gire el objeto sobre su centro de rotación arrastrando una de las esquinas del recuadro sobreiluminado en la dirección deseada. Una vez trasladado el centro de rotación, éste permanecerá donde lo colocó respecto al objeto.



Estirar y escalar objetos

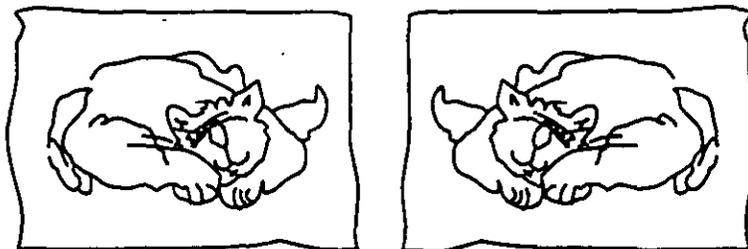
Usando el comando Estirar y Reflejar del menú TRANSFORMAR

Para estirar y escalar objetos, seleccione *Estirar y Reflejar* en el menú TRANSFORMAR. Aparece la siguiente ventana de diálogo, donde se introducen los valores específicos para la cantidad deseada para escalar o estirar. La transformación se producirá desde el centro del objeto.



Reflejar horizontal

Este comando ajusta el estiramiento horizontal a -100%, lo que hace que el objeto seleccionado se refleje sobre una línea imaginaria vertical a través del centro del objeto, como se muestra a continuación.



Reflejar vertical

Este comando ajusta el estiramiento vertical a -100%, lo que hace que el objeto seleccionado se refleje sobre una línea imaginaria horizontal a través del centro del objeto, como se muestra a continuación.

Pulse sobre *Mantener el original* para dejar una copia del objeto original.



Estirar un objeto usando el ratón

Cuando se selecciona un objeto, aparece el recuadro sobreiluminado Estirar/escalar. Si ha girado/inclinado el objeto, puede volver a Estirar/escalar pulsando en cualquier punto del filete del objeto seleccionado.

El término "estirar" se usa para describir ampliamente cómo cambia de forma un objeto estirándolo en una sola dirección. Esto hace que las proporciones del objeto también cambien. "Escalar" describe cómo cambiar la longitud y la anchura de un objeto al mismo tiempo, conservando sus proporciones.

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta
- 2 Mueva el cursor sobre uno de los "tiradores" laterales, de la parte superior o de la parte inferior hasta que cambie a
- 3 Arrastre el tirador en la dirección deseada. Un recuadro de puntos sobreiluminado aumentará o disminuirá a medida que arrastra el cursor.
- 4 Suelte el botón del ratón cuando el objeto alcance el tamaño deseado. Se redibujará una versión estirada del objeto.



Para escalar un objeto con el ratón

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta
- 2 Mueva el cursor sobre uno de los "tiradores" de la esquina hasta que cambie a
- 3 Arrastre el tirador en la dirección deseada. Un recuadro de puntos sobreiluminado aumentará o disminuirá al arrastrar el cursor.
- 4 Suelte el botón del ratón cuando el objeto alcance el tamaño deseado. Se redibujará una versión escalada del objeto. Para mantener una copia del objeto original, pulse la tecla + en el teclado numérico, o pulse el botón secundario del ratón antes de soltar el botón del ratón.



Cuando se escala un objeto, CorelDRAW escala automáticamente el grosor del filete si ha elegido la opción *Escalar con la imagen* en la ventana de diálogo Pluma de filete. Sin embargo, cuando se estira un objeto, el grosor de filete no se mantiene, ni siquiera si *Escalar con la imagen* está activado. Esto se debe a que cuando se estira un objeto, sus proporciones no se mantienen; pero cuando se escala arrastrando los tiradores de las diagonales, CorelDRAW limita la acción para mantener constantes las proporciones del objeto. Si desea distorsionar las proporciones de un objeto, estírelo arrastrando los tiradores laterales.

Usar la Línea de estado con Estirar y Escalar

La Línea de estado le ayuda a determinar valores precisos para estirar y escalar proporcionándole una lectura numérica de la cantidad. Si estira/escala un objeto que ya se ha estirado/escalado, recuerde que el valor mostrado se refiere a la transformación actual y no a la cantidad acumulada. Un número negativo indica un reflejo.



Línea de estado durante el estiramiento vertical



Línea de estado al escalar

Limitación de la operación de Estirar/Escalar

Si mantiene pulsada la tecla Limitar (CTRL) al mismo tiempo que estira o escala un objeto, sólo lo podrá estirar en incrementos del 100% del tamaño de objeto. Esto le ofrece una forma rápida de crear una versión reflejada de un objeto, como se trata más adelante en "Reflejar".

La limitación sólo tiene efecto cuando se mantiene pulsada la tecla CTRL. Por lo tanto, debe soltar el botón del ratón antes que la tecla CTRL para asegurar que el resultado final queda limitado.

Estirar y escalar desde el centro

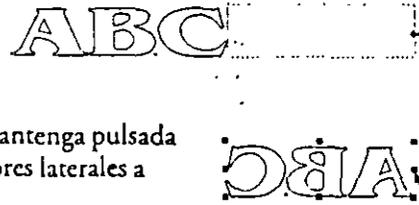
Al mantener pulsada la tecla MAYÚS mientras arrastra un nodo de la esquina del recuadro sobreiluminado del objeto, el objeto se estira o escala desde su centro.

Manteniendo pulsadas las teclas CTRL y MAYÚS al mismo tiempo que arrastra, se estira o escala el objeto en incrementos del 100% desde su centro.

Reflejar objetos

Usando el ratón

Reflejar simplemente es un caso especial de estiramiento. Si arrastra uno de los tiradores laterales a través del objeto hasta que aparezca al lado del objeto original, se creará un reflejo. Si quiere conseguir un reflejo perfecto, mantenga pulsada la tecla CTRL mientras arrastra uno de los tiradores laterales a través del objeto.



Mantener el original

Si pulsa la tecla + del teclado numérico o el botón secundario del ratón cuando refleja un objeto, se mantendrá una copia del objeto original. No es necesario mantener pulsada la tecla +.

Si quiere limitar la operación a un reflejo perfecto y mantener una copia del original, comience a estirar el objeto sin mantener pulsada la tecla CTRL. Haga el duplicado pulsando la tecla + del teclado numérico y después limite el reflejo con la tecla CTRL.



Inclinar objetos

Además de girar objetos, CorelDRAW también le permite inclinarlos. Mientras la rotación hace girar un objeto sobre su eje central, la inclinación hace que el objeto se incline vertical u horizontalmente.

Inclinar objetos usando el ratón

- 1 Introduzca el modo Girar/inclinar, como se describe en Girar objetos.
- 2 Sitúe el cursor sobre uno de los tiradores de la parte superior/inferior para inclinarlo horizontalmente, o uno de los tiradores laterales para hacerlo verticalmente, hasta que cambie a +.
- 3 Incline el objeto arrastrando el tirador seleccionado en la dirección deseada. Un recuadro de puntos sobreiluminado se inclinará a medida que arrastra el cursor.
- 4 Suelte el botón del ratón cuando el objeto se encuentre en el ángulo deseado.



Al soltar el botón del ratón, el recuadro sobreiluminado se dibuja de nuevo para adaptarse al nuevo objeto, pero con lados horizontales y verticales. Esto hace difícil volver a la orientación original exacta del objeto, de modo que

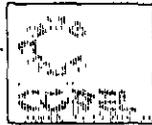


debe estar seguro de que quiere transformarlo. Si no, seleccione *Deshacer* en el menú EDICION antes de continuar

Girar e inclinar Bitmaps

Los bitmaps se pueden girar e inclinar como cualquier otro objeto. Sin embargo, un bitmap girado o inclinado en un ángulo distinto de 0° o 180° se presenta como un rectángulo gris. La esquina inferior izquierda de un bitmap contiene un triángulo blanco que le indica la orientación del bitmap.

Los bitmaps girados e inclinados sólo se pueden imprimir en una impresora PostScript.



Usar la Línea de estado con la operación Girar e Inclinare

La Línea de estado ayuda a establecer valores precisos para girar e inclinar un objeto proporcionándole una lectura numérica del ángulo. Si gira un objeto que ya se ha girado, recuerde que el ángulo mostrado hace referencia a la cantidad de inclinación actual, no al ángulo acumulado del objeto.



Limitar la operación de Girar e Inclinare

Si mantiene pulsada la tecla Control (CTRL) mientras gira o inclina un objeto, se limita el movimiento a incrementos del 15°. Puede cambiar este ángulo con el comando Curvas de la ventana de diálogo *Preferencias*. (Ver la sección Personalizar CorelDRAW para más información).

Si mantiene pulsada la tecla Control (CTRL) mientras arrastra el centro de rotación, lo limita a uno de los ocho tiradores del recuadro sobreiluminado o al punto central.

La limitación sólo tiene efecto cuando se mantiene pulsada la tecla CTRL. Por lo tanto, debe soltar el botón del ratón antes que la tecla CTRL para asegurar que el resultado final queda limitado.

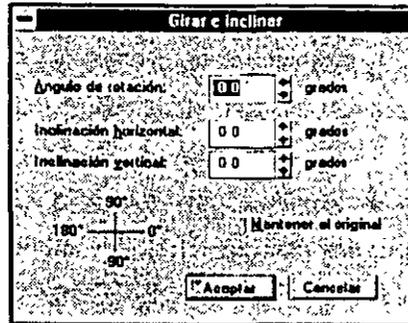
Mantener el original

Para conservar una copia del objeto original, pulse la tecla + del teclado numérico o el botón secundario del ratón cuando esté girando o inclinando el objeto. No es necesario mantener la tecla + pulsada.

Usar el Comando Girar e Inclinar del menú TRANSFORMAR

Con el comando *Girar e Inclinar* es muy sencillo inclinar los objetos. Seleccione el objeto que desea inclinar y *Girar e Inclinar* en el menú TRANSFORMAR. La ventana de diálogo que aparece le permite introducir valores específicos para la cantidad de inclinación horizontal y vertical deseada.

Para inclinar un objeto, introduzca un valor de inclinación en los recuadros de inclinación horizontal y/o vertical. También puede utilizar las flechas de desplazamiento hasta que se muestre el valor deseado. Si quiere mantener una copia del objeto original, pulse sobre *Mantener el original*. Pulse *ACEPTAR*.



Borrar transformaciones

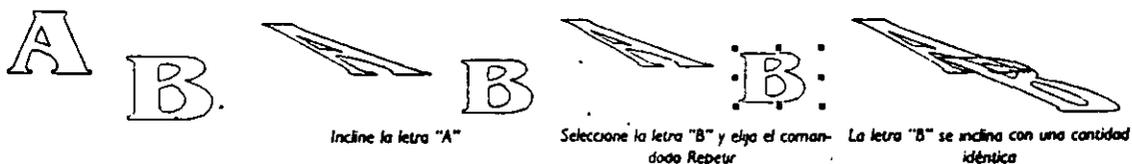
Para volver a poner a 0° todas las transformaciones de giro e inclinación, seleccione *Borrar transformaciones* en el menú TRANSFORMAR. Vuelve a poner a 0° todas las transformaciones y sitúa el centro de rotación en el centro del objeto. También vuelve a poner a 100% cualquier transformación de escalar/estirar aplicada al objeto, y borra las transformaciones aplicadas con los comandos de *Contorno* y *Perspectiva* del menú EFECTOS. Es muy útil cuando se han aplicado varias transformaciones al objeto y desea volver a la orientación y tamaño originales.

Este comando no afecta a ningún cambio de posición de un objeto realizado con el comando *Mover*.

Cuando se aplica a un grupo, este comando borra sólo las transformaciones hechas al grupo; aquellas realizadas a los objetos antes de agruparlos, no se borran.

Repetir/Deshacer la última operación

El comando *Repetir* del menú EDICION le permite aplicar la última transformación a otro objeto. CorelDRAW recuerda la última transformación realizada y la aplica al objeto seleccionado.



Si la última transformación incluía mantener una copia del original, con *Repetirse* mantendrá también de forma automática una copia del objeto seleccionado.

El comando *Deshacer* del menú EDICION permite borrar la última transformación aplicada al objeto. Al igual que con el comando *Repetir*, CorelDRAW recuerda la última transformación y la deshace.

Duplicar Objetos

Para crear una copia de un objeto seleccionado, escoja *Duplicar* en el menú EDICION. La copia quedará ligeramente descentrada a la parte superior derecha del original y colocada en la parte superior como se muestra aquí. La nueva copia se selecciona de forma automática.



Esta característica se puede usar para crear efectos de sombreado como éste, con rapidez..

Corel Draw

Para ajustar la cantidad de descentrado de la posición del duplicado, utilice el comando *Preferencias* del menú ESPECIAL. En ciertas circunstancias, quizá desee ajustar el descentrado en 0, de modo que el duplicado se coloca *exactamente en la parte superior* del objeto original. En este caso, en vez de establecer el descentrado en 0, seleccione el objeto y pulse la tecla "+" en el teclado numérico.

ABREVIATURA: CTRL+D crea un duplicado de un objeto seleccionado.

Borrar objetos

Para borrar un objeto, selecciónelo y después seleccione *Borrar* en el menú EDICION, o simplemente pulse la tecla SUPR.

Formar Objetos

Formar objetos usando la Herramienta

Cuando selecciona un objeto con la Herramienta de Selección,  , puede moverlo, escalarlo, estirarlo, rotarlo, desplazarlo y reflejarlo. Estas operaciones transforman un objeto sin cambiar su forma básica.

Para cambiar la forma básica del objeto, use herramienta  . Puede usar la herramienta  con todos los tipos diferentes de objetos. La forma de usar la herramienta  varía para cada tipo de objeto, como indican los ejemplos siguientes:

Modificar un rectángulo con la herramienta  (redondear esquinas):



Modificar una elipse con la herramienta  (hacer un arco/cuña):



Modificar una línea/curva con la herramienta  (cambiar la forma):

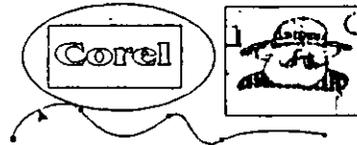


Modificar un carácter de texto con la herramienta  (cambiar la forma):

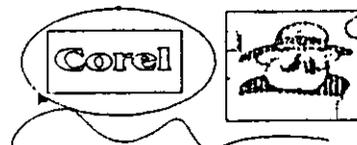
Seleccionar objetos con la herramienta

Para editar cualquier objeto en CorelDRAW, es necesario seleccionarlo primero.

Si hay algún objeto seleccionado cuando elige la herramienta  , permanecerá seleccionado. El cursor cambiará a  . Para un objeto ya seleccionado, la recuadro sobreiluminado desaparecerá y la forma y la localización de los nodos sobre el contorno pueden cambiar, según el tipo de objeto.



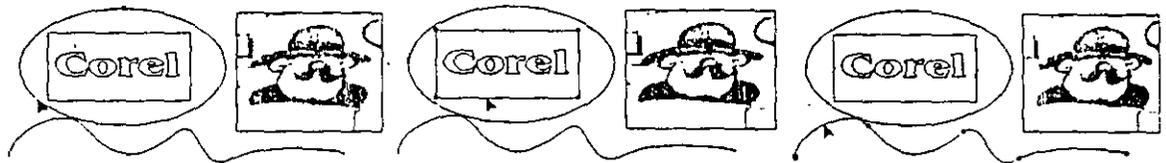
Si no hay ningún objeto seleccionado o si quiere seleccionar un objeto diferente, selecciónelo con la herramienta  pulsando sobre él. Como con la herramienta  , la parte del objeto sobre la que pulsa depende de la visión introducida y de si el objeto



tiene relleno. En visión de contorno y para objetos no rellenos en simulación editable, debe pulsar sobre el contorno del objeto. Para objetos rellenos en simulación editable, puede pulsar en cualquier punto del objeto.

Sólo puede editar un objeto cada vez con la herramienta . Si hay más de un objeto seleccionado cuando elige la herramienta , todos se deseleccionan y tiene que elegir el objeto deseado con la herramienta .

Para los objetos curva y texto, puede seleccionar uno o más nodos pulsando sobre ellos, usando SHIFT - pulse o seleccione el recuadro. Los nodos seleccionados se visualizan como cuadrados negros rellenos. ABREVIATURA: Pulsando la tecla F10 se selecciona la herramienta .

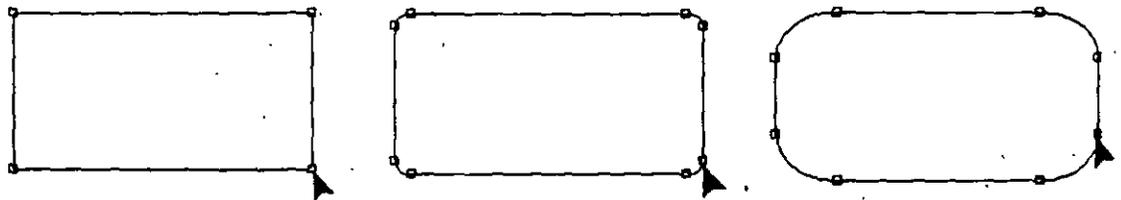


Formar rectángulos

La herramienta  permite redondear las esquinas de los rectángulos.

Para Crear un Rectángulo redondeado

- 1** Usando la herramienta , seleccione el rectángulo.
- 2** Arrastre uno de los nodos de la esquina a lo largo del extremo del rectángulo. A medida que arrastra el nodo a lo largo del extremo, cada uno de los cuatro nodos de la esquina se dividirán en dos nodos con una esquina redondeada entre ellos. A medida que sigue arrastrando el nodo, las esquinas se harán más redondeadas.
- 3** Ajuste la cantidad de redondeo arrastrando uno de los nodos hacia adelante o hacia fuera de la esquina asociada.



Línea de estado

La Línea de Estado muestra el radio de la esquina redondeada. Las unidades de medida son controladas por las unidades de frecuencia de la rejilla. Fíjelas usando Ajuste de Rejilla en el menú VER.

Rectángulos Desplazados y Estirados

Si estira o desplaza un rectángulo, las esquinas redondeadas ya no serán perfectamente circulares, sino que se harán elípticas, como se muestra a continuación.

El valor del radio de la Línea de estado ya no será correcto, como indica la palabra "(distorsionado)" que sigue a la medida del radio.

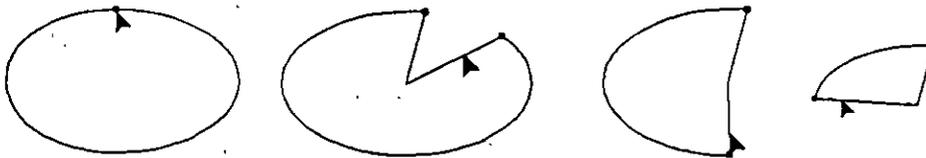


Formar elipses para crear arcos y sectores circulares

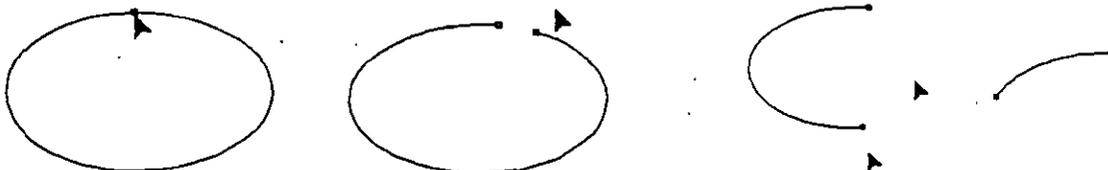
Para dibujar un arco o un diagrama circular, dibuje primero un círculo o una elipse y después modifíquelo usando la herramienta

Para crear un arco o un sector circular:

- 1 Usando la herramienta , seleccione la elipse.
- 2 En la parte superior o inferior de la elipse hay un nodo sencillo. Arrastre este nodo alrededor del dibujo de líneas de la elipse. A medida que arrastra el nodo a lo largo del dibujo de líneas, el nodo se dividirá en dos nodos con un arco entre los dos.
- 3 Arrastre cualquiera de estos nodos para dar el tamaño y la posición del arco.
- 4 Según la colocación del cursor cuando lo arrastre, conseguirá un arco simple o un diagrama circular. Si lo arrastra en el interior de la elipse, obtiene un diagrama circular. Si lo arrastra fuera exterior la elipse, obtiene un arco simple. Puede alternar entre los dos en cualquier momento usando esta técnica.



Arrastre dentro de la elipse para sectores circulares



Arrastre fuera de la elipse para arcos

Línea de estado

La Línea de estado muestra el ángulo de los nodos en cualquier extremo del arco y el ángulo total formado por el arco, suponiendo un círculo no distorsionado. Si la elipse no es circular, el ángulo dado viene seguido de "(distorsionado)". Esto significa que un ángulo de 45° será un octavo del camino alrededor de la elipse, en vez de estar realmente a 45°.

0° está en la posición de las 3 en punto del reloj.

Limitar el ángulo del arco y el diagrama circular

Si mantiene pulsada la Tecla limitar (CTRL), el ángulo del nodo se limitará a incrementos de 15°. Para cambiar este ángulo, use el comando *Líneas y curvas* en la ventana de opciones *Preferencias*. (Vea la sección Personalizar CorelDRAW para más información).

Limitar sólo tiene efecto cuando mantiene pulsada la tecla CTRL. Por lo tanto, debe soltar el botón del ratón antes de soltar la tecla CTRL para asegurar que el resultado final se limita.

Alinear arcos y diagramas circulares

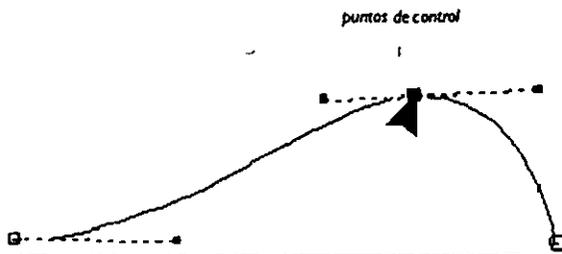
Para hacer fácil alinear arcos y diagramas circulares sobre el punto central, el recuadro sobreiluminado conserva el tamaño de una elipse completa. Esto permite alinear varios segmentos sobre un punto central usando *Alinear* en el menú ORGANIZAR.

Es necesario rodear la elipse completamente cuando usa un recuadro de selección para seleccionar arcos o diagramas circulares.

Formar Líneas y Curvas

Cuando selecciona un objeto línea/curva con la herramienta , puede moverlo, escalarlo, estirarlo, rotarlo, desplazarlo y reflejarlo. Todas estas operaciones aplican transformaciones al objeto sin cambiar su forma básica.

La herramienta  permite cambiar la forma básica de una curva moviendo, borrando y agregando "nodos" y moviendo los "puntos de control" que la definen. Los nodos son los pequeños cuadrados a través de los cuales pasa la curva. Los puntos de control son los pequeños puntos negros que aparecen cuando selecciona un nodo.



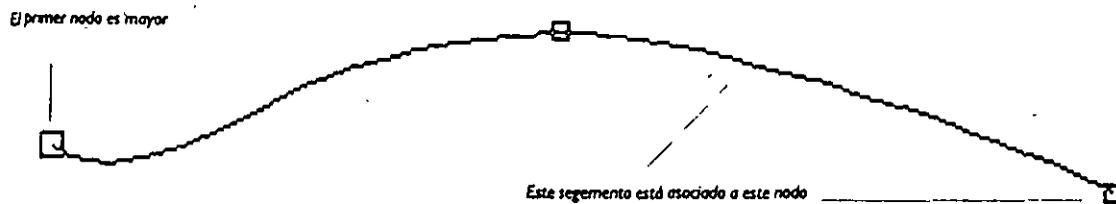
Para editar la forma de una curva usando la herramienta

- 1** Seleccione el objeto curva pulsando en cualquier punto de la curva con la herramienta . Aparecerán los nodos.
- 2** Seleccione el/los nodo(s) que quiere editar usando la herramienta .
- 3** Después puede modificar la forma de la curva usando una variedad de características de edición sobre el/los nodo(s) seleccionado(s), incluyendo:
 - Mover el/los nodo(s)
 - Mover los puntos de control
 - Agregar nodos
 - Borrar nodos y segmentos
 - Unir dos nodos finales
 - Descomponer la curva en un nodo
 - Alinear nodos
 - Hacer nodos uniformes, asimétricos o simétricos
 - Cambiar segmentos de línea recta a curvas
 - Cambiar segmentos de curvas a líneas rectas

Las siguientes secciones describen cada una de estas características en detalle.

Seleccionar y deseleccionar nodos y segmentos en una curva

Cuando selecciona un objeto curvo con la herramienta , aparece de este modo. Consiste en una serie de nodos y segmentos.



Para indicar el principio de la curva, se dibuja el primer nodo más grande que los otros. Todos los demás nodos están al *final* de un segmento asociado.

Una vez seleccionada la curva que quiere editar, use la herramienta  para seleccionar nodos o segmentos. La mayoría de las características de selección como Seleccionar Varios, Deseleccionar y Seleccionar Recuadro funcionan igual para nodos que para objetos.

Cuando selecciona un nodo, también selecciona el segmento que lo precede en la curva, excepto si es el primer nodo de la curva. Del mismo modo, cuando selecciona un segmento, también selecciona su nodo final.

Seleccionar un Segmento o Nodo Sencillo

Para seleccionar un nodo sencillo, pulse sobre el nodo usando la herramienta . El nodo se sobreiluminará, indicando que está seleccionado. La línea de estado mostrará el tipo de nodo y su segmento asociado.



El nodo seleccionado se sobreiluminará de manera diferente, según sea el segmento asociado una línea o un segmento curvo, como se muestra a continuación.



Para seleccionar un segmento sencillo, pulse sobre él usando la herramienta . El nodo asociado se sobreiluminará, indicando que está seleccionado. La línea de estado mostrará el tipo de segmento y su nodo asociado.



Sólo puede seleccionar nodos/segmentos en el objeto actualmente seleccionado. Si quiere seleccionar un nodo o un segmento de otro objeto, primero debe seleccionarlo con la herramienta .

Cuando selecciona un nodo sencillo, aparecen los puntos de control. En la siguiente sección se indica cómo usarlos.



Los puntos de control aparecen cuando se selecciona un nodo

Deseleccionar todos los nodos

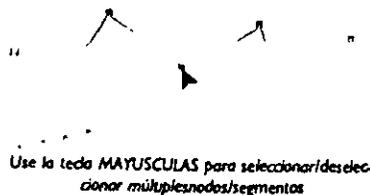
Si hay seleccionado uno o más nodos y quiere deseleccionarlos, pulse en cualquier punto que no sea en la curva, en sus puntos de control asociados ni en los nodos. En otras palabras, pulse sobre cualquier espacio en blanco. Aunque deseccione los nodos, la curva permanece seleccionada hasta que seleccione otro objeto.

Seleccionar y deseleccionar varios nodos o segmentos

Para seleccionar varios nodos y segmentos, mantenga pulsada la tecla **SHIFT** mientras pulsa con la herramienta  sobre el que quiere seleccionar. Los nodos seleccionados se sobreiluminarán. La línea de estado indicará el número de nodos seleccionados. Sólo se seleccionan nodos que pertenecen a un objeto cada vez.

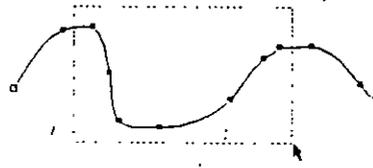
Si pulsa sobre un nodo o segmento ya seleccionado mientras mantiene pulsada la tecla **SHIFT**, lo deselecciona. Pulsar sobre cualquier espacio en blanco mientras mantiene pulsada la tecla **SHIFT** tiene no efecto.

Una vez seleccionados varios nodos o segmentos, puede moverlos o editarlos como si fueran un nodo sencillo.



Recuadro de selección para nodos

Una forma rápida para seleccionar uno o más nodos es seleccionarlos con un recuadro. Usando la herramienta , arrastre un rectángulo de puntos (llamado "recuadro") de modo que encierre completamente los nodos que quiere seleccionar. Cuando suelte el ratón, los nodos quedarán seleccionados. Debe empezar a arrastrar en un espacio en blanco.



Selecione nodos pulsando sobre ellos o usando la selección por recuadro

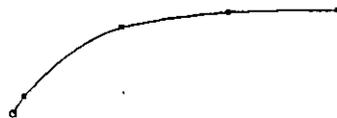
Para cambiar el complemento de los nodos seleccionados, use seleccionar/deseleccionar múltiple (tecla SHIFT más ).

Incluso puede usar el recuadro de selección junto con la tecla MAYUSCULAS. Sin embargo, un nodo ya seleccionado que caiga dentro del recuadro se deseleccionará.

Seleccionar varios subtrayectos

Cuando selecciona varios nodos, la línea de estado indicará también si los nodos caen en uno o más "subtrayectos". Un subtrayecto es una serie de segmentos que forman una parte o todo un objeto curvo. Los objetos curvos pueden contener varios subtrayectos. Rupturas evidentes en la curva hacen normalmente identificables los subtrayectos. Sin embargo, si los nodos finales para dos subtrayectos se solapan, pueden parecer un subtrayecto sencillo.

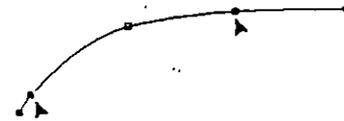
El número de subtrayectos sólo es relevante cuando está usando los comandos *Descombinar* o *Unir*, tratados más adelante.



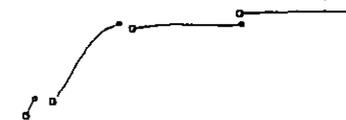
Curva con 5 nodos sin subtrayectos



La curva se divide en dos subtrayectos usando el comando Separar. Los nodos finales que se superponen encima del icono  indican la unión de los dos subtrayectos



Curva más dividida en 4 subtrayectos usando Separar en cada nodo indicado.



Los subtrayectos de la curva pueden separarse moviendo los nodos.

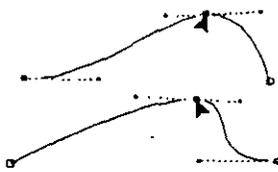
Abreviatura para seleccionar primer/último nodo en un trayecto

Pulsando la tecla INICIO se selecciona el primer nodo del trayecto seleccionado. Pulsando FINAL se selecciona el último nodo del trayecto.

Formar una curva moviendo sus puntos de control y sus nodos

Para modificar la forma de una curva, mueva los puntos de control y los nodos arrastrándolos. La curva cambia de forma interactiva a medida que mueve un punto de control o un nodo, permitiendo hacer ajustes afinados. Normalmente, mueva los nodos antes de ajustar los puntos de control.

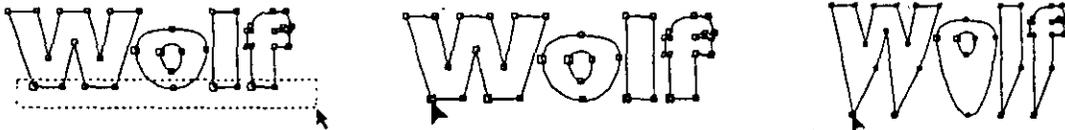
Mover un nodo sencillo



Como una curva siempre atraviesa sus nodos, moviendo un nodo cambia la curva, de modo que atraviesa la nueva localización del nodo. Cuando mueve un nodo, los puntos de control se mueven con él, de modo que la cantidad de curvatura en el nodo permanece constante (ejemplo, el ángulo en que la curva entra y sale del nodo es constante).

Mover varios nodos y segmentos a la vez

Para mover varios nodos y segmentos a la vez, selecciónelos usando las diversas características de selección de nodos (ejemplo, SHIFT - pulsando o arrastrando un recuadro de selección). Después, arrastrando cualquiera de los nodos sobreiluminados moverá todos los segmentos y nodos seleccionados.



Para lograr el efecto que se muestra, el texto se convirtió antes a curvas.

Mover Puntos de Control



Con frecuencia, colocar los nodos no es suficiente. Cuando selecciona un nodo sencillo, aparecen hasta cuatro puntos de control. Los puntos de control definen la curvatura de los segmentos que se encuentran en el nodo seleccionado. Mover estos puntos de control arrastrando proporciona un control adicional sobre la forma de la curva.



Según el tipo de nodo, al mover un punto de control puede hacer que se mueva el punto de control asociado del otro lado del nodo. Según el tipo de nodo y de segmento, la gama de movimientos del punto de control puede ser limitada. Consulte "Tipos de Nodos" y "Tipos de Segmentos" más adelante en esta sección para más información.

Solapar puntos de control y nodos

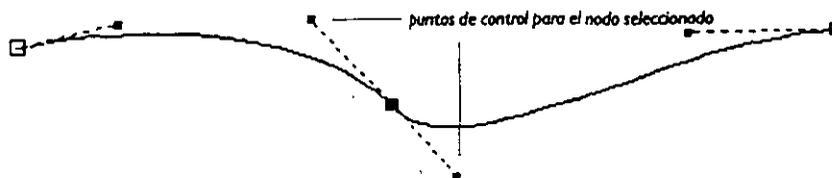
Si un nodo y un punto de control se solapan, puede seleccionar el nodo usando cualquiera de los métodos de selección. Si quiere sacar el punto de control de debajo del nodo, pulse fuera de la curva sobre un espacio en blanco para asegurarse de que no selecciona nodos. Después mantenga pulsada la tecla SHIFT y arrastre el punto de control de debajo del nodo.



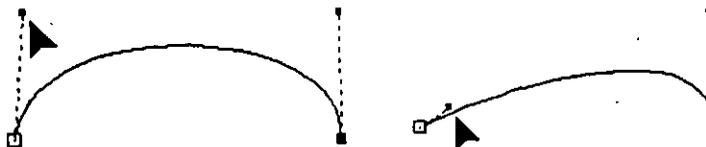
Cómo afectan a la forma de una curva los nodos y puntos de control

Sin entrar en las relaciones matemáticas vinculadas, es difícil describir los efectos exactos de mover los puntos de control y los nodos. Aunque intentaremos describir la relación, la mejor forma de comprender cómo afectan los puntos de control y los nodos es experimentar moviéndolos, considerando lo siguiente:

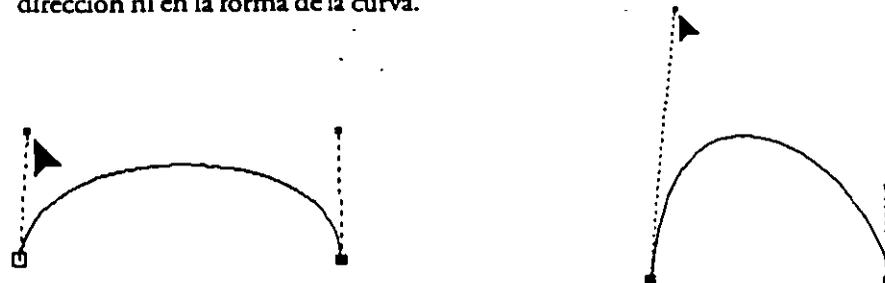
- La curva siempre atraviesa los nodos.
- La forma de la curva entre nodos viene determinada por los puntos de control para los dos nodos.
- Cada nodo tiene dos puntos de control asociados con él, excepto los nodos de cada extremo de la curva que tienen uno.
- Los puntos de control determinan el ángulo en que la curva se adapta el nodo. Lo llamamos "ángulo de lanzamiento".
- Cuanto más lejos está un punto de control de un nodo, más se aleja la curva del nodo, por lo tanto, más grande es la curva.

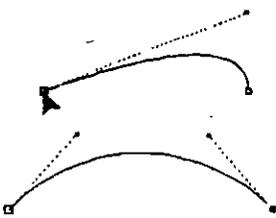


- Cuanto más cerca está un punto de control de un nodo, menos se aleja la curva del nodo, por lo tanto, más ajustada será la curva.



- Si el punto de control está situado sobre parte superior del nodo, no influye en la dirección ni en la forma de la curva.





- Sitúe los puntos de control para nodos adyacentes simétricamente sobre una línea imaginaria entre ellos para dar una curva uniforme y simétrica. La rejilla y las reglas pueden ser grandes ayudas cuando trata de alinear los puntos de control.

Limitar el movimiento de un punto de control o de un nodo

Si usa la tecla Limitar (CTRL) mientras mueve un punto de control o un nodo, el movimiento se limitará horizontal o verticalmente.

