



## **Bienvenido a Consejos**

Aquí puede obtener consejos sobre su actividad actual.

Para empezar, haga clic en una de las siguientes opciones:



[Uso de Consejos y otras ayudas](#)



[Creación de formas, curvas y textos](#)



[Desplazamiento y asignación de tamaño y de forma a objetos](#)



[Rellenos y contornos de formas, curvas y texto](#)



[Adición de efectos especiales a formas, curvas y texto](#)



### **Herramienta Selección**

La herramienta Selección permite seleccionar uno o varios objetos. Cuando se seleccionan objetos, es posible desplazarlos, asignarles tamaño, girarlos e inclinarlos.

- ▶ Para seleccionar un objeto, haga clic sobre él.

Una vez seleccionado un objeto, también es posible cambiar sus propiedades y añadirle efectos especiales.

Si selecciona varios objetos a la vez, agrúpelos para que se comporten como un solo objeto.

- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.
- ▶ Para seleccionar todos los objetos, haga doble clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**

**Botón derecho del ratón**

Al soltar el botón derecho del ratón, CorelDRAW muestra un menú de opciones.



### **Herramienta Mano alzada**

La herramienta Mano alzada permite dibujar líneas y curvas.

- ▶ Para dibujar, arrastre el ratón como haría con lápiz y papel.
- ▶ Para dibujar una línea recta, haga clic en el punto en que desee iniciar la línea y vuelva a hacer clic donde desee que termine.
- ▶ Para cambiar la forma de una línea o una curva, haga clic en la herramienta Forma.
- ▶ Para mover, asignar tamaño o girar una línea o una curva, haga clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Rectángulo**

La herramienta Rectángulo permite dibujar cuadrados y rectángulos.

- ▶ Para dibujar un rectángulo, haga clic y arrastre el ratón donde desee colocarlo.
- ▶ Para dibujar un cuadrado, mantenga presionada Ctrl mientras hace clic y arrastra el ratón.
- ▶ Para redondear las esquinas de un rectángulo, haga clic en la herramienta Forma.  
También puede redondear las esquinas escribiendo nuevos valores en los cuadros Redondez de esquina de la Barra de propiedades.
- ▶ Para mover, asignar tamaño o girar un rectángulo, haga clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Elipse**

La herramienta Elipse permite dibujar elipses y círculos.

- ▶ Para dibujar una elipse, haga clic y arrastre el ratón donde desee colocarla.
- ▶ Para dibujar un círculo, mantenga presionada Ctrl mientras hace clic y arrastra el ratón.
- ▶ Para convertir una elipse en un arco o una sección circular, haga clic en la herramienta Forma.
- ▶ Para mover, asignar tamaño o girar una elipse, haga clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Polígono**

La herramienta Polígono permite dibujar polígonos y estrellas.

- ▶ Para dibujar un polígono, haga clic y arrastre el ratón donde desee colocarlo.
- ▶ Para dibujar una estrella, siga la instrucción anterior y haga clic en el botón Polígono/estrella.
- ▶ Para crear un polígono o una estrella con más o menos lados o puntos, escriba un valor en el cuadro Número de puntos de la Barra de propiedades.
- ▶ Para modificar la forma de un polígono, haga clic en la herramienta Forma.
- ▶ Para mover, asignar tamaño o girar un polígono, haga clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Texto**

La herramienta Texto permite añadir palabras a un dibujo o modificar texto existente.

- ▶ Para añadir texto artístico, haga clic en cualquier punto de la página y comience a escribir.
- ▶ Para modificar texto, haga clic dentro del texto que desee modificar.

Si va a trabajar con grandes cantidades de texto, cree un texto de párrafo.

- ▶ Para añadir un texto de párrafo, haga clic y arrastre el ratón. Aparecerá un marco para indicar dónde puede escribir.
- ▶ Para cambiar el espaciado del texto, haga clic en la herramienta Forma.
- ▶ Para mover, asignar tamaño o girar texto, haga clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Bézier**

La herramienta Bézier permite dibujar líneas y curvas nodo a nodo.

- ▶ Para dibujar, haga clic y arrastre el ratón para colocar el primer nodo. Al arrastrar, aparecerán puntos de control. Suelte el ratón cuando los puntos de control se encuentren donde desee y haga clic y arrastre el ratón para colocar el nodo siguiente. Aparecerá una curva entre los dos nodos.
- ▶ Para dibujar una línea recta, siga la instrucción anterior, pero no arrastre, límitese a hacer clic.
- ▶ Para terminar de dibujar, presione la barra espaciadora dos veces.
- ▶ Para cambiar la forma de una línea o una curva, haga clic en la herramienta Forma.
- ▶ Para mover, asignar tamaño o girar una línea o una curva, haga clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Espiral**

- La herramienta Espiral permite dibujar un patrón de espiral. Hay espirales simétricas y espirales logarítmicas.
- ▶ Para elegir el tipo de espiral, haga clic en el botón Espiral simétrica o Espiral logarítmica de la Barra de propiedades.
  - ▶ Para dibujar una espiral, haga clic y arrastre el ratón donde desee colocarla. Al arrastrar, podrá ver qué aspecto tendrá la espiral.
  - ▶ Para cambiar el ajuste de una espiral, escriba un valor en el cuadro Revoluciones de espiral de la Barra de propiedades antes de dibujar la espiral.
  - ▶ Para cambiar la forma de una espiral, haga clic en la herramienta Forma.
  - ▶ Para mover, asignar tamaño o girar una espiral, haga clic en la herramienta Selección.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Papel gráfico**

La herramienta Papel gráfico permite crear patrones de cuadrícula.

- ▶ Para dibujar una cuadrícula, haga clic y arrastre el ratón donde desee colocarla.
- ▶ Para cambiar el número de cuadrados de una cuadrícula, escriba los valores en el cuadro Filas y columnas antes de dibujar la cuadrícula.
- ▶ Para mover, asignar tamaño o girar la cuadrícula, haga clic en herramienta Selección en la barra de herramientas.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Medios artísticos: Modo sensible a la presión**

La herramienta Medios artísticos permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cinco modos de la herramienta Medios artísticos: preestablecido, pincel, diseminador de objetos, caligrafía y pluma sensible a la presión. Están disponibles en la Barra de propiedades al seleccionar la herramienta Medios artísticos en la Caja de herramientas.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionado el **modo sensible a la presión**.

- ▶ Para dibujar una curva sensible a la presión con el ratón, haga clic y arrastre el ratón siguiendo el trayecto que desee como haría con lápiz y papel. Presione las flechas arriba y abajo para variar la presión de la pluma.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Medios artísticos: Modo de pincel**

La herramienta Medios artísticos permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cinco modos de la herramienta Medios artísticos: preestablecido, pincel, diseminador de objetos, caligrafía y pluma sensible a la presión. Están disponibles en la Barra de propiedades al seleccionar la herramienta Medios artísticos en la Caja de herramientas.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionado el **modo de pincel**.

- ▶ Para dibujar una pincelada curva con el ratón, haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador para seleccionar una configuración de suavizado.
- ▶ Escriba una anchura en el cuadro Anchura de la herramienta de Medios artísticos de la Barra de propiedades.
- ▶ Seleccione un pincel en el cuadro de lista Pincel.
- ▶ Coloque el cursor donde desee iniciar la curva y arrastre el ratón para dibujarla.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Medios artísticos: Modo de diseminador de objetos**

La herramienta Medios artísticos permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cinco modos de la herramienta Medios artísticos: preestablecido, pincel, diseminador de objetos, caligrafía y pluma sensible a la presión. Están disponibles en la Barra de propiedades al seleccionar la herramienta Medios artísticos en la Caja de herramientas.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionado el **modo de diseminador de objetos**.

- ▶ Para dibujar una curva con el Diseminador de objetos, haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador para seleccionar una configuración de suavizado.
- ▶ Escriba un valor porcentual en el cuadro Tamaño de objetos diseminados.
- ▶ Seleccione una diseminación en el cuadro Lista de archivos de Lista de diseminador.
- ▶ Coloque el cursor donde desee iniciar la curva y arrastre el ratón para dibujarla.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Medios artísticos: Modo de caligrafía**

La herramienta Medios artísticos permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cinco modos de la herramienta Medios artísticos: preestablecido, pincel, diseminador de objetos, caligrafía y pluma sensible a la presión. Están disponibles en la Barra de propiedades al seleccionar la herramienta Medios artísticos en la Caja de herramientas.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionado el **modo de caligrafía**.

▶ Para dibujar una curva con el modo de caligrafía, escriba una anchura en el cuadro Anchura de la herramienta de Medios artísticos de la Barra de propiedades.

▶ Escriba un ángulo en el cuadro Ángulo de pluma caligráfica de la Barra de propiedades.

▶ Haga clic y arrastre el ratón siguiendo el trayecto que desee como haría con lápiz y papel.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Medios artísticos: Modo preestablecido**

La herramienta Medios artísticos permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cinco modos de la herramienta Medios artísticos: preestablecido, pincel, diseminador de objetos, caligrafía y pluma sensible a la presión. Están disponibles en la Barra de propiedades al seleccionar la herramienta Medios artísticos en la Caja de herramientas.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionado el **modo preestablecido**.

▶ Para dibujar una curva preestablecida, elija una forma de curva predeterminada en el cuadro de lista Preestablecidos.

▶ Haga clic y arrastre el ratón siguiendo el trayecto que desee como haría con lápiz y papel.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Cota automática**

La herramienta Cota automática se usa para crear una etiqueta que indique la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

- ▶ Para dibujar una línea de cota automática, haga clic en el punto donde desee comenzar a medir. Si desea que la línea esté vinculada a un objeto, primero haga clic en un punto de encaje de dicho objeto.
- ▶ Haga clic en el punto en el que desee terminar de medir. También puede ser un punto de encaje.
- ▶ Haga clic para colocar la etiqueta.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Cota horizontal**

La herramienta Cota horizontal sirve para crear una etiqueta que indique la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

- ▶ Para dibujar una línea de cota horizontal, haga clic en el punto donde desee comenzar a medir. Si desea vincular la línea de cota a un objeto, primero haga clic en un punto de encaje de dicho objeto.
- ▶ Haga clic en el punto en el que desee terminar de medir. También puede ser un punto de encaje.
- ▶ Haga clic para colocar la etiqueta.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Cota vertical**

La herramienta Cota vertical sirve para crear una etiqueta que indique la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

- ▶ Para dibujar una línea de cota vertical, haga clic en el punto en el que desee comenzar a medir. Si desea vincular la línea de cota a un objeto, primero haga clic en un punto de encaje de dicho objeto.
- ▶ Haga clic en el punto en el que desee terminar de medir. También puede ser un punto de encaje.
- ▶ Haga clic para colocar la etiqueta.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Cota modificada**

La herramienta Cota modificada sirve para crear una etiqueta que indique la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

- ▶ Para dibujar una línea de cota modificada, haga clic en el punto en el que desee comenzar a medir. Si desea vincular la línea de cota a un objeto, primero haga clic en un punto de encaje de dicho objeto.
- ▶ Haga clic en el punto en el que desee terminar de medir. También puede ser un punto de encaje.
- ▶ Haga clic para colocar la etiqueta.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Herramienta Cota angular

La herramienta Cota angular permite medir y etiquetar ángulos.



- ▶ Para dibujar una línea de cota angular, haga clic donde desee colocar el vértice del ángulo.
- ▶ Haga clic donde desee que termine la línea de base.
- ▶ Haga clic donde desee que termine la segunda línea.
- ▶ Haga clic donde desee colocar la etiqueta.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Notas**

La herramienta Notas permite crear etiquetas que se adjuntan a los objetos.

▶ Para dibujar una nota, haga clic donde vaya a iniciarla. Si desea que la nota se desplace cuando lo haga el objeto etiquetado, primero haga clic en un punto de encaje de dicho objeto.

▶ Haga clic donde desee torcer la nota. Si desea dibujar una nota en línea recta, omita este paso.

▶ Haga clic donde desee que aparezca la etiqueta o haga doble clic si está dibujando una nota en línea recta y escriba el texto que desee utilizar como etiqueta.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Línea de conexión**

La herramienta Línea de conexión permite dibujar una línea recta entre dos objetos. La línea se desplaza cuando lo hace uno de los objetos.

- ▶ Para dibujar una línea de conexión entre dos objetos, haga clic en un punto de encaje del primer objeto. A continuación haga clic en un punto de encaje del segundo objeto.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Conexión interactiva**

La herramienta Conexión interactiva permite conectar varios objetos con líneas de flujo. Si se desplazan los objetos conectados, las líneas de flujo se ajustan en consecuencia.

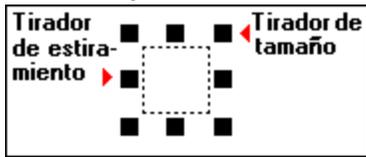


Para dibujar una línea de flujo, haga clic en un punto de encaje del primer objeto y arrastre el ratón hasta un punto de encaje del segundo objeto.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### Varios objetos

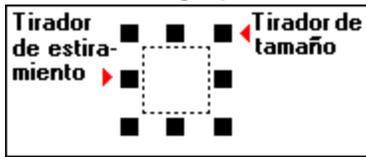


- ▶ Para desplazar la selección, haga clic sobre ella y arrástrela.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar la selección, haga clic en un tirador de tamaño o estiramiento y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar la selección, vuelva a hacer clic sobre ella y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para agrupar la selección, haga clic en el botón Agrupar de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Selección de grupos

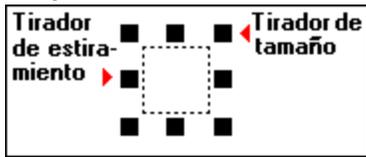


- ▶ Para desplazar el grupo, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el grupo, haga clic en un tirador de tamaño o estiramiento y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar el grupo, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para desagrupar el grupo, haga clic en el botón Desagrupar de la Barra de propiedades.
- ▶ Para seleccionar un objeto de un grupo, mantenga presionada Ctrl y haga clic sobre él.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto de curvas