Limitar sólo tiene efecto cuando mantiene pulsada la tecla CTRL. Por lo tanto, debe soltar el botón del ratón antes de soltar la tecla CTRL para asegurar que el resultado final se limita.

Línea de estado

Cuando selecciona nodos y segmentos, la línea de estado proporciona información sobre el tipo de nodo/segmento o, con varios nodos, el número de nodos seleccionados.

Cuando mueve nodos, la línea de estado proporciona una lectura numérica del cambio de posición.

Editar Objetos Curvos

Usar el menú "Editar Nodo"



Aparte de mover puntos de control y nodos, se accede al resto de las características de edición para los objetos Curva mediante un menú especial.

Si pulsa dos veces sobre un nodo, se sobreilumina el segmento que le precede y aparece el menú "Editar nodo". Al mismo tiempo, pulsando dos veces sobre un segmento aparecerá el menú especial. Si hay varios nodos seleccionados cuando pulsa dos veces, el segmento que precede a cada uno de los nodos seleccionados se sobreiluminará. Este menú incluye varias órdenes que se usan sobre el/los nodo(s) o segmento(s) seleccionado(s).

Agregar nodo a un objeto curvo

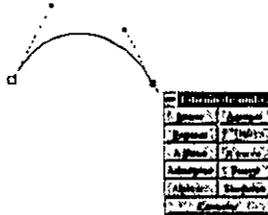
Hasta ahora, hemos tratado el cambio de forma de un objeto moviendo sus puntos de control y sus nodos. A veces, no puede lograr la forma deseada con los nodos existentes. En este caso, debe agregar más nodos.

► Para agregar un nodo sencillo

- 1 Use la herramienta  y pulse dos veces sobre el nodo o señale el segmento a lo largo del cual quiere agregar un nodo. Aparecerá el menú especial.
- 2 Pulse sobre *Agregar*. Si ha pulsado sobre un nodo, agrega el nuevo nodo en medio del segmento. Si ha pulsado sobre un segmento, agrega el nodo en el punto donde ha pulsado.
- 3 Ahora puede seleccionar el nuevo nodo o su punto de control para modificar la forma de la curva.



Pulse en un nodo o segmento



Nuevo nodo añadido en mitad de un segmento o en un punto especificado

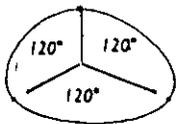
► Para agregar varios nodos a la vez

- 1 Usando la herramienta , seleccione los segmentos o los nodos adyacentes a los segmentos a los que quiere agregar los nodos.
- 2 Usando la herramienta , pulse dos veces sobre cualquiera de los segmentos o nodos seleccionados.
- 3 En el menú especial, seleccione *Agregar*. Aparecerá un nodo más en cada uno de los segmentos seleccionados.

Borrar Nodos y Segmentos

Como es difícil controlar de forma precisa el movimiento del ratón, con frecuencia, cuando traza una curva no la sigue de forma precisa. Los movimientos extraños de ratón dan irregularidades y desniveles de más. Cuando CorelDRAW crea la curva, agregará un nodo para seguir estos desniveles e irregularidades. Como los desniveles y las irregularidades no son deseadas, deseará borrar los nodos asociados a ellas. Puede mover sólo los nodos de línea con el trayecto deseado, pero como consecuencia, puede reducir la uniformidad o la continuidad del trayecto y reducir sutilmente la estética de la forma.

Las tres reglas generales para determinar si necesita agregar o borrar nodos son:



- Para curvas que fluyen en *una sola dirección*, necesita un nodo cada 120° El siguiente ejemplo ilustra un caso en que no puede seguir un trayecto con sólo dos nodos.



Con dos nodos solamente no se puede adaptar la curva a esta forma de nariz

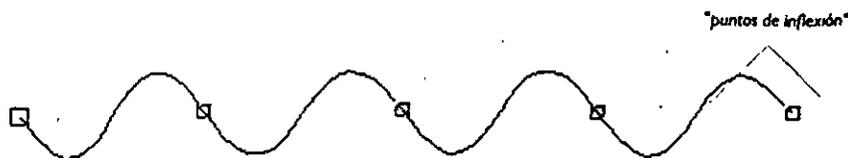


Las diversas posiciones de los puntos de control no dan resultados satisfactorios



Añadir un nodo entre los dos permite seguir la curva.

- Para curvas que cambian suavemente de dirección, necesita un nodo para al menos cada dos "puntos de inflexión". Un punto de inflexión es un punto en que la dirección de la curva cambia.

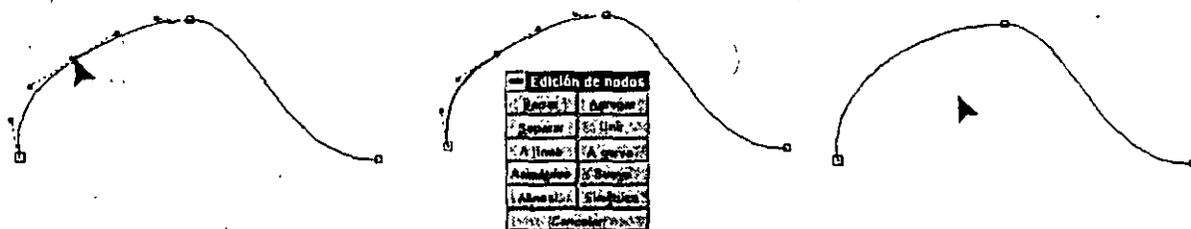


- Para curvas que cambian de dirección en un vértice (esquina puntiaguda), necesita un nodo para cada vértice.



¶ Para borrar nodos y segmentos de una curva

- 1 Usando la herramienta , pulse dos veces sobre el nodo o segmento que quiere borrar.
- 2 En el menú especial, seleccione *Borrar*. El nodo/segmento seleccionado se borrará y la curva se redibujará. Según la posición del nodo/segmento que borre, la forma de la curva puede cambiar notablemente entre los de al lado.



¶ Para borrar varios nodos o segmentos a la vez

- 1 Usando la herramienta , seleccione los nodos y segmentos que quiere borrar.
- 2 Pulse dos veces sobre cualquiera de los segmentos o nodos seleccionados con la herramienta .
- 3 En el menú especial, seleccione *Borrar*. Los nodos seleccionados se borrarán y la curva se redibujará. Según la posición de los nodos que borre, la forma de la curva puede cambiar notablemente entre los de al lado.



ABREVIATURA: Puede usar la tecla DEL para borrar los segmentos y nodos actualmente seleccionados.

Unir Nodos

Con frecuencia, deseará unir dos nodos finales:

- Para cerrar un trayecto abierto uniendo los nodos en cualquier extremo del mismo trayecto
- Para hacer una curva sencilla continua uniendo los dos nodos de los extremos de trayectos diferentes.

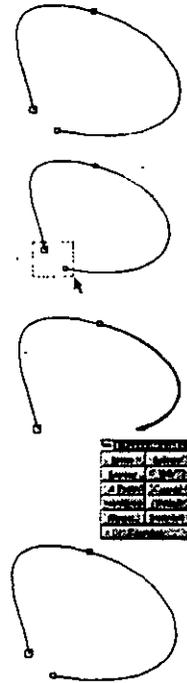
¶ Para cerrar un trayecto abierto

1 Localice los nodos en los extremos del trayecto que quiere cerrar.

2 Usando la herramienta , seleccione ambos nodos arrastrando un rectángulo de recuadro de selección que los incluya y manteniendo pulsada la tecla SHIFT y pulsando sobre ellos. Verifique la línea de estado para ver qué dos nodos ha seleccionado.

3 Pulse dos veces sobre uno de los nodos seleccionados. Aparece el menú especial.

4 Seleccione *Unir*. Se redibujará la curva como un trayecto cerrado, que se puede rellenar usando la herramienta .



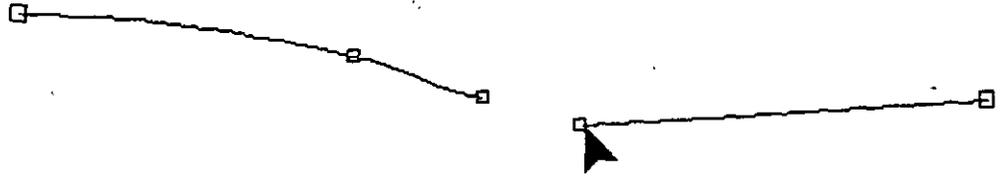
¶ Para elaborar una curva continua sencilla a partir de trayectos distintos

1 CorelDRAW sólo puede unir nodos que forman parte del mismo objeto. Así, para unir dos curvas, primero debe hacerlas parte del mismo objeto usando el comando *Combinar*. Si las dos curvas no forman parte del mismo objeto, seleccione ambos objetos usando la tecla SHIFT y la herramienta . Después, seleccione *Combinar* en el menú ORGANIZAR. El aspecto de los objetos no cambiará, pero se combinarán en un objeto sencillo. La línea de estado debe decir "Curva", en vez de "2 objetos seleccionados".

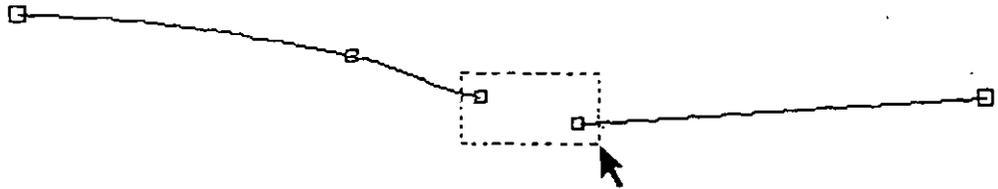
2 Cambie a la herramienta . La curva permanecerá seleccionada y la línea de estado cambiará para reflejar la existencia de los segmentos desconectados. Cuando usa la herramienta , los segmentos *desconectados* de un objeto curvo sencillo se describen en la línea de estado como "subtrayectos".

Organizar	
Perforar de Cogas...	Ctrl+I
Alinear...	Ctrl+Z
Hacia adelante	Mayús+RePág
Hacia atrás	Mayús+AvPág
Avanzar uno	RePág
Retrasar uno	AvPág
Orden inverso	
Agrupar	Ctrl+P
Desagrupar	Ctrl+U
Combinar	Ctrl+C
Descombinar	Ctrl+K
Segurar	
Conectar a curvas	Ctrl+V

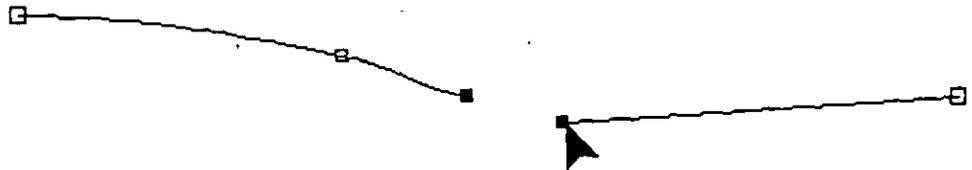
3 Localice los nodos en los extremos de los trayectos que quiere unir.



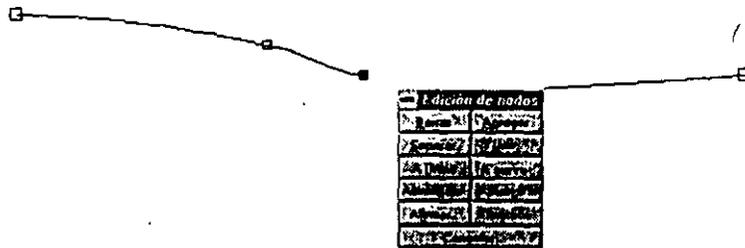
4 Usando la herramienta , seleccione ambos nodos arrastrando un recuadro de selección alrededor de ellos o manteniendo pulsada la tecla SHIFT y pulsando sobre ellos.



Verifique la línea de estado para ver qué dos nodos ha seleccionado.



5 Pulse dos veces sobre uno de los nodos seleccionados. Aparecerá el menú especial edición.



6 Seleccione *Unir*.



Se redibujará la curva como un trayecto abierto sencillo.

Alinear nodos

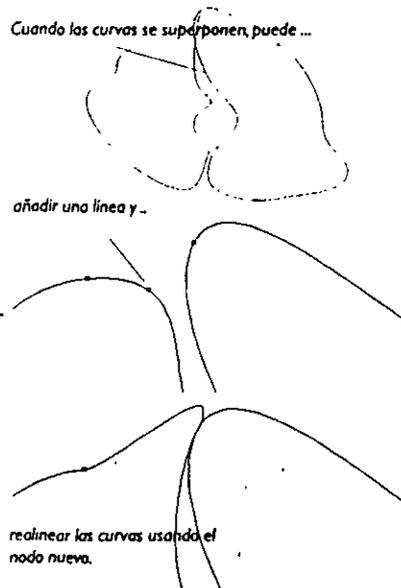
Para alinear nodos, selecciónelos y después pulse dos veces sobre uno de ellos. Aparecerá el menú especial *Editar Nodos*. Elija *Alinear*. Aparece otro menú especial donde puede elegir alinear los nodos horizontal y/o verticalmente. Esto alineará los nodos sobre dos subtrayectos distintos, de modo que queden sobre el eje horizontal y/o vertical. También puede elegir alinear los puntos de control. Alineándolos se pueden superponer los nodos y las curvas que los atraviesan. Encontrará útil alinear las esquinas de objetos que comparten un límite común, como las regiones de un mapa. Haga sus selecciones y pulse sobre *ACEPTAR*.

Para alinear nodos sobre dos objetos distintos, primero debe combinar los objetos con el comando *Combinar* en el menú ORGANIZAR. Después, alinear los nodos usando el menú especial *Editar Nodos*. Después de alinearlos, use el comando *Descombinar* en el menú ORGANIZAR para separar los objetos, de modo que pueda trabajar con elementos individuales. Cuando alinee esquinas, asegúrese de que cada una tiene el mismo número de nodos. Si no, use el comando *Agregar* descrito anteriormente para agregar algunos.

Consejo para alinear puntos de control

Cuando alinea los puntos de control en objetos curvos, las curvas se pueden solapar a veces, haciendo que aparezcan separaciones o líneas no deseadas en la impresión. Puede tratar este problema de dos formas:

- Si los objetos tienen un relleno, descombinando los distintos objetos con el comando *Descombinar* evitará la separación en la presentación.
- Si los objetos tienen contorno pero no relleno, puede evitar el solapamiento agregando un nodo más cerca de donde la curva cambia de dirección, como se muestra en esta página. Después, realinee las curvas usando el nuevo nodo.



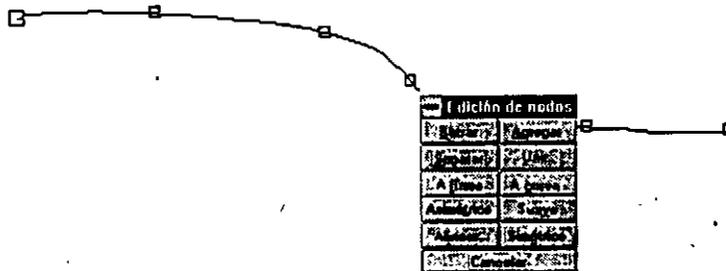
Descombinar curvas en subtrayectos distintos

A veces deseará separar una curva en dos o más subtrayectos separados. Si interrumpe un trayecto cerrado, no podrá rellenarlo con la herramienta .

No puede aplicar *Descombinar* al nodo final de un trayecto abierto.

Para descombinar una curva en un nodo Sencillo

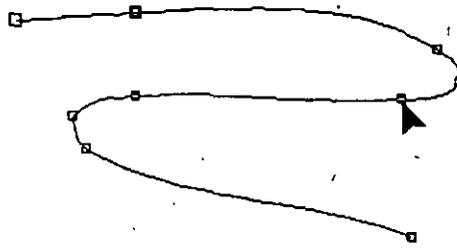
- 1 Usando la herramienta , pulse dos veces sobre el nodo o en el punto del segmento en que quiere descombinar la curva.



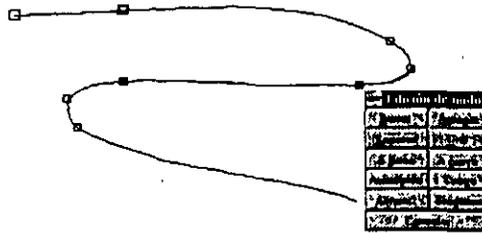
- 2 En el menú especial, seleccione *Descombinar*. La curva se romperá en el nodo o en el punto del segmento seleccionado. Los dos nodos desconectados se superpondrán en ese punto. Ahora puede mover cualquiera de los dos nuevos nodos finales.

► Para descombinar una curva en varios nodos a la vez

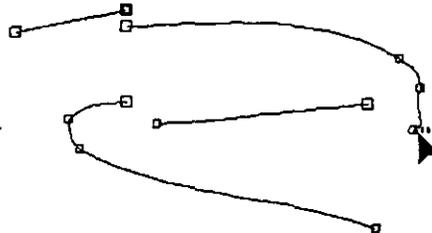
1 Seleccione los nodos en que quiere descombinar la curva usando la herramienta



2 Usando la herramienta , pulse dos veces sobre cualquiera de los nodos seleccionados.



3 En el menú especial, seleccione *Descomponer*. La curva se descompondrá en los nodos seleccionados. En cada descomposición se superpondrán los dos nodos desconectados. Ahora puede mover cualquiera de los nuevos nodos finales.



Hacer un nodo uniforme, asimétrico o simétrico

Existen tres tipos de nodos, según la continuidad de la curvatura en el nodo:

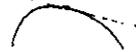
- Nodos uniformes
- Nodos simétricos
- Nodos asimétricos

Cuando dibuja una curva por primera vez, CorelDRAW determina dónde colocar los nodos y si son uniformes, simétricos o asimétricos. Para cambiar el tipo de uno o más nodos, pulse dos veces sobre un nodo seleccionado y después use los comandos del menú especial *Editar Nodos*

La línea de estado indicará si el nodo actualmente seleccionado es uniforme, asimétrico o simétrico, puesto que en ocasiones es difícil indicarlo sólo mirando la curva.

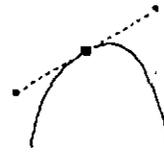
Nodos "Uniformes"

Los dos puntos de control y el nodo siempre están sobre una línea recta sobre un nodo uniforme. Cuando mueve uno de los puntos de control, los otros puntos de control también se mueven. Esto significa que la curva es continua en un nodo uniforme.



Nodos "Simétricos"

Con nodos simétricos, los dos puntos de control y el nodo siempre están sobre una línea recta, y los dos puntos de control están a la misma distancia del nodo. Esto significa que la curvatura es la misma en ambos lados de un nodo simétrico. Como con nodos uniformes, cuando mueve uno de los puntos de control, los otros puntos de control también se mueven. La simetría hace que ambos puntos de control se muevan como uno.



Nodos "asimétricos"

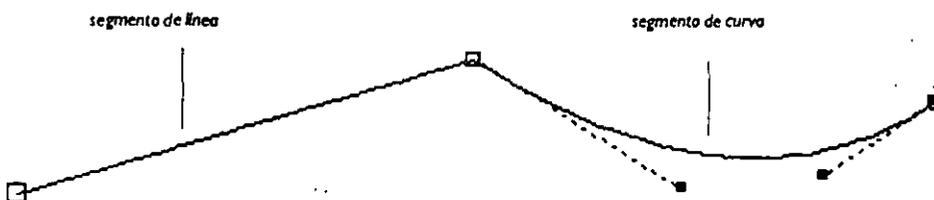
Un nodo asimétrico es un nodo en que los dos puntos de control y el nodo no son forzados para formar parte de una línea recta. Puede mover los puntos de control independientemente para controlar cualquiera de los dos segmentos de curva que se unen con el nodo sin afectar al otro. Haga un nodo asimétrico cuando quiera un cambio brusco de en el nodo.



Tipos de segmentos

Entre cualquiera de los dos nodos de un objeto curva/línea hay un "segmento". Existen dos tipos de segmentos:

- Segmento de curva
- Segmento de línea



Un segmento de curva es un segmento que tiene dos puntos de control asociados con él, uno para cada uno de los nodos.

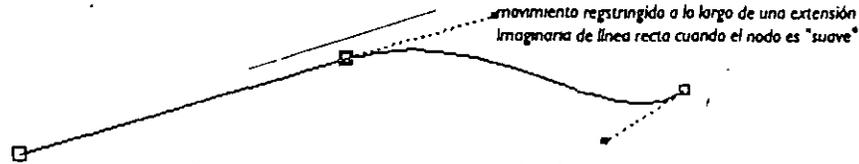
Un segmento de línea es uno que usa una línea recta para conectar dos nodos. No existen puntos de control asociados con una línea recta.

Los objetos curvos pueden contener cualquier combinación de segmentos de curva y de línea recta.

Hacer nodos uniformes

Cuando se hace un nodo uniforme, los dos puntos de control y el nodo siempre caen en una línea recta. Una vez hecho uniforme un nodo, seguirá siendo uniforme incluso si se mueve él o uno de sus puntos de control.

En algunos casos, el nodo es el lugar de reunión para una línea recta y una curva. Si hace el nodo uniforme, sólo puede mover el punto de control en un lado de la curva en una línea imaginaria que sigue la extensión de la línea recta. Esto mantiene la uniformidad del nodo.



No puede hacer uniforme un nodo que conecte dos líneas rectas.

►► Para hacer un nodo sencillo suave

1 Usando la herramienta , pulse dos veces sobre el nodo que quiere uniformizar.



2 En el menú especial, seleccione *Suave*.

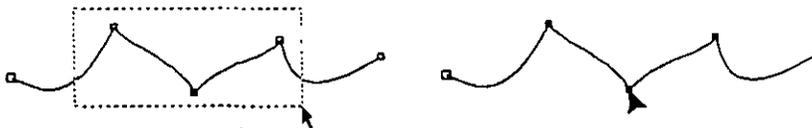


La curva cambiará para atravesar el nodo de forma uniforme y el nodo seguirá siendo uniforme cuando lo mueva o mueva sus puntos de control.

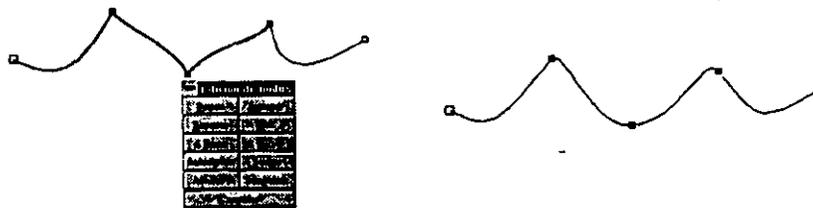
►► Para hacer varios nodos suaves a la vez

1 Seleccione los nodos que quiere hacer uniformes utilizando la herramienta .

2 Usando la herramienta , pulse dos veces en cualquiera de los nodos seleccionados.



3 En el menú, seleccione *Suave*.



La curva cambiará para atravesar los nodos de forma uniforme.

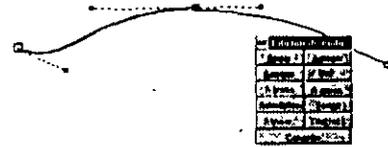
Hacer un nodo asimétrico

En un nodo asimétrico, se pueden mover los puntos de control independientemente para controlar cualquiera de los dos segmentos de curva que se unen en el nodo, sin afectarse mutuamente. Haga un nodo asimétrico cuando desee un cambio brusco de dirección en el nodo.

▮▮▮ Para hacer un nodo simple asimétrico

1 Con la herramienta , pulse dos veces sobre el nodo que desea hacer asimétrico.

2 En el menú, seleccione *Asimétrico*. La curva no cambiará, pero la Línea de estado mostrará el tipo de nodo como asimétrico.



▮▮▮ Para hacer varios nodos asimétricos a la vez



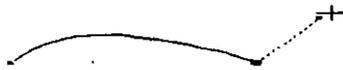
1 Seleccione los nodos que quiere hacer asimétricos con la herramienta .



2 Usando la herramienta , pulse dos veces sobre uno de los nodos.

3 En el menú, seleccione *Asimétrico*. La curva no cambiará pero la Línea de estado mostrará el tipo de nodo como asimétrico.

▮▮▮ Para añadir un vértice al segmento de curva o de línea



1 Pulse dos veces sobre el extremo del segmento con la herramienta .



2 Arrastre para establecer la dirección y la pendiente del vértice. Después mueva el cursor al lugar donde desea que termine el segmento nuevo.

- 3 Sulte el botón del ratón.

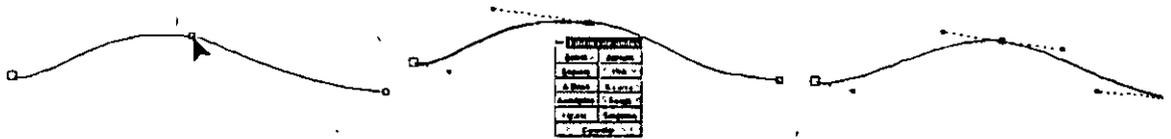


- 4 Desde el punto donde ha soltado el botón, pulse de nuevo y arrastre para establecer la altura y la pendiente del lado de arrastre del nuevo segmento de curva.

Hacer un nodo simétrico

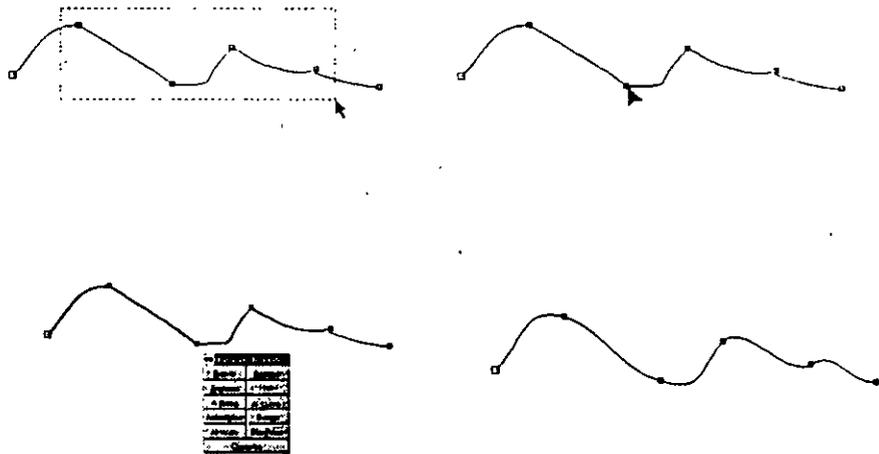
▣ Para hacer un nodo simétrico simple.

- 1 Con la herramienta , pulse dos veces sobre el nodo que quiere hacer simétrico
- 2 En el menú, seleccione *Simétrico*.
La curva cambiará para atravesar el nodo simétricamente, y el nodo seguirá siendo simétrico cuando lo cambie o cambie sus puntos de control.
No puede hacer simétrico un nodo conectado con un segmento de línea. En otras palabras, sólo puede hacer simétricos nodos que unan dos curvas.



▣ Para hacer varios nodos simétricos a la vez

- 1 Seleccione los nodos que quiera hacer simétricos usando la herramienta .
- 2 Usando la herramienta , pulse dos veces sobre uno de los nodos.
- 3 En el menú, seleccione *Simétrico*.
La curva cambiará para atravesar los nodos simétricamente.



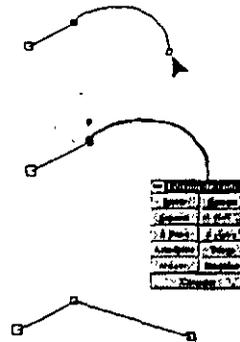
Cambiar una línea recta a curva

¶ Para cambiar un segmento de curva a segmento de recta

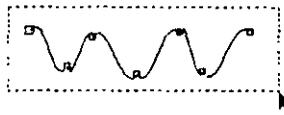
1 Con la herramienta , pulse dos veces sobre el segmento de curva o sobre el nodo que lo sigue.

2 En el menú, seleccione *A recta*. Los dos puntos de control desaparecerán y el segmento pasará a ser una línea recta.

3 Ahora puede volver a colocar el segmento de línea arrastrando los nodos de cualquier extremo.



¶ Para cambiar varios segmentos de curva conectados a segmentos de línea



1 Seleccione los segmentos de curva o los nodos asociados que quiere transformar en segmentos de línea, usando la herramienta .



2 Con la herramienta , pulse dos veces sobre uno de los segmentos de línea o sobre el nodo que lo sigue.



3 En el menú, seleccione *A recta*. Los dos puntos de control desaparecerán de cada uno de los segmentos a medida que se convierten en perfectos segmentos de línea.

Si ha seleccionado segmentos que eran ya líneas rectas, permanecerán como líneas rectas. Esto le permite seleccionar un objeto curva/recta completo y convertirlo en líneas rectas.

4 Ahora puede colocar cualquiera de los segmentos de línea arrastrando los nodos.

Cambiar un segmento de línea a segmento de curva

Puede cambiar segmentos de curva a segmentos de línea y viceversa. Existen varias formas para identificar si un segmento es de línea recta o de curva:

- Un segmento de recta no tiene puntos de control. Su trayecto viene determinado por los nodos de cualquier extremo. Un segmento de curva tiene dos puntos de control.
- El tipo de segmento se indica en la Línea de estado cuando se selecciona.
- Cuando selecciona un nodo, el tipo de segmento que lo precede es identificado por la forma del nodo, como se muestra en esta página.
- Cuando selecciona un nodo, el tipo de segmento que le precede se identifica en la Línea de estado, junto con el tipo de nodo.

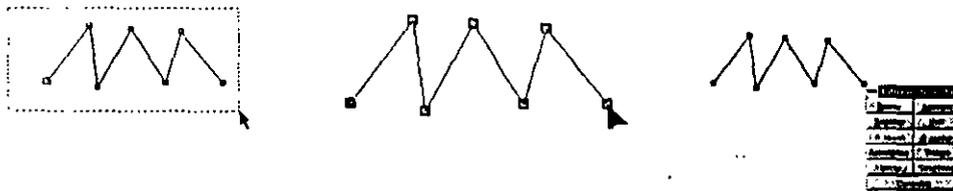
► Para cambiar un segmento de línea a segmento de curva

- 1** Con la herramienta , pulse dos veces sobre el segmento de línea o sobre el nodo que lo sigue.
- 2** En el menú, seleccione *A curva*.
- 3** Seleccione nodo del segmento; aparecerán dos puntos de control sobre el segmento de línea indicando que ahora se trata de una curva.
- 4** Ahora puede colocar los puntos de control arrastrándolos.



Para cambiar varios segmentos de recta conectados a segmentos de curva

- 1** Usando la herramienta , seleccione los segmentos de recta o los nodos asociados, que quiera hacer curva.
- 2** Usando la herramienta , pulse dos veces sobre uno de los segmentos de recta seleccionados o sobre el nodo que lo sigue.
- 3** En el menú, seleccione *A Curva*.



- 4** Los segmentos no parecen haber cambiado. Sin embargo, si selecciona ahora cualquiera de los nodos de los segmentos, aparecerán dos puntos de control, indicando que ahora es una curva.

Si ha seleccionado segmentos que ya eran curvas, seguirán siéndolo. Esto le permite seleccionar un objeto curva/recta entero y convertirlo todo a curvas.

5 Ahora puede colocar los puntos de control.

Convertir Rectángulos, Elipses y Texto a objetos Curvas

Para convertir rectángulos, elipses y texto Artístico a curvas, use el comando Convertir a Curvas del menú ORGANIZAR. Este toma la elipse, el rectángulo o la cadena de texto seleccionada y lo reduce a un objeto curva/recta simple, de modo que se puede usar la herramienta  para personalizar la figura a su gusto.

Una vez convertido un objeto a curvas, la única forma de devolverlo a su tipo de objeto original es seleccionando *Deshacer* en el menú EDICION, inmediatamente después de la conversión.

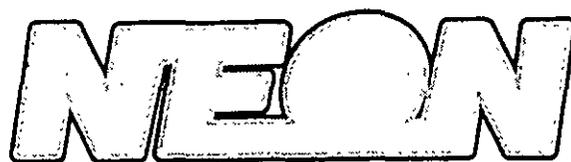
Convertir una cadena de texto a curvas

También se puede convertir una cadena de texto artístico en una serie de curvas. (Sólo se puede convertir texto artístico a curvas; El texto de párrafo no puede convertirse). Esto es especialmente útil si desea variar la forma de un carácter usando la herramienta , quizás en el diseño de un logotipo.

Para convertir una cadena de texto a curvas, selecciónela con la herramienta  y después elija *Convertir a Curvas*. La cadena de texto se redibujará como un objeto curva/recta simple mostrando los nodos. Ahora puede usar la herramienta  para añadir, borrar o mover nodos para modificar la forma de los caracteres. Aquí hay dos ejemplos del uso de la herramienta  para cambiar las formas de los caracteres o para vincularlos.

También puede cambiar el filete y el relleno de un carácter de texto seleccionado con la herramienta . Simplemente seleccione el nodo del carácter y elija un color de relleno o de filete en la persiana de filete o relleno o desde la ventana de diálogo.

Una vez convertida una cadena de texto a curvas ya no podrá editarla usando las características de edición de texto. CorelDRAW la trata como cualquier otro objeto constituido de rectas y curvas. Por lo tanto, primero debe usar las características de texto, como *kérning interactivo* para situar y cambiar el tamaño de sus caracteres, antes de convertir la cadena a curvas.



Si quiere modificar sólo una parte de una cadena de texto, como una sola letra, debe considerar la creación de la(s) palabra(s) como dos objetos distintos de texto. De esta forma, puede convertir uno a curvas y mantener el otro como objeto de texto editable.

Después de utilizar *Convertir a Curvas* en una cadena de texto, cualquier lugar donde los caracteres se solapen no se rellenará. Use *Descombinar* para descombinar la palabra en curvas separadas, para que se rellene el carácter entero.

Para crear los "contadores" (huecos transparentes) para caracteres construidos con más de un subtrayecto - las letras "b" y "o", por ejemplo - aplique el comando *Combinar* a cada uno de ellos.

Organizar Objetos

Cinco órdenes en el menú ORGANIZAR — *hacia adelante*, *hacia atrás*, *avanzar uno*, *retroceder uno* e *Invertir orden* — permiten reorganizar el orden de los objetos sobre una capa sencilla.

Cuando se agrega un objeto nuevo a una capa, CorelDRAW lo coloca automáticamente sobre todos los demás objetos de esa capa. Por lo tanto, se puede pensar en un dibujo como una serie de objetos apilados sobre cada uno de los otros. El orden de apilamiento es evidente cuando se presentan o se imprimen objetos solapados con rellenos o filetes contrastados. Un objeto más alto en el orden de apilamiento aparece y se imprime sobre los que están más abajo en el orden. Si los objetos no están solapados, el orden de apilamiento no es obvio y, por lo tanto, cambiar su orden no tiene efectos.

Tenga en cuenta que, al agrupar objetos los pone en la misma posición en el orden de apilamiento. Además, si se selecciona más de un objeto y se elige uno de estos cuatro primeros comandos, los objetos se moverán juntos mientras guarden el mismo orden en relación con cada uno de los otros.

Hacia adelante

Para colocar un objeto seleccionado sobre todos los demás objetos, use *hacia adelante*. En el ejemplo mostrado aquí, se selecciona el 1 y se mueve hacia adelante. Observe que el 3 permanece sobre el 2.



Hacia atrás

Para colocar un objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos, use *hacia atrás*. En el ejemplo mostrado a continuación, se selecciona el 1 y se mueve hacia atrás. Observe que el 3 permanece sobre el 2.



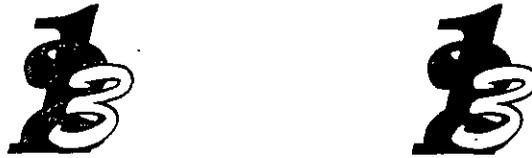
Invertir orden

Para invertir el orden de todos los objetos seleccionados, use *Invertir orden*.



Avanzar uno

Para subir un objeto seleccionado una sola posición, use *avanzar uno*. En el ejemplo mostrado aquí, se selecciona el 1 y se mueve delante del 2.



Retroceder uno

Para atrasar un objeto seleccionado una posición, use *retroceder uno*. En el ejemplo mostrado aquí, se selecciona el 3 y se mueve detrás del 2.



Agrupar objetos

El comando agrupar proporciona la capacidad de "Agrupar" objetos de modo que se puedan seleccionar y manipular como una entidad sencilla. Esto es muy útil, puesto que la mayoría de las cosas que se dibujan consisten en varios objetos, pero una vez dibujadas queremos mantenerlas intactas.