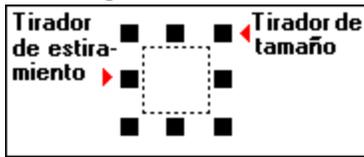


- ▶ Para desplazar el objeto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Rectángulo

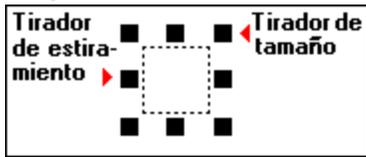


- ▶ Para desplazar el rectángulo, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el rectángulo, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar el rectángulo, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para seleccionar varios rectángulos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### Elipse

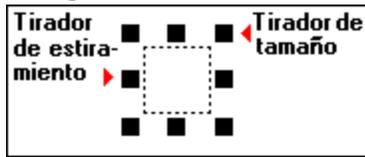


- ▶ Para desplazar la elipse, haga clic sobre ella y arrástrela.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar la elipse, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar la elipse, vuelva a hacer clic sobre ella y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para seleccionar varias elipses, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada una de ellas.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Polígono

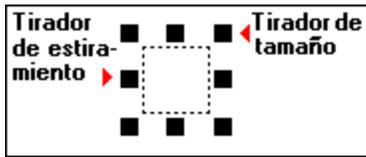


- ▶ Para desplazar el polígono, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el polígono, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar el polígono, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para seleccionar varios polígonos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Texto artístico

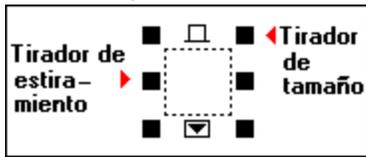


- ▶ Para desplazar el texto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el texto, haga clic en un tirador de tamaño o estiramiento y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar la fuente del texto, elija otra fuente en el cuadro de lista Lista de fuentes de la Barra de propiedades.
- ▶ Para girar o inclinar el texto, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Texto de párrafo

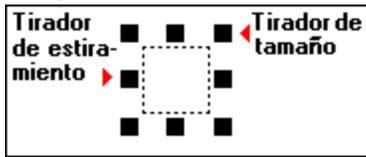


- ▶ Para desplazar el texto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el marco, haga clic en un tirador y arrástrelo.
- ▶ Para asignar tamaño al texto, mantenga presionada Alt mientras hace clic en un tirador de tamaño y lo arrastra.
- ▶ Para cambiar la fuente del texto, elija otra fuente en el cuadro de lista Lista de fuentes de la Barra de propiedades.
- ▶ Para girar o inclinar el texto, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.

### Volver a la pantalla de bienvenida



### Mapa de bits

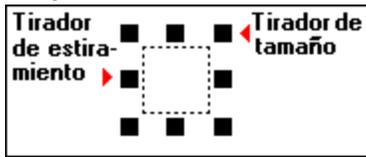


- ▶ Para desplazar el mapa de bits, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar su tamaño o estirarlo, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar el mapa de bits, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para seleccionar varios mapas de bits, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto OLE

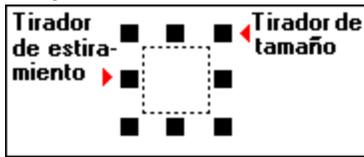


- ▶ Para desplazar el objeto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objetos mezclados

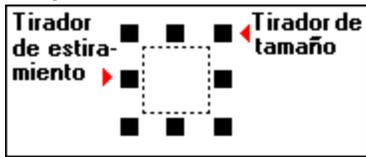


- ▶ Para desplazar el objeto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Si selecciona el objeto inicial o final de la mezcla, sólo cambiará el tamaño de dicho objeto. Para cambiar de tamaño o estirar todo el conjunto, seleccione uno de los objetos intermedios.
- ▶ Para girar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto extruido

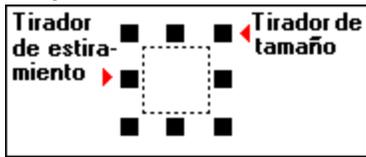


- ▶ Para desplazar el objeto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto con silueta

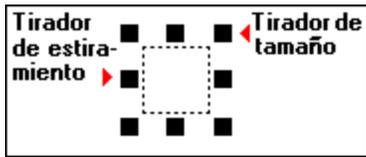


- ▶ Para desplazar el objeto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Línea de cota

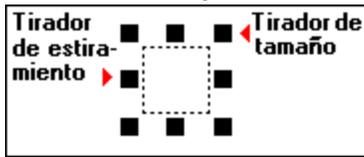


- ▶ Para desplazar la línea de cota, haga clic sobre ella y arrástrela.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar la línea de cota, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para seleccionar varias líneas de cota, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada una de ellas.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Texto de un trayecto

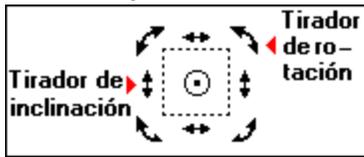


- ▶ Para desplazar el objeto de texto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto de texto, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar la orientación del objeto de texto, elija otra orientación en el cuadro de lista Orientación del texto.
- ▶ Para girar o inclinar el objeto de texto, vuelva a hacer clic sobre él.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Varios objetos

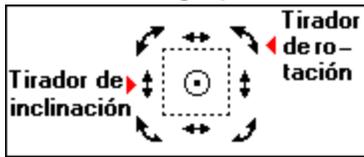


- ▶ Para girar la selección, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinarlo, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar su tamaño o estirarlo, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para agrupar la selección, haga clic en el botón Agrupar.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Selección de grupos

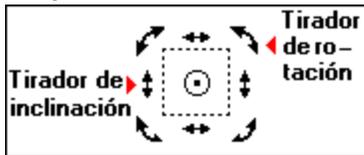


- ▶ Para girar el grupo, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el grupo, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el grupo, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para desagrupar el grupo, haga clic en el botón Desagrupar de la Barra de propiedades.
- ▶ Para seleccionar un objeto de un grupo, mantenga presionada Ctrl y haga clic sobre el grupo.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto de curvas

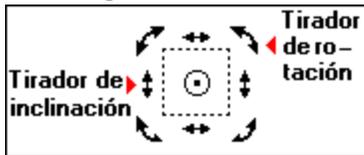


- ▶ Para girar el objeto, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el objeto, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Rectángulo

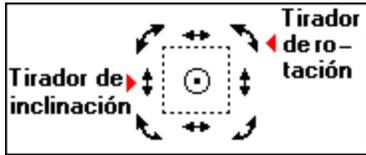


- ▶ Para girar el rectángulo, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el rectángulo, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el rectángulo, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios rectángulos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Elipse

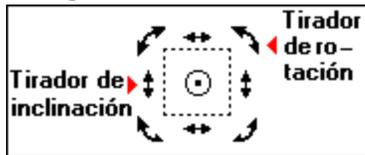


- ▶ Para girar la elipse, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar la elipse, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar la elipse, vuelva a hacer clic sobre ella.
- ▶ Para seleccionar varias elipses, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada una de ellas.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Polígono

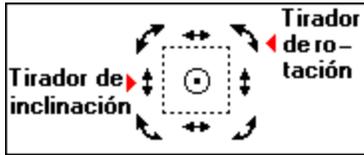


- ▶ Para girar el polígono, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el polígono, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el polígono, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios polígonos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Texto artístico

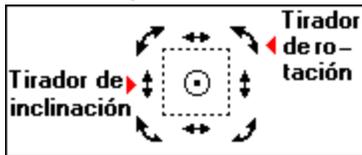


- ▶ Para girar el texto, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el texto, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el texto, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios objetos de texto, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Texto de párrafo

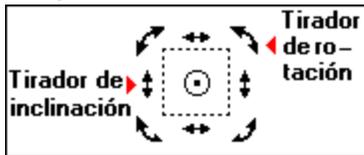


- ▶ Para girar el texto, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el texto, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el texto, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios objetos de texto, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Mapa de bits



Para girar el mapa de bits, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.



Para inclinar el mapa de bits, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.



Para cambiar de tamaño o estirar el mapa de bits, vuelva a hacer clic sobre él y arrastre un tirador de selección.

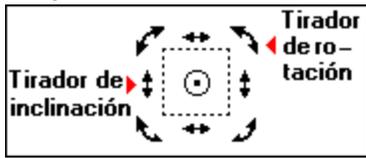


Para seleccionar varios mapas de bits, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto OLE

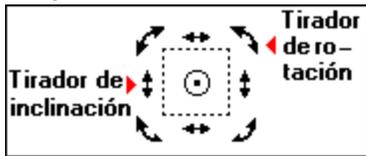


Los objetos OLE no pueden girarse (excepto los objetos de código de barras).

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### Objetos mezclados

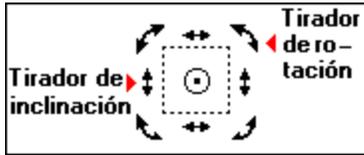


- ▶ Para girar el objeto, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el objeto, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto extruido

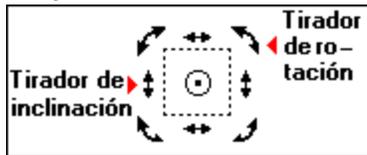


- ▶ Para girar el objeto, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el objeto, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Objeto con silueta



- ▶ Para girar el objeto, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.
- ▶ Para inclinar el objeto, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, vuelva a hacer clic sobre él.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

### Volver a la pantalla de bienvenida



### **Línea de cota**



Para cambiar de tamaño o estirar la línea de cota, vuelva a hacer clic sobre ella.



Para seleccionar varias líneas de cota, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada una de ellas.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Texto de un trayecto**



Para girar el objeto de texto, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.

Para inclinar el objeto de texto, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.

Para cambiar de tamaño o estirar el objeto de texto, vuelva a hacer clic sobre él.

Para seleccionar varios objetos de texto, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Forma**

La herramienta Forma permite:

- Cambiar la forma de líneas, curvas y objetos irregulares.
- Cambiar el espaciado del texto.
- Redondear las esquinas de los rectángulos.
- Crear sectores circulares y arcos a partir de elipses.
- Cambiar la forma de polígonos y estrellas.

Haga clic en un objeto para empezar a cambiar su forma.

Con la herramienta Forma no es posible modificar la forma de grupos ni de varios objetos a la vez. Sí es posible seleccionar un objeto de un grupo manteniendo presionada Ctrl y haciendo clic en dicho objeto.

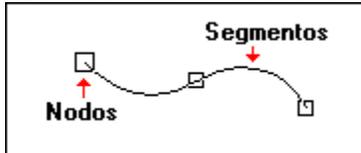
**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a curvas**

La herramienta Forma permite cambiar la forma de las curvas.

La curva con nodos visibles es el objeto que se está editando actualmente.



▶ Para asignar forma a la curva, haga clic y arrastre uno de los nodos de la parte de la curva que desee modificar. Si se trata de segmentos de línea, también puede hacer clic en un segmento (porción de una curva entre dos nodos).

▶ Para modificar un objeto diferente, selecciónelo con una herramienta.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a rectángulos**

La herramienta Forma permite redondear o perfilar las esquinas de un rectángulo.

- ▶ Para redondear más o menos las esquinas del rectángulo seleccionado, haga clic y arrastre cualquier nodo. También puede introducir valores en los cuadros Redondez de esquina situados a la derecha de la Barra de propiedades para redondear más las esquinas.

La forma del rectángulo puede modificarse aún más si se convierte en un objeto de curvas.

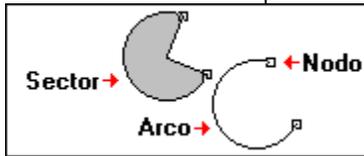
- ▶ Para convertir el rectángulo en un objeto de curvas, haga clic en el botón Convertir a curvas de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a elipses**

La herramienta Forma permite convertir elipses en sectores circulares o arcos.



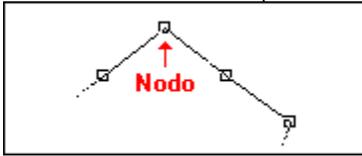
- ▶ Para crear un sector circular a partir de una elipse, haga clic y arrastre un nodo. Al arrastrar, mantenga el cursor dentro de la elipse.
  - ▶ Para crear un arco a partir de una elipse, mantenga el cursor fuera de la elipse mientras arrastra un nodo.
- La forma de la elipse puede modificarse aún más si se convierte en un objeto de curvas.
- ▶ Para convertir la elipse en un objeto de curvas, haga clic en el botón Convertir a curvas de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a polígonos**

La herramienta Forma permite cambiar la forma de polígonos y estrellas conservando su simetría.



Cuando se desplaza un nodo de un polígono o una estrella, los demás se desplazan también. Es lo que se llama "edición por reflejo".

 [Haga clic aquí para ver un ejemplo.](#)

▶ Para editar un polígono o una estrella por reflejo, [haga clic y arrastre un nodo.](#)

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### Asignación de forma a texto

La herramienta Forma permite cambiar el espaciado del texto y desplazar cada letra por separado.



- ▶ Para cambiar el espaciado horizontal o vertical del texto, haga clic y arrastre el tirador de espaciado horizontal o vertical.
- ▶ Para desplazar una letra, haga clic y arrastre el nodo situado a la izquierda de dicha letra.
- ▶ Para modificar un objeto diferente, selecciónelo con la herramienta Selección o la herramienta Forma.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Asignación de forma a texto

La herramienta Forma permite cambiar el espaciado del texto y desplazar cada letra por separado.



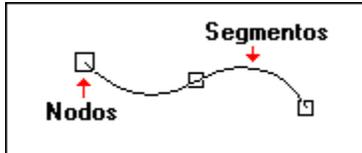
- ▶ Para cambiar el espaciado horizontal o vertical del texto, haga clic y arrastre el tirador de espaciado horizontal o vertical.
- ▶ Para desplazar una letra, haga clic y arrastre el nodo situado a la izquierda de dicha letra.
- ▶ Para modificar un objeto diferente, selecciónelo con la herramienta Selección o la herramienta Forma.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Herramienta Envoltura interactiva

La herramienta Envoltura interactiva permite aplicar una envoltura a un objeto y después ajustar los nodos de la envoltura para cambiar la forma del objeto. Esta herramienta puede utilizarse con la herramienta Forma para cambiar la forma de una envoltura.