Excepto los mostrados a continuación, casi todos los comandos y acciones que se puede aplicar a uno o más objetos pueden también aplicarse a uno o más grupos de objetos.

- Combinar/Descombinar
- Editar texto
- Adaptar texto a curva/Enderezar texto/Alinear con la línea de base
- Cualquier operación que use la herramienta
- Extrusión

▣ Para agrupar objetos

1 Usando la herramienta , seleccione los objetos que quiere agrupar

2 Elija *agrupar* en el menú ORGANIZAR.

Aparece un recuadro sobreiluminado sencillo que incluye todos los objetos del grupo. La línea de estado indica que se ha seleccionado un grupo.



Cuando no forma parte de un grupo, el rectángulo inferior puede seleccionarse individualmente



Cuando forma parte de un grupo, al seleccionar el rectángulo inferior se selecciona todo el grupo.

Seleccionar temporalmente varios objetos / Agrupar objetos

Puede preguntarse cuándo se seleccionan varios objetos y cuándo se agrupan objetos. Si quiere aplicar temporalmente varias operaciones a varios objetos, no es necesario que los agrupe. Agrúpelos una vez creada una entidad específica con ellos y si no quiere modificarlos o seleccionarlos accidentalmente. Una vez agrupados, los objetos del grupo mantendrán su situación relativa.

Grupos de Grupos

Los grupos pueden también reunirse en un grupo más grande, con otros objetos y/o grupos, a medida que el gráfico se hace más complejo. CorelDRAW recuerda varios subniveles de agrupación. Para desagruparlos, use el comando *Desagrupar*. Se puede tener como máximo 10 niveles de agrupación.

Desagrupar Objetos

A veces se desea hacer cambios sólo a algunos de los objetos de un grupo sin afectar a todos. En tales casos, use el comando *Desagrupar* para descomponer temporalmente el grupo. Después, haga los cambios y agrupe los objetos de nuevo.



El logotipo está compuesto de varios niveles de agrupación

Desagrupar borra la agrupación aplicada a objetos usando el comando *agrupar*. El aspecto de los objetos no cambia cuando se desagrupan. Sin embargo, la línea de estado indica *x objetos seleccionados* en vez de *1 grupo seleccionado*. Ahora se puede seleccionar y manipular los objetos individualmente.



Desagrupar para seleccionar un subgrupo

Si se han agrupado grupos, *Desagrupar* deshace el grupo un nivel cada vez, como se muestra aquí en la secuencia de selección y de desagrupación.



Desagrupar un subgrupo para seleccionar objetos individuales

Combinar objetos

Los objetos se combinan usando *Combinar* en el menú ORGANIZAR.

Este es un comando especial de agrupación que cambia la forma en que CorelDRAW almacena las curvas y rectas seleccionadas para permitir producir dibujos más complejos. *Combinar* combina las curvas y las rectas seleccionadas en un objeto curvo sencillo, incluso si no están conectadas. Si se seleccionan rectángulos, elipses u objetos de texto, se convierten automáticamente a curvas antes de ser combinados en un objeto curvo sencillo.

Hay varios pasos diferentes cuando se desea combinar objetos:

- conservar memoria para gráficos que contienen muchas rectas y curvas
- usar la herramienta  sobre muchos nodos a la vez en diferentes objetos curva
- unir dos segmentos de rectas/curvas
- crear huecos transparentes o máscaras
- alinear nodos en objetos diferentes

Conservar memoria para gráficos que contienen muchas rectas y curvas

Las curvas que comparten los mismos atributos, como las líneas rayadas en cruz, pueden combinarse usando *Combinar* para ahorrar memoria y para mejorar la velocidad al redibujar. Es diferente de *Agrupar*, que agrupa, valga la redundancia, objetos con distintos atributos, pero que no reduce la cantidad de memoria usada ni la velocidad al redibujar.

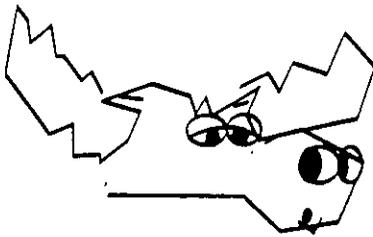


Cuando se dibuja usando la herramienta ℓ , CorelDRAW crea un objeto distinto cada vez que se dibuja un segmento desconectado. Si dibuja un gráfico como el mostrado aquí, acabará con un montón de objetos. Esto puede reducir las prestaciones del programa, especialmente si tiene una cantidad limitada de memoria. Así, si tiene lotes de objetos, use *Combinar* para reunir curvas y líneas con los mismos atributos en un objeto sencillo. Recuerde, sin embargo, que un objeto tiene un límite de entre 1000 y 2000 nodos/puntos de control por objeto, según la impresora. Si un trayecto es demasiado complejo para imprimirlo en una impresora PostScript, disminuyendo el valor del Umbral de complejidad PS del archivo CORELDRW.INI dejará imprimir sin cambiar el objeto. (Ver la sección *Referencia* de la Ayuda para más información). Cuando se seleccionan objetos combinados, la pantalla se redibujará con un recuadro sobreiluminado sencillo para el objeto multilínea sencillo.

Usar la herramienta \blacktriangleright en muchos nodos a la vez en diferentes objetos curva

A veces, después de dibujar o trazar una ilustración con la herramienta ℓ , querrá cambiar el tipo de todos los nodos o segmentos. Puede ahorrar tiempo usando primero *Combinar* si el gráfico contiene muchos objetos curvos diferentes.

He aquí un ejemplo.



Queremos uniformizar este alce más bien áspero convirtiendo las líneas rectas en curvas simétricas.

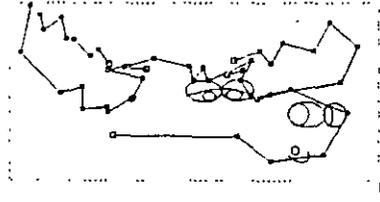
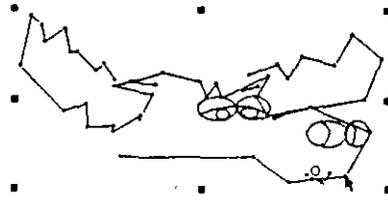
Los nodos que queremos hacer simétricos se encuentran en seis objetos diferentes. Para uniformizar todos los nodos a la vez, seleccionamos los seis objetos con la herramienta \blacktriangleright y efectuamos la operación con el comando *Combinar*. El resultado es un objeto sencillo que contiene todos los nodos que queremos uniformizar.

Para hacer todos los nodos simétricos, los elegimos arrastrando un recuadro de selección que los incluye todos con la herramienta .

Después, pulsamos dos veces sobre uno de los nodos para ver el menú especial *Editar nodos* y seleccionamos *a curva*, puesto que los nodos deben estar ligados a segmentos de curva para hacerlos simétricos. La forma de los segmentos no cambia de aspecto, aunque ahora son segmentos de curva.

Pulsamos dos veces por segunda vez sobre uno de los nodos y seleccionamos *Simétrico* en el menú Especial para hacer todos los nodos seleccionados simétricos.

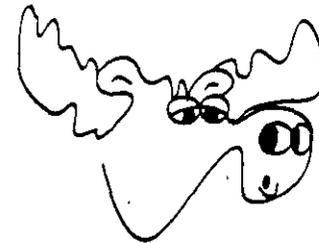
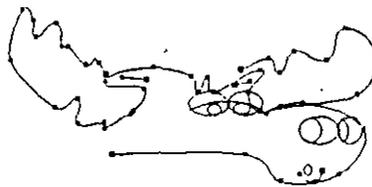
Esta vez, las curvas cambian drásticamente de forma, puesto que todos los nodos son uniformes. El resultado es un dibujo que fluye con mucha más gracia.



Especial	
Editar Nodos	Editar Trayectos
Editar Líneas	Editar Textos
Editar Grupos	Editar Objetos
Editar Capas	Editar Estilos
Editar Colores	Editar Fuentes



Especial	
Editar Nodos	Editar Trayectos
Editar Líneas	Editar Textos
Editar Grupos	Editar Objetos
Editar Capas	Editar Estilos
Editar Colores	Editar Fuentes



Ahora editamos las distintas curvas para dar el gráfico final. Si queremos que algunas de las líneas tengan atributos diferentes, nosotros podemos usar *Descombinar* (descrito a continuación) para volver a descomponer los segmentos en objetos distintos.

Descombinar Objetos

Para convertir un objeto curva multitrayecto sencillo en un conjunto de objetos de un solo trayecto, use *Descombinar* en el menú ORGANIZAR. Este comando es el opuesto de *Combinar*.

Normalmente sólo se usa este comando para ajustar los atributos de algunos de los trayectos, por ejemplo, para darles rellenos o filetes diferentes.

Por ejemplo, se usa *Descombinar* cuando se quiere rellenar un objeto sencillo que tiene líneas solapadas, en vez de crear zonas transparentes en el solapamiento.

Draw

Draw

Draw

Draw

El siguiente ejemplo ilustra la palabra "Draw" usando el tipo de letra Banff. Cuando se crea por primera vez usando la herramienta **A**, las zonas solapadas de las letras se rellenan automáticamente con negro. Sin embargo, usando *Convertir a Curvas* sobre la cadena, se puede modificar la forma de las letras para crear un objeto curvo sencillo con áreas solapadas. Observe los espacios transparentes que aparecen donde las letras se solapan.

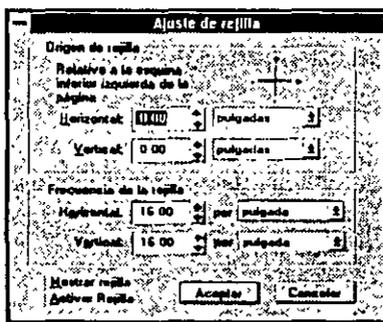
Para resolver este problema, use *Descombinar* sobre el objeto curva para descomponerlo en curvas distintas. El resultado se muestra aquí. Las áreas solapadas ahora también están rellenas. Sin embargo, los centros de D y a, dos áreas solapadas que deberían ser transparentes, también están rellenas con negro.

Puede seleccionar los centros y rellenarlos con blanco. O, si quiere que los huecos de las letras sean transparentes, use *Combinar* para combinar las dos curvas que constituyen la forma de la letra en un objeto sencillo, como se muestra a continuación.

Usar la rejilla

La rejilla de CorelDRAW permite dibujar y organizar objetos con precisión. Puede mostrar la rejilla mientras se dibuja, de modo que los objetos se dibujen exactamente donde desea con respecto a otros objetos del dibujo y con respecto a la página imprimible.

Mostrar rejilla



Para mostrar la rejilla, seleccione *ajustar rejilla* en el menú VER. Aparece la ventana de opciones ajustar rejilla. Pulse sobre el cuadro de comprobación *Mostrar rejilla* y después sobre *ACEPTAR* o seleccione la persiana Capas en el menú ORGANIZAR y pulse dos veces sobre *rejilla*. Después, seleccione *Visible* en la ventana de opciones *Opciones de Capas* y sobre *ACEPTAR*. Las marcas de rejilla que muestran dónde se cruzan las cuadrículas aparecerán en la ventana de dibujo. Aunque las cuadrículas pueden espaciarse tan juntas como a pulgadas, (o el equivalente en otras unidades de medida), no todas las marcas de rejilla pueden aparecer en pantalla.

Para evitar que la pantalla se llene demasiado, la frecuencia de las marcas de rejilla viene determinada por la visión actual. Cuando se amplían objetos con la herramienta **Q**, la frecuencia de las marcas de rejilla aumenta.

Ajustar parámetros de rejilla

Usando los controles de la ventana de opciones *ajustar rejilla*, se puede especificar la frecuencia y el origen de la rejilla.

Origen de rejilla

Origen de rejilla hace referencia al punto de la página de dibujo donde las coordenadas de rejilla son (0,0). El origen de rejilla por defecto es el extremo inferior izquierdo de la página de dibujo. Para situarlo en cualquier otro punto de la ventana de edición, introducir un valor en las viñetas *Horizontal* y *Vertical*. Para cambiar la uni-

dad de medida, pulse sobre la flecha de la ventana unidades y seleccione las descadas en la persiana. El valor se convierte de forma automática.

Probablemente encontrará más útil ubicar este punto en el centro o mantenerlo en el extremo inferior izquierdo de la página imprimible. Una vez especificada la localización, los orígenes de la regla (el punto donde aparece "0" en cada regla) se vuelven a establecer en ese punto.



La posición del *Origen de rejilla* también afecta a los valores de las coordenadas introducidos en algunas ventanas de opciones, a la lectura de las coordenada de la posición del cursor y a la información sobre la posición de un objeto que aparece en la línea de estado.

ABREVIATURA: Arrastrando el cursor de cruz de la regla en la pantalla y después soltando el botón del ratón se establece el *Origen de rejilla* en ese punto. Empezar a la descripción del comando *Mostrar Reglas* más adelante en esta sección para más información sobre el cursor de cruz de la regla.

Ajustar Frecuencia de rejilla

Para controlar el espaciado vertical y horizontal de las cuadrículas, usar la opción *Frecuencia de rejilla*. Si se quiere espaciar las cuadrículas a más de media unidad de medida, se debe usar el teclado para introducir valores fraccionales en el recuadro valor. Por ejemplo, para espaciar las cuadrículas cuatro pulgadas, es necesario introducir un valor de 0,25.

El máximo número de cuadrículas por pulgada es 72. Si se usa una de las otras unidades de medida, el máximo es 12 por pica, 1 por punto y aproximadamente 2.80 por milímetro.

Cuando se cambia las unidades de *Frecuencia de rejilla*, las unidades de la regla y las mostradas en la línea de estado cambian para coincidir con ellas. Los valores de la ventana de opciones, sin embargo, no se convierten. Cada vez que se cambia a una unidad diferente, se debe especificar la Frecuencia de rejilla que se desea usar con esa unidad.

Cuando guarde el dibujo, los ajustes de rejilla se guardan con él. Esto garantiza que los objetos queden correctamente alineados cuando se vuelva a abrir el archivo. Si se cambian los ajustes de rejilla, sólo cambia la localización de las cuadrículas. Los objetos mantienen su posición incluso si no están alineados con las nuevas posiciones de la cuadrícula.

Alinear (Encajar) objetos en la rejilla

La opción *Activar rejilla* de CorelDRAW permite dibujar con precisión alineando vertical y horizontalmente objetos con la marca de rejilla más cercana. Pulsar sobre el recuadro de comprobación *Activar rejilla* para activar la opción *Activar rejilla*.

Activar rejilla es práctico para trabajar si se quiere alinear horizontal o verticalmente los objetos en el dibujo o espaciarlos o darles tamaño también. Se puede indicar cuando *Activar rejilla* está actuando con el mensaje de la Línea de Estado y con la marca de comprobación al lado del comando en el menú VER.

Activar rejilla fuerza al cursor a permanecer en los puntos de rejilla, excepto cuando se está:

- seleccionando un objeto con las herramientas  o  o con el cursor Copiar estilo de,
- dibujando una curva en modo mano alzada o en modo bézier
- rotando/desplazando un objeto con la herramienta ,
- modificando elipses con la herramienta ,
- ampliando con el cursor .

Mover objetos cuando activar rejilla está activado

Cuando se mueve un objeto con *Activar rejilla*, los tiradores sobre el recuadro sobreluminado del objeto son forzados hasta el punto de rejilla más cercano. Determine cuál de los ocho tiradores activa la rejilla controlando la dirección en que se está moviendo el objeto. Por ejemplo, si quiere que el tirador inferior derecho quede sobre la rejilla, dirija esa esquina del recuadro del objeto para colocar el objeto sobre la rejilla.

Aparece el recuadro una vez que se empieza a mover el objeto.

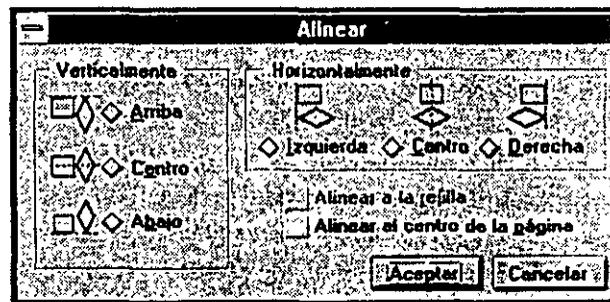
Cuando se mueve texto verticalmente con *Activar rejilla*, se activa la rejilla a lo largo de la línea base. Donde la activa cuando se mueve horizontalmente viene determinado por la opción de justificación asignada al texto. Si se ha seleccionado justificación a la derecha, por ejemplo, el extremo derecho del texto se alinearán en un punto de la rejilla. Si el texto es rotado, CorelDRAW usa los tiradores sobre su recuadro sobreluminado para alinearlos con la rejilla.

La característica Limitar siempre borra la rejilla.

ABREVIATURA: CTRL+Y enciende y apaga *Activar rejilla*.

Alinear objetos con la rejilla usando el comando Alinear

Para alinear los objetos seleccionados con la rejilla, usar el comando *Alinear* en el menú ORGANIZAR. Aparece la siguiente ventana de opciones:

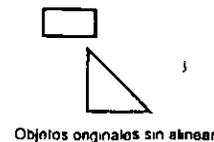


Se pueden alinear objetos horizontal y verticalmente en las combinaciones mostradas aquí.

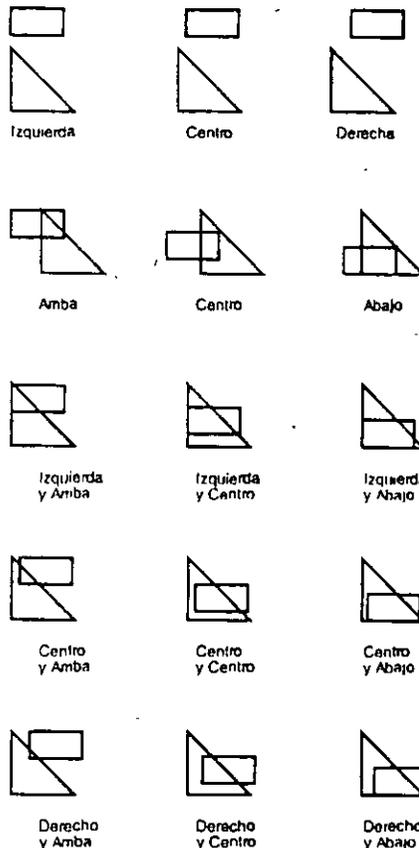
Cuando se pulsa sobre *ACEPTAR*, los objetos seleccionados se colocarán con los nodos de los recuadros sobreiluminados alineados según las opciones de alineación horizontal y vertical especificadas.

Independiente de la alineación especificada, el *último objeto seleccionado* mantiene su posición; todos los demás se alinean con este objeto. Si se recuadran los objetos en vez de pulsar sobre ellos individualmente con el ratón, la alineación será en base al primer objeto creado. Como es difícil efectuar un seguimiento del orden en que se crearon los objetos, es más fácil seleccionar individualmente los objetos que se quiere alinear pulsando sobre ellos.

Pulsando sobre *Alinear con la rejilla* o sobre *Alinear con el Centro de la Pág.* antes de elegir las opciones de alineación vertical y horizontal se pueden alinear (encajar) objetos con la rejilla y con el centro de la página. Cuando se elige *Alinear con el Centro de Pág.*, los objetos se reorganizan según las opciones de alineación vertical y horizontal y después se colocan como un grupo en el centro de la página.



Objetos originales sin alinear

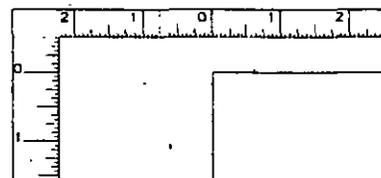


Usar las líneas guía

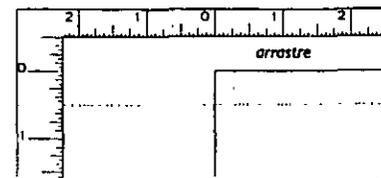
Aparte de la rejilla, otra forma de alinear objetos es con las líneas guía. Estas son líneas no imprimibles que se pueden colocar en cualquier punto del área de trabajo. Se puede colocar un número ilimitado de líneas guía en la ventana de edición.

Colocar líneas guía en la ventana de edición

- 1** Si las reglas no son visualizadas, pulse sobre *Mostrar Reglas* en el Menú VER.
- 2** Pulse sobre cualquier regla. Manteniendo pulsado el botón del ratón, arrastre en la ventana de dibujo. Arrastrando desde la regla superior se baja una línea guía horizontal; arrastrando desde la regla del lado se arranca una línea guía vertical.
- 3** Mueva la línea guía al punto deseado y suelte el botón del ratón. Para colocar una línea guía, simplemente arrástrela a una nueva localización. Para borrar una línea guía, arrástrela fuera de la ventana de dibujo.



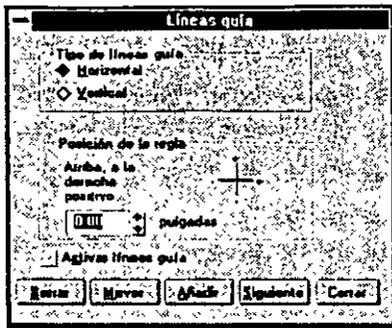
Coloque el cursor en cualquier lugar de las reglas y pulse, a continuación



arrastre la línea guía sobre la pantalla. Cuando esté en el lugar correcto, suelte el botón del ratón

4 Repita los pasos 2 y 3 para cada línea guía adicional que necesite.

Para agregar, borrar o mover líneas guía, pulse sobre *ajustar líneas guía* en el menú VER. La ventana de opciones que aparece permite situar las líneas guía exactamente donde se desea. Las líneas guía se colocan una por una seleccionando horizontal o vertical como tipo, e introduciendo después su posición en relación con los orígenes de la regla (el punto donde aparece "0" sobre cada regla). Cuando se pulsa sobre *Agregar*, aparecerá una línea de puntos en la ventana de dibujo.



Una vez colocada una línea guía, se mueve introduciendo una nueva posición y después pulsando sobre *Mover*. O se puede borrar pulsando sobre *Borrar*. Para repetir el ciclo en todas las líneas guía verticales u horizontales, pulse sobre *Siguiente*. Cuando localice las que quiere, simplemente siga los pasos descritos anteriormente para moverla o borrarla.

ABREVIATURA: Si se pulsa dos veces sobre una línea guía, aparece la ventana de opciones *Líneas guía* con la posición de la línea guía indicada en la ventana *Posición de Regla*.

Alinear (Encajar) objetos con líneas guía

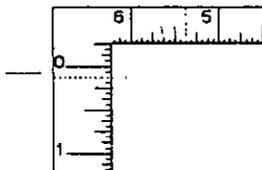
La posición de los objetos ya en pantalla no cambia cuando se activa *Activar líneas guía*. Cuando *Activar rejilla* y *Activar líneas guía* actúan, *Activar líneas guía* tiene prioridad. No importa lo cerca que esté una línea guía de una cuadrícula, siempre se puede tener un objeto activado en la línea guía. Se pueden colocar las líneas guía visualmente o introduciendo las coordenadas en la ventana de opciones *Líneas guía*.

Usar las Reglas

Mostrar Reglas

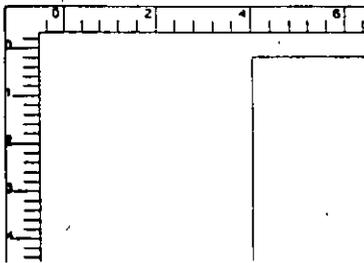
CorelDRAW proporciona reglas en los extremos de la ventana de dibujo para determinar el tamaño y la posición de los objetos. Cuando se selecciona *Mostrar Reglas* en el menú VER, aparecerán las reglas, como se muestra aquí. Una línea de puntos en cada regla sigue la posición actual de cursor. A medida que se cambia la visión, las reglas indican dónde se está en la página. A medida que se desplaza la ventana de dibujo usando los cuadros de desplazamiento, las reglas reflejan la posición sobre la página. La unidad de medida que usan las reglas son las actuales unidades de *Frecuencia de rejilla*. Otro parámetro de rejilla, el *Origen de rejilla*, determina la localización de los puntos cero de las reglas. Para ocultar las reglas, seleccionar de nuevo el comando *Mostrar Reglas*.

La extensión de las líneas del cursor aparecen en ambas reglas

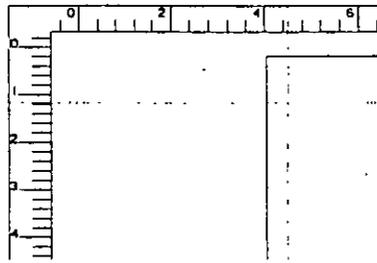


Usar el cursor de cruz de la regla

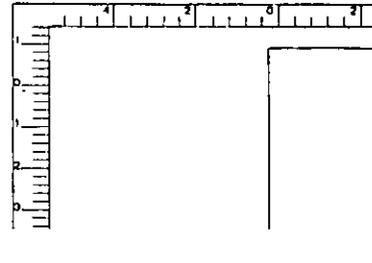
Medir de forma precisa es mucho más fácil si se mueven los puntos cero sobre la regla al punto desde el cual se mide. Para ello, use el cursor de cruz de la regla, como se muestra aquí. También encontrará práctico el cursor de cruz para comprobar la alineación de los objetos.



Para mover los puntos cero sobre las reglas, o colocar las cruces de las reglas en la pantalla, señale el lugar en el que se encuentran las reglas y mantenga pulsado el botón del ratón. A continuación...



arrástrelo hacia la pantalla. Cuando suelte el botón del ratón



los puntos cero se mueven al lugar del cursor.

Alinear (encajar) objetos con otros objetos

Además de encajar objetos con la rejilla y con líneas guía, se puede encajar objetos con otros objetos. El comando *Encajar en objetos* se encuentra en el menú VER.

Todos los objetos tienen puntos para "encajar" asociados. La localización exacta de estos puntos para encajar depende del objeto. Cuando se selecciona encajar en objetos, cada punto para encajar de cada objeto del dibujo tiene un efecto de gravedad asociado con él, igual que las líneas guía de CorelDRAW tienen un efecto de gravedad. Esta gravedad se extiende en un margen limitado, que se mide en unidades físicas a través de la pantalla. El margen de gravedad siempre parece estar a la misma distancia fija en pantalla, sin tener en cuenta a qué distancia se amplía o se reduce. Por lo tanto, para alineaciones muy precisas, se debe ampliar tanto como sea posible, puesto que una distancia fija pequeña en pantalla representa una distancia relativamente pequeña a través la ventana de dibujo cuando se amplía mucho. Si reduce la forma, sin embargo, esta misma distancia fija en pantalla representará una distancia mayor en relación con los objetos del dibujo.

Se puede alinear cualquier parte de un objeto móvil con un punto, para encajar, de un objeto estacionario. Cuando el punto seleccionado en el objeto móvil está dentro de la gama de gravedad de uno de los puntos para encajar de un objeto estacionario, el objeto móvil se alinearán automáticamente con el punto para encajar del objeto estacionario, de modo que los dos puntos queden encajados.

Seleccionar objeto móvil

Cuando se usa *Encajar en objeto*, el punto en que el objeto móvil encajará con el objeto estacionario es normalmente el mismo punto en que se seleccionó el objeto móvil. Si se trabaja en visión a todo color, este punto puede estar en cualquier punto del objeto. Si se trabaja en visión de contorno, este punto puede estar en cualquier punto del contorno del objeto móvil. En cualquier modo, si el punto en que se seleccionó el objeto móvil está dentro de la gama de gravedad de uno de sus puntos para encajar propios, se encajará a través de ese punto para encajar, no por el punto donde se seleccionó realmente. Para hacer el margen de gravedad relativamente más corta, ampliar tanto como sea posible los objetos incluidos en el punto para encajar.

Para encajar un objeto en otro

- 1** Seleccione el objeto que quiere encajar (el objeto móvil) en otro (objeto estacionario). Recuerde que el punto en que se selecciona por primera vez el objeto móvil es normalmente el punto que se usa para encajarlo en el objeto estacionario.
- 2** Arrastre el objeto móvil hacia el objeto estacionario. A medida que se acerca el objeto móvil al objeto estacionario, se entrará en la gama dentro de la cual cobra efecto la gravedad. Cuando se llega lo suficientemente cerca del objeto estacionario como para estar dentro de esta gama, el efecto de gravedad hará que el objeto móvil encaje en el objeto estacionario. El objeto se alineará perfectamente con el punto para encajar del objeto estacionario.

Puntos para encajar en objetos en CorelDRAW

Rectángulos simples

Los rectángulos Simples sin extremos redondeados tienen nueve puntos para encajar - uno en cada extremo, uno en el centro de cada lado y uno en el centro del recuadro del rectángulo.

Rectángulos con esquinas redondeadas

Los Rectángulos con esquinas redondeadas también tienen nueve puntos para encajar. Existe uno al final de cada arco de cada esquina y uno en el centro del recuadro del rectángulo.

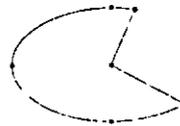
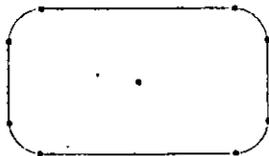
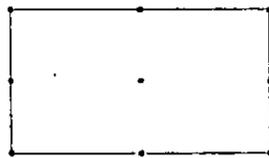
Elipses cerradas

Las elipses cerradas tienen cinco puntos para encajar - uno en cada extremo de los ejes principal y menor y uno en el centro su recuadro.

Elipses abiertas (Arcos elípticos)

Las elipses abiertas pueden tener en cualquier punto de tres a siete puntos para encajar. Existe uno en cada extremo del eje principal, uno en cada extremo del eje pequeño, uno en el centro del recuadro del arco elíptico y uno en cada punto de terminación del arco.

Los puntos para encajar sólo existirán en los extremos del eje principal y de reflejo del arco elíptico si alguna parte del arco atraviesa esos extremos. Si el arco se ha editado, (por ejemplo, en un diagrama circular) y ninguna parte de su contorno toca un extremo concreto de eje, el punto para encajar no existirá en él.



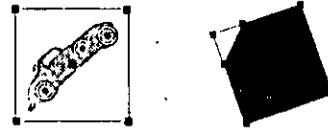
Trayectos de línea abiertos

Los puntos para encajar existen en cada extremo y en cada nodo del objeto.



Bitmaps

Los puntos para encajar bitmaps existen en cada extremo del bitmap, en los dos extremos del triángulo usado para representar el bitmap cuando se rota y en el centro del recuadro del bitmap.



Texto de párrafo

Los puntos para encajar de texto de párrafo aparecen en el extremo y en el centro de cada lado de la viñeta texto de párrafo y en el centro de la viñeta.

Texto artístico

El texto artístico tiene puntos para encajar en los cuatro extremos del recuadro de texto, en los puntos centrales de los cuatro lados del recuadro y uno en el centro. También tiene un punto para encajar en los dos lugares donde la línea base de la línea primera de texto cruza el recuadro.

Puede encajar objetos de forma muy precisa utilizando esta característica. Si hay un punto específico en el contorno de un objeto estacionario en el que desee ...

Texto Artístico

Usar el efecto encajar para cambiar el tamaño de objetos

Se puede usar el efecto de gravedad de un punto para encajar en un objeto cuando se cambia el tamaño de otro objeto. Como encajar hace referencia a la posición del cursor, se pueden usar los objetos situados sobre o bajo el objeto cuyo tamaño se está cambiando para determinar el nuevo tamaño de dicho objeto.

Para cambiar el tamaño de un objeto usando el efecto encajar:

- 1 Seleccione *Encajar en objetos* en el menú VER.
- 2 Seleccione el objeto que se va a cambiar de tamaño.
- 3 Coloque el cursor sobre el tirador de arrastre que se quiera usar para cambiar el tamaño del objeto. Pulse sobre él y empiece a mover el objeto en la dirección deseada. Mientras se mueve en esa dirección general, mueva el cursor al lado y hacia el punto para encajar del objeto estacionario cuyo tamaño se quiere cambiar. Cuando el cursor esté sobre el punto para encajar, encajar cobrará efecto y el cambio de tamaño se detendrá. Si suelta el botón del ratón en este momento, el objeto cambiará de tamaño en relación con el punto para encajar concreto del objeto estacionario que ha usado para cambiar su tamaño.

Cuando se usa *Encajar en objetos* de esta manera, los objetos estacionarios y móviles no estarán necesariamente en contacto cuando aparece encajar.

Agregar puntos para encajar para la alineación de precisión de objetos

Encajar en objetos permite alinear los objetos con precisión. Incluso se puede agregar puntos para encajar al contorno de un objeto estacionario para determinar exactamente en qué punto se encajará el objeto móvil en él. Para esto, agregar un nodo en el lugar exacto en que se quiere encajar. (Para más información sobre agregar nodo, empezar la sección Formar objetos). El nodo se convierte automáticamente en un punto para encajar. Si el objeto estacionario es un rectángulo, una elipse o texto,

será necesario convertirlo a curvas usando *Convertir a Curvas* en el menú ORGANIZAR antes de agregarle cualquier nodo nuevo.

Encajar en objetos creados sobre una capa de guías

Se puede usar encajar objetos en objetos creados en una capa de *Guías* aunque no esté activado *Encajar en objetos*, pero si *Activar líneas guía*. Esto es posible porque cualquier objeto creado sobre una capa de guías es un objeto de guía, similar a líneas guía.

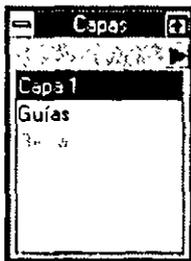
Cuando se encaja objetos de guías con *Activar líneas guía* activo y *Encajar en objeto* desactivado, el objeto móvil no se encajará por sus propios puntos para encajar, aunque el lugar utilizado para seleccionarlo estuviera dentro de la gama de gravedad de uno de esos puntos para encajar. En otros términos, cuando *Encajar en Objetos* está desactivado, el punto en que se selecciona el objeto móvil es el punto para encajar del objeto estacionario. Cuando *Encajar en objetos* está activado, sin embargo, y el punto en que se selecciona el objeto móvil está dentro de la gama de gravedad de uno de sus propios puntos para encajar, ese punto para encajar encajará en el objeto estacionario.

Capas

Esta función característica de CorelDRAW permite tener varias capas superpuestas, cada uno con su contenido propio de imagen. Esto proporciona más flexibilidad para construir y editar los dibujos, especialmente si son complejos.

Se puede tener tantas capas como se desee en un dibujo, pero sólo puede estar activada una cada vez. Los objetos agregados a un dibujo se colocan siempre en la capa activa. Se puede hacer cada capa visible o invisible. Esto permite "esconder" ciertos objetos asignándolos a capas distintas. También se pueden bloquear capas para evitar que se editen accidentalmente. Cuando se está revisando un trabajo, se puede especificar qué capas son para imprimir. Esto puede acelerar apreciablemente el tiempo de impresión para ficheros complejos.

Usar capas por defecto



Para acceder a las capas por defecto de CorelDRAW, seleccione la persiana de capas en el menú ORGANIZAR. Aparecerá la siguiente ventana *Capas*, mostrando tres nombres de capa por defecto: Capa 1 guías y rejilla.

Todos los ficheros de dibujo nuevos tendrán estas capas por defecto, que se explican a continuación.

Abreviatura: CTRL I abre la *persiana de capas*

Capa 1 Esta capa es la capa inicial de dibujo asignado a todos los ficheros nuevos. Si se empieza a añadir objetos al dibujo nuevo, se colocarán automáticamente sobre esta capa. Se puede renombrar esta capa si se desea.

Guías Esta capa se usa para contener cualquier línea guía instalada en los dibujos. Mientras las líneas guía radican en su propia capa, los objetos sobre otras capas encajarán aún como antes. Tener una capa distinta de línea guía permite desactivar las líneas guía sin tener que borrarlas una por una manualmente.

Se puede activar la capa *Guías* y dibujar objetos sobre él. Los objetos dibujados en esta capa son los objetos de guía, que se pueden utilizar en formas especiales para tipos concretos de dibujos. Por ejemplo, se puede dibujar un grupo de círculos concéntricos con el mismo espacio de uno a otro y líneas radiales desde el centro en incrementos del mismo número de grados de cada uno de los otros para crear un rejilla polar. Esto puede ser útil en ciertos tipos de dibujo y al ilustrar datos científicos. También se pueden imprimir las guías.