Para asignar forma a la envoltura, haga clic y arrastre uno de sus nodos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Cambio de perspectiva**

La cuadrícula que aparece sobre el objeto al que va a aplicar perspectiva desaparecerá cuando haya terminado. Utilice la cuadrícula como guía.

▶ Para cambiar la perspectiva, haga clic y arrastre cualquiera de los cuatro cuadros situados en las esquinas de la cuadrícula.

▶ Para desplazar un punto de fuga, haga clic y arrastre un marcador (X). Si no hay marcadores visibles, los puntos de fuga deben de encontrarse fuera de los bordes de la ventana de dibujo.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Zoom**

La herramienta Zoom permite cambiar el factor de ampliación de la vista.

- ▶ Para ampliar una parte del trabajo, haga clic con el botón izquierdo del ratón.
- ▶ Para reducir la imagen, haga clic con el botón derecho del ratón.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Zoom**

La herramienta Zoom permite cambiar la ampliación de la vista.



Para ampliar una parte del trabajo, haga clic con el botón izquierdo del ratón. Al soltar el botón del ratón, la herramienta activa con anterioridad vuelve a ser la herramienta activa.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Panorámica**

La herramienta Panorámica permite ver diferentes partes de la página recorriéndola hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo.



Para ver otra parte de la página, haga clic y arrastre el ratón a cualquier parte de la página.

Efectuar una panorámica es similar a desplazar un papel sobre una mesa. Si arrastra hacia abajo, verá la parte superior del área de trabajo. Si arrastra hacia la izquierda, verá la parte derecha del área de trabajo.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Panorámica**

La herramienta Panorámica permite ver diferentes partes de la página recorriendo la página hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo.



Para ver otra parte de la página, haga clic y arrastre el ratón a cualquier parte de la página.

Efectuar una panorámica es similar a desplazar un papel sobre una mesa. Si arrastra hacia abajo, verá la parte superior del área de trabajo. Si arrastra hacia la izquierda, verá la parte derecha del área de trabajo.

Al soltar el botón del ratón, la herramienta activa con anterioridad vuelve a ser la herramienta activa.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Cuchillo**

La herramienta Cuchillo permite dividir objetos y cambiarles la forma.



Para cortar o dividir un objeto, haga clic en el punto donde desee realizar el corte.

Si divide una forma cerrada, ésta se abrirá. Sin embargo, si corta una forma abierta, se convertirá en dos formas cerradas. Todas las formas, abiertas o cerradas, pueden rellenarse.

Para que CorelDRAW no cierre automáticamente las formas abiertas, deshabilite el botón Cerrar automáticamente objetos al recortar de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Borrador**

La herramienta Borrador permite eliminar partes de un objeto.

Para poder borrar una parte de un objeto, primero hay que seleccionar el objeto con la herramienta Selección.



Para borrar parte de un objeto, haga clic y arrastre el ratón donde desee borrar.



Para modificar el grosor de la plumilla de la herramienta Borrador, escriba un valor en el cuadro Grosor del borrador de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a curvas**

Ha seleccionado más de un nodo.

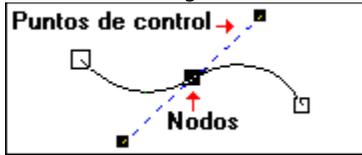
- ▶ Para desplazar todos los nodos seleccionados, haga clic y arrastre cualquiera de ellos.
- ▶ Para eliminar estos nodos, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.
- ▶ Para girar estos nodos, haga clic en el botón Rotar e inclinar nodos de la Barra de propiedades.
- ▶ Para estirar estos nodos, haga clic en el botón Estirar y escalar nodos de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a curvas**

- ▶ Para asignar forma a la curva, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control.



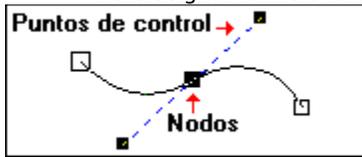
- ▶ El nodo seleccionado es asimétrico.
- ▶ Para que el nodo sea uniforme, haga clic en el botón Convertir nodo en uniforme de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que el nodo sea simétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en simétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.
- ▶ Para dividir la curva, haga clic en el botón Dividir curva de la Barra de propiedades.

### **Volver a la pantalla de bienvenida**



### Asignación de forma a curvas

- ▶ Para asignar forma a la curva, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control.



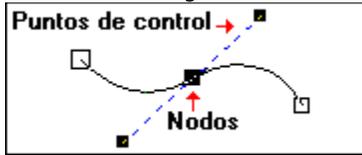
- ▶ El nodo seleccionado es uniforme.
- ▶ Para que el nodo sea asimétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico.
- ▶ Para que sea simétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en simétrico.
- ▶ Para eliminarlo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s).
- ▶ Para dividir la curva, haga clic en el botón Dividir curva.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Asignación de forma a curvas

- ▶ Para asignar forma a la curva, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control.



- ▶ El nodo seleccionado es simétrico.
- ▶ Para que el nodo sea asimétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico.
- ▶ Para que sea uniforme, haga clic en el botón Convertir nodo en uniforme.
- ▶ Para eliminarlo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s).
- ▶ Para dividir la curva, haga clic en el botón Dividir curva.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a curvas**

▶ Para asignar forma a un segmento, haga clic sobre él y arrástrelo. Tenga en cuenta que sólo es posible arrastrar segmentos curvos, no de línea.

Cuando parte de un segmento está resaltado con un punto, también puede realizar lo siguiente:

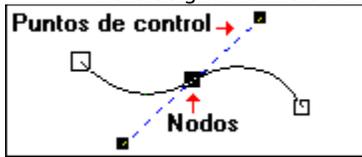
- ▶ Para convertir un segmento en una línea, haga clic en el botón Convertir curva en línea.
- ▶ Para convertir un segmento en una curva, haga clic en el botón Convertir línea en curva.
- ▶ Para añadir un nodo, haga clic en el botón Añadir nodo(s).
- ▶ Para dividir un segmento, haga clic en el botón Dividir curva.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a curvas**

- ▶ Para asignar forma a la curva, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control.



- ▶ El nodo seleccionado es asimétrico.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Estiramiento de nodos**



▶ Para cambiar de tamaño o estirar los nodos seleccionados, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Rotación de nodos**



Para girar los nodos seleccionados, haga clic y arrastre el tirador de rotación de una esquina.



Para inclinar los nodos seleccionados, haga clic en el tirador de inclinación de uno de los lados y arrástrelo.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a polígonos**

Ha seleccionado más de un nodo.



Para desplazar todos los nodos seleccionados, haga clic y arrastre cualquiera de ellos.



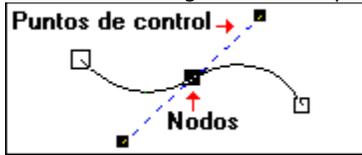
Para eliminar estos nodos, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### Asignación de forma a polígonos

- ▶ Para asignar forma al polígono, haga clic y arrastre un nodo o un punto control.