Rejilla Esta capa se usa para contener la rejilla en que se empezó el dibujo. Mientras los puntos de rejilla radiquen sobre su propia capa, los objetos de otras capas encajarán aún como antes. Tener una capa distinta de rejilla hace más fácil desactivar las rejillas temporalmente y da la posibilidad de imprimir la rejilla.

No se puede activar la capa de la rejilla — siempre es una capa bloqueada en la que no se puede dibujar objetos.

Para hacer una capa activa

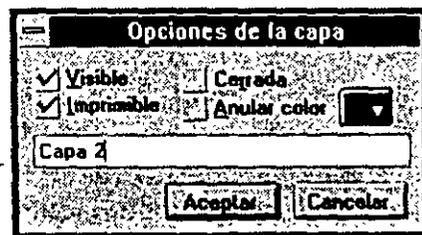
Pulse sobre un nombre de capa en la persiana. Esta capa se convierte en la capa activa. Los objetos creados mientras está activada se almacenan en esta capa. Se pueden aplicar funciones a la capa activa como editar, borrar, mover y copiar.

Para crear una nueva capa

Pulse sobre el indicador de flecha derecho en la parte superior de la persiana de *Capas*. Seleccione *Nuevo*. Aparece la ventana de opciones *Opciones de Capa* mostrando el siguiente nombre de capa por defecto sobreiluminado en la viñeta nombre de capa. Para usar este nombre como nombre para su nueva capa, pulse sobre *ACEPTAR*. Si quiere asignar un nombre diferente a su nueva capa, simplemente teclee un nombre nuevo sobre él. Puede tener hasta 32 caracteres. Pulse sobre *ACEPTAR*. El nuevo nombre de capa aparecerá en la ventana *Capas*.

Editar Capas

Se puede editar diversos atributos de una capa seleccionada mediante la ventana de opciones *Opciones de Capa*. Para acceder a ella, pulse dos veces sobre una capa o sobreilumínela, y pulse sobre el indicador de flecha derecho en la parte superior de la persiana y después elija *Edición* en la persiana. El nombre de capa aparece en la viñeta nombre de capa. Para cambiar el nombre, teclear un nombre nuevo de hasta 32 caracteres sobre él. También se puede especificar cualquiera de las siguientes opciones para la capa seleccionada.

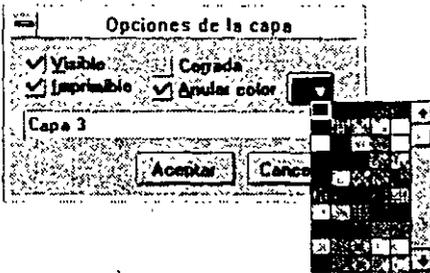


Visible Esta opción determina si la capa seleccionada será visible en el dibujo mientras se trabaja con ella en pantalla. No afecta a la impresión de los objetos en la capa. Se selecciona por defecto. Se puede deseleccionar haciendo la capa invisible si se quiere ocultar temporalmente los objetos que contiene. Esto simplifica el aspecto de un dibujo complejo pantalla, haciéndolo más fácil de editar. También acelera el tiempo de renovación de la pantalla.

Bloqueado Cuando se selecciona esta opción, es imposible seleccionar o editar accidentalmente los objetos de esta capa. Bloquear las capas es útil si se han hecho algunas alineaciones complejas de objetos y no se quieren modificar.

Imprimible Esta opción determina si se imprimirán los objetos de la capa actual. Se selecciona por defecto. Se puede deseleccionar para imprimir ciertos objetos de una capa específica del dibujo, en vez de seleccionarlos de forma manual y elegir *Imprimir sólo lo seleccionado* en la ventana de opciones *Imprimir*. Imprimir sólo ciertas capas mientras se está revisando el trabajo acelera el tiempo de impresión.

Borrar Color Cuando se selecciona esta opción, CorelDRAW aplica un color específico a todos los filetes de los objetos en la capa activa. Los objetos aparecerán con sólo un contorno de color elegido. Borrar color no afecta al verdadero color de relleno o de filete de los objetos; sólo afecta a la forma en que aparecen en pantalla. Se puede encontrar útil para identificar objetos sobre capas específicas. Incluso cuando se está trabajando en simulación editable, los objetos aparecerán transparentes en pantalla, puesto que aparecerán sólo con un contorno. Por lo tanto, se podrán ver objetos sobre otras capas inferiores. Esto puede ser práctico cuando se editan dibujos complejos.



Para seleccionar un color, pulse sobre la muestra de color a la derecha de *Borrar Color*. Aparecerá una paleta de color. Pulse sobre cualquiera de los colores de la paleta. Se puede elegir borrar un color para una capa aunque la opción *Borrar Color* no esté seleccionada. Si se trabaja en visión de contorno, CorelDRAW siempre usa borrar color para mostrar los contornos del objeto. Sin embargo, si se trabaja en visión a todo color, CorelDRAW no la usará hasta que se haya seleccionado. Después de seleccionarla, la pantalla se renovará y los objetos de esa capa se mostrarán en el color borrado.

Ajustar Cuando se hace doble pulsación sobre *Guías o rejilla*, el botón *ajustar* queda disponible en la ventana de opciones *Opciones de capa*. Pulsar sobre este botón para acceder a las ventanas de opciones *ajustar líneas guía* y *ajustar rejilla*.

Para borrar una capa

Pulse sobre el nombre de la capa y después sobre el indicador de flecha derecho en la parte superior de la persiana de *Capas*. Elija *Borrar* en la persiana. Esto borra la capa y los objetos que contiene. Cuando se borra una capa, la siguiente de la lista en la ventana nombre de capa se convierte en la capa activa.

Para mover un objeto de una capa a otra

Seleccione el objeto que quiere mover. La Línea de Estado indicará a qué capa está ligado el objeto. Seleccione la capa a la que quiere cambiar el objeto en la persiana de *Capas*. Pulse sobre el indicador de flecha derecho en la persiana y seleccione *Mover a*. Aparece una flecha pequeña "A". Usela pulsando sobre la capa a la que quiere mover el objeto. El objeto se transfiere a la capa seleccionada.

Para copiar un objeto de una capa a otra

Seleccione el objeto que quiere copiar. La línea de estado indicará sobre qué capa está el objeto. Seleccione la capa en que quiere copiar el objeto en la persiana de *Capas*. Pulse sobre el indicador de flecha derecho en la persiana y seleccione *Copiar A*. El objeto se copiará a la capa seleccionada. Sólo se puede copiar uno objeto cada vez de una capa a otra.

Usar multicapas

La opción multicapas permite seleccionar y editar cualquier objeto del dibujo, sin tener en cuenta en qué capa está. Para activar la función multicapas, pulse sobre el indicador de flecha derecha en la persiana de *Capas*. Seleccione *Multicapas*. Si la opción no es seleccionada, sólo se podrán seleccionar y editar objetos en la capa actualmente activa.

Bloquear una capa elimina la función multicapas. Incluso si *Multicapas* está seleccionado, no se podrá acceder a los objetos de las capas bloqueadas.

Multicapas debe estar activada para mover o copiar de una capa a otra.

Para cambiar el orden de apilamiento de las capas

El orden en que las capas se muestran en la persiana de *Capas* es el orden en que son apilados en la ventana de dibujo. La primera capa de la lista es la capa superior, y la última capa de la lista es la inferior. Para cambiar su orden en el dibujo, cambie su orden en la lista. Para esto, pulse sobre la capa que quiere trasladar a otra posición. Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, mueva el cursor sobre la capa sobre la que desea que quede el plano seleccionado. Cuando suelte el botón del ratón, la capa seleccionada aparecerá en la nueva posición. El orden relativo de los objetos del dibujo puede cambiar, según las capas sobre las que estén. Si se ha movido una capa a una posición más alta, algunos de los objetos que contiene pueden cubrir a otros objetos de otras capas que anteriormente los cubrían.

Para cambiar el orden de apilamiento de los objetos

Para cambiar el orden de apilamiento de los objetos de varias capas, use los comandos *hacia adelante*, *hacia atrás*, *avanzar uno*, *retroceder uno* e *Invertir orden* en el menú ORGANIZAR. Sin embargo, el orden de las capas aún determina el orden absoluto de todos los objetos del dibujo. Si tiene numerosos objetos en cada una de las dos capas diferentes, seleccione el objeto inferior de la capa inferior y pulsando sobre *hacia adelante* traerá ese objeto hacia la parte superior de la capa inferior. Sin embargo, los objetos de la capa superior todavía se superpondrán a cualquier objeto de la inferior. Si selecciona varios objetos de capas diferentes, estos comandos de apilamiento del menú ORGANIZAR funcionarán como es de esperar. Sin embargo, sólo cambiarán el orden de un objeto en su capa concreta. Así, si se quiere convertir el objeto inferior de la capa más baja en el objeto superior de la más alta, primero se debe mover el objeto a la capa más alta y después seleccionar *hacia adelante* en el menú ORGANIZAR.

Para Agrupar Objetos sobre capas diferentes

Para agrupar objetos sobre capas diferentes, use *agrupar* en el menú ORGANIZAR. Los objetos del grupo se trasladarán a la capa actualmente seleccionada. Los objetos mantendrán su orden de apilamiento con respecto a los otros. Sin embargo, como todos están en la capa actualmente seleccionada, su orden de apilamiento puede parecer cambiado con respecto a otros objetos que no forman parte del grupo o que está en capas diferentes.

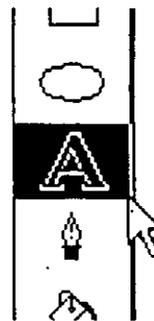
Para combinar objetos sobre capas diferentes

Para combinar varios objetos sobre capas diferentes, selecciónelos y después seleccione *Combinar* en el menú ORGANIZAR. El objeto combinado se traslada a la capa actualmente activada. El grupo combinado adoptará los atributos de filete y relleno del último objeto seleccionado antes de que se combinara. Si se selecciona con un recuadro los objetos a combinar, el objeto creado más recientemente determinará la capa, el relleno y los parámetros de filete del objeto combinado.

Agregar, Editar y Crear Texto

CorelDRAW permite agregar texto artístico y texto de párrafo a sus dibujos usando la herramienta . Puede introducir texto artístico en cadenas de hasta 250 caracteres cada una o texto de párrafo en bloques de hasta 4000 caracteres cada uno. El texto que supera el límite queda fuera. No existe límite en el número cadenas de texto artístico y en los bloques de texto de párrafo que se puede tener en un fichero sencillo.

Si está planificando crear efectos especiales con el texto (e.g., adaptarlo a un trayecto, mezclarlo o estirarlo), debe introducirlo como texto artístico. El texto de párrafo está diseñado para agregar bloques largos de texto a los anuncios, folletos y otros tipos aplicaciones de texto intensivas.



Trabajar con tipos de letra TT y ATM

CorelDRAW admite los tipos de letra True Type (TTF) y Adobe Type 1 (PFB), así como el formato WFN. Cuando instala CorelDRAW, elige cuáles de los 153 tipos de letra True Type (TTF) instalar. Si trabaja con la versión CD-ROM de CorelDRAW, tiene acceso a 256 tipos de letra tanto en el formato TTF, igual que el PFB.

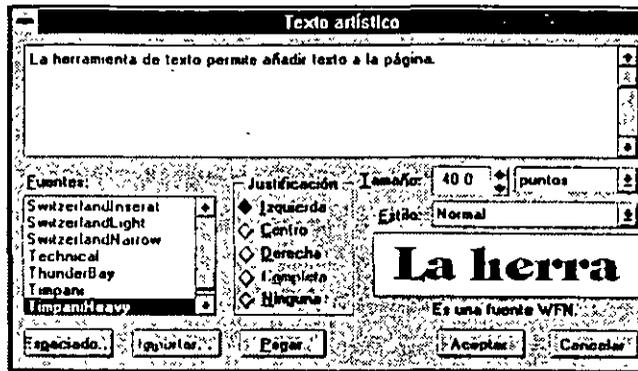
Puede crear sus tipos de letra y símbolos de fuentes propios usando los filtros de exportación de CorelDRAW, que permiten incluir directamente un gráfico en una fuente TTF o PFB. *Crear y modificar tipos de letra* trata esto de forma detallada más adelante en esta sección.

Agregar texto artístico

Para Agregar Texto Artístico

- 1** Pulse y mantenga pulsada la herramienta . Seleccione  en el submenú. Este es el modo por defecto, usado tanto para texto artístico como para texto de párrafo. El cursor cambiará a .
- 2** Sitúe el cursor  en el punto donde quiere que aparezca el texto en el dibujo y pulse sobre el botón del ratón. Aparecerá un cursor intermitente. Introduzca el texto. Puede cambiar el contenido de una cadena de texto en cualquier momento después de haberla introducido pulsando sobre ella con la herramienta  seleccionada.

Para cambiar cualquiera de los atributos de texto, como el tamaño de punto, la alineación, etc., seleccione la cadena de texto con la herramienta  y después seleccione *Editar Texto* en el menú EDICION. Aparecerá la siguiente ventana de opciones *Texto*:



Seleccione los atributos de texto de la ventana de opciones y haga los cambios deseados, después pulse sobre *ACEPTAR*. Hay descripciones detalladas de cada uno de los atributos de texto más adelante en esta sección. También puede hacer ciertos cambios con la persiana de texto, también descritos más adelante.

ABREVIATURA: Pulsando F8 se selecciona la herramienta .

Agregar texto de párrafo

Para agregar texto de párrafo, primero debe crear un marco para contenerlo. Una vez colocado un texto en el marco, puede mover el bloque entero arrastrando el contorno del marco o cualquier texto incluido con la herramienta . Arrastrando los tiradores se cambia el tamaño del marco.

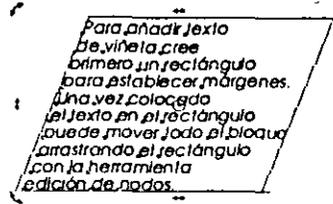
Para Agregar Texto de Párrafo

- 1** Pulse y mantenga pulsada la herramienta . Seleccione  en el submenú. El cursor cambiará a .
- 2** Sitúe el cursor donde quiera que esté una esquina del recuadro.
- 3** Pulse el botón del ratón y el arrastre a donde quiere que esté la esquina diagonalmente opuesta. A medida que lo arrastra, un recuadro de puntos sigue al cursor. Suelte el botón del ratón una vez que el recuadro de puntos sea del tamaño que desea que tenga el marco de texto de párrafo. Entonces, aparecerá el marco de texto de párrafo.
- 4** Introduzca el texto directamente en el marco de texto de párrafo. Cuando el texto alcanza el margen derecho del recuadro de texto de párrafo pasará a la siguiente línea de forma automática. Si quiere insertar una línea vacía (entre párrafos, por ejemplo), pulse RETORNO dos veces.
- 5** Seleccione el marco de texto de párrafo pulsando en cualquier punto sobre o dentro de él y seleccione *Editar texto* en el menú EDICION para asignar atributos al texto. Estos atributos de texto se describen más adelante en esta sección. Tenga en cuenta que si trabaja en modo dibujo de líneas, debe pulsar sobre el marco de texto de párrafo para seleccionarlo.

Si desplaza un texto de Párrafo, sólo se desplazan los límites del marco; el texto no se desplaza.

También puede agregar texto de párrafo usando los botones *Pegar* o *Importar* en la ventana de opciones *Texto*.

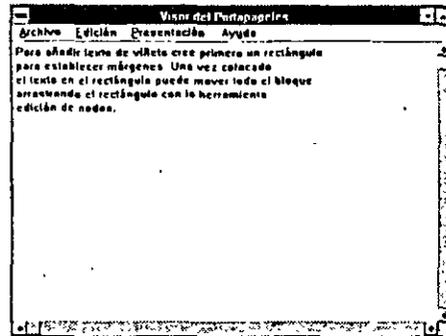
Estos se describen a continuación.



Pegar Texto

Puede agregar texto de párrafo usando el botón *Pegar* en la ventana de opciones *Texto de párrafo*. Este método permite traer al dibujo un texto copiado en el Portapapeles de Windows. Puede usar Windows Write o cualquier otro procesador de textos que admita el Portapapeles para crear el texto. Si intenta pegar más que el límite de 4000 caracteres, el resto quedará fuera.

Para traer texto de esta forma, debe crear un marco de texto de párrafo sobre la página. (Debe introducir como mínimo un carácter de texto de párrafo y después seleccionar la herramienta  para que aparezca el marco del texto de párrafo). Después puede seleccionar *Pegar* en el menú EDICION. Al mismo tiempo puede seleccionar *Editar texto* en el menú EDICION, y después pulsar sobre *Pegar* en la ventana de opciones *Texto de párrafo*. El texto del Portapapeles se pega en el marco del texto de párrafo en el dibujo. Se le asignan todos los atributos de texto actualmente seleccionados, que incluyen tipo de letra, estilo, tamaño, contorno y relleno, pero no espaciado. Espaciado toma por defecto los valores en efecto cuando empezó a utilizar CorelDRAW.



Tenga en cuenta que si ya está en edición en pantalla, el menú Edición *Pegar* desde se agregará al texto que está editando.

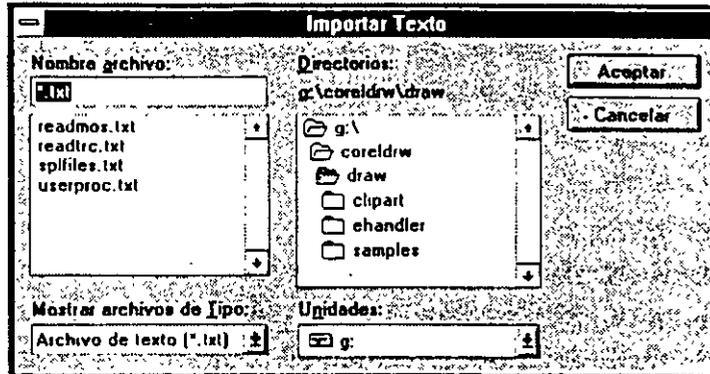
Importar Texto

El botón *Importar* de la ventana de opciones *Texto de párrafo* o del menú Archivo permite cargar el texto de párrafo creado en cualquier procesador de textos, —incluso en los que no se ejecutan bajo Windows— en el área de introducción de texto.

Si trabaja a través de la ventana de opciones *Texto de Párrafo*, debe tener ya el marco del texto de párrafo en la página conteniendo al menos un carácter. Este carácter puede borrarse después. Seleccione *Editar texto* en el menú EDICION. Después, pulse sobre *Importar* en la ventana de opciones *Texto de párrafo*.

En principio sólo se muestran los archivos con la extensión TXT. Si el archivo que quiere importar usa una extensión diferente, edite la viñeta *Trayecto*. Después, seleccione la unidad de disco y el directorio que contiene el archivo deseado. Seleccione el archivo en la lista de *Archivos* y pulse sobre *Importar*. (Para más información sobre el uso de la ventana de opciones *Seleccionar archivo*, empiece la sección *Gestionar e Imprimir Archivos*).

También puede importar texto por primera vez creando un marco de texto de párrafo y después pulsando sobre Importar en el menú Archivo. Seleccione Texto, *.TXT en la lista de filtros y después indique el trayecto y el nombre de archivo. Cuando pulse sobre ACEPTAR, el archivo de texto se colocará en el lugar del cursor dentro del marco. Si edita texto de párrafo, Importar de la ventana de opciones o del menú de Edición agregará el texto importado al texto que está ya allí.

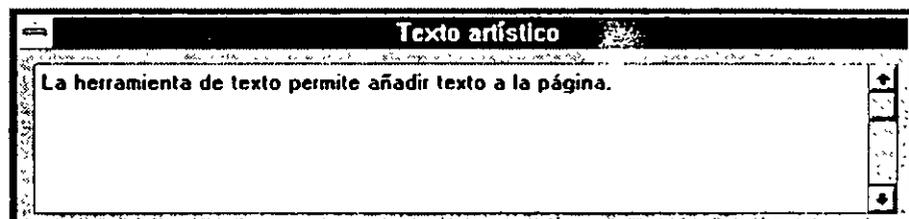


Cuando cree un texto para importar, use el modo de no documento de su procesador de texto o guarde el archivo como un archivo ASCII de texto. Debe evitar usar tabuladores y sangrados. Estos se convierten en espacios, lo que reduce el número de caracteres que se puede importar y da como resultado separaciones no deseadas en el texto.

Editar el contenido del texto de párrafo puede hacerse en pantalla o usando la opción *Editar texto* en el menú EDICION. Esta abrirá la ventana de opciones *Texto de Párrafo*, que permite modificar otros parámetros como tipo de letra, justificación, etc. Vea *Editar Texto* a continuación para más información.

Usar la Ventana de Introducción de Texto

Si usa la ventana de introducción de texto de la ventana de opciones *Texto* para editar texto artístico o de párrafo, puede usar los siguientes controles de teclado:



- | | |
|-------------------|--|
| <i>Retroceso</i> | borra el carácter inmediatamente anterior a la posición actual de cursor. |
| <i>Borrar</i> | borra el carácter inmediatamente posterior a la posición actual del cursor o cualquier texto que se haya sobreiluminado arrastrando el cursor. |
| <i>Flechas</i> | mueven el cursor a lo largo del texto en la dirección indicada. |
| <i>Izqu./Der.</i> | hace saltar el cursor al principio de la línea. |
| <i>Inicio</i> | |
| <i>Fin</i> | hace saltar el cursor al final de la línea. |

- AvPág* hace saltar el cursor hasta la primera línea del párrafo o de la cadena de texto.
- RePág* hace saltar el cursor a la última línea actualmente mostrada en la ventana de edición.
- Retorno* comienza una línea nueva. Cuando se introduce Texto de Párrafo, pulsando *Retorno* se crea un nuevo párrafo. Cada vez que se pulsa la tecla RETORNO cuenta como dos caracteres.

Para situar el cursor en cualquier punto de la cadena de texto, señálo y pulse con el ratón.

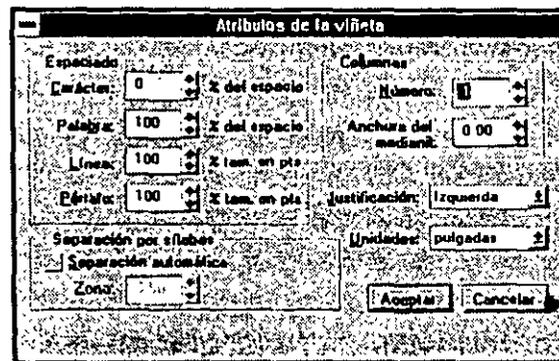
Usar el Portapapeles de Windows para mover bloques de texto

Para mover bloques de texto en la ventana de introducción de texto, use el portapapeles de Windows como se indica a continuación:

- Cortar* Manteniendo pulsada la tecla SHIFT y pulsando DEL se borra el texto sobreiluminado en la ventana de introducción de texto y se pone en el Portapapeles de Windows.
- Copiar* Manteniendo pulsada la tecla CTRL y pulsando INS se pone una copia del texto sobreiluminado en el Portapapeles de Windows.
- Pegar* manteniendo pulsada la tecla SHIFT y pulsando INS o pulsando sobre *Pegarse* inserta el texto anteriormente cortado o copiado al Portapapeles en la ventana de introducción de texto en la posición del cursor.

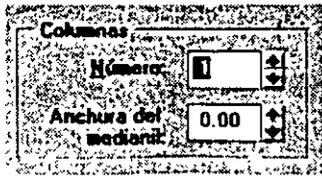
Especificar atributos del marco de texto de párrafo

El botón *Marco* de la ventana de opciones *Texto* abre una ventana de opciones que da control sobre los parámetros internos del marco usado con el texto de párrafo, así como sobre ciertos parámetros para el texto en sí. La misma ventana de opciones aparece si selecciona *Marco* en el menú TEXTO o si selecciona *Persiana de texto* en el menú TEXTO y después pulsa sobre *Marco* en la persiana.



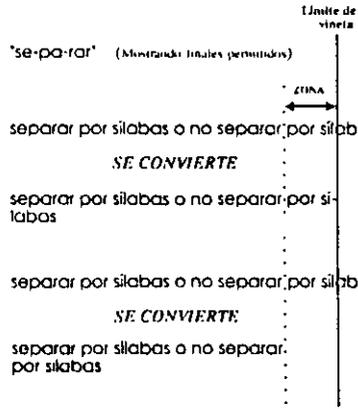
Columnas

Se puede subdividir el Texto de Párrafo hasta en ocho columnas de estilo periodístico. El espacio entre columnas viene determinado por el valor *Ancho entre columnas*. Para aceptar el número de columnas de texto y el ancho entre columnas, introduzca un valor en las viñetas *Número* y *Ancho entre columnas*. También puede aceptar parámetros de texto de párrafo como *Justificación* (izquierda, derecha, centro, completa izquierda - derecha o sin justificación) y *Espaciado* (entre párrafos, interlineal, entre



palabras y entre Caracteres). Se introduce un espaciado de párrafo e interlineal como un porcentaje del tamaño de puntos y el espaciado entre palabras y caracteres como un porcentaje del carácter de espacio en la fuente que está utilizando.

Para activar la división silábica, pulse en la ventana *División silábica automática*. Para controlar dónde se divide una palabra use el valor *Zona caliente*. La *Zona caliente* es una distancia desde el lado derecho del marco de texto. Cuando fija la distancia usando el contador, se mide en las unidades especificadas en la ventana *Unidades*. Si el principio de una palabra cae a la izquierda de la *Zona Caliente* y la palabra se extiende normalmente fuera del marco derecho, será dividida si aparece un corte válido de división silábica dentro de la *Zona Caliente*. Si no, se colocará en la siguiente línea. Si el inicio de una palabra cae dentro de la *Zona Caliente* y el final de la palabra se extiende normalmente fuera del marco derecho, también se colocará en la siguiente línea.



Puede cambiar los tipos de unidad para todas las variables del marco pulsando sobre la ventana *Unidades*. Puede elegir pulgadas, milímetros, picas y puntos o puntos. Cuando selecciona otra unidad de medida, los valores para todas las variables se convierten de forma automática.

Agregar Símbolos desde la Biblioteca de Símbolos CoreIDRAW



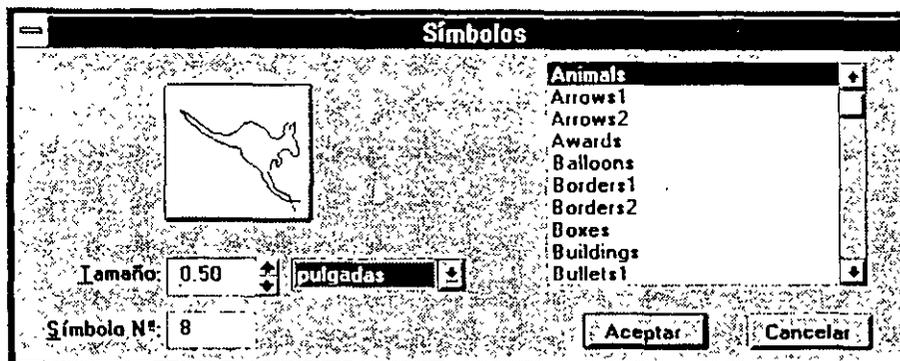
La Biblioteca de Símbolos es una recopilación de casi 3,000 símbolos dibujados por profesionales que cubren temas tan diversos como negocios, medio ambiente, ciencia y transporte. Puede usar los símbolos como están o editarlos como cualquier otro objeto en CoreIDRAW. Debido a que están en formato vectorial, el escalarlos, rotarlos y estirarlos no afectará a su calidad cuando se impriman.

Para acceder a los símbolos de la biblioteca, deben estar instalados en el sistema. Si no lo están, será necesario ejecutar el programa de instalación CoreIDRAW y copiar la Biblioteca de Símbolos en el disco duro. Consulte la sección *Referencia* de la ayuda de CoreIDRAW para más información).

Para localizar un símbolo concreto, eche un vistazo a la sección Símbolos del Catálogo Símbolos y Clip Art o use el selector ocular de la ventana de opciones *Símbolos*. Si utiliza el catálogo, anote la categoría y el número de índice que están lado de cada símbolo. Introduciendo este número en la ventana de opciones *Símbolos* se recupera el símbolo correspondiente.

Para colocar un símbolo en pantalla

- 1 Pulse y mantenga pulsada la herramienta . Seleccione  en el submenú.
- 2 Mueva el cursor a donde desea que aparezca el símbolo y pulse. Aparece la ventana de opciones *Símbolos*:



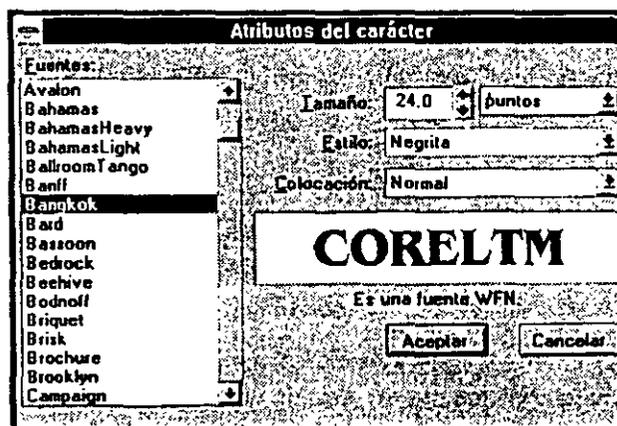
- 3 Elija el conjunto apropiado de símbolos en la viñeta de lista de la derecha. Pulse sobre el icono de muestra sobre la viñeta *Tamaño*. Aparece un menú especial mostrando los símbolos de ese conjunto. Pulse sobre un símbolo para seleccionarlo. Al mismo tiempo, puede introducir su número de índice en la ventana *Símbolo #*. El símbolo aparecerá como el icono de muestra.
- 5 Indique el tamaño del símbolo. Para usar una unidad de medida diferente de la actualmente seleccionada, pulse sobre la ventana *Unidades* y seleccione una. El valor se convertirá de forma automática. Una vez que haya un símbolo en pantalla, puede usar la herramienta  para escalarlo a cualquier tamaño que desee.
- 6 Pulse sobre *ACEPTAR*. El símbolo se selecciona de forma automática y se le asignan los atributos de relleno y contorno por defecto.

Nota: Los símbolos que se agregan desde la Biblioteca de Símbolos son curvas, no texto.

Cambiar atributos de carácter

Para cambiar los atributos de uno o más caracteres seleccionados con la herramienta  o sobreiluminados con el cursor de Texto, seleccione *Carácter* en el menú texto o en la persiana de texto. Aparece la siguiente ventana de opciones *Atributos de carácter*.

COREL™



Esta ventana de opciones permite modificar el tipo de letra, el estilo de letra, el tamaño del tipo y la colocación del texto. Con uno o más caracteres seleccionados, también da acceso a ajustes que afectan a mayúsculas *Horizontales* y *Verticales*, y a los *Angulos de Carácter individuales*.

Una vez aceptados los atributos deseados, pulse sobre *ACEPTAR*. Los atributos se asignarán al texto seleccionado. Para más información sobre estos atributos de carácter, vea *Editar Texto* más adelante en esta sección.

Cambiar atributos de texto usando la persiana de texto.



También puede cambiar los atributos de una cadena de texto seleccionada directamente desde la persiana de texto. Para abrir la persiana, seleccione *Persiana de texto* en el menú *TEXTO*.

ABREVIATURA: Pulsando CTRL+2 se abre la persiana de texto

▣ Para cambiar el tipo de letra

Cuando selecciona un texto, la segunda viñeta de la persiana presenta el tipo de letra de la cadena de texto. Para elegir uno diferente, pulse sobre la flecha al lado de la viñeta tipo de letra. Seleccione un tipo de letra pulsando sobre su nombre en la lista desplegable.

▣ Para cambiar el tamaño del tipo

Introduzca un valor en la viñeta inferior de la viñeta tipo de letra para cambiar el tamaño del tipo. Para cambiar la unidad de medida, pulse sobre la viñeta unidades y seleccione una unidad de medida diferente. El valor se convertirá de forma automática.

▣ Para cambiar el estilo y la posición

Para cambiar el estilo del texto, use los botones sobre *Kerning de carácter*. Pulsando sobre ellos hace, de derecha a izquierda, el texto *Negrita*, *Itálica*, *Superíndice* o *Subíndice*. No todos los estilos estarán disponibles para cada tipo de letra. El estilo de texto por defecto es *Normal*.

▣ Para cambiar la justificación del texto

Para cambiar la justificación del texto, use los cinco botones de la parte superior de la persiana. De derecha a izquierda, las posibilidades son *Justificación izquierda*, *justificación derecha*, *Centrado* y *Justificación completa (justificación izquierda y derecha)* y *Ninguna*.

Para asignar los atributos seleccionados a una cadena de texto o a un carácter seleccionado, pulse sobre *Aplicar*.

▣ Cambiar atributos de relleno y contorno

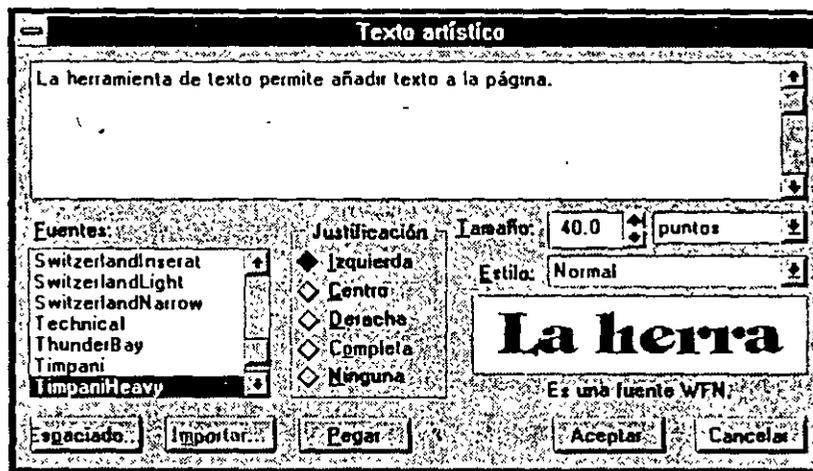
Puede cambiar los atributos de contorno y/o relleno de caracteres concretos en una cadena de texto artístico o de párrafo. Use la herramienta , seleccione el carácter (o los caracteres) que quiere cambiar. Puede modificar después los parámetros de relleno o filete como con cualquier otro objeto. Use los submenús o las persianas de relleno o filete. Consulte la sección *Filetear y rellenar Objetos* para más información sobre su uso.

Cambiar los atributos de carácter por defecto

El texto se dibuja automáticamente a 24 puntos usando el estilo Normal y el tipo de letra Avalon. Cuando abre la persiana Texto o accede a la ventana de diálogo *Texto*, éstos son los valores por defecto que se muestran. Puede especificar un tipo de letra, un estilo y un tamaño de puntos por defecto personalizando las líneas en el archivo CorelDRAW.INI. Para obtener instrucciones detalladas, busque *Cambiar el tipo de letra por defecto para nuevo texto* en el archivo de ayuda CorelDRAW.

Editar texto

Puede editar el texto directamente en pantalla o usando una ventana de opciones. Para editar texto artístico o de párrafo usando la ventana de opciones, pulse sobre él con la herramienta  y después seleccione Editar texto en el menú EDICION. Aparece la siguiente ventana de opciones Texto.



Si sólo quiere editar los atributos de texto de un texto artístico, como tamaño, estilo, tipo de letra y posición, puede editarlos también mediante la ventana de opciones *Atributos de Carácter*. La selección de *Carácter* en el menú Texto o en la persiana de texto abre la ventana de opciones *Atributos de Carácter*.

Si sólo quiere editar los atributos del marco de texto de párrafo, también puede usar la ventana de opciones *Atributos de marco*. Para acceder a ella, seleccione el texto y después *Marco* en el menú Texto o en la persiana de Texto.

Si edita texto de párrafo o texto artístico, la ventana de opciones que aparece cuando selecciona el comando *Editar texto* es idéntica. El texto seleccionado aparecerá en la ventana de introducción de texto. Usando los controles de la ventana de opciones, puede cambiar el espaciado, el estilo de letra, el tipo de letra, el tamaño de puntos y la justificación del texto seleccionado. También puede editar el texto en sí en esta ventana de opciones pulsando en la ventana de introducción de texto. El cursor aparecerá, permitiendo agregar, borrar y cambiar el texto. Una vez editado el texto, pulse sobre **ACEPTAR**.