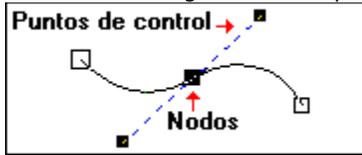
- ▶ El nodo seleccionado es asimétrico.
- ▶ Para que sea uniforme, haga clic en el botón Convertir nodo en uniforme de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que el nodo sea simétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en simétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.

### Volver a la pantalla de bienvenida



### **Asignación de forma a polígonos**

- ▶ Para asignar forma al polígono, haga clic y arrastre un nodo o un punto control.



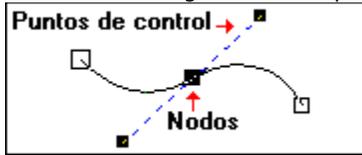
- ▶ El nodo seleccionado es uniforme.
- ▶ Para que el nodo sea asimétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que el nodo sea simétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en simétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a polígonos**

- ▶ Para asignar forma al polígono, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control.



- ▶ El nodo seleccionado es simétrico.
- ▶ Para que el nodo sea asimétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que el nodo sea uniforme, haga clic en el botón Convertir nodo en uniforme de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de forma a polígonos**

▶ Para asignar forma a un segmento, haga clic sobre él y arrástrelo. Tenga en cuenta que sólo es posible arrastrar segmentos curvos, no de línea.

Cuando parte de un segmento está resaltado con un punto, también puede realizar lo siguiente:

▶ Para convertir un segmento en una línea, haga clic en el botón Convertir curva en línea de la Barra de propiedades.

▶ Para convertir un segmento en una curva, haga clic en el botón Convertir línea en curva de la Barra de propiedades.

▶ Para añadir un nodo, haga clic en el botón Añadir nodo(s).

**Volver a la pantalla de bienvenida**

### **Desplazamiento de objetos**

Al desplazar el ratón, aparece un contorno que representa la nueva posición de la selección. Suelte el ratón cuando el nuevo contorno del objeto se encuentre donde desee.

Mantenga presionada Ctrl para restringir el movimiento del objeto a los ejes horizontal y vertical.

Haga clic con el botón derecho del ratón para crear una copia del objeto que está desplazando.

### **Rotación e inclinación de objetos**

Al desplazar el ratón, aparece un contorno que representa la rotación o inclinación de la selección. Suelte el ratón cuando le satisfaga el ángulo de rotación o inclinación.

Mantenga presionada Ctrl mientras gira el objeto en incrementos de 15 grados.

**Desplazamiento del centro de rotación**

El círculo con un punto en su interior que está arrastrando actualmente es el centro de rotación del objeto seleccionado.

Cuando el objeto seleccionado gira, siempre lo hace alrededor de su centro de rotación.

### **Asignación de tamaño y estiramiento de objetos**

Al desplazar el ratón, aparece un contorno que representa el nuevo tamaño del objeto. Suelte el ratón cuando la selección tenga el tamaño que desee.

**Colocación de símbolos**

Desplace el ratón al punto donde desea que aparezca el símbolo y suelte el botón del ratón.



### **Texto artístico**

La línea vertical es el cursor. Mientras escribe, el cursor se desplaza para indicar dónde aparece el texto.

Utilice las teclas de flecha o el ratón para desplazarse por el texto.

Para seleccionar texto, haga clic y arrastre el ratón hasta el punto final de la selección.

▶ Para cambiar la fuente, seleccione el texto que desee modificar y elija otra fuente en el cuadro de lista Lista de fuentes de la Barra de propiedades.

▶ Para cambiar el espaciado del texto, haga clic en la herramienta Forma en la Caja de herramientas.

▶ Para mover, asignar tamaño o girar texto, haga clic en la herramienta Selección en la Caja de herramientas.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Texto de párrafo**

La línea vertical es el cursor. Mientras escribe, el cursor se desplaza para indicar dónde aparece el texto.

Utilice las teclas de flecha o el ratón para desplazarse por el texto.

Para seleccionar texto, haga clic y arrastre el ratón hasta el punto final de la selección.

▶ Para cambiar la fuente, seleccione el texto que desee modificar y elija otra fuente en el cuadro de lista Lista de fuentes de la Barra de propiedades.

▶ Para cambiar el espaciado del texto, haga clic en la herramienta Forma en la Caja de herramientas.

▶ Para mover, asignar tamaño o girar texto, haga clic en la herramienta Selección en la Caja de herramientas.

**Volver a la pantalla de bienvenida**

**Vinculación de marcos de texto**

Haga clic en el marco donde desee colocar el marco del texto de párrafo vinculado. El texto que sobrepase la parte inferior del marco del texto original aparecerá en el nuevo marco.

El texto que sobrepasa los límites del marco puede vincularse a un objeto, una línea o curva u otro marco. Haga clic en el objeto, la línea, curva o marco al que desee vincular el texto.

**Búsqueda y sustitución**

Este cuadro de diálogo permite buscar texto en el documento.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Relleno interactivo**

La herramienta Relleno interactivo permite utilizar el ratón para añadir cualquier tipo de relleno a un objeto.

▶ Para aplicar un Relleno degradado a un objeto, seleccione el objeto con la herramienta Selección, haga clic en la herramienta Relleno interactivo y elija un color en la paleta. Puede elegir diferentes tipos de rellenos en la Barra de propiedades.

El aspecto del relleno varía según el punto en que haga clic en primer lugar, la dirección en la que arrastre y la distancia que recorra.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Relleno interactivo de malla**

La herramienta Relleno interactivo de malla permite añadir una malla a cualquier curva, objeto o mapa de bits sencillo. La malla se define especificando una cuadrícula y sus puntos de intersección. Puede crear efectos únicos manipulando los nodos que componen la cuadrícula de la curva.

▶ Para añadir un relleno de malla a un objeto, ajuste los nodos de la cuadrícula utilizando el cursor de forma para crear la malla que desee. Haga clic y arrastre los nodos a través del objeto.

El aspecto del relleno varía según los valores que se especifiquen en los cuadros Tamaño de la cuadrícula de la Barra de propiedades.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Transparencia interactiva**

La herramienta Transparencia interactiva permite aplicar transparencias a un objeto haciendo clic y arrastrando el cursor sobre el objeto.



Para aplicar una transparencia a un objeto, selecciónelo con la herramienta Transparencia y después haga clic y arrastre el ratón a través del objeto.

El aspecto del relleno varía según el punto en que haga clic en primer lugar, la dirección en la que arrastre y la distancia que recorra.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Silueta interactiva**

La herramienta Silueta interactiva permite añadir a un objeto varias líneas concéntricas o "etapas" que irradian dentro o fuera de sus bordes. El efecto es similar a las siluetas de las áreas de un mapa topográfico.



Para aplicar siluetas a un objeto, selecciónelo y acerque o aleje el tirador inicial del centro, dependiendo del tipo de silueta que desee. Puede mover el deslizador para cambiar el número de etapas de la silueta.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Extrusión interactiva**

La herramienta Extrusión interactiva permite extruir objetos para crear la ilusión de profundidad. Cuando se hace clic en la herramienta Extrusión interactiva, la Barra de propiedades permite usar extrusiones de vector y de mapa de bits.



Para crear una extrusión de vector, haga clic en el botón Modo Extrusión de vector de la Barra de propiedades.