También puede agregar, borrar y modificar texto directamente en pantalla pulsando sobre él con la herramienta . Aparecerá un cursor, permitiendo modificar el texto. Sin embargo, si ha aplicado una extrusión o una perspectiva a una cadena de texto, sólo es posible editarlo en la ventana de introducción de texto de la ventana de opciones *Texto*.

ABREVIATURA: Pulsando CTRL T se abre la ventana de opciones *Editar texto*.

Justificación

Se puede elegir entre *Izquierda*, *Centro*, *Derecha* o *Completa y Ninguna*. CorelDRAW sitúa la cadena de texto con respecto al cursor \dagger , como se muestra aquí. La selección de *Ninguna* conserva la alineación actual, pero permite cambiar el tamaño y la posición de caracteres concretos usando la herramienta A , sin que CorelDRAW coloque de forma automática el resto del texto para mantener la alineación.

La justificación *Completa (Izquierda y Derecha)* sólo está disponible para el Texto de Párrafo. Cuando justifique completamente el Texto de Párrafo, asegúrese de que no existen espacios innecesarios entre palabras ni caracteres en los finales de línea. Un margen derecho irregular y unas separaciones evidentes en la línea indican normalmente que existen espacios de más. La última línea de la cadena de texto de párrafo no se justifica completamente.

Para	añadir
texto de viñeta	
Cree	primero
un	rectángulo
para	establecer
márgenes.	
Una	vez
colocado	el

Izquierda
Derecha
Centro

Tipo de letra y estilo

CorelDRAW incluye más de 150 estilos de letra (más de 250 en las CD-ROM) de muchas familias diferentes, recomendables para una amplia gama de aplicaciones gráficas. Independientemente de la impresora que esté usando, tiene el acceso a todos estos tipos de letra, incluso con las impresoras PostScript high-end, HP Laserjet, color Paintjet o con impresoras matriciales. También, puede agregar más tipos de letra de bibliotecas disponibles a través de otros proveedores, con tal de que estén en un formato que CorelDRAW pueda leer (TTF o PFB). Puede diseñar los suyos propios con el Filtro de Exportación True Type o Adobe Type 1 de CorelDRAW.

Los estilos de letra disponibles dependen de la elección del tipo de letra. Por ejemplo, algunos tipos de letra, como France, sólo tienen versiones normal y negrita. La ventana de opciones *Texto* contiene una viñeta de presentación que permite ver una muestra del tipo de letra y del estilo elegidos.

Si tiene una impresora PostScript, puede configurar su sistema para imprimir de forma automática con los tipos de letra de Adobe residentes en la impresora. Esto incluye cualquier tipo de letra cargable que haya comprado y que corresponda a los tipos de letra CorelDRAW. La configuración PostScript por defecto supone que usted tiene una impresora PostScript con los 35 tipos de letra estándar residentes. Esto significa que cuando elige Toronto en la lista de tipos de letra, CorelDRAW imprimirá usando el tipo de letra Times Roman ® residente en la impresora. Sin embargo, si elige SwitzerlandBlack en la lista de tipos de letra, CorelDRAW imprimirá usando su propio tipo de letra.

Si quiere cambiar la configuración PostScript por defecto de la impresora para indicar a CorelDRAW que use Helvética Black™, debe modificar el archivo CO-

RELDRAW.INI. Para más información, consulte la sección *Referencia* de la Ayuda de CorelDRAW. Será necesario cargar desde el ordenador central ese tipo de letra en la impresora PostScript antes de usarlo.

Tamaño de puntos

Puede elegir cualquier tamaño de puntos desde 0.7 hasta 1440 puntos para el texto. También puede introducir tamaños fraccionarios como 9.5 pt. El tamaño de puntos seleccionado sólo seguirá siendo correcto si imprime el archivo con un valor para *Escalar* del 100% en la ventana de opciones Opciones de impresión.

Si estira o escala un texto artístico de modo que cambie la altura de los caracteres, CorelDRAW calculará el tamaño resultante de puntos. El texto de párrafo, sin embargo, mantiene su tamaño original, independiente de si cambian las dimensiones del recuadro ligado a él. Pero si se hacen demasiado estrechos los márgenes, parte o todo el texto desaparece.

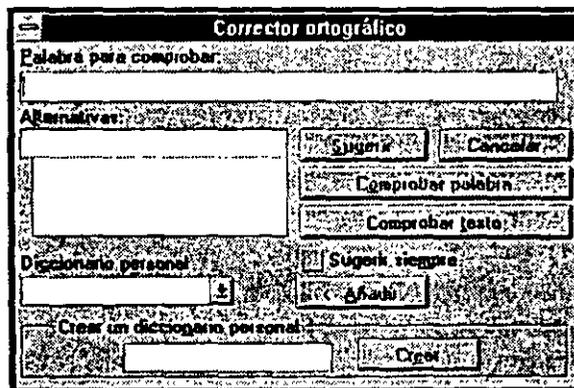
La línea de estado sólo muestra el tamaño de puntos del texto artístico.

Juegos de caracteres

El Diagrama de Referencia de Caracteres incluido con CorelDRAW proporciona un mapa de caracteres para los tipos de letra generales (por ejemplo/COREL) así como ciertos tipos especializados. También muestra cómo seleccionar caracteres por encima de 126. Esos caracteres no tienen teclas que correspondan directamente con ellos en un teclado. Debe usar la tecla ALT y el teclado numérico para acceder a ellos.

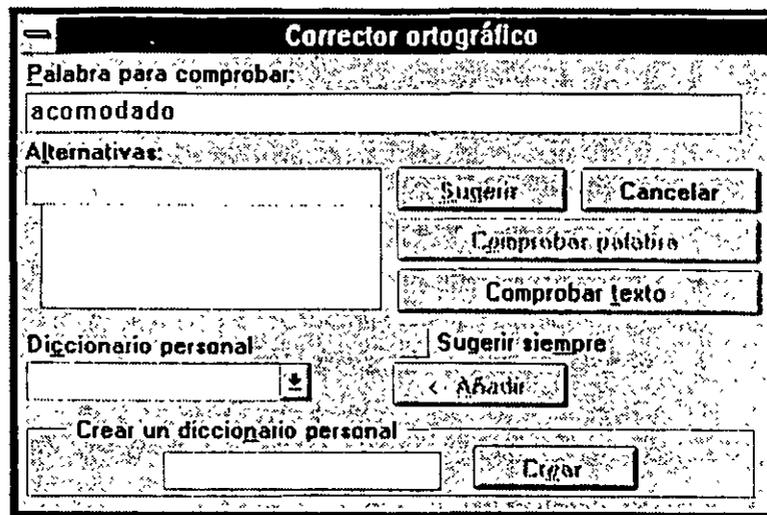
Usar el corrector ortográfico

Puede verificar la ortografía de cualquier texto en su dibujo usando el corrector ortográfico de CorelDRAW. Utiliza el Diccionario Houghton Mifflin y contiene aproximadamente 116,000 palabras. Puede crear palabras propias y agregarlas al diccionario.



Con la herramienta , sobreilumine una o más palabras en una cadena de texto. Seleccione *Corrector ortográfico* en el menú **TEXTO** y después pulse sobre el botón **Comprobar texto**. Al mismo tiempo, puede introducir de forma manual una palabra en la viñeta **Palabra para comprobar** y después pulsar **Comprobar texto**. Tenga en cuenta que si hay una cadena de texto seleccionada con la herramienta , se comprobará la cadena completa.

Si no se encuentran errores, aparece el mensaje *No se han encontrado errores*. Si contiene palabras no reconocidas o mal escritas, la ventana de opciones cambia a la siguiente:



La primera palabra dudosa aparecerá en la viñeta *Palabra no encontrada*. Si se encuentra más de una palabra dudosa, aparecerán secuencialmente. Una vez que haya aparecido la palabra en la ventana de opciones, tiene varias posibilidades.

Para ignorar la palabra, pulse sobre *Ignorar*. Aparecerá la siguiente palabra dudosa. Seleccione *Ignorar Todo* de modo que el corrector ortográfico ignore la palabra todas las demás veces que aparezca. Una vez seleccionado *Ignorar Todo*, el corrector ortográfico no mostrará la palabra de nuevo hasta la próxima vez que se ejecute.

Cuando selecciona *Sugerir*, el corrector ortográfico busca palabras escritas de forma similar y las presenta en la viñeta *Cambiar a*. Para que el corrector ortográfico siempre haga sugerencias, pulse sobre *Sugerir siempre*.

Si se sugiere más de una palabra, seleccione la que quiera y pulse sobre *Reemplazar*. La palabra elegida reemplazará a la palabra dudosa en su cadena de texto. Si no se hacen sugerencias o si ninguna de las palabras recomendadas es satisfactoria, puede introducir una palabra de sustitución de forma manual tecleándola en la viñeta *Reemplazar con* y después pulsando "Reemplazar". Si la palabra introducida está mal escrita, el corrector ortográfico *no* la señalará como una palabra mal escrita, puesto que supone que la que se introduce es la que se quiere. Sin embargo, si se ejecuta el corrector ortográfico de nuevo, la *señalará* y sugerirá alternativas.

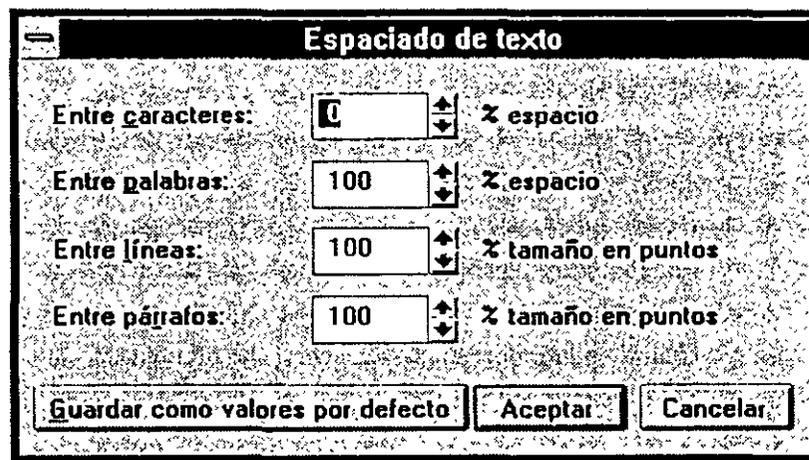
También puede añadir palabras al Diccionario Personal que se puede crear y especificar. Esto es conveniente para elementos como acrónimos, nombres propios, etc. Para crear uno, introduzca primero una palabra en la viñeta situada al lado del botón *Crear*, pulse sobre el botón *Crear* introduzca un nombre. Pulse sobre el botón *Agregar* para incluir la palabra en este diccionario recién creado. Para agregar una palabra al diccionario personal existente, la palabra debe aparecer en la viñeta *Palabra para Verificar*. Pulse sobre el diccionario personal al que quiere agregar la palabra y después, pulse sobre el botón *Agregar*. El Corrector ortográfico usará el diccionario personal seleccionado cuando verifique sus archivos.

Pulsando el botón *Cancelar* en esta ventana de opciones cerrará el Corrector ortográfico. Si había hecho correcciones a la cadena de texto seleccionada antes de pulsar *Cancelar*, la función cancelar no anulará esos cambios, sin embargo, el comando *deshacer* en el menú EDICION sí lo hará.

No debe intentar sustituir esta versión del diccionario por otra. Puede ocasionar un funcionamiento errático.

Ajustar espaciado de texto

Para ajustar el espaciado de párrafo o de texto artístico, seleccione el texto con la herramienta seleccionar y después seleccione *Editar texto* en el menú EDICION. Pulse sobre el botón *Espaciado* en o la ventana de opciones *Texto* o *Texto de párrafo*. Aparece la ventana de opciones *Espaciado de texto*. Permite ajustar el espaciado entre caracteres, entre palabras, y el espaciado interlineal. Si edita un texto de párrafo, puede ajustar también el espaciado entre párrafos.



Las unidades para el espaciado interlineal son un porcentaje de tamaño de puntos. CorelDRAW utiliza un porcentaje del tamaño de puntos porque es una medida relativa, en vez de una medida absoluta como pulgadas, de modo que su espaciado permanecerá constante a medida que se escala un texto o se cambia el tamaño de punto.

Espaciado entre caracteres

Se usa para aumentar o disminuir los espaciados entre todos los caracteres de la cadena o párrafo. Los valores positivos aumentan el espaciado; los valores negativos disminuyen el espaciado. Las unidades para espaciado entre caracteres son un porcentaje de la anchura del espacio.

Espaciado entre palabras

Esta opción se usa para aumentar o disminuir el espaciado entre palabras. Los valores positivos aumentan el espaciado; los valores negativos lo disminuyen. Las unidades para el espaciado entre palabras es un porcentaje de la anchura del espacio.

Espaciado interlineal

Esta opción se usa para aumentar o disminuir el espaciado interlineal del texto. El espaciado interlineal se conoce también como Leading.

Espaciado entre párrafos

Esta opción sólo está disponible para el texto de párrafo y se usa para aumentar o disminuir el espaciado entre párrafos. CorelDRAW trata un solo retorno duro de carro como el final de un párrafo.

Una vez especificadas las opciones de espaciado, puede guardarlas como opciones por defecto pulsando sobre *Guardar como por defecto*.

Cualquier texto introducido a partir de entonces se espaciará de forma automática según esas opciones de espaciado.

Espaciado interactivo de texto

Puede usar la herramienta  para ajustar *de forma interactiva* el espaciado del texto. Esto incluye la colocación del espaciado entre caracteres, entre palabras y del espaciado interlineal para todo el párrafo o para la cadena de texto, así como para el carácter concreto.

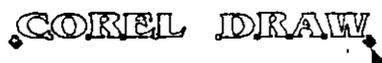
Cuando pulsa sobre un carácter con la herramienta , notará pequeños nodos o cuadrados huecos que aparecen al lado de cada carácter. También verá los tiradores de control de espaciado  y  al final de la última línea de una cadena de texto artístico y en la parte inferior del marco de texto de párrafo.

Estos marcadores se usan para ajustar de forma interactiva el espaciado de texto para permitir encajar rápidamente el texto artístico o de párrafo en un espacio dado sin cambiar el tamaño del tipo usado. Las siguientes páginas describen cómo se usan los marcadores.

Espaciado entre caracteres

Arrastrar la marca  a la izquierda para reducir el espaciado entre caracteres y a la derecha para aumentarlo, como ilustran estos ejemplos:

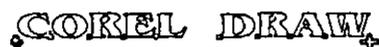
- 1 Mueva el cursor sobre la marca . El cursor cambiará a  para indicar que está sobre la marca.



COREL DRAW

Este ejemplo muestra el texto "COREL DRAW" con un cursor  sobre la marca  situada al inicio de la palabra "DRAW".

- 2 Arrastre la marca a la derecha para aumentar el espaciado entre caracteres. Una línea suelta representa el final del texto.



COREL DRAW

Este ejemplo muestra el texto "COREL DRAW" con la marca  arrastrada a la derecha, lo que resulta en un mayor espaciado entre los caracteres de "DRAW". Una línea suelta  indica el final del texto.

- 3** Sulte el botón del ratón cuando el texto tenga la anchura deseada. Si el texto está rotado, arrastre la marca aún más a la derecha para aumentar el espaciado.

COREL DRAW

C O R E L D R A W

- 1** Para reducir el espaciado entre caracteres, arrastre la marca ¶ a la izquierda.

C O R E L D R A W

COREL DRAW

- 2** Sulte el botón del ratón cuando el texto tenga la anchura deseada.

¶ Espaciado entre palabras

Mientras mantiene pulsada la tecla CTRL, arrastre la marca ¶ a la izquierda para reducir el espaciado entre palabras y a la derecha para aumentarlo, como se ilustra en estos ejemplos.

- 1** Mueva el cursor sobre la marca ¶. El cursor cambiará a + para indicar que está sobre la marca.

COREL DRAW

- 2** Mantenga pulsada la tecla CTRL antes de pulsar el botón del ratón.

COREL DRAW

- 3** Arrastre la marca a la derecha para aumentar el espaciado entre palabras. Una línea suelta representa el final de la cadena de texto o el margen derecho de un párrafo.

COREL DRAW

- 4** Sulte el botón del ratón y después la tecla CTRL cuando el texto tenga la anchura deseada.

COREL DRAW

Si el texto está rotado, arrastre la marca aún más a la derecha para aumentar el espaciado. Con el texto de párrafo, las palabras que ya no encajan en una línea después de aumentar el espaciado pasan automáticamente a la siguiente línea.

- 1 Para reducir el espaciado entre palabras, mantenga pulsada la tecla CTRL y arrastre la marca ¶ a la izquierda.

COREL DRAW

- 2 Suelte el botón del ratón y después la tecla CTRL, cuando el texto tenga la anchura deseada.

COREL DRAW

¶ Espaciado interlineal

Arrastre la marca ¶ hacia adelante para reducir el espaciado interlineal y hacia abajo para aumentarlo, como ilustran estos ejemplos:

- 1 Mueva el cursor sobre la marca ¶. El cursor cambiará a ¶ para indicar que está sobre la marca.

COREL DRAW tiene
espaciado de carácter
palabras y líneas interlineales ¶

COREL DRAW tiene
espaciado de carácter
palabras y líneas interlineales ¶

- 2 Arrastre el cursor hacia abajo para aumentar el espaciado interlineal. Una línea suelta representa la parte inferior del bloque de texto.

COREL DRAW tiene
espaciado de carácter
palabras y líneas interlineales ¶

COREL DRAW tiene
espaciado de carácter
palabras y líneas interlineales ¶

- 3 Suelte el botón del ratón cuando el bloque de texto tenga la altura deseada. Si el texto está rotado, arrastre la marca aún más abajo para aumentar el espaciado.

- 1 Para reducir el espaciado interlineal, arrastre la marca ¶ hacia adelante.

COREL DRAW tiene
espaciado de carácter
palabras y líneas interlineales ¶

- 2 Suelte el botón del ratón cuando el bloque de texto tenga la altura deseada.

COREL DRAW tiene
espaciado de carácter
palabras y líneas interlineales ¶

▣ Espaciado entre párrafos

Manteniendo pulsada la tecla CTRL, arrastre la marca ¶ hacia arriba para disminuir el espaciado entre párrafos y hacia abajo para aumentarlo.

- 1** Mueva el cursor sobre la marca ¶. El cursor cambiará a ¶ para indicar que está sobre la marca.
- 2** Arrastre el cursor hacia abajo para aumentar el espaciado entre caracteres. Aparece una línea suelta que representa la distancia del espaciado entre párrafos.
- 3** Suelte el botón del ratón cuando la línea suelta refleje la distancia entre párrafos deseada.

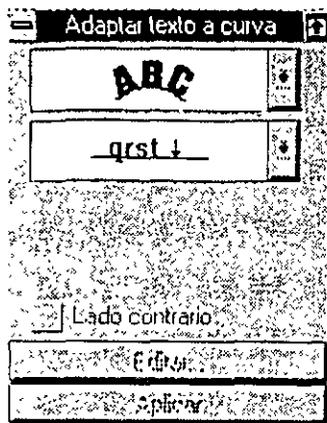
Copiar atributos de texto de una cadena de texto a otra

Se puede copiar rápidamente los atributos de una cadena de texto a otra usando el comando *Copiar estilo desde* en el menú EDICION.

Para Copiar el estilo de un objeto:

- 1** Use la herramienta ¶ para seleccionar la cadena o cadenas de texto cuyo diseño quiere cambiar.
 - 2** Seleccione *Copiar estilo desde* en el menú EDICION. Aparecerá la siguiente ventana de opciones:
-
- 3** Seleccione *Atributos de Texto*. Esto incluye tipo de letra, estilo, tamaño de puntos, espaciado y alineación. Seleccione *ACEPTAR*.
- Para copiar el estilo de un objeto a otro, use primero la herramienta edición de nodos para seleccionar un objeto u otro
- 4** Volverá al dibujo y el cursor cambiará a la flecha especial "Desde?".
 - 5** Pulse sobre la cadena de texto cuyos atributos quiere copiar. El cursor permanecerá en pantalla hasta que elija una cadena de texto.
 - 6** Una vez seleccionada una cadena de texto, el cursor volverá a ¶, indicando que los atributos se han copiado a la cadena de texto destino.

Ajustar Texto al Trayecto



CorelDRAW permite ajustar una cadena de texto a cualquier trayecto - una línea curva o recta, un rectángulo, una elipse, a otra cadena de texto o a una letra. Para ajustar el texto al trayecto, use el comando *Ajustar texto al trayecto* en el menú TEXTO. Sólo se hace disponible cuando se selecciona un objeto de texto y otro no texto a la vez.

Una cadena de texto puede adaptarse al "trayecto" trazado por el contorno del segundo objeto, como ilustra el ejemplo siguiente.

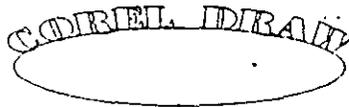
Corel Draw Adapta el Texto a Cualquier Curva!

Para ajustar texto al trayecto

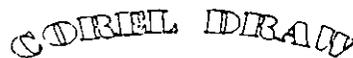
- 1 Seleccione el objeto de texto y el segundo objeto usando la herramienta  y la tecla SHIFT.



- 2 Elija *Ajustar texto al trayecto* en el menú TEXTO. Aparece la persiana *Ajustar texto al trayecto*. Permite especificar variables como orientación de texto, distancia desde el trayecto, etc. (Estas variables se describen de forma detallada a continuación). Especifique las variables y pulse sobre *Aplicar*. El texto se redibuja a lo largo del trayecto del segundo objeto.

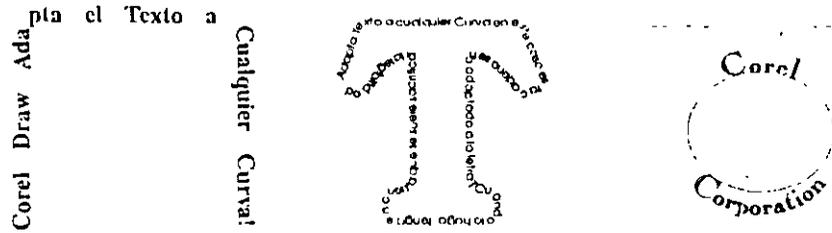


- 3 Puede borrar el segundo objeto usando el comando *Separar* y después el comando *Borrar* cuando está satisfecho con la posición del texto. Si quiere mantener el segundo objeto en el dibujo pero no imprimirlo, puede usar las herramientas  y  para cambiar el contorno y el relleno a X (ejemplo, Ninguno).



El trayecto puede ser una línea curva o recta, un rectángulo, una elipse, otra letra o cadena de texto, como ilustran estos ejemplos. Si quiere ajustar el texto a otra letra, debe convertir primero la letra resultante a objeto curva, usando *Convertir a Curvas* en el Menú ORGANIZAR.

Una vez ajustado el texto al trayecto, use la herramienta  para ajustar la posición de cualquiera de los caracteres. Cuando ajusta el texto al trayecto, el texto y el objeto a cuyo trayecto se adapta quedan enlazados dinámicamente. Esto significa que si edita la forma del trayecto, el texto adaptado a él se ajustará automáticamente a la nueva forma del trayecto. Del mismo modo, si edita el texto, será ajustado al trayecto existente. Puede colocar dos o más cadenas de texto sobre el mismo trayecto. Todas las cadenas de texto enlazadas con un sólo trayecto se enlazarán dinámicamente con él. Si quiere romper este enlace dinámico, seleccione el grupo de trayecto y texto y seleccione *Separar* en el menú ORGANIZAR.

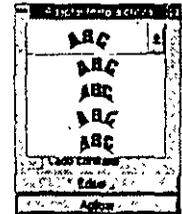


Controlar la orientación del texto

Pulse sobre  en la persiana de Texto al trayecto. El menú reducido que aparece muestra cuatro ejemplos de cómo se adaptarán las letras de la cadena de texto a un trayecto. Las opciones funcionan como se indica a continuación:



Rotar letras Si quiere rotar las letras de una cadena para seguir los contornos de un trayecto, seleccione esta primera opción. Si la porción del trayecto a la que se adapta el texto es curva, seleccionando la segunda opción hará que el texto se desplace verticalmente cierta cantidad. El grado de desplazamiento de cualquier carácter sencillo es directamente proporcional a la pendiente tangencial del trayecto hacia abajo de ese carácter. En otros términos, cuanto más cerca esté un trayecto de ser vertical, mayor cantidad de desplazamiento se aplica al carácter de texto adaptado a esa porción del trayecto.



Desplazamiento Vertical Si la porción del trayecto a la que se adapta el texto es curva, seleccionando la tercera opción hará que el texto se desplace verticalmente cierta cantidad. El grado de desplazamiento de cualquier carácter sencillo es directamente proporcional a la pendiente tangencial del trayecto hacia abajo del carácter. En otros términos, cuanto más cerca esté el trayecto de ser vertical, mayor cantidad de desplazamiento se aplica al carácter de texto adaptado a esa porción del trayecto.



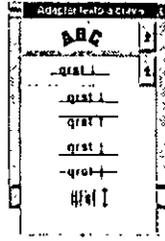
Desplazamiento Horizontal Si la porción del trayecto a la que se adapta el texto es curva, seleccionando la cuarta opción hará que el texto sea desplazado horizontalmente cierta cantidad. Los caracteres de texto se hacen más planos a medida que el trayecto se hace más vertical.



Poner letras Derechas Seleccione esta cuarta opción para mantener derechas las letras. Esto hace que las letras individuales mantengan una orientación vertical derecha, mientras que la cadena de texto sigue el contorno del trayecto.

Especificar la distancia desde el trayecto

Para especificar la distancia por encima o por debajo de la cual estará el texto del trayecto, pulse sobre la segunda viñeta de la persiana. Aparece la siguiente persiana:



Para colocar la línea base de la cadena de texto directamente sobre el trayecto, seleccione la primera opción.

qrst ↓

Para adaptar la cadena de texto debajo del trayecto de modo que la parte superior no toque realmente el trayecto, elija la segunda opción. CorelDRAW calcula la distancia necesaria para ello.

qrst ↑

Para adaptar la cadena de texto sobre el trayecto de modo que parte de él toque realmente el trayecto, elija la tercera opción. CorelDRAW calcule la distancia necesaria para ello.

qrst ↓

Para alinear la línea central horizontal de la cadena de texto con el contorno del trayecto, seleccione la cuarta opción. El texto seguirá el trayecto y el trayecto pasará a ser la línea central de la cadena de texto.

qrst ±

La quinta opción permite ajustar el texto una distancia por encima o por debajo del trayecto. Para esto, seleccione la opción y después pulse sobre el objeto de texto.

qrst ↑↓

Mueva el objeto. Una guía de flecha aparece, indicando a qué distancia se colocará el objeto de texto del trayecto.

También puede especificar la distancia sobre la que caerá el texto directamente sobre el trayecto en pulgadas. Pulse sobre *Edición*, e introduzca un valor en la viñeta *Distancia desde el trayecto*. Pulse sobre *ACEPTAR* y después sobre *Aplicar*.

Ajustar alineación de trayecto

Ajustar la alineación del trayecto o dónde empieza la cadena de texto a ajustarse al trayecto, se realiza de una de estas dos formas, según el trayecto.

- a** Para todos los trayectos excepto rectángulos y elipses verdaderas, se usa la siguiente persiana que aparece cuando se pulsa sobre la tercera viñeta desde arriba en la persiana.

Esto permite controlar dónde empezará la cadena de texto en el trayecto cuando se ajusta.

abc ←

Normalmente cuando se ajusta un texto al trayecto, el primer carácter de la cadena de texto se coloca en el primer nodo del trayecto y la adaptación se realiza en la dirección en que la curva se dibujó originalmente. Este es el valor por defecto y es la primera opción en la persiana.

→ abc

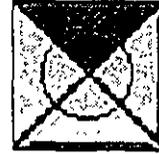
Si desea el efecto opuesto, seleccione la tercera opción en el menú. Para un trayecto abierto, hace que el último carácter de la cadena de texto se alinee con el nodo final del trayecto. La adaptación se realiza hacia el nodo inicial. Para un trayecto cerrado, el último carácter de la cadena de texto se alinea con el nodo inicial y la adaptación se realiza en la dirección opuesta a la forma en que se di-

bujó la curva originalmente. Según el modo en que se dibujara originalmente un trayecto (en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario), el texto se puede adaptar al interior de un trayecto cerrado.

Para una alineación al centro, elija la opción media. Esto coloca el texto a mitad de camino entre los dos extremos sobre un trayecto abierto. Para un trayecto cerrado, los extremos de la cadena de texto estarán a la misma distancia desde el nodo inicial del trayecto.

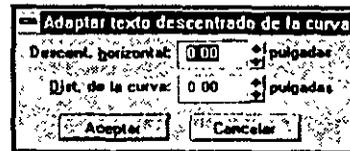


- b** Si su trayecto es un rectángulo o una elipse verdadera, la tercera persiana es reemplazada por un icono cuadrado que contiene un círculo y que está dividido en cuatro secciones. Pulse sobre la sección sobre la que desea que la cadena de texto aparezca. Cuando se aplica el ajuste, el punto central de la cadena de texto se alineará con el punto central de esa sección de la elipse o del rectángulo.



Controlar descentrado horizontal

Para controlar el descentrado horizontal del texto adaptado, pulse sobre Edición en la persiana. Introduzca un valor en la viñeta *Descentrado horizontal* para controlar dónde empezará la cadena de texto en el trayecto cuando se ajuste a él. Cuando se ajusta un texto al trayecto, el primer carácter de la cadena de texto se coloca normalmente en el punto inicial del trayecto. Para colocar el texto a la derecha del punto inicial, introduzca un valor de distancia positivo. Para colocar el texto a la izquierda del punto inicial, introduzca un valor negativo.



Si especifica un descentrado horizontal, se aplicará a la cadena de texto una vez aplicada la alineación horizontal elegida. Por ejemplo, seleccionando una alineación al centro y un descentrado horizontal de 0.25 pulgadas, la cadena de texto se moverá 0.25 pulgadas a la derecha a lo largo del trayecto desde una verdadera alineación al centro.

Ajustar texto sobre el lado opuesto del trayecto

Para colocar el texto sobre el lado opuesto del trayecto mientras se mantienen todas las demás variables ya especificadas, pulse sobre *Colocar en otro lado*. La colocación del texto sobre un trayecto se calcula con el texto reflejado horizontal y verticalmente.

Si especifica una alineación izquierda o derecha, *Colocar en otro lado* hará que la alineación aparente también suelte. Cambie a la alineación opuesta si quiere soltar el texto pero guárdelo en el mismo extremo del trayecto en que estaba originalmente.

Ajustar texto al trayecto

Para ajustar texto que se adapta al trayecto de forma interactiva:

- 1** Seleccione el objeto de texto que se ha adaptado al trayecto. Como el texto ya está enlazado al trayecto, debe pulsar la tecla CTRL y después pulsar sobre el objeto de texto para seleccionar el texto sólo. En caso contrario, seleccionará tanto el texto como el trayecto.
- 2** Pulse sobre el texto y arrastre el cursor hacia fuera del trayecto. Aparecerá un cursor móvil, con un extremo que se apoya sobre el trayecto y el otro libre para moverse cualquier distancia deseada desde el trayecto. Este cursor permite ajustar la distancia a la que estará el texto desde el trayecto. También puede mover el extremo libre de un lado del trayecto a otro haciendo que el texto se coloque en el lado que desea. Si deja de mover el cursor pero mantiene pulsado el botón del ratón, una réplica del trayecto aparecerá en el extremo libre del cursor. Esta réplica representa la línea de base del texto y muestra dónde queda el texto en relación con el trayecto.
- 3** Para mover el texto de forma interactiva a lo largo del trayecto, seleccione el texto como se describe en el paso 1 y cambie a la herramienta de edición de nodos, . Seleccione todos los nodos de la cadena de texto y siga el trayecto en cualquier dirección. El texto seguirá el trayecto como lo dirija el desplazamiento del cursor, pero respetará cualquier distancia especificada anteriormente por encima o por debajo del trayecto. También puede ajustar el texto de esta forma con sólo un nodo o con varios nodos de carácter seleccionados.

Ajustar espaciado entre caracteres para el texto sobre un trayecto

COREL DRAW

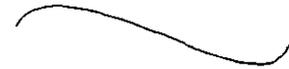


Con frecuencia, deseará ajustar el espaciado de la cadena de texto, puesto que, al colocar un texto sobre un trayecto curvo, hace que se abran espacios en trayectos cóncavos y que se cierren en trayectos convexos. Puede elegir entre varias alternativas para ajustar el espaciado entre caracteres.

COREL DRAW

La más fácil es usar la herramienta  para colocar cualquier carácter de forma manual. Para corregir las nuevas posiciones, puede ser necesario también cambiar los ángulos de carácter de forma manual.

COREL DRAW



Usar la herramienta  para ajustar cada carácter está bien si hace cambios que afectan sólo a uno o dos caracteres. Si cambia la posición de varios caracteres, encontrará más rápido devolver primero la cadena a una línea de base recta, hacer los ajustes y después readaptar el texto al trayecto.

COREL DRAW

Existen dos formas para devolver la cadena a una línea de base recta:

- Usando *Deshacer* en el menú EDICION inmediatamente después del comando *Ajustar texto al trayecto*.
- Utilizando el comando *Separar* del menú ORGANIZAR y a continuación *Enderezar texto* del menú TEXTO

Como normalmente hacen falta varias iteraciones de enderezar texto, al hacer ajustes y adaptarlo al trayecto de nuevo, encontrará que usar el comando *Deshacer* es la opción más útil.

Usando *Deshacer* deshará *Ajustar texto al trayecto*, pero dejará cualquier ajuste de espaciado entre caracteres anterior intacto. Esto permite hacer una serie de ajustes hasta conseguir que el texto quede correctamente situado sobre el trayecto. Recuerde cuando use *Deshacer* que no debe aplicar ninguna función después del comando *Ajustar texto al trayecto* o no podrá utilizar el comando *Deshacer* para enderezar el texto.

Usar cualquiera de las otras dos alternativas para enderezar temporalmente el texto tiene desventajas en esta situación. Tampoco devuelven el texto a su estado exacto antes del comando *Ajustar texto al trayecto*. Si no puede usar *Deshacer* porque ha realizado otras funciones después de aplicar *Ajustar texto al trayecto*, *Enderezar texto* es la siguiente mejor alternativa. Sin embargo, todo espaciado entre caracteres concreto se perderá.

Mover el centro de rotación del texto sobre un trayecto

Como el texto y el trayecto de un objeto de texto en un trayecto están *ligados dinámicamente*, lo llamamos un objeto dinámicamente ligado. Sin embargo, el texto y el trayecto siguen siendo objetos individuales dentro de un objeto dinámicamente ligado. Por esta razón, los cambios como mover el centro de rotación del texto en un trayecto no se mantienen, puesto que el centro de rotación de múltiples objetos seleccionados siempre es el centro del recuadro de los múltiples objetos seleccionados. (Esto también se aplica a otros objetos múltiples seleccionados, como grupos de Mezcla y Extrusión). Por lo tanto, para conservar el centro de rotación cambiado de un texto en un trayecto, primero debe agrupar el texto y el trayecto utilizando *Agrupar* en el menú ORGANIZAR. Una vez agrupados, ya no puede editar ninguno de ellos individualmente; sin embargo, puede desagruparlos fácilmente utilizando el comando *Desagrupar* en el menú ORGANIZAR.

También puede cambiar el centro de rotación de un trayecto seleccionándolo sin seleccionar el texto. Este método produce el mismo efecto que agruparlos y mover el centro de rotación del grupo. Sin embargo, puede tardar más que el método de agrupar, puesto que el texto debe ser rehecho. Del mismo modo, puede mover el centro de rotación del texto seleccionándolo sin seleccionar el trayecto. Este método rota los caracteres de texto individualmente, y no afecta al trayecto.

Un ejemplo del proceso adaptar texto al trayecto

Normalmente, se usa *Ajustar texto al trayecto*, y después se mira el *Espaciado entre caracteres*.

Después puede hacer ajustes finales colocando de forma manual caracteres concretos sobre el trayecto usando la herramienta *A*. Si los cambios que va a hacer afectan a la posición de varios caracteres, encontrará más rápido usar el comando *Deshacer* para enderezar el texto, colocar después los caracteres con la herramienta *A*, y finalmente readaptar el texto al trayecto.