Para crear una extrusión de mapa de bits, haga clic en el botón Modo Extrusión de mapa de bits de la Barra de propiedades.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Cuentagotas**

La herramienta Cuentagotas complementa a la herramienta Bote de pintura. Juntas permiten copiar y pegar colores de relleno y de contorno de un objeto a otro.

▶ Para copiar colores de relleno o contorno, haga clic en la herramienta Cuentagotas y después en el objeto cuyo relleno desee copiar.

▶ Para pegar el color de relleno o contorno, haga clic en la herramienta Bote de pintura y después en el objeto en el que desee copiar el relleno o el contorno.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Bote de pintura**

La herramienta Bote de pintura complementa a la herramienta Cuentagotas. Juntas permiten copiar y pegar colores de relleno y de contorno de un objeto a otro.

▶ Para copiar colores de relleno o contorno, haga clic en la herramienta Cuentagotas y después en el objeto cuyo relleno desee copiar.

▶ Para pegar el color de relleno o contorno, haga clic en la herramienta Bote de pintura y después en el objeto en el que desee copiar el relleno o el contorno.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Mezcla interactiva**

La herramienta Mezcla interactiva permite mezclar dos objetos con el método de hacer clic y arrastrar.

▶ Para mezclar dos objetos, haga clic y arrastre el ratón desde el primer objeto al segundo. El primer objeto es el objeto inicial de la mezcla y el segundo es el objeto final.

El cursor cambia cuando se encuentra sobre un objeto que puede utilizarse en una mezcla.

**Volver a la pantalla de bienvenida**

### **Selección de un color del mapa de bits**

Haga clic en un color del mapa de bits.

**Patrones**

Haga clic y arrastre el ratón alrededor del área que desee usar para crear el patrón.



**Punto de vista del objetivo**

Haga clic y arrastre el marcador (X) para cambiar el punto de vista del objetivo, que es el centro del área que se visualiza a través de la lente.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Cambio de perspectiva**

La cuadrícula que aparece sobre el objeto al que está aplicando una perspectiva desaparecerá cuando termine de modificar la perspectiva. Utilice la cuadrícula como guía.

▶ Para cambiar la perspectiva, haga clic y arrastre cualquiera de los cuatro cuadros situados en las esquinas de la cuadrícula.

▶ Para desplazar un punto de fuga, haga clic y arrastre el marcador (X). Si no hay marcadores visibles, los puntos de fuga deben de encontrarse fuera de los bordes de la ventana.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Objetos mezclados**



- ▶ Para desplazar el objeto, haga clic sobre él y arrástrelo.
- ▶ Para cambiar de tamaño o estirar el objeto, haga clic en el tirador de tamaño de una esquina o el tirador de estiramiento de un lado y arrástrelo.
- ▶ Para girar o inclinar la selección, vuelva a hacer clic sobre ella.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada Mayús y haga clic en cada uno de ellos.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Mezcla**

Suelte el ratón cuando el objeto se encuentre donde desee.

**PowerClip**

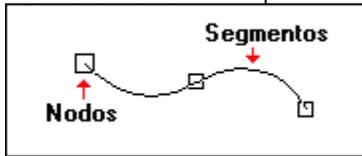
Haga clic en el objeto que desee usar como contenedor para el objeto PowerClip.

Los objetos PowerClip se crean colocando un objeto dentro de otro objeto.



### **Recorte de mapas de bits**

La herramienta Forma permite recortar mapas de bits con prácticamente todas las formas.



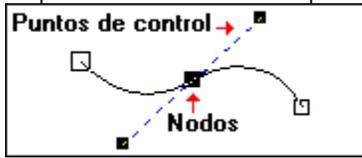
- ▶ Para asignar forma al mapa de bits, haga clic y arrastre uno de los nodos del borde del mapa de bits.
- ▶ Para añadir un nodo, haga clic en el marco del objeto y después en el botón Añadir nodo de la Barra de propiedades.
- ▶ Para manipular nodos, utilice la herramienta Forma o los botones de nodo de la Barra de propiedades.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### Recorte de mapas de bits

- ▶ Para recortar el mapa de bits, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control y haga clic en Recortar mapa de bits en el menú Mapa de bits.



El nodo seleccionado es simétrico.

- ▶ Para que sea asimétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que sea uniforme, haga clic en el botón Convertir nodo en uniforme de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar un nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.



### **Recorte de mapas de bits**

Ha seleccionado más de un nodo.

- ▶ Para desplazar todos los nodos seleccionados, haga clic y arrastre cualquiera de ellos.
- ▶ Para eliminar estos nodos, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.
- ▶ Para girar estos nodos, haga clic en el botón Rotar e inclinar nodos de la Barra de propiedades.
- ▶ Para estirar estos nodos, haga clic en el botón Estirar y escalar nodos de la Barra de propiedades.



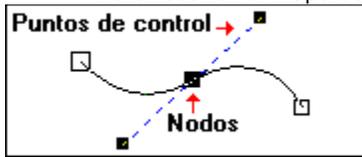
### **Recorte de mapas de bits**

- ▶ Para recortar el mapa de bits, haga clic y arrastre un segmento.
- Cuando parte de un segmento está resaltado con un punto, también puede realizar lo siguiente:
- ▶ Para convertir un segmento en una línea, haga clic en el botón Convertir curva en línea de la Barra de propiedades.
  - ▶ Para convertir un segmento en una curva, haga clic en el botón Convertir línea en curva de la Barra de propiedades.
  - ▶ Para añadir un nodo, haga clic en el botón Añadir nodo(s) de la Barra de propiedades.



### Recorte de mapas de bits

- ▶ Para recortar el mapa de bits, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control.

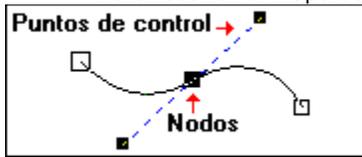


- ▶ El nodo seleccionado es asimétrico.
- ▶ Para que sea uniforme, haga clic en el botón Convertir nodo en uniforme de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que sea simétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en simétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.



### Recorte de mapas de bits

- ▶ Para recortar el mapa de bits, haga clic y arrastre un nodo o un punto de control.



- ▶ El nodo seleccionado es uniforme.
- ▶ Para que sea asimétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que sea simétrico, haga clic en el botón Convertir nodo en simétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.



### **Vectorización automática de mapas de bits**

Haga clic en una porción del mapa de bits seleccionado para crear un objeto de curvas con la forma del mapa de bits.



### **Herramienta Transformación libre: Aplicación de escalas**

Al hacer clic en la herramienta Transformación libre de la Caja de herramientas, la Barra de propiedades muestra cuatro modos diferentes de la herramienta Transformación libre que pueden elegirse según la clase de transformación que se vaya a aplicar. La herramienta Transformación libre permite girar, reflejar, escalar o inclinar un objeto.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionada la **herramienta Escala libre**.

La herramienta Escala libre permite escalar un objeto simultáneamente a lo largo de sus ejes horizontal y vertical y ampliar o reducir el objeto en relación con su punto de anclaje.