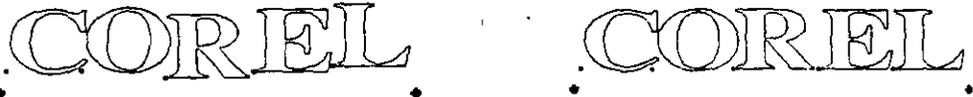
No puede usar el comando *Enderezar Texto* para este proceso final porque borra la información de kerning. Debe usar el comando *Deshacer* cuando ajuste la posición de caracteres concretos.

Enderezar texto rotado y en mayúsculas a un trayecto

Para enderezar texto que contiene caracteres rotados y/o mayúsculas horizontal o verticalmente en un trayecto, seleccione el texto manteniendo pulsada la tecla CTRL y después pulsando sobre ella. Seleccione *Enderezar Texto* en el menú TEXTO. Sin embargo, debe tener en cuenta que los atributos de Relleno y Contorno de los caracteres individuales se perderán al enderezarlo.

Alinear texto con la línea de base

Para alinear todos los caracteres de una cadena de texto con la línea de base, use *Alinear con la línea de base* en el menú TEXTO. Sólo está disponible cuando se selecciona un objeto de texto. Este comando ajusta *Mayúscula Vertical* a cero para cada carácter de la cadena. No modifica ningún *Mayúscula horizontal* aplicado a los caracteres. Puede desear alinear texto con la línea de base después de haber usado la característica de Kerning Interactivo para garantizar que todos los caracteres se alinean con la línea de base.



Si ha rotado los caracteres usando la herramienta *A* o el comando *Ajustar texto al trayecto*, *Alinear con la línea de base* no afectará a la cantidad de rotación, como se muestra a continuación.

Si la línea base ha sido rotada al rotar el objeto de texto entero, los caracteres se alinearán con la línea de base rotada.



Kerning de Texto

Cuando selecciona una cadena de texto artístico o un bloque de texto de párrafo con la herramienta , puede manipular el párrafo o la cadena entera.

Use la herramienta  para mover caracteres concretos de la cadena o del párrafo y para cambiar sus atributos de texto, de contorno o de relleno. También puede usarla para ajustar de forma interactiva el espaciado entre caracteres, entre palabras y el espaciado interlineal.

Usar la herramienta  con texto no permite cambiar la forma de las letras en sí, salvo si utiliza primero el comando *Convertir a Curvas* en el menú ORGANIZAR. Ese comando sólo se aplica al texto artístico.

Kerning Interactivo

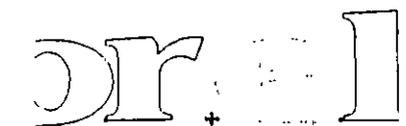
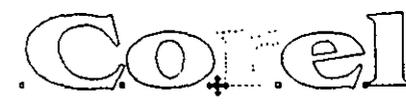
Para mover un carácter dentro de una cadena de texto, debe seleccionar primero el texto. Pulse sobre él con las herramientas  o . Si usa la herramienta , después debe cambiar a la herramienta .

Notará que pequeños cuadrados o “nodos” aparecen al lado de cada carácter. También verá los tiradores de control de espaciado  y  en cada extremo de la última línea de una cadena de texto artístico o en la parte inferior de un marco de texto de párrafo.

Usando la herramienta , seleccione el nodo de la parte inferior del carácter deseado y arrástrelo a la nueva posición.

También puede usar las teclas de cursor del teclado para mover caracteres en la dirección indicada por la flecha de la tecla. Si mantiene la tecla pulsada, el carácter se moverá en pasos continuos. El valor *Empujar* de la ventana de opciones *Preferencias*, controla a que distancia se mueve el carácter cada vez que se pulsa una de las teclas de cursor. Para más información, vea la sección “Personalizar CorelDRAW”.

Además, puede empujar una línea entera de texto en un bloque de texto de Párrafo si usa la herramienta  para seleccionar todos los caracteres de la línea. Si el párrafo tiene seleccionado *Ninguno* como opción de justificado, puede empujar la línea, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha. En caso contrario, sólo puede empujar la línea hacia abajo. Varios caracteres adyacentes pueden ser seleccionados con un recuadro. Si los caracteres no son adyacentes, debe mantener pulsada la tecla SHIFT y seleccionarlos individualmente.



Crear Efectos especiales

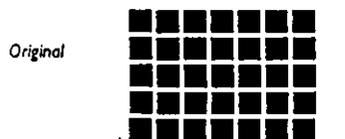
Una vez creado un objeto, se puede transformar aplicándole efectos especiales de CorelDRAW. Por ejemplo, se puede mezclar con otro objeto, agregarle perspectiva, e incluso extrusión. Esta sección trata los efectos especiales de CorelDRAW y como se aplican a los objetos de texto y no - texto en el dibujo.

Agregar perspectiva al objeto

Se pueden crear visiones de perspectiva uno y dos puntos de un objeto usando la característica Perspectiva.

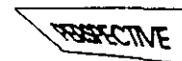
Una visión de perspectiva da a los objetos un sentido de profundidad moviendo algunos extremos más lejos del ojo que otros. Usando la siguiente rejilla como ejemplo, se puede ver que para simular el efecto de perspectiva sobre una página de dos dimensiones, necesitamos acortar un solo lado. Según el lado que acortemos, podemos hacer parecer la rejilla como si retrociera desde la visión en cualquier dirección sencilla—de aquí en adelante el término 'perspectiva de un punto'. Y acortando los dos lados, podemos crear una 'perspectiva de dos puntos' en que la rejilla parece retroceder en dos direcciones.

Cuando se selecciona Editar perspectiva en el menú efectos, aparece un recuadro con tiradores en cada extremo alrededor el objeto seleccionado.



Para Agregar Perspectiva al Objeto

- 1 Usando la herramienta , seleccione el objeto o grupo de objetos cuya perspectiva quiere cambiar.
- 2 Seleccione *Editar perspectiva* en el menú efectos. Un recuadro con cuatro tiradores pequeños aparece alrededor el objeto u objetos seleccionado(s) y el cursor cambia a .
- 3 Coloque el cursor sobre uno de los tiradores. El cursor cambia a .
- 4 Para una perspectiva de un punto, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre el tirador vertical u horizontalmente. Mantenga pulsada la tecla CTRL a medida que arrastra para limitar el movimiento del tirador a lo largo de uno de estos ejes. Si mantiene pulsadas las teclas CTRL y MAYUS mientras arrastra, el tirador opuesto se moverá la misma distancia pero en la dirección opuesta.



Para una perspectiva de dos puntos, arrastre en diagonal fuera del objeto o hacia el centro del objeto. Arrastrando hacia el centro "se empuja" el objeto dentro de la pantalla; arrastrando desde el centro "se tira" del objeto hacia sí. A medida que arrastra, dos símbolos \times pueden aparecer en pantalla. Son los puntos de fuga. Se pueden mover para cambiar la perspectiva de objeto.

- 5 Cuando se suelta el botón del ratón, el objeto se dibujará con su nueva perspectiva.

Mover puntos de fuga



Según de qué modo se hayan movido los tiradores, se verá como máximo dos puntos de fuga (cada uno representado por un \times) en pantalla. El de la izquierda o el de la derecha del objeto es el punto de fuga horizontal; el de encima o el de debajo, es el punto de fuga vertical.

Mover los puntos de fuga permite cambiar la perspectiva de un objeto. Si se arrastra uno de ellos en una línea recta hacia el objeto, el extremo del objeto más próximo al punto se hace más corto. Lo contrario sucede cuando se arrastra desde el objeto.

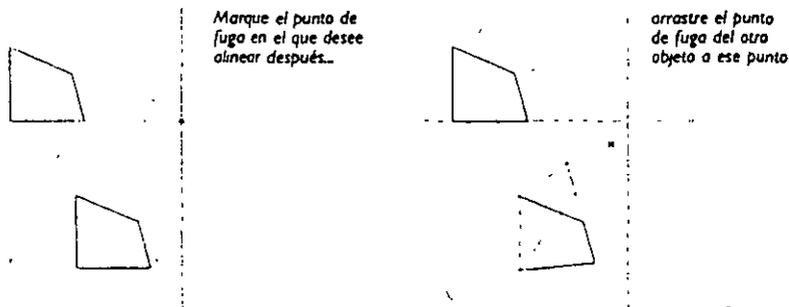
Arrastrar un punto de fuga en dirección paralela al recuadro ancla el lado más lejano del objeto, mientras que el lado de cerca oscila en la dirección en que se arrastra.

Si mueve los puntos de fuga demasiado cerca del objeto, el objeto vuelve a activar su perspectiva original.



Alinear pares de puntos de fuga

Para alinear de forma precisa los puntos de fuga horizontal o vertical de los objetos, use las líneas guía para marcar la situación del punto de fuga con el que quiere alinear. Después, seleccione el otro punto de fuga del objeto y muévalo al punto donde las líneas guía se cruzan.

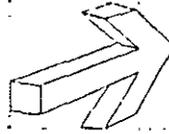


Agregar perspectiva nueva

Para aplicar un nuevo recuadro al objeto sin cambiar su perspectiva actual, seleccione el objeto con la herramienta  o  y seleccione Agregar perspectiva nueva.



Añadir nueva perspectiva aplica un nuevo recuadro de delimitación sin cambiar la perspectiva del objeto



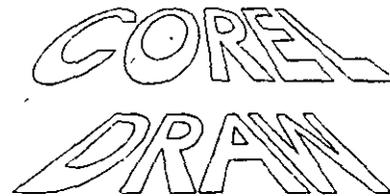
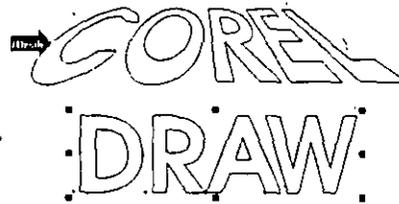
Editar perspectiva

Si no se ha aplicado aún el comando *Editar perspectiva* al objeto seleccionado, pulsando sobre *Editar perspectiva* se pone un recuadro alrededor del objeto y se activa la herramienta . Si el Objeto seleccionado ya tiene un recuadro, pulsando sobre *Editar perspectiva* se selecciona la herramienta .

Copiar perspectiva de un objeto

Usando *Copiar perspectiva de* en el menú efectos se copia la perspectiva de un objeto (fuente) a otro (destino). El destino no necesita tener un recuadro de perspectiva para usar el comando *Copiar perspectiva de*. Después de seleccionar *Copiar perspectiva de*, el cursor cambia a una flecha especial "Desde". Mueva la información de la flecha al contorno del objeto fuente y pulse. El objeto destino se redibuja con la misma perspectiva que el objeto fuente.

Copiar perspectiva de no tiene efecto si se ha aplicado un contorno en la parte superior del recuadro de perspectiva. Ver la descripción del comando *borrar perspectiva* para más información sobre qué hacer en esta situación.



Borrar perspectiva de un objeto

Para borrar la perspectiva de un objeto y devolverlo a su estado original, seleccione *Borrar perspectiva* en el menú efectos. Si ha aplicado más de un recuadro al objeto, *Borrar perspectiva* deshace cualquier cambio hecho desde que se aplicó el último recuadro.

Borrar perspectiva no tiene efecto si se ha aplicado un contorno al objeto. La única forma de borrar la perspectiva es borrando primero el contorno. Borrando el contorno, también se cambia la forma del objeto. Para solucionar este problema, haga un duplicado del objeto antes de borrar el contorno. Esto permite usar el comando copiar contorno para volver a copiar la forma del duplicado en el original.

ABREVIATURA: El comando Borrar transformaciones en el Menú transformar devuelve el objeto seleccionado a su estado original borrando todos los recuadros a la vez.

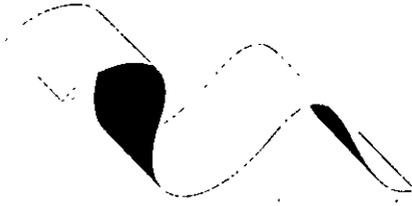
Extrusión de un objeto



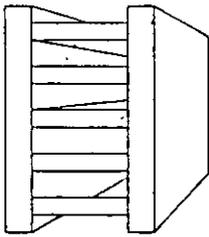
La palabra "Superventas" se reformó usando la característica contorno antes de realizar la extrusión.

La función extrusión de CorelDRAW da a los objetos la ilusión de profundidad. El comando desplegar extrusión en el menú efectos abre la persiana usada para aplicar extrusiones a objetos. Para crear esta ilusión de profundidad, CorelDRAW proyecta puntos a lo largo de los extremos del objeto y los une para formar superficies. Estas superficies forman un grupo dinámicamente enlazado que se actualiza de forma automática cuando se cambia el objeto con extrusión. Los objetos con extrusión son formas tridimensionales dinámicas - se puede cambiar su forma y modificar su orientación en el espacio de tres capas de rotación distintas.

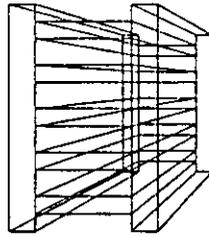
Mientras es ideal para crear efectos tridimensionales con texto y con otras formas cerradas, usando la función extrusión sobre trayectos abiertos también puede dar algunos resultados interesantes. La cinta, por ejemplo, ha sido creada haciendo una extrusión a una línea curva, separando el objeto de las superficies con extrusión usando el comando *descombinar* en el menú ORGANIZAR y después rellenando algunas de las superficies con negro. Otro método es usar el comando *Perspectiva* en el menú efectos para cambiar la orientación del objeto antes de hacer la extrusión.



Extrusión de un trayecto abierto.



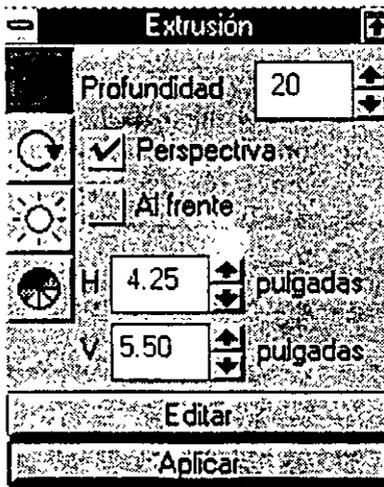
Extrusión de un objeto relleno.



Extrusión de un objeto sin relleno.

A las superficies con extrusión se les asignan los mismos atributos de contorno y de relleno que al objeto original. Cuando se hace una extrusión de una forma cerrada sin relleno, el resultado es una visión de contorno en que todos los segmentos de línea son visibles. La extrusión de una forma rellena, por otra parte, oculta las líneas que se veían en una forma no rellena.

Con el objeto con el que se quiere hacer la extrusión seleccionado, diríjase a la *Persiana de extrusión*. Aparece la siguiente persiana:



La persiana de *Extrusión* permite hacer cambios finos en la forma y en la orientación de un objeto con extrusión y ver inmediatamente su efecto pulsando sobre *Aplicar*. Consultar la Ayuda CorelDRAW para obtener más información sobre cómo usar la persiana disponible buscando "persiana".

Cuando se selecciona un objeto y después la *Persiana de extrusión* en el menú efectos, CorelDRAW le aplica automáticamente una extrusión de contorno. El contorno cambia de aspecto a medida que se edita la extrusión. Una vez modificado el aspecto de la extrusión y si quiere ver los resultados, pulse sobre *Aplicar*. Mientras el objeto permanece seleccionado, se vuelve al estado de *Edición* cada vez que se pulsa *Aplicar* y el contorno todavía se presentará. Deseleccionando el objeto se borra el contorno. Si quiere volver atrás y cambiar el aspecto de un objeto con extrusión, seleccione el objeto y después abra la persiana de extrusión. Pulse sobre *Edición* Entonces puede hacer los cam-

bios deseados. También puede usar el comando Separar en el menú ORGANIZAR para descombinar los componentes de una extrusión.

Borrando una Extrusión

Para borrar una extrusión, seleccione el objeto con extrusión y después seleccione *Borrar Extrusión* en el menú EFECTOS.

Icono de profundidad

El icono de profundidad, , está activo cuando se abre por primera vez la persiana de extrusión. Permite especificar la localización del punto de fuga de la extrusión, la longitud de la extrusión y su dirección y si la extrusión es ortogonal o si tiene perspectiva. Para hacer el icono  activo, simplemente pulse sobre él.

Cambiar el Punto de fuga

Cuando se aplica una Extrusión contorno por primera vez al objeto, el punto de fuga de la extrusión se pone siempre en el centro de la página. Para cambiar el punto de fuga, pulse sobre el icono de profundidad, . Aparecen los contadores *H* y *V*. Las unidades *H* y *V* son iguales que las unidades de la regla. Se actualizan de forma automática cuando se cambia las unidades de la regla. Cuando se abre CorelDRAW por primera vez o cuando se abre un archivo nuevo, esta posición (0,0) está en el extremo inferior izquierdo de la página. Sin embargo, se puede ajustar para que esté donde se desee. Los contadores definen la posición absolutas del punto de fuga con respecto a la posición (0,0) de la regla.

El contador *H* pone en mayúscula el punto de fuga horizontalmente a través la página.

Para cambiar el punto de fuga a la derecha, aumente el valor en la viñeta *H*. Disminuya el valor para cambiarlo a la izquierda. Para colocar el punto de fuga a una distancia especificada hacia la izquierda del punto (0,0), introduzca un valor negativo.

El contador *V* pone en mayúscula el punto de fuga verticalmente sobre la página. Para cambiarlo hacia arriba, aumente el valor. Para cambiarlo hacia abajo, disminuya el valor. Para colocar el punto de fuga a la distancia especificada por debajo del punto (0,0), introduzca un valor negativo.

También se puede cambiar la localización del punto de fuga de forma interactiva en pantalla. Simplemente pulse y mantenga pulsado en un icono de punto de fuga, , y muévelo alrededor de la página. Los contadores cambiarán para mostrar la nueva posición. Si se aplica una extrusión al objeto, los contadores mantendrán sus valores de modo que se pueda aplicar una extrusión a otro objeto usando el mismo punto de fuga.

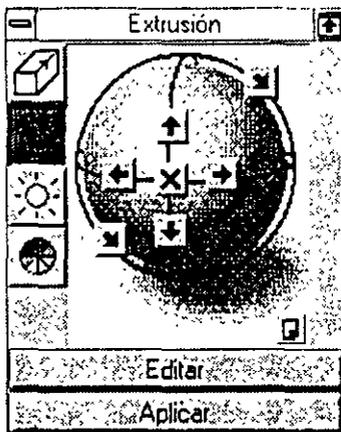
Cambiar la perspectiva de la extrusión

El recuadro de comprobación *Perspectiva* permite crear una extrusión cuya perspectiva avanza o retrocede desde el punto de fuga. Si este recuadro de comprobación no es seleccionado, la extrusión será *ortogonal*, es decir, carecerá de sentido de perspectiva. Cuando se trabaja con extrusiones ortogonales, la cara con extrusión (parte posterior) es del mismo tamaño que al definir el objeto y el punto de fuga se centra siempre en esta cara con extrusión.

El contador *Profundidad* gobierna el alcance de la extrusión. Se aplica sólo a extrusiones con *Perspectiva*, no a ortogonales. Ajustándolo a 99 (el máximo valor positivo) dará como resultado una extrusión que se extiende completamente hasta el punto de fuga. A medida que el valor de escala se acerca a 1 (el mínimo valor positivo), las superficies con extrusión retroceden desde el punto de fuga y se acercan al objeto original. De -1 a -99, las superficies con extrusión se extienden desde el objeto en la dirección opuesta al punto de fuga; es decir, parecen tener extrusión hacia afuera desde la página.

El control del recuadro *hacia adelante* permite colocar una extrusión detrás el objeto que aumenta en tamaño a medida que se aleja del punto de fuga y disminuye de tamaño a medida que se acerca al punto de fuga. Esto es lo contrario de lo que ocurre cuando este recuadro no es seleccionado.

Modificar la orientación espacial



El segundo icono desde arriba es el icono de Rotación 3-D. Este icono abre el aparato rotativo Extrusión. Permite modificar la orientación espacial del objeto. Funciona de dos formas diferentes, según se trabaje con extrusiones de perspectiva u ortogonales.

Extrusiones de perspectiva

Si ilustra el objeto suspendido en el aire frente a usted, este icono permite rotarlo en dos direcciones para cada uno de los tres ejes distintos. Haciendo esto, su visión final del objeto puede ser desde cualquier ángulo. Las dos flechas situadas a lo largo del círculo que rodea la esfera permiten la rotación de cualquier objeto con extrusión sea en la dirección de las agujas del reloj o en la contraria, desde su punto de vista.

Esta rotación es idéntica a la normal disponible para objetos de dos dimensiones en CorelDRAW. Las flechas que señalan en arcos por encima o por debajo de la esfera permiten "poner" el objeto de arriba a abajo hacia adelante o hacia atrás. Finalmente, las flechas situadas a lo largo de los arcos que señalan a la izquierda y a la derecha de la esfera permiten "rotar" el objeto como una parte superior a la izquierda o a la derecha. Si pulsa sobre la "X" del centro de la esfera se suprime cualquier rotación aplicada al objeto.

Para girar el objeto extruido, selecciónelo y pulse el botón *Editar*. A continuación, pulse sobre una de las seis puntas de flecha. Al pulsar, un dibujo de líneas que representa al objeto rotará para reflejar la orientación actual. Cada pulsación mueve el objeto 5° en el plano de rotación. Si pulsa y mantiene pulsada una flecha obtiene un efecto de rotación para el objeto extruido. Cuando haya conseguido la orientación deseada, pulse *Aplicar* para aplicarla al objeto.

Para girar un objeto extruido con mayor precisión, pulse sobre el botón de la esquina inferior derecha del campo de visualización de rotación de la persiana. Aparece otro campo de rotación, en el que puede introducir los valores exactos para la rotación horizontal, vertical y en sentido de las agujas del reloj. Pulse de nuevo sobre el botón para activar el icono de la rotación en 3D.

▣▣▣ Extrusiones Paralelas

Para este tipo de extrusiones, las dos flechas situadas a lo largo del círculo que rodea la esfera hacen que la cara con extrusión se mueva alrededor el objeto definido en o la dirección de las agujas del reloj o en la contraria. Las flechas que señalan en arcos por encima o por debajo de la esfera hacen la cara con extrusión se mueva verticalmente hacia arriba o hacia abajo. Las flechas situadas a lo largo de los arcos que señalan a la izquierda y a la derecha de la esfera hacen que la cara con extrusión se mueva horizontalmente a la izquierda o a la derecha.

Use el botón "X" en el centro de la esfera para borrar cualquier rotación aplicada al objeto, para extrusiones de perspectiva u ortogonales. Cuando se aplican rotaciones a una extrusión de perspectiva, el punto de fuga se pone gris.

Crear efectos de sombreado

Para controlar los efectos de color y sombra del objeto con extrusión, use los iconos ☼ y ☉.

El icono Dirección fuente de luz de Dirección, ☼, permite ajustar la dirección fuente de luz con respecto al objeto. Los recuadros de control *Si/No* permiten encender o apagar la iluminación. Si se selecciona *No*, la esfera desaparecerá y el control *Intensidad* se pondrá gris. El color de las superficies no es afectado.

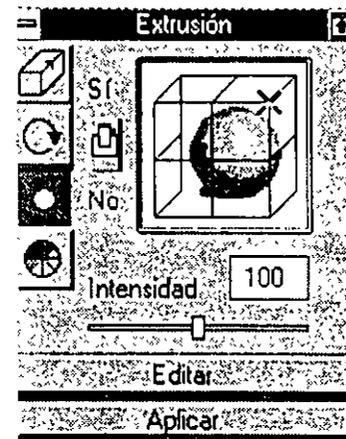
La esfera en el centro del cubo de contorno representa el objeto con extrusión. La "X" sobre el contorno representa la fuente de luz, pulse sobre el contorno en cualquier punto en que se unen dos o más líneas hace que la "X" se traslade a esa intersección, lo que hace cambiar la dirección de la luz que cae sobre el objeto. La sobreiluminación de la esfera mostrará el cambio de dirección.

Se puede cambiar la *Intensidad* de la fuente de luz usando la viñeta de la parte inferior derecha del recuadro. Los valores van de 0 a 200, con 100 como valor por defecto. A medida que los valores disminuyen de 99 a 0, el color del objeto definido tiende a negro. Del mismo modo, a medida que los valores aumentan de 101 a 200, el color del objeto definido tiende a blanco.

La iluminación siempre afecta directamente al objeto que se está definiendo, y afecta en menor grado a las superficies extruidas. Por lo tanto, si el objeto que se está definiendo está parcialmente oculto porque se ha girado, el cambio en la dirección o intensidad de la fuente de iluminación puede no ser evidente.

El icono Extrusión en Color en la parte inferior de la persiana, ☉, permite controlar el color de todas las superficies con extrusión. Proporciona tres opciones:

- 1 La opción **Usar Relleno de Objeto** aplicará el relleno actual del objeto nominal original a todas las superficies con extrusión.



2 La opción **Relleno sólido** permite aplicar un color diferente a las superficies con extrusión. pulse sobre la muestra de color situada debajo de *Relleno Sólido* para seleccionar el color deseado. CorelDRAW aplicará el color elegido a todas las superficies con extrusión.

3 La opción **Sombra** permite crear el efecto de un solo color haciéndose gradualmente otro color a lo largo de las superficies con extrusión. El resultado es similar al degradado lineal. Las dos muestras de color debajo de la opción *Sombra* permiten especificar el color inicial y el final. La muestra a la izquierda se usa para seleccionar el color más parecido al del objeto original. La muestra a la derecha selecciona el color al que tienden las superficies. Cuando se aplica una extrusión *Sombra* al objeto de texto, la especificación de un nuevo color de comienzo con el botón "Desde" no tiene ningún efecto.

Independientemente de la opción de Extrusión en Color elegida, el aspecto del objeto con extrusión final es influido por las elecciones que se hagan para *Dirección fuente de luz* y para *Intensidad*. Si algunas de las caras con extrusión aparecen negras y este no es el efecto que desea, ajuste la *Intensidad* a mayor.

Editar nodos de objetos extruidos

Puede editar los nodos de los objetos extruidos con la herramienta . Por ejemplo, utilice esta herramienta  para realizar el término de caracteres de texto artístico que haya extruido. Los nodos de cualquier objeto extruido se pueden editar excepto en los siguientes casos:

- El objeto original tenga añadido un Contorno o Perspectiva del menú EFECTOS
- La extrusión es un tipo "Hacia Adelante"
- La extrusión es un tipo "Perspectiva" y se ha girado con el Rotador de extrusión en 3D

Si alguno de estos casos se aplica a un objeto extruido cuyos nodos desea editar, debe seleccionar primero el objeto y a continuación *Borrar transformaciones* en el menú TRANSFORMAR. Ahora ya puede editar los nodos del objeto.

Duplicar objetos extruidos

Es necesario tener en cuenta ciertas consideraciones al duplicar objetos extruidos y grupos de extrusión.

- Al duplicar el objeto que se define de un grupo de extrusión, sus atributos, incluyendo la rotación sombreado, luminosidad, etc. se aplican al objeto duplicado. Si selecciona el objeto duplicado y después *Borrar transformaciones* del menú TRANSFORMAR, cualquier rotación y cambio de tamaño que se haya realizado en el objeto original se borrará. Sin embargo, no puede suprimir ningún efecto de sombreado ni de luminosidad aplicados al original.
- Al duplicar un grupo de extrusión, el punto de fuga del grupo duplicado estará en la misma posición *con respecto al grupo* que el grupo de extrusión original.
- Al duplicar solamente el objeto de un grupo de extrusión el punto de fuga del duplicado que aparece al extruirlo estará en la misma posición que el objeto original.

Mezclar objetos

Para mezclar un objeto con otro a través de una serie de formas intermedias, use el comando *mezclar* en el menú EFECTOS. Aparece la persiana de *Mezcla*, permitiendo especificar el número de etapas usado en el grupo de mezcla y los parámetros de color de la mezcla. También permite mezclar dos objetos a lo largo de un trayecto. Consultar la Ayuda CorelDRAW para más información sobre cómo usar la persiana -disponible buscando "*persiana*". Además de ilustraciones de palabras, se encontrará útil la característica *Mezclar* para crear características principales y efectos de aerógrafo. El ejemplo siguiente demuestra cómo mezclar define los contornos de un objeto, haciéndolo parecer tridimensional. En esta sección se proporcionan instrucciones que muestran cómo crear características principales con la característica *mezclar*.

Se puede mezclar objetos con diferentes espesores de línea, un trayecto abierto con uno cerrado, un color de cuatricromía con otro color de cuatricromía y matices diferentes del mismo color directo.

Cuando se mezclan dos objetos, se convierten en un grupo dinámicamente relacionado. Esto significa que si ha creado una mezcla y después quiere editar su principio, su final o cualquiera de los objetos intermedios, la mezcla se reformará instantáneamente e incluirá los cambios. Esto sigue siendo cierto si se rota, escala, desplaza, envuelve o cambia el color de la parte superior/inferior del objeto.

Además, como todos los objetos en un grupo de mezcla están ahora dinámicamente relacionados, incluyendo el trayecto, se puede modificar también (ejemplo, la edición de nodo) el trayecto y la mezcla se reformará instantáneamente para reflejar esos cambios. Se puede usar el comando *descombinar* en el menú ORGANIZAR para descomponer una mezcla en sus componentes.

Rotar objetos de mezcla intermedios

Puede hacer que CorelDRAW rote los objetos de mezcla intermedios introduciendo un valor en el campo *Rotación*. Introducir un valor positivo rota las formas en el sentido de las agujas del reloj a partir del objeto de comienzo, mientras que un valor negativo las rota en sentido contrario a partir del objeto de comienzo. (Si no está seguro cuál es el objeto de comienzo en un grupo de mezcla, pulse sobre \triangleright y seleccione *Mostrar Comienzo*. El objeto inicial quedará resaltado). Introducir un valor de rotación de 180 grados, por ejemplo, rota la forma en un arco.

Cuando se rotan grupos de mezcla, se obtiene un efecto diferente dependiendo del modo en el que esté el grupo de mezcla seleccionado cuando se pulsa *Aplicar*. Si está en el modo girar e inclinar, los objetos intermedios rotan alrededor del centro de rotación. Si está en el modo estirar y escalar, rotan alrededor de sus propios centros de rotación. Si cambia el centro de rotación del objeto de inicio o fin de un grupo de mezcla que se haya rotado, se pueden obtener efectos interesantes. Sin embargo, cambiar el centro de rotación del grupo de mezcla no produce ningún efecto.

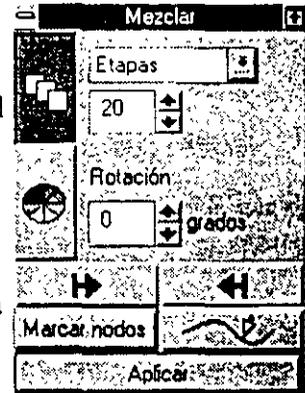
Mezclar objetos con rellenos diferentes

Los rellenos se mezclan según las siguientes reglas:

Relleno de Objeto	Formas Intermedias
Sin relleno en un objeto	Sin relleno
Relleno uniforme con el degradado	Mezcla desde relleno
Relleno uniforme con el patrón	Uniforme para el degradado
Relleno Radial y Relleno Lineal	Relleno Uniforme
Relleno radial y relleno uniforme	Degradado Radial
Mismo tipo de degradado en ambos objetos	Relleno Radial
Patrón en un sólo objeto	Degradado
Patrón en ambos objetos	Otro relleno de objeto
Color directo con color de Cuatricomía	Patrón de la parte superior del objeto
Dos colores Directos diferentes	Color de Cuatricomía
	Color de Cuatricomía

► Para mezclar dos objetos:

- 1 Seleccione los objetos que desea mezclar.
- 2 Seleccione *Persiana de mezcla* en el menú efectos. Aparece la siguiente persiana de mezcla:
- 3 Introduzca el número de etapas de mezcla del grupo. El número de etapas determina cuántas formas intermedias crea CorelDRAW. Cuanto mayor es el número de etapas, más fina es la graduación entre formas o entre atributos del relleno.
- 4 Especifique cualquier otra opción de Mezcla (descrita a continuación) y pulse sobre *ACEPTAR*. En pocos de segundos, las formas mezcladas comenzarán a aparecer. Una vez dibujado todo, el conjunto entero de formas es seleccionado y pasa a ser un sencillo *Grupo de Mezcla*.



Controlar la distancia entre objetos mezclados

La única forma de controlar la distancia entre objetos en una mezcla es especificando el número de etapas intermedias de mezcla que aparecen entre los objetos de la mezcla. Cuanto más etapas de mezcla haya, más juntos quedarán espaciados los objetos. Asimismo, cuantas menos etapas de mezcla, más lejos estarán. Por ejemplo, si los objetos *Inicial* y *Final* de la mezcla están a 10" en la página y se elige crear una mezcla usando las etapas de 19, cada uno de los objetos del grupo de mezcla resultante estará separado por media pulgada del adyacente.

Sólo cuando se mezclan objetos a lo largo de un trayecto se puede especificar el número de etapas o el espacio entre objetos en pulgadas. Si los objetos están a 10" y se especifica un *Espaciado* de 0.1" pulgadas entre etapas, la mezcla dará como resultado 99 objetos intermedios entre los objetos inicial y final. Si la distancia entre los objetos es menor que la distancia especificada en *Espaciado*, un objeto intermedio se dibuja a la misma distancia entre los objetos inicial y final.

Para especificar el número de etapas de mezcla usados en una mezcla, pulse sobre  en la persiana. Seleccione *Pasos* en la lista desplegable al lado de . Introduzca el número de etapas en el recuadro debajo de *Pasos*. Después, pulse sobre *Aplicar*.

O, si necesita más precisión en el control de la distancia entre objetos de una mezcla, pulse sobre  y después seleccione *Espaciado* en la lista desplegable al lado de él. Introduzca la distancia en pulgadas que desea entre los objetos de la mezcla y pulse sobre *Aplicar*. (La distancia en el campo *Espaciado* es la utilizada por la regla horizontal). La opción *Espaciado* sólo es disponible al mezclar objetos a lo largo de un trayecto.

Mezclar dos objetos a lo largo de un trayecto

Se puede mezclar dos objetos a lo largo de cualquier trayecto. Mezclar dos objetos a lo largo de un trayecto hace que los objetos inicial y final se trasladen al punto más cercano en el trayecto. Específicamente, es el centro de rotación de cada objeto el que se coloca sobre el trayecto. (Normalmente coinciden con los centros de los objetos, salvo si se ha cambiado el centro de rotación). La mezcla después se forma entre los dos objetos y sigue el contorno del trayecto.

Si se mueve centro de rotación de un objeto cuando es el objeto inicial o el final de una mezcla a lo largo de un trayecto, la mezcla se dibujará de manera diferente. Esto sucede porque el objeto se mueve siempre de modo que su centro de rotación coincida con un punto en el trayecto. Así, si se mueve uno de centros de rotación del objeto considerablemente lejos del contorno de ese objeto, la mezcla resultante puede parecer flotar lejos del trayecto de forma bastante clara.

Los objetos agrupados también pueden usarse como objetos inicial y final en una mezcla. Para más información, ver *Crear y Seleccionar Referencias dentro de Mezclas Complejas* más adelante en este capítulo. Además, un trayecto sencillo se puede utilizar para varias mezclas.

Una vez mezclados los objetos a lo largo de un trayecto, se puede editar el nodo del trayecto usando la herramienta . La mezcla se reformará instantáneamente para reflejar los cambios.

Para mezclar objetos a lo largo de un trayecto

- 1** Seleccione los objetos que quiere mezclar a lo largo de un trayecto.
- 2** Elija *Persiana de Mezcla* en el menú efectos.
- 3** Especifique el número de etapas de mezcla y cualquier otra opción en la persiana de mezcla.
- 4** Seleccione el trayecto pulsando sobre el botón . Elija *Trayecto Nuevo* en la persiana. Mover el cursor a la página de dibujo. Cambiará a . pulse sobre el trayecto a lo largo del cual quiere mezclar los objetos. El trayecto se sobreiluminará.

5 Especifique las opciones de espaciado para la mezcla a lo largo del trayecto. Con *Etapas* seleccionado, introduzca el número de etapas de mezcla. Cuando se mezcla a lo largo de un trayecto, se puede especificar también el espacio en pulgadas. Pulse sobre la flecha en la viñeta *Etapas* y seleccione *Espaciado*. Introduzca un valor de espaciado y cualquier otra opción de mezcla.

6 Pulse sobre *Aplicar*.

Seguir la mezcla a lo largo de todo el trayecto

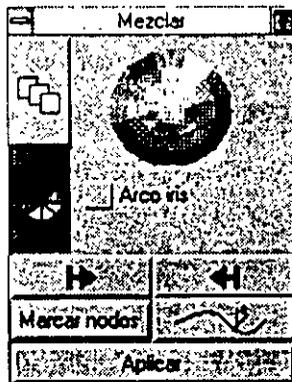
Cuando se mezcla a lo largo de un trayecto abierto o cerrado, la mezcla se calculará para seguir a lo largo de todo el trayecto, si se hace clic sobre *Trayecto Completo* antes de aplicar la mezcla. Para un trayecto abierto como una línea curva, el objeto *Inicial* de mezcla aparecerá en el punto inicial del trayecto y el objeto *Final* de la mezcla aparecerá en el punto final. Para un trayecto cerrado como una elipse, el objeto *Inicial* se situará en el punto inicial de la curva y la mezcla procederá alrededor del trayecto. La colocación de los objetos se calcula de modo que el objeto *Final* sea adyacente al objeto *Inicial* y que el espaciado entre los dos sea igual que para los objetos intermedios.

Rotar objetos mezclados sobre un trayecto

Se puede rotar los objetos intermedios de una mezcla en respuesta a la pendiente de un trayecto en el punto donde se sitúan los objetos de la mezcla. Para ello, seleccione la opción *Rotar Todo*. Por ejemplo, si un objeto está situado sobre una porción de un trayecto horizontal, no se aplicará rotación. Si el trayecto es vertical en este punto, el objeto será rotado a 90 grados. Las pendientes de línea en algún punto entre horizontal y vertical causará las rotaciones correspondientes a aplicar a los objetos intermedios de mezcla.

Ajustar los parámetros de color de una mezcla

Para ajustar los parámetros de color de la mezcla, pulse sobre  en el margen izquierdo inferior de la persiana de Mezcla. Aparece una representación de la rueda de color de espectro completo HSB. Aparece la opción *Arco iris* debajo de la rueda. No está seleccionado cuando se abre la persiana por primera vez. Si se deja sin seleccionar, los colores de relleno para los objetos intermedios de la mezcla se asignan a partir de una línea recta entre los colores de los dos objetos de la mezcla. Esta línea recta se muestra delante de la rueda de color y sus extremos marcan los colores de relleno de los objetos inicial y final de la mezcla. Esta es la transformación más lineal entre los colores inicial y final.



Si se hace clic sobre *Arco iris*, CorelDRAW elegirá los rellenos intermedios de color de la mezcla a partir de un trayecto en arco alrededor de la rueda de color. Los colores de relleno de los objetos inicial y final serán los extremos del arco. Este método para determinar los colores intermedios de la mezcla da un espectro más amplio de colores para el efecto mezclar, de aquí en adelante designado con el nombre de opción *Arco iris*.

Cuando se selecciona *Arco iris*, aparecen dos iconos debajo del nombre. Permiten especificar la dirección de rotación que el arco adopta alrededor la rueda de color. pulse sobre  si quiere la dirección en el sentido de las agujas del reloj. Si quiere la contraria, pulse sobre .

A medida que se ajustan los parámetros de color de la mezcla, un arco negro dentro de la rueda de color mostrará las zonas de color usadas para los rellenos intermedios del objeto de mezcla. Una vez aceptados los parámetros de color, pulse sobre *Aplicar* para mezclar de nuevo el grupo y aplicar los cambios a los objetos mezclados.

Mientras la rueda de color muestra las transiciones de color de los rellenos del objeto de mezcla, la lógica de color descrita más arriba también se aplica a los colores de contorno del objeto de mezcla. Si los objetos tienen un solo color de contorno y no tienen relleno, la rueda de color mostrará la transición de los colores de contorno.

Ajustar los objetos inicial y final de una mezcla

Los dos iconos de flecha de la parte inferior de la persiana de Mezcla,  y , permiten aceptar los objetos inicial y final de una mezcla. También muestran qué objetos son el inicial y el final en una mezcla existente. Si se ha creado un dibujo que contiene muchos elementos, puede ser difícil recordar qué objeto en una mezcla concreta era el objeto inicial y cuál era el objeto final. Seleccionando un grupo de mezcla y pulsando cualquier flecha, se puede determinar fácilmente.

Se puede indicar cuando un grupo de mezcla está seleccionado por el aspecto de los iconos *Inicial* y *Final* en la persiana de Mezcla. Cuando no hay ningún grupo seleccionado, tendrán un relleno interno blanco; en caso contrario se rellenarán con negro. Del mismo modo, si el grupo de mezcla seleccionado tiene un trayecto asociado con él, el icono *Trayecto* se rellenará con negro; en caso contrario su relleno interno será blanco.

▶▶▶ Para establecer el objeto inicial de una Mezcla:

- 1** pulse sobre . Seleccione *Nuevo inicio* en la persiana. El cursor cambiará a .
- 2** pulse sobre el objeto que quiere aceptar como objeto inicial en la mezcla. Se sobreiluminará y se convertirá en el objeto inicial.
- 3** pulse sobre *Aplicar* para volver a mezclar los objetos. Si no le gustan los resultados, seleccione *Deshacer* en el menú EDICION para volver a la mezcla anterior.

Para establecer el objeto final en una mezcla se realiza de la misma forma. Use el icono , y seleccione *Nuevo Fin* en la persiana.

▶▶▶ Para mostrar el objeto inicial en una mezcla:

- 1** pulse sobre .
- 2** Seleccione *Mostrar Inicio* en la persiana. La parte superior del objeto se sobreiluminará.

Separar una mezcla

Como todo el grupo de mezcla está enlazado dinámicamente, al modificar cualquiera de los objetos inicial, final, o intermedios o el trayecto (si es aplicable) hará que la mezcla se reforme e incluya los cambios. Esto también es válido si se rota, escala, desplaza, editan los nodos, o se cambian los colores del objeto.

Para editar un objeto intermedio, selecciónelo pulsando sobre él dos veces mientras pulsa la tecla CTRL. Se sobreiluminará. Una vez editado un objeto intermedio, su grupo original de mezcla pasa a convertirse en dos grupos de mezcla. El objeto editado se convierte en objeto inicial o final para cada grupo. Esto puede conducir a algunos efectos muy interesantes con los grupos de mezcla.

También se puede mover un objeto *fuera* de un trayecto moviendo el centro de rotación fuera del objeto. El centro de rotación se fuerza siempre hacia atrás en el trayecto, de ahí, moviendo el objeto lejos del trayecto. Los objetos también pueden moverse *a lo largo* del trayecto para crear un efecto de "haz" con las otras formas intermedias. Si la mezcla no se aplicaba a lo largo de un trayecto, se puede mover de una forma intermedia en otra parte de la página, haciendo que la mezcla "salga" de una línea recta en caso contrario. También es posible editar el trayecto, lo que hará que la mezcla se modifique sobre el trayecto editado.

Mezclar a través de las capas

No se puede mezclar los objetos situados sobre capas diferentes. Sin embargo, si se mezclan objetos a lo largo de un trayecto, el trayecto puede estar conectado a una capa diferente.

Crear y seleccionar referencias dentro de mezclas complejas

Los objetos agrupados se pueden utilizar como el objeto *Inicial* y *Final* de una mezcla. Además, un trayecto sencillo se puede utilizar para más de un grupo de mezcla. Estas dos características permiten crear fácilmente objetos como las ramas de un helecho, por ejemplo.

Cuando dos o más mezclas usan el mismo trayecto, se forma una mezcla compleja. Si quiere editar uno de los grupos de mezcla o un componente concreto de uno, use cierta secuencia de selección, pulsando sobre cualquier componente de una mezcla compleja seleccione la mezcla entera. Si mantiene pulsada la tecla CTRL y hace click de nuevo, el grupo de mezcla que contiene el componente quedará seleccionado, pulsando de nuevo con la tecla CTRL pulsada, seleccione el componente. Se puede editar ese componente como desee. El trayecto (la curva de control) usada en una mezcla compleja puede seleccionarse en cualquier momento como si fuera cualquier objeto. Al editarlo, todos los grupos de la mezcla ligada a él vuelven a mezclarse.



La presentación del objeto final se realiza de la misma forma, usando , y seleccionando *Mostrar Fin* en el submenú.

Ajustar el trayecto en una mezcla

El icono Trayecto , permite asignar un trayecto al grupo de mezcla y también mostrar el trayecto de un grupo existente de mezcla. Para asignar un trayecto a un grupo de mezcla, haga click sobre  y seleccione *Trayecto Nuevo* en el submenú. El cursor cambia a . pulse sobre el trayecto en el dibujo, se sobreiluminará. Si es un trayecto nuevo, pulse sobre *Aplicar* para volver a mezclar los objetos a lo largo del trayecto nuevo.

Para mostrar el trayecto de una mezcla existente, pulse sobre  y elija *Mostrar Trayecto* en el submenú. El trayecto se sobreiluminará. Puede ser manejable para dibujos u objetos en que el trayecto no es evidente.

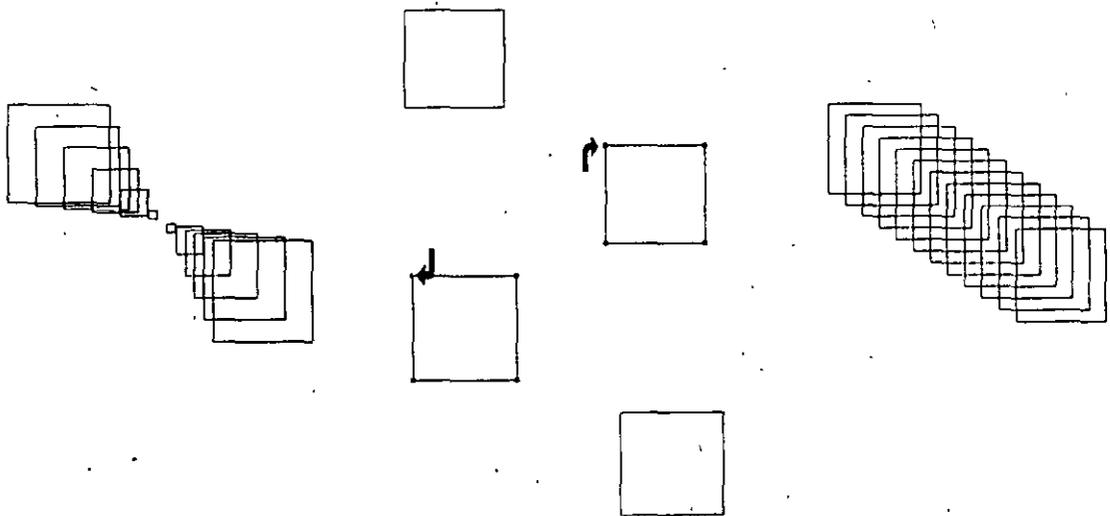
Para borrar un trayecto de un grupo de mezcla, seleccione *Separar del Trayecto* en el submenú trayecto.

Mapas que hacen coincidir nodos en un grupo de mezcla

CorelDRAW busca el primer nodo en los objetos inicial y final y comienza a crear las formas intermedias en base a sus localizaciones. Esto puede o no dar los resultados que se desea, según el dibujo concreto.

La opción *Mapas de nodos* permite especificar qué nodo se quiere que CorelDRAW trate como primer nodo de cada objeto. Esto da un mayor control sobre el aspecto de los objetos intermedios de la mezcla dirigiendo la forma en que el objeto inicial se transforma en el objeto final.

Cuando se hace click sobre *Mapas de nodos*, el cursor cambiará a  y los nodos aparecerán en uno de los objetos, pulse sobre el nodo que quiere como primer nodo de este objeto. La flecha dará una vuelta y aparecerán los demás nodos del objeto. Como antes, pulse sobre el nodo que quiere como primer nodo de este objeto. Después, pulse sobre *Aplicar* para volver a mezclar los objetos.



No se puede usar grupos de mezcla como objetos *Inicial* o *Final* en una mezcla. Sin embargo, se puede simular este efecto usando el comando *descombinar* en el menú ORGANIZAR. En el ejemplo del helecho, las filas de hojas sobre un tallo sencillo se crean como dos grupos de mezcla, con el tallo como trayecto común de control. Esto forma una mezcla compleja. Este grupo se duplica después tres veces y se dibujó la rama principal del tallo. Los cuatro grupos del tallo se modifican individualmente y se colocan como se desea en el tallo principal. El comando *descombinar* se usa sobre cada grupo del tallo y después, cada grupo de tallo se convierte en un grupo simple de objetos. Los grupos simples del tallo se mezclan a lo largo de la rama principal del tallo.

Otra forma de usar un grupo de mezcla como objeto inicial o final en una mezcla compleja es usando el comando *Agrupar* en el menú ORGANIZAR. Seleccione el grupo de mezcla y después *Agrupar*. Una vez agrupado, se puede mezclar con otro objeto o con otro grupo de mezcla al que se haya aplicado el comando *Agrupar*.

Imprimir objetos de grupo de mezcla

El aspecto y la impresión de los grupos de mezcla pueden hacerse engañosos cuando se asigna un nuevo objeto *Inicial* o *Final* al grupo. En una situación normal de mezcla con dos objetos seleccionados, el objeto *Inicial* será el que esté más abajo en el orden de apilamiento. En otros términos, estará "detrás" del objeto *Final*. Cuando se hace click sobre *Aplicar*, la mezcla se realiza hacia arriba desde el objeto *Inicial* (más abajo) hasta el objeto *Final* (más arriba). Esto da a la mezcla una apariencia de profundidad adecuada.

Borrar una Mezcla

Seleccionando *Borrar Mezcla* en el menú efectos con un objeto mezclado seleccionado se borrará los objetos intermedios y sólo se mantendrán los objetos *Inicial* y *Final*, así como el *Trayecto*, si es aplicable.

Mezclar objetos con números de subtrayectos diferentes

Cuando se mezclan objetos con números de subtrayectos distintos, algunas o todas las formas intermedias pueden ser dibujadas como trayectos abiertos en vez de cerrados. En tales casos, las formas intermedias no pueden aparecer cuando se imprime; o, se pueden imprimir como formas de contorno, en vez de como formas de relleno.

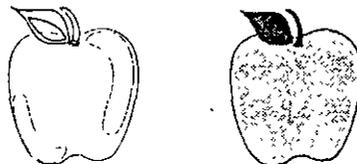
Usar mezclar para crear sobreiluminados

Crear sobreiluminados (en blanco y negro o en color) con la característica Mezclar es un proceso de cuatro pasos:

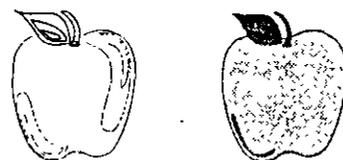
1 Dibujar la forma principal y rellenarla con un color apropiado.



2 Dibujar las áreas que se quiere sobreiluminar y rellenarlas con el mismo color que la forma principal.



3 Dibujar la forma sobreiluminada dentro de cada área y rellenarla con un color diferente.



4 Mezclar las formas creadas en los pasos 2 y 3.



Línea de estado de objetos vinculados dinámicamente

Cuando se selecciona un objeto, la Línea de Estado indica qué tipo de objeto es. Cuando se selecciona un grupo de objetos, la Línea de Estado indica que es un grupo y el número de objetos de ese grupo. De forma similar, cuando se selecciona un objeto vinculado dinámicamente, la Línea de estado indica el tipo de objeto vinculado – texto en un trayecto, un objeto extruido o un grupo de mezcla. Sin embargo, cuando se selecciona un elemento individual de un objeto vinculado dinámicamente, la Línea de estado indica que es un objeto de "Control". Por ejemplo, cuando se selecciona el rectángulo de inicio de un grupo de mezcla, la Línea de estado se refiere a él como "Rectángulo de control". Los denominamos así porque sus atributos controlan las formas intermedias que están vinculadas dinámicamente al mismo. Cambiar la forma del objeto de comienzo en un grupo de mezcla, por ejemplo, cambia las formas de los objetos intermedios.

Es necesario comprender el concepto de objetos de control para entender el mensaje de la Línea de estado de los objetos que haya seleccionado. Esto se debe a que los objetos de control pueden ser dos o más en un objeto compuesto. (Un "objeto compuesto" consta de objetos vinculados dinámicamente. El texto extruido, por ejemplo). Cuando convierte un grupo de mezcla intermedio en un objeto de control

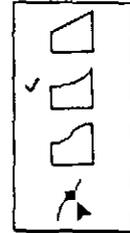
usan normalmente para cambiar la forma de un solo lado del objeto. Si es necesario hacer cambios más drásticos—por ejemplo, cuando se encaja el texto dentro de una forma irregular—se desea usar el cuarto modo edición.

El texto que se vuelve a formar con un contorno permanece como el texto. Esto significa es posible editarlo, cambiar sus atributos de texto (pero no sus atributos de carácter) e incluso sustituirlo por otro texto usando de nuevo los comandos Fusión de Impresión y Extraer/Mezclar.

Aplicar un contorno al objeto

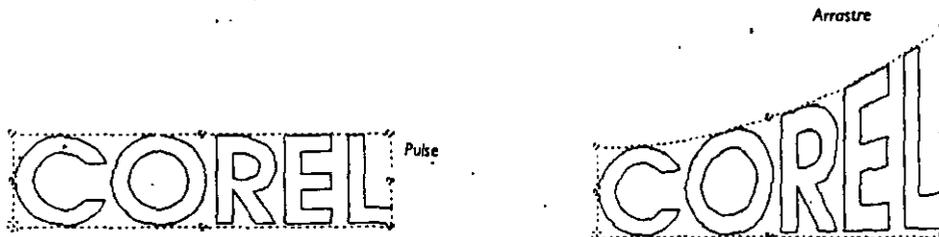
Aunque cada modo edición de contorno cambia la forma de un objeto de distinta manera, los pasos incluidos al usarlos son similares. Para aplicar un contorno al objeto:

- 1** Usando la Herramienta herramienta , seleccione el objeto o grupo de objetos al que quiere dar nueva forma.
- 2** Seleccione Edición de contorno en el Menú efectos. Aparece el submenú modo edición.
- 3** Seleccione el modo de edición que desea usar (ver “Edición de contorno” más adelante para una ver una descripción de cada modo). La herramienta  se selecciona y aparece un rectángulo con ocho tiradores alrededor del objeto.
- 4** Use el cursor para “engancharse” uno de los tiradores y después, arrástrelo en la dirección deseada. La forma en que se mueven los tiradores depende del modo edición:
 - Los tiradores del Lado - centro se mueven hacia la izquierda/derecha
 - Los tiradores de encima - debajo - centro suben/bajan
 - Los tiradores del Extremo suben/bajan y van a la izquierda/derecha.Con el cuarto modo, los tiradores se mueven libremente. Y como se puede ver en el ejemplo, los puntos de Control que aparecen cuando se hace click sobre un tirador permiten cambiar bien la forma del objeto.



Cuando se suelta el botón del ratón, se dibujará una versión con la nueva forma del objeto.

Una vez aplicado un contorno al objeto que convertido previamente a curvas, no se puede seleccionar sus nodos sin borrar primero el contorno o sin convertir de nuevo el objeto a curvas.



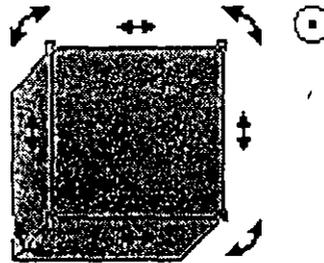
seleccionándolo, se crea un nuevo objeto de mezcla y el objeto que se selecciona es a la vez el objeto de inicio para el grupo de mezcla y el objeto final para el otro. Cuando se selecciona el grupo de dos mezclas, la Línea de estado cuenta cinco objetos: el de inicio de la primera mezcla, el final de la segunda mezcla, el objeto de control sencillo que es a la vez el objeto de inicio de la primera mezcla y el objeto final del segundo y los dos grupos de mezcla.

Mover el centro de rotación de grupos de mezcla y extrusión

Dado que los objetos de un grupo de mezcla están *vinculados dinámicamente*, lo denominamos objeto vinculado dinámicamente. Sin embargo, los objetos de mezcla siguen siendo objetos individuales dentro del objeto vinculado dinámicamente. Por tanto, los cambios tales como cambiar el centro de rotación del grupo de mezcla no se retienen, dado que el centro de rotación para objetos de selección múltiple siempre aparece en el centro del recuadro de selección del objeto de selección múltiple.

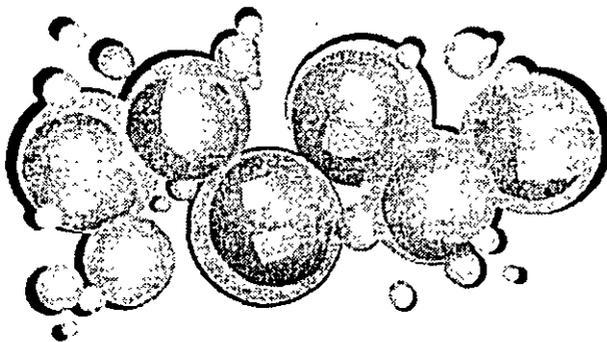
Por tanto, para retener el centro de rotación del grupo de mezcla movido, debe agruparlo primero usando *Agrupar* en el menú ORGANIZAR. Una vez que se agrupa, ya no puede editar ningún objeto de mezcla intermedio individualmente, no obstante, puede desagruparlo fácilmente de nuevo usando *Desagrupar* en el menú ORGANIZAR.

De forma similar, el objeto extruido y su extrusión (es decir, sus superficies extruidas) de un grupo de extrusión están vinculados dinámicamente y, por tanto, deben agruparse para que se retenga un centro de rotación movido. Con extrusiones, sin embargo, simplemente seleccione el objeto de control y mueva su centro de rotación, como en el ejemplo que se muestra a continuación.



Formar un objeto con un contorno

La única forma de cambiar la forma básica de un objeto es usando la herramienta  para manipular los puntos de control y los nodos. Otra forma de dar nueva forma a los objetos es aplicándoles un "contorno".



La característica de *contorneo* permite adaptar letras a formas tal y como se muestra

Un contorno es similar al recuadro sobreiluminado que aparece cuando se selecciona un objeto con la herramienta . Tiene ocho "tiradores" que permiten *tirar* de una parte del objeto en una dirección concreta. Si se imagina el objeto sobre una pieza de goma, la forma en que se distorsiona cuando se estira es comparable a lo que le sucede al objeto cuando se arrastra uno de los tiradores.

Existen cuatro modos de edición de contorno, cada uno de los cuales vuelve a dar forma al objeto de distinta manera. Los primeros tres modos se

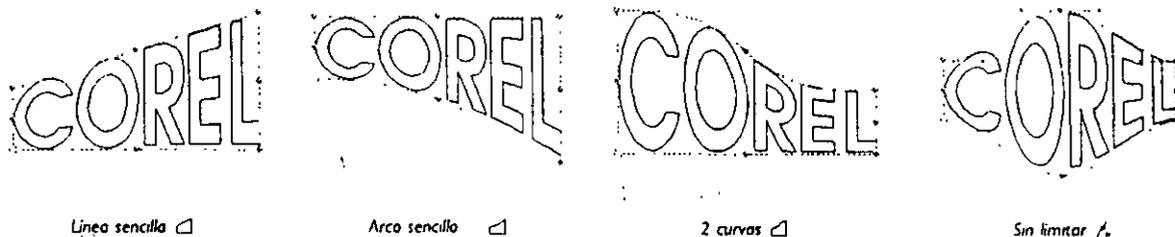
Elegir un modo edición de contorno

El submenú que aparece cuando se selecciona *Edición de contorno* permiten elegir uno de los cuatro modos edición de contorno:

- Línea recta
- Arco Sencillo
- Dos Curvas
- No limitado

La diferencia entre los tres primeros modos se ilustra mejor aplicándolos a una pieza de texto o a un objeto rectangular y después usando uno de los tiradores de extremo para volver a darle forma. Se notará que con los objetos formados en redondo o de forma irregular, cada uno de los modos tienen aproximadamente el mismo efecto. Si no consigue los resultados que quiere con un modo, bórralo (o use *Deshacer*) y use uno diferente.

El modo *No limitado* es el más versátil de los cuatro: no sólo los tiradores van de un sitio a otro libremente, sino que cada uno tiene dos puntos de control que permiten moldear el objeto prácticamente con cualquier forma que se desee.



Con los tres primeros modos, se puede mover un solo tirador cada vez. Con el modo *No limitado*, sin embargo, se pueden seleccionar varios tiradores y moverlos todos a la vez. La forma en que se realiza es idéntica a la técnica usada para seleccionar y mover varios nodos (ejemplo, MAYUS- pulsar o arrastrar un recuadro de selección).

Si se aplica un contorno al objeto y después se elige un modo de edición diferente, este nuevo modo se aplicará a todos los demás objetos en pantalla que también tengan un contorno. Cuidado, por lo tanto, para no mover los tiradores de cualquier objeto cuya forma no se desea cambiar.

Agregar un contorno nuevo

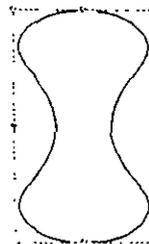
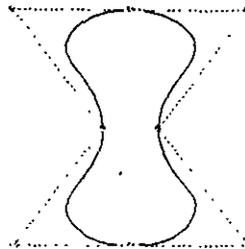
Elegir agregar contorno nuevo en el menú efectos permite dar una nueva forma a un objeto usando una combinación de modos de edición. Cuando se selecciona *Agregar contorno nuevo*, CorelDRAW pondrá un contorno nuevo en la parte superior del existente, mientras mantiene la forma del objeto sin cambios. Después se puede volver al menú efectos y seleccionar un modo de edición diferente.

Borrar contorno de un objeto

Seleccionando *Borrar contorno* se restaura la forma original del objeto. Si se ha aplicado más de un contorno al objeto, *Borrar contorno* deshace cualquier nueva forma que se haya dado desde que se haya aplicado el último contorno.

Borrar contorno no tiene efecto si se ha aplicado el comando *Perspectiva* al objeto. La única forma de borrar el contorno es borrando la primera perspectiva. Para evitar perder la perspectiva del objeto, duplíquelo antes de borrar la perspectiva. Esto permite usar el comando *Copiar perspectiva de*, para copiar la perspectiva del duplicado al original.

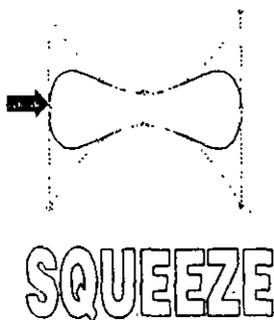
ABREVIATURA: El comando *Borrar transformaciones* en el menú *transformar* devuelve el objeto seleccionado a su forma original borrando todos los contornos y recuadros a la vez.



Copia un contorno de un objeto a otro

Seleccionando *copiar contorno de* se copia la forma de un objeto (fuente) a otro (destino). El objeto destino no necesita tener un contorno para usar este comando. Cuando se selecciona *copiar contorno de*, el cursor cambia a una flecha especial "Desde", mostrada aquí. Mueva la información de la flecha al lado del contorno del objeto fuente y pulse: El objeto destino se redibuja con la misma forma que el objeto fuente.

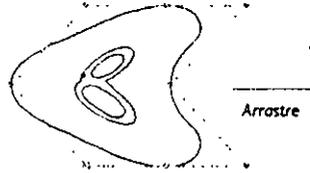
Copiar contorno de no tiene efecto si se ha aplicado el comando *Perspectiva* al objeto fuente. Ver *Borrar contorno de un objeto* más arriba para más información sobre qué hacer en esta situación.



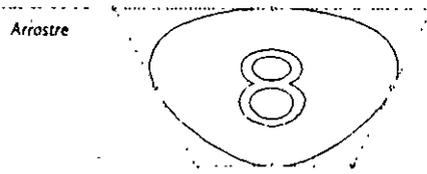
Usar las teclas CTRL y MAYUS

Las teclas CTRL y MAYUS permiten dar nueva forma a los lados opuestos de un objeto, de modo que complementen o reflejen cada uno al otro. Sólo se puede usar las técnicas siguientes con los tres primeros tipos de contorno.

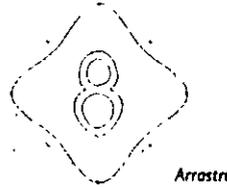
- mantener pulsada la tecla CTRL mientras se arrastra hace que el tirador seleccionado y su opuesto se muevan en la misma dirección.



- mantener pulsada la tecla MAYUS mientras se arrastra hace que el tirador seleccionado y su opuesto se alejen cada uno del otro.



- mantener pulsadas las teclas CTRL y MAYUS mientras se arrastra hace que los cuatro extremos o esquinas se muevan en direcciones opuestas.



Ajustar texto a una forma

El modo edición *No limitado* es ideal para adaptar texto a una forma. He aquí como se hace.

- 1 Mover el texto sobre la forma.



- 2 Escalar el texto de modo que al menos dos extremos de su recuadro sobreiluminando caiga sobre el contorno de la forma.

- 3 Seleccionar Edición de contorno y el modo edición *No limitado*.



- 4** Mover los tiradores de modo que el texto encaje aproximadamente dentro de la forma.



- 5** Mover el punto de Control para hacer ajustes a la forma del texto.



- 6** Borrar la forma (opcional).



Usando los tres primeros contornos para dar forma al texto artístico

Se puede notar que los contornos no siempre se adaptan cómodamente alrededor del el texto que contiene letras redondas (e.j., "O", "U"). Cuando no lo hacen, se pueden obtener curvas no deseadas cuando se intentan crear efectos como los mostrados aquí. Estas curvas aparecen por la forma en que están diseñados ciertos tipos de letra—Brooklyn, por ejemplo—. Si no es posible usar otro tipo de letra, use el modo edición *No limitado* para enderezar la curva de forma manual.

Para editar texto artístico contorneado, pulse sobre el texto con la herramienta . La ventana de opciones Texto aparece, permitiendo hacer los cambios deseados; o, seleccione el texto contorneado con la herramienta  y después seleccione Editar texto en el menú EDICION.

Tenga en cuenta que el texto de Párrafo no se puede contornear.



Tipo de letra: Avalon



Tipo de letra: Brooklyn

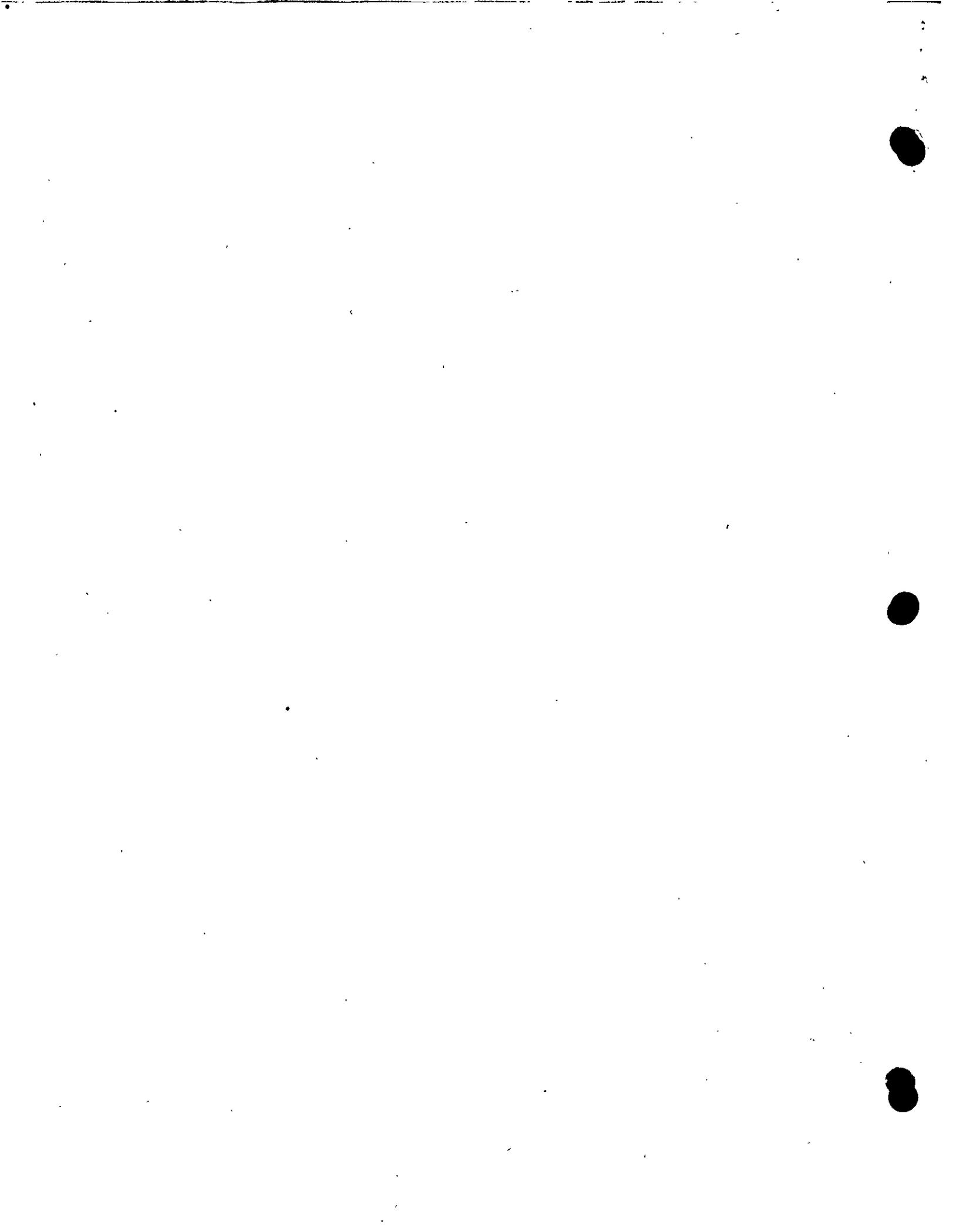


**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

C O R E L D R A W

Abril 29 al 3 de Mayo 1996.

* * *



DESCRIPCION DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS

Como parte necesaria en diseño tenemos a la mano alguna forma de seleccionar, trazar y cambiar las texturas de todo lo que estemos elaborando

FUNCION DE LAS HERRAMIENTAS



1. EL APUNTADOR.

Nos sirve para seleccionar, rotar, o deformar uno o varios objetos, esto sin necesidad de utilizar los menús



2. DISTORSIONADOR.

Nos sirve para aplicar ciertos efectos a los objetos o texto



3. LUPA.

Nos sirve para hacer acercamientos o alejamientos de los objetos





4. LAPIZ.

Nos sirve para trazar líneas verticales, horizontales y diagonales así como también curvas



5. RECTANGULOS.

Nos permite crear cuadros o rectángulos



6. CIRCULOS O ELIPSES.

Nos permite crear círculos o elipses



7. TEXTO.

Nos permite adicionar un texto a la hoja de trabajo



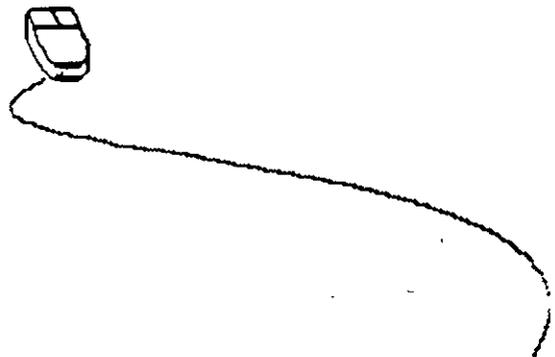
8. LINEA EXTERNA.

Adiciona un tipo diferente de línea al contorno del objeto seleccionado.



9. RELLENO.

Nos permite rellenar objetos y texto, ésta herramienta contiene diferentes tipos de relleno



DIBUJANDO OBJETOS

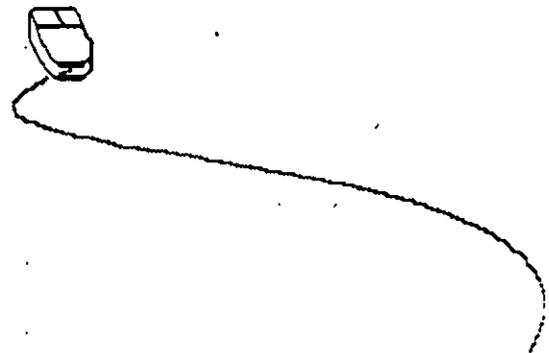
Para crear líneas existen dos formas

Primer Forma:

1. Tome la herramienta del lápiz
2. De un click sin soltar en donde inicia su línea y llevelo a donde termina la misma.

Segunda Forma:

1. Tome la herramienta del lápiz
2. De un click en donde inicia su línea



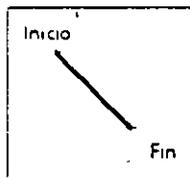
CREANDO CUADROS O RECTANGULOS

COREL COREL COREL COREL COREL COREL COREL
COREL COREL COREL COREL COREL COREL COREL



1. Tome la herramienta de los rectángulos
2. De un click sin soltar y trace su rectángulo en forma de diagonal

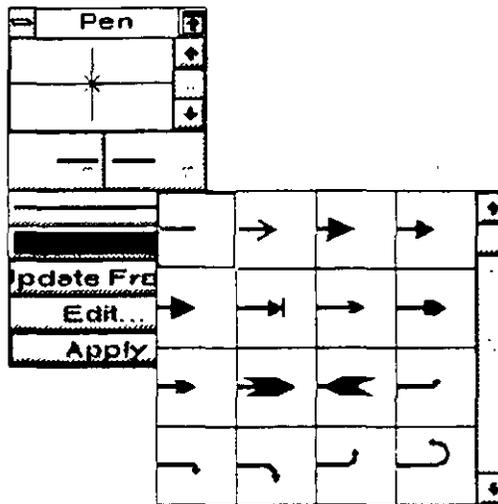
Ejemplo



CREANDO CIRCULOS O ELIPSES

1. Tome la herramienta de círculos
2. De un click sin soltar y trace su círculo

ATRIBUTOS DE OBJETOS



Dentro de los atributos de objetos tenemos tres partes importantes que forman un objeto, las cuales son:

- 1 Línea exterior (Contorno)
- 2 Relleno (Parte central del objeto)
- 3 Manejadores de tamaño

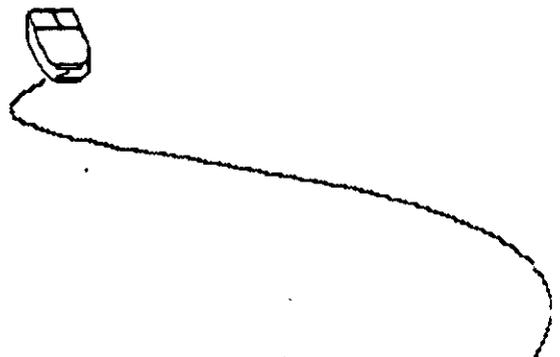
CAMBIO DE TIPOS DE LINEA

- 1 Seleccione la línea, cuadro o elipse a modificar
- 2 Tome la herramienta de línea externa
- 3 Seleccione el tipo de línea

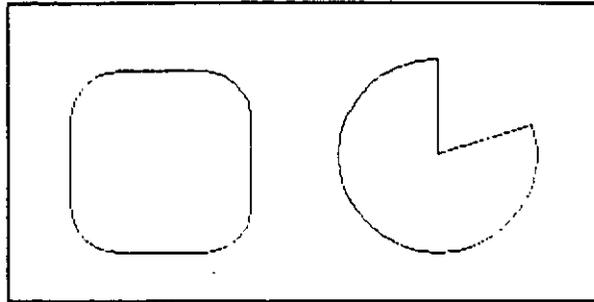
RELLENAR UN OBJETO

- 1 Seleccione el cuadro, elipse u objeto a modificar
- 2 Tome la herramienta de relleno
- 3 Seleccione el tipo de relleno

Nota Las líneas no se pueden rellenar



USO DEL DISTORSIONADOR CON LOS OBJETOS



Cuando usamos el distorsionador con los objetos, este produce ciertos cambios los cuales se explicaran en su momento.

USO DEL DISTORSIONADOR CON LAS LINEAS

1. Cree una linea o curva.
2. Tome la herramienta del apuntador
3. Notará que a la linea o curva se le cambia el modo de presentar los manejadores
4. De un click en cualquiera de los manejadores sin soltar y llevelo a otra posicion

Nota La linea o curva se deforma con cada uno de los manejadores

USO DEL DISTORSIONADOR CON LOS RECTANGULOS

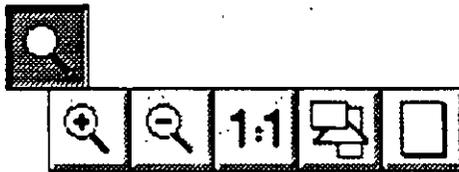
- 1 Cree un cuadrado o rectangulo
- 2 Tome la herramienta del apuntador
- 3 Coloque el indicador del mouse sobre cualquiera de los manejadores y de un click sin soltar
- 4 Llévelo hacia arriba, izquierda, derecha o abajo
- 5 Notará que al cuadrado o rectangulo se le redondean las esquinas

USO DEL DISTORSIONADOR CON LOS CIRCULOS

- 1 Cree un círculo o elipse
- 2 Tome la herramienta del apuntador
- 3 Coloque el indicador del mouse sobre el unico manejador del círculo
- 4 Llévelo hacia cualquiera de sus cuatro puntos y notara que el círculo se transforma



ACERCAMIENTO Y ALEJAMIENTO DE OBJETOS



Dentro del Corel Draw tenemos tres formas de visualizar los objetos las cuales son:

1. ACERCAMIENTO.

Nos deja visualizar los objetos en forma más amplia

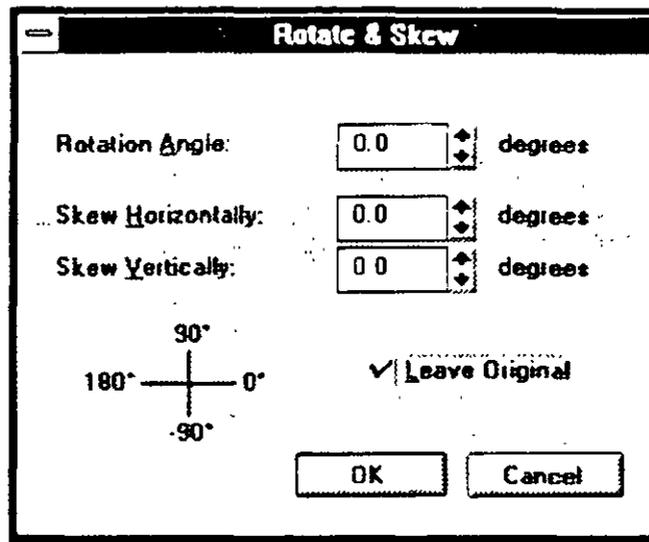
2. ALEJAMIENTO.

Nos permite visualizar los objetos en forma más pequeña, lo contrario del acercamiento

3. HOJA COMPLETA TAMAÑO ACTUAL.

Nos regresa al modo actual, es decir al tamaño o vista de cuando iniciamos

ROTACION Y ESTIRAMIENTO DE OBJETOS



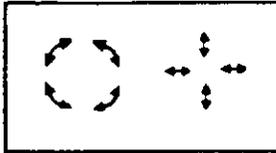
Uno de los efectos que se le pueden dar a los objetos es la rotación de los mismos. A continuación se verán las formas de rotar un objeto.

Primer Forma.

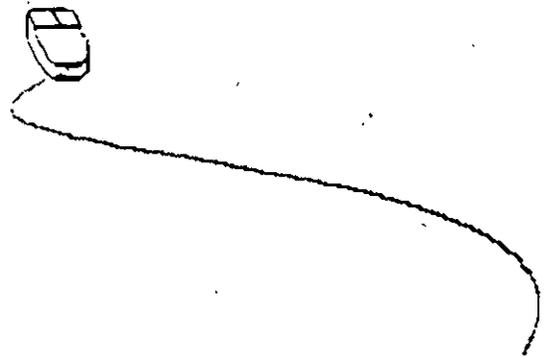
- 1 Tome la herramienta del apuntador
- 2 De un click dentro del objeto o en la línea que lo forma
- 3 Active el menú de Transform
- 4 Seleccione la opción de Rotate & Skew
- 5 Indique el grado de rotación en Rotate Angle
- 6 Indique el grado de inclinación horizontal en Skew Horizontal
- 7 Indique el grado de inclinación vertical en el Skew Vertical
- 8 La opción de Leave Original, mantiene el original sin efectos

Segunda Forma.

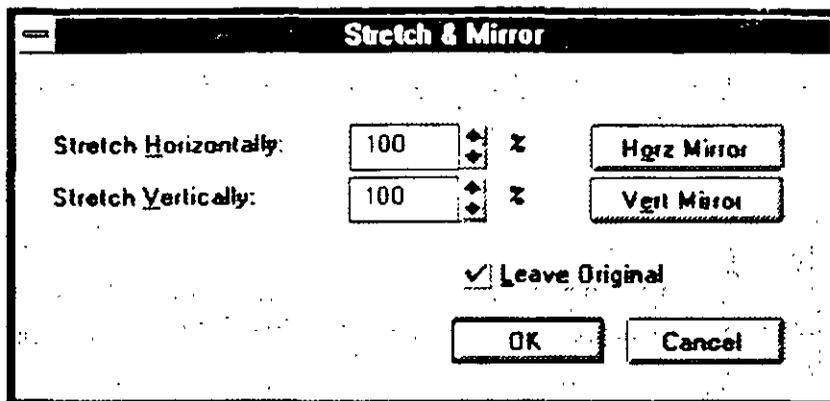
1. Tome la herramienta del apuntador
2. De dos clicks dentro del objeto o en la línea que lo forma
3. Notará que los manejadores cambian de forma



4. De un click sin soltar en cualquiera de los manejadores de las esquinas y girelo, en ese momento se rota el objeto.
5. De un click en cualquiera de los manejadores de arriba o abajo y llévelo hacia la izquierda o derecha, en ese momento se inclina el objeto en forma horizontal.
6. De un click en cualquiera de los manejadores de la izquierda o derecha y llévelo hacia la izquierda o derecha, en ese momento se inclina el objeto en forma horizontal.
7. El círculo central del objeto indica el punto de rotación del objeto



ESTIRAR Y REFLEJAR OBJETOS



Es este tema se verá la forma de estirar y reflejar objetos

ESTIRAR OBJETOS

- 1 Seleccione el objeto a modificar
- 2 Active el menú de transform
- 3 Seleccione la opción de Stretch & Mirror
- 4 Indique la cantidad en porcentaje que desea estirar el objeto en forma horizontal y vertical
Stretch Horizontally = Ancho (Width)
Stretch Vertical = Alto (Height)

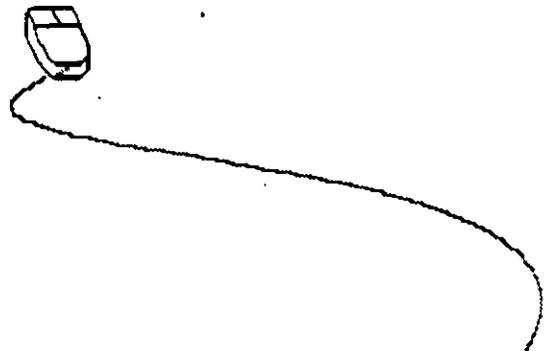
REFLEJAR OBJETOS

- 1 Seleccione el objeto a modificar.
2. Active el menú de Transform
- 3 Seleccione la opción de Stretch & Mirror
4. Oprima el botón de Horz Mirror o Vert Mirror, dependiendo el tipo de reflejo que desee ver.
ejemplo.

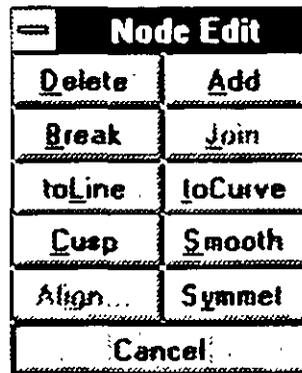
BORRAR TRANSFORMACION

Una vez que se le aplico a un objeto una rotación, una inclinación, un estiramiento y reflejo, estas transformaciones pueden ser eliminadas de la siguiente manera

- 1 Seleccione el objeto que tenga las transformaciones
- 2 Active el menú de Transform
- 3 Seleccione la opción de Clear Transformation



ADICION, BORRADO Y TIPO DE MODO (MANEJADOR)

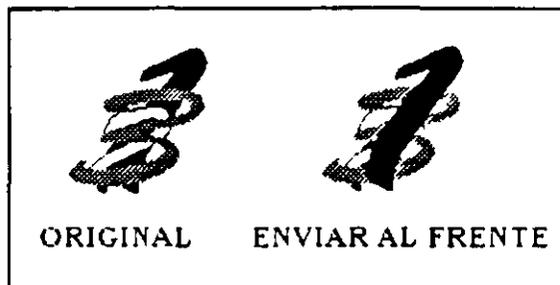


En este tema veremos la forma de agregar, borrar, unir y cambiar los tipos de nodos de los objetos (Lineas)

ADICION DE NODOS

1. Trace una línea curva.
2. Tome la herramienta del distorsionador.
3. Seleccione la línea.
4. De doble click sobre cualquier parte de la línea.
5. Aparecerá una ventana de la cual uno de sus botones dice ADD, oprima ese botón
6. Notará que se agrega un nodo a la línea.

ARREGLO DE OBJETOS



Dentro del Corel Draw, el arreglo de objetos se refiere a mandar uno o varios objetos al frente de todos, atrás de todos, que los coloque en orden inverso, enviar uno atrás o uno adelante

Para poder hacer estos arreglos, proceda de la siguiente manera.

TRAER AL FRENTE

1. Seleccione el objeto.
2. Active el menú de arrange.
3. Seleccione la opción de To Front.

ENVIAR ATRAS

1. Seleccione el objeto
2. Active el menu de Arrange
3. Seleccione la opción de To Back

ENVIAR UNO ADELANTE

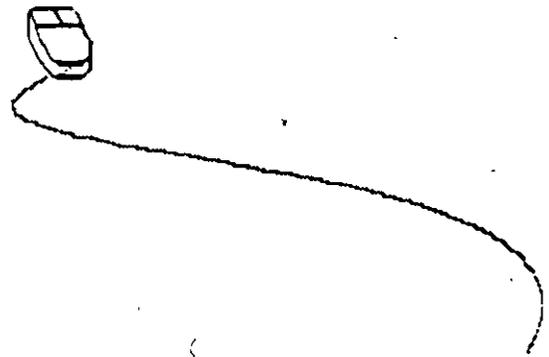
1. Seleccione el objeto
2. Active el menu de Arrange
3. Seleccione la opción de Forward One

ENVIAR UNO ATRAS

1. Seleccione el objeto
2. Active el menu de arrange
3. Seleccione la opción de Back One

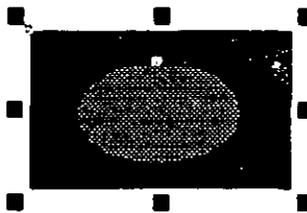
EN ORDEN INVERSO

1. Seleccione los objetos
2. Active el menu de Arrange
3. Seleccione la opción de Reverse Order



AGRUPACION DE OBJETOS

Group of 2 objects on Layer 1



Corel Draw para evitarnos la seleccion de varios objetos para darle ciertos efectos o transformaciones, nos permite agrupar objetos esto hace que varios objetos pasen a ser uno solo

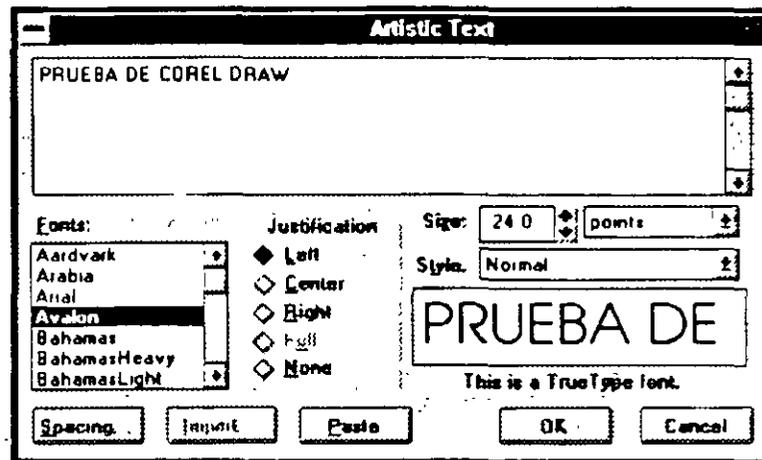
Los pasos para agrupar objetos son los siguientes

1. Seleccione mas de un objeto
2. Active el menú de arrange
3. Seleccione la opción de Group (*Agrupar*)

DESAGRUPAR OBJETOS

1. Seleccione un objeto anteriormente agrupado
2. Active el menú de Arrange
3. Seleccione la opción de Ungroup (*Desagrupar*)

ADICION DE TEXTO



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

Para adicionar y ver la gama de tipos de letra proceda de la siguiente manera

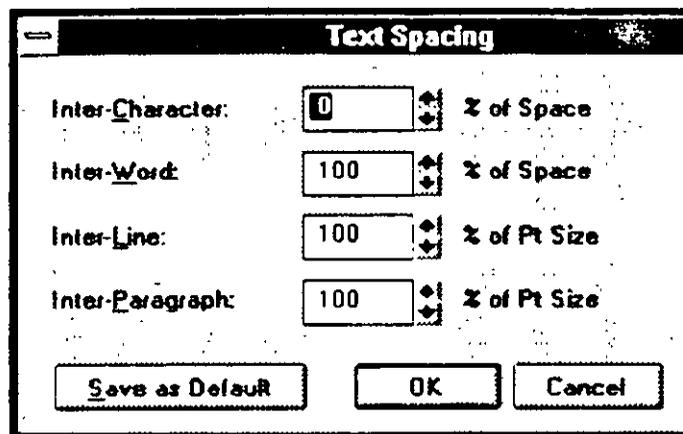
1. Tome la herramienta de texto y de un click.
2. Dar un click en la parte de la hoja donde se escribirá el texto
3. Capture el texto.
4. Tome el apuntador y de un click

MODIFICAR Y AGREGAR TEXTO AL ACTUAL

1. Seleccione el texto a modificar
 2. Active el menú de Edit
 3. Seleccione la opción de Edit Text
- Notará que aparece una ventana con el texto antes escrito

Font Tipo de letra
Justification Justificación (*Alineación*)
Size Tamaño
Style Estilo

ESPACIO ENTRE CARACTERES, LINEAS, PARRAFOS Y PALABRAS



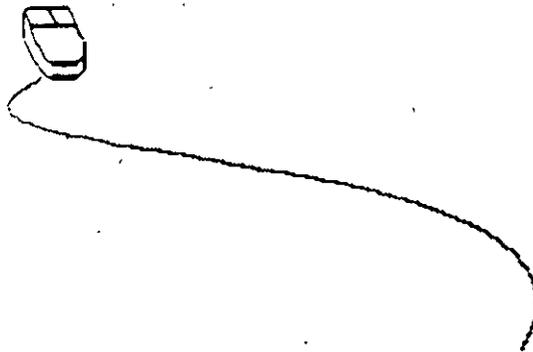
- 1 Seleccione el texto
- 2 Active el menú de Edit.
- 3 Seleccione la opción de Edit Text.
- 4 De la ventana que aparece, oprima el boton de Spacing.
Inter Character: Entre Letras
Inter Word: Entre Palabras
Inter Line: Entre Lineas.
Inter Paragraph: Entre Párrafos

MOVER EL TEXTO

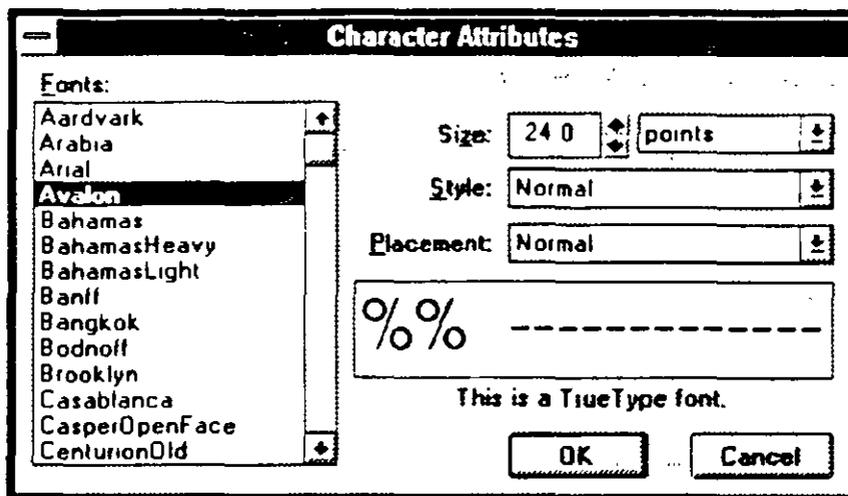
- 1 Seleccione el texto
- 2 Active el menú de Edit
- 3 Seleccione la opción de Move

ROTAR UN TEXTO

- 1 Tomar el apuntador
- 2 Seleccione el texto
- 3 Active el menú de Transform
- 4 Seleccione la opción de Rotate & Skew
 - Rotation Angle Angulo de Rotacion
 - Skew Horizontal Distorcion Horizontal
 - Skew Vertically Distorcion Vertical

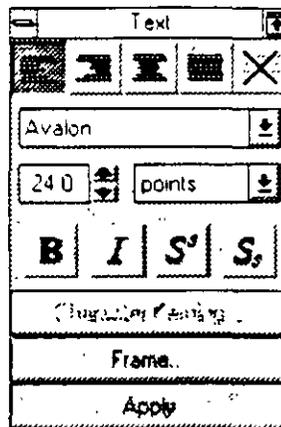


FORMATO DE CARACTER



- 1 Seleccione el texto
- 2 Active el menú de Text
- 3 Seleccione la opción de Character
 - Font. Tipo de Letra.
 - Size: Tamaño.
 - Style: Estilo.
 - Placemete. Posición.

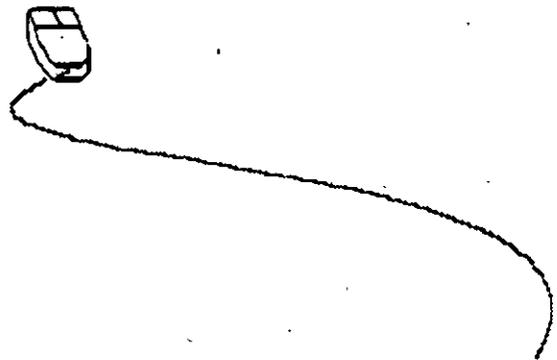
ATRIBUTOS DE CARACTER



1. Seleccione el texto.
2. Active el menú de Text
3. Seleccione la opción de Text Roll-Up
 1. Tipos de alineación
 2. Tipos de letra.
 3. Tamaños.
 4. Estilos.
 5. Efectos.
 6. Espaciamiento y creación de columnas
 7. Aplicación de atributos

DESPLAZAMIENTO DE TEXTO

- 1 Tome la herramienta del distorsionador
- 2 Seleccione el texto
- 3 Con el distorsionador, seleccione los manejadores de cada palabra a modificar
- 4 Oprima el boton de Character Kerning



ESPACIO DE CARACTER

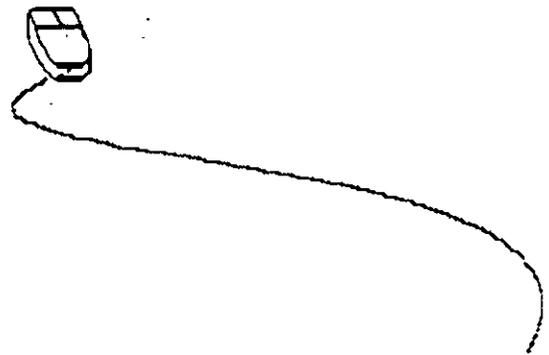
Dentro de lo que se conoce como el formato de texto en Corel Draw tenemos cuatro tipos de espaciado diferente, los cuales se describen a continuación

ESPACIO ENTRE LETRAS (CARACTERES)

- 1 Tome la herramienta del distorsionador
- 2 Seleccione el texto
- 3 Notara que al texto le aparecen 2 indicadores
4. Coloque el indicador del mouse encima del indicador que apunta hacia la derecha
- 5 De un click sin soltar y llévelo hacia la derecha

ESPACIO ENTRE PALABRAS

- 1 Tome la herramienta del distorsionador
2. Seleccione el texto
- 3 Notará que al texto le aparecen 2 indicadores
- 4 Coloque el indicador del mouse encima del indicador que apunta hacia la derecha y oprima la tecla de CTRL (Control) sin soltar.
5. De un click sin soltar y llévelo hacia la derecha.



ESPACIO ENTRE LINEAS

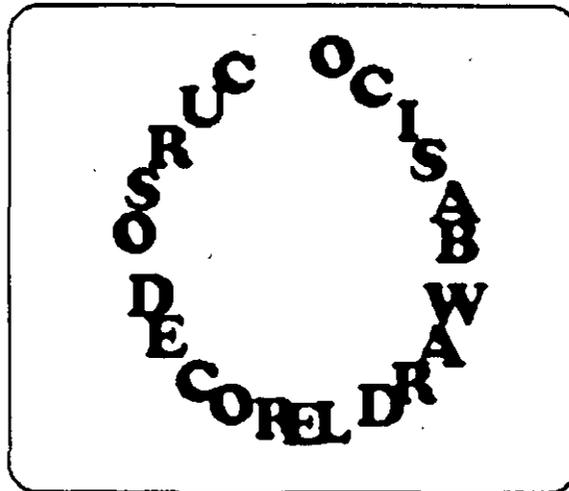
- 1 Tome la herramienta del distorsionador
- 2 Seleccione el texto
- 3 Notará que al texto le aparecen 2 indicadores.
- 4 Coloque el indicador del mouse encima del indicador del texto que apunta hacia abajo
- 5 De un click sin soltar y llevalo hacia abajo

ESPACIO ENTRE PARRAFOS

- 1 Tome la herramienta del distorsionador
- 2 Seleccione el texto
- 3 Notara que al texto le aparecen 2 indicadores
- 4 Coloque el indicador del mouse encima del indicador del texto que apunta hacia abajo y oprima la tecla del CTRL (Control) sin soltar
- 5 De un click sin soltar y llevalo hacia abajo



ADAPTAR TEXTO A UN OBJETO



 Dentro del Corel Draw se puede colocar un texto alrededor o adaptar a un objeto tales como círculos, rectángulos y líneas, como se muestra en la imagen

Para adaptar un texto a un objeto proceda de la siguiente manera

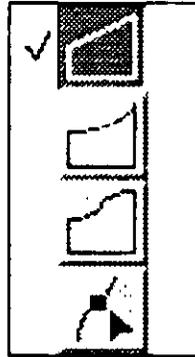
1. Cree un objeto.
2. Capture el texto.
3. Seleccione los dos objetos.
4. Active el menú de Text
5. Seleccione la opción de Fit Text To Path

CONVERTIR TEXTO A CURVA

- 1 Cree una línea curva
- 2 Capture el texto
- 3 Seleccione los dos objetos
- 4 Active el menú de Arrange
- 5 Seleccione la opción de Convert Text to Curves
- 6 Notará que el texto forma la figura de la línea.



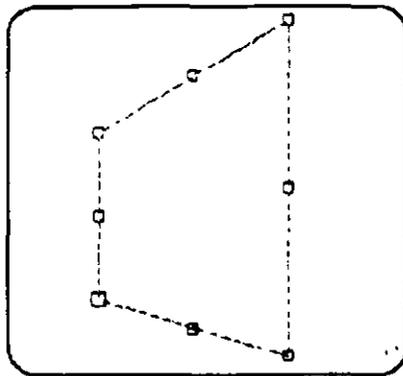
EFFECTOS



Dentro de Corel Draw podemos agregar a los objetos, diferentes tipos de efectos, deformaciones, etc. Así mismo podemos borrar los efectos y copiarlos a otros objetos. Una vez creados los efectos a un objeto se le puede agregar también una perspectiva (forma diferente de vista)

Para conocer los efectos proceda de la siguiente manera

Efecto Recto



- 1 Cree un objeto.
- 2 Seleccione el objeto a modificar
- 3 Active el menú Efects
- 4 Seleccione la opción de Edit Envelope
- 5 Seleccione el primer icono de la derecha

Este primer efecto lo hace recto

Efecto Angulado

1. Cree un objeto
2. Seleccione el objeto a modificar
3. Active el menú Efects
4. Seleccione la opción de Edit Envelope.
5. Seleccione el segundo icono de la derecha

Este efecto lo hace angulado a las cuatro esquinas del objeto. Ejemplo

Efecto Corte Curvo

1. Cree un objeto
2. Seleccione el objeto a modificar
3. Active el menú Efects
4. Seleccione la opción de Edit Envelope
5. Seleccione el segundo icono de la derecha

Este efecto lo hace curvo a las cuatro esquinas del objeto. ejemplo

Efecto en Distorsión

1. Cree un objeto
2. Seleccione el objeto a modificar
3. Active el menú Efects
4. Seleccione la opción de Edit Envelope
5. Seleccione el cuarto icono de la derecha



Este efecto deforma por completo el objeto de cualquiera de los puntos del mismo. ejemplo

ADICION DE NUEVOS EFECTOS

- 1 Cree un objeto
- 2 Seleccione el objeto a modificar
- 3 Active el menu Effects
- 4 Seleccione la opcion de Add New Envelope

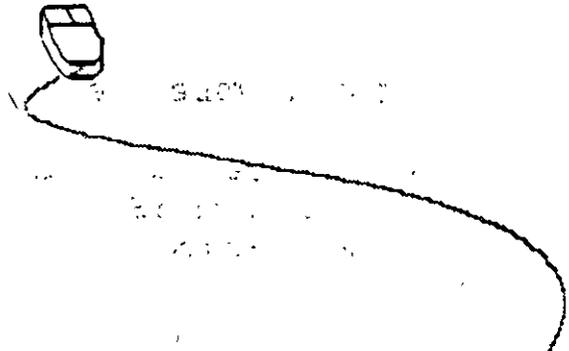
Con esta opcion se puede adicionar a un objeto, un efecto mas de los cuatro anteriores, ejemplo

BORRADO DE EFECTOS

- 1 Seleccione el objeto
 - 2 Active el menu de Effects
 - 3 Seleccione la opcion de Clear Envelope
- Notara que se borran los efectos hechos con anterioridad al objeto seleccionados

COPIAR EFECTO A OTRO OBJETO.

- 1 Seleccione el objeto que no tiene efecto
- 2 Active el menú de Effects
- 3 Seleccione la opción de Copy Envelope From
- 4 Aparecerá una flecha con la palabra From dentro de ella, la cual deberá colocar en el contorno del objeto (sobre la línea).
- 5 De un click
- 6 El primer objeto seleccionados aparecera con el que tenia el efecto



PERSPECTIVAS

Una perspectiva es una forma diferente de visualizar las cosas

Para darle a un objeto vista diferente, procesad de la siguiente manera

Perspectivas

- 1 Seleccione el objeto
- 2 Active el menú de Effects.
- 3 Seleccione la opción de Edit Perspective
- 4 Tome uno de los cuatro puntos del objeto y arrástrelo

Adicionar una nueva Perspectiva

- 1 Seleccione el objeto
- 2 Active el menú de Effects.
- 3 Seleccione la opción de Add New Perspective
- 4 Tome uno de los cuatro puntos del objeto y arrástrelo

Copiar Perspectiva

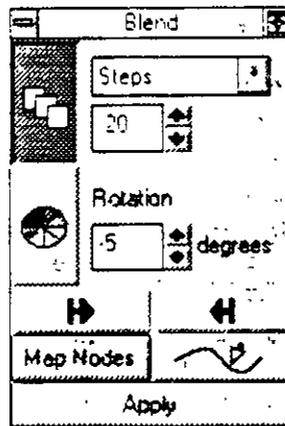
- 1 Seleccione el objeto nuevo (Sin perspectiva)
- 2 Active el menú de Effects.
- 3 Seleccione la opción de Copy Perspective From.
4. Notará que aparece una flecha con la palabra From dentro de ella.
- 5 Coloque esa flecha dentro del objeto que tiene la perspectiva y de un click

Borrar Perspectiva

- 1 Seleccione el objeto con perspectiva
2. Active el menú de Effects
3. Seleccione la opción de Clear Perspective.



EFFECTO DE DESDOBLAMIENTO

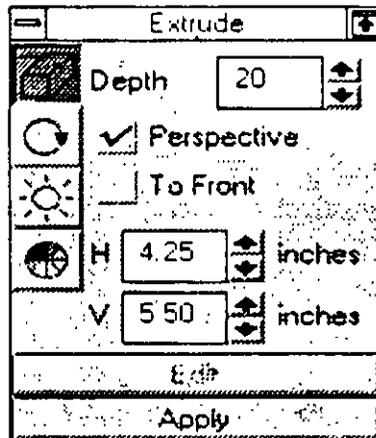


El efecto de desdoblamiento es crear dos objetos iguales o diferentes, de los cuales uno es origen y otro destino, como resultado obtendremos el seguimiento del origen al destino

Para adicionar el efecto de desdoblamiento, proceda de la siguiente manera:

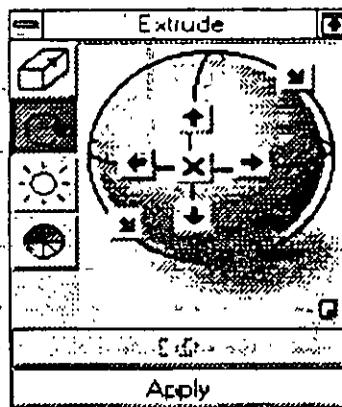
- 1 Cree dos objetos iguales o diferentes
- 2 Seleccione los dos objetos.
- 3 Active el menú de Effects.
- 4 Seleccione la opción de Blend Roll-Up.
- 5 Oprima el botón de Apply.

EFFECTO DIMENSIONAL



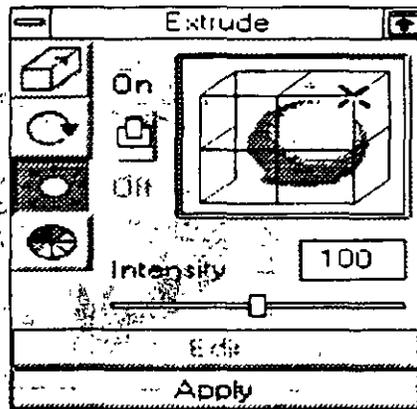
1. Seleccione el objeto (único)
2. Active el menú de Effects
3. Seleccione la opción de Extrud Roll-Up
4. Oprima el botón de Apply.

ROTACION DE UN EFECTO DIMENSIONAL



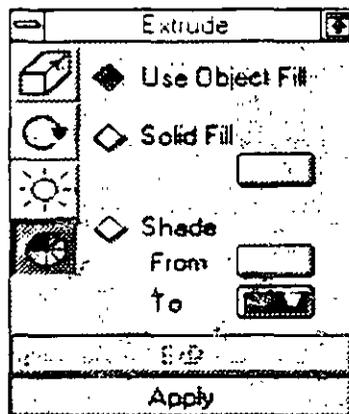
- 
1. Seleccione el objeto
 2. Active el menú de Effects
 3. Seleccione la opción de Extrud Roll-Up
 4. Oprima el segundo botón de la izquierda
 5. Elija el ángulo de rotación con las diferentes flechas
 6. Oprima el botón de Apply

ANGULO RELLENO DIMENSIONAL



- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Active el menú de Effects.
- 3 Seleccione la opción de Extrud Roll-Up
- 4 Oprima el tercer icono de la derecha
- 5 Seleccione el ángulo del relleno
- 6 Oprima el botón de Apply

TIPO Y COLOR DE RELLENO DIMENSIONAL



1. Seleccione el objeto
2. Active el menú de Effects
3. Seleccione la opción de Extrud Roll-Up.
4. Oprima el cuarto icono de la derecha
5. Seleccione el tipo y los colores de relleno
6. Oprima el botón de Apply