Para escalar un objeto con la herramienta Escala libre, selecciónelo, haga clic y arrastre el ratón.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Transformación libre: Inclinación**

Al hacer clic en la herramienta Transformación libre de la Caja de herramientas, la Barra de propiedades muestra cuatro modos diferentes de la herramienta Transformación libre que pueden elegirse según la clase de transformación que se vaya a aplicar. La herramienta Transformación libre permite girar, reflejar, escalar o inclinar un objeto.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionada la **herramienta Inclinación libre**.

La herramienta Inclinación libre inclina simultáneamente las líneas horizontales y verticales de un objeto alrededor de un punto de anclaje.



Para inclinar un objeto con la herramienta Inclinación libre, selecciónelo, haga clic y arrastre el ratón.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Distorsión interactiva**

La herramienta Distorsión interactiva permite crear cuatro tipos diferentes de efectos de distorsión: Empujar, Tirar, Cremallera y Torbellino. Los botones de distorsión se encuentran en la Barra de propiedades.



La distorsión Empujar y tirar permite acercar los nodos de un objeto a su centro para crear un efecto de redondeo o alejarlos para conseguir un efecto puntiagudo y angular.



La distorsión Cremallera crea varios puntos por encima y por debajo del contorno original del objeto. El contorno sigue estos puntos para crear un efecto de cremallera.



La distorsión Torbellino gira un objeto sobre sí mismo para crear un efecto de remolino.

Es posible aplicar más distorsiones a objetos que ya están distorsionados.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Distorsión interactiva: Distorsión Empujar y tirar**

La herramienta Distorsión interactiva permite crear los efectos Empujar, Tirar, Cremallera y Torbellino. Los botones de distorsión se encuentran en la Barra de propiedades.

**En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionada la distorsión Empujar y tirar.**

La distorsión Empujar aleja los nodos de un objeto del centro de la distorsión. La distorsión Tirar acerca los nodos de un objeto al centro de la distorsión. La distancia recorrida determina el grado de distorsión que se aplique.

- ▶ Para aplicar el efecto Empujar, arrastre el ratón hasta que quede satisfecho con la cantidad de distorsión Empujar.
- ▶ Para aplicar un efecto Tirar, arrastre el ratón hacia la izquierda hasta que quede satisfecho con la cantidad de distorsión Tirar.
- ▶ Para definir el centro de la distorsión, arrastre el tirador de cambio de posición de forma adiamantada con el ratón.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Distorsión interactiva: Distorsión Cremallera**

La herramienta Distorsión interactiva permite crear los efectos Empujar, Tirar, Cremallera y Torbellino. Los botones de distorsión se encuentran en la Barra de propiedades.

**En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionada la distorsión Cremallera.**

La distorsión Cremallera permite organizar los nodos de un objeto para crear una distorsión en zigzag.



Para aplicar el efecto Cremallera, arrastre el ratón para determinar la amplitud del efecto.



Para definir el centro del efecto de distorsión, arrastre el tirador de cambio de posición de forma adiamantada con el ratón.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Distorsión interactiva: Distorsión Torbellino**

La herramienta Distorsión interactiva permite crear los efectos Empujar, Tirar, Cremallera y Torbellino. Los botones de distorsión se encuentran en la Barra de propiedades.

**En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionada la distorsión Torbellino.**

La distorsión Torbellino permite girar los nodos de un objeto para crear una distorsión de remolino.

▶ Para aplicar el efecto Torbellino, arrastre el ratón en círculos alrededor del objeto. Cuanto más se acerque al borde del objeto, más notable será el efecto. Si hace clic y arrastra desde el centro del objeto, el efecto Torbellino será más sutil.

▶ Para definir el centro del efecto de distorsión, arrastre el tirador de cambio de posición de forma adiamantada con el ratón.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Transformación libre: Rotación**

Al hacer clic en la herramienta Transformación libre de la Caja de herramientas, la Barra de propiedades muestra cuatro modos diferentes de la herramienta Transformación libre que pueden elegirse según la clase de transformación que se vaya a aplicar. La herramienta Transformación libre permite girar, reflejar, escalar o inclinar un objeto.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionada la **herramienta Rotación libre**.

La herramienta Rotación libre permite girar un objeto alrededor de otro o de cualquier punto de la ventana de dibujo.

- ▶ Para girar un objeto con la herramienta Rotación libre, selecciónelo, haga clic y arrastre la línea de rotación en la ventana de dibujo.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Transformación libre: Reflexión con ángulo**

Al hacer clic en la herramienta Transformación libre de la Caja de herramientas, la Barra de propiedades muestra cuatro modos diferentes de la herramienta Transformación libre que pueden elegirse según la clase de transformación que se vaya a aplicar. La herramienta Transformación libre permite girar, reflejar, escalar o inclinar un objeto.

En este momento, en la Barra de propiedades está seleccionada la **herramienta Reflexión con ángulo libre**.

La herramienta Reflexión con ángulo libre refleja un objeto en la ventana de dibujo según el ángulo especificado.



Para reflejar un objeto con la herramienta Reflexión con ángulo libre, selecciónelo, haga clic y arrastre la línea de reflexión en la ventana de dibujo.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Extrusión de objetos**

La herramienta Extrusión interactiva permite extruir objetos para crear la ilusión de profundidad.

▶ Para crear una extrusión en perspectiva, elija un tipo de extrusión de perspectiva en la Barra de propiedades, haga clic y arrastre el objeto en la dirección en la que desee proyectar la extrusión tridimensional.

▶ Para crear una extrusión paralela, elija un tipo de extrusión paralela en la Barra de propiedades, haga clic y arrastre el objeto en la dirección en que desee proyectar la extrusión tridimensional.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Adaptación de texto a un trayecto**

Es posible colocar texto artístico a lo largo de la curva de un objeto escribiendo directamente en su trayecto.



Para adaptar texto directamente en un trayecto, sitúe el cursor cerca del objeto.

Cuando el cursor se transforme en punto de inserción, haga clic en la ventana de dibujo y escriba el texto a lo largo del trayecto del objeto.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Desplazamiento del punto de vista de un objetivo**

La opción Punto de vista le permitirá visualizar cualquier parte de un dibujo a través de un objetivo sin tener que desplazar el objetivo en sí.



Para desplazar el punto de vista de un objetivo, haga clic en Efectos, Lente y habilite la casilla de verificación Punto de vista en la ventana acoplable Lente.

Haga clic en el botón Editar y arrastre el marcador de punto de vista a la posición que desee.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Espaciado de texto**

La herramienta Forma permite cambiar el espaciado de texto.



▶ Para desplazar una letra, haga clic y arrastre el nodo situado a la izquierda de dicha letra.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Desplazamiento de texto**

La herramienta Forma permite desplazar letras de forma individual.



▶ Para desplazar una letra, haga clic y arrastre el nodo situado a la izquierda de dicha letra.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Herramienta Cota horizontal**

La herramienta Cota horizontal sirve para crear una etiqueta que indique la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

- ▶ Para dibujar una línea de cota horizontal, haga clic en el punto donde desee comenzar a medir. Si desea vincular la línea de cota a un objeto, primero haga clic en un punto de encaje de dicho objeto.
- ▶ Haga clic en el punto en el que desee terminar de medir. También puede ser un punto de encaje.
- ▶ Haga clic para colocar la etiqueta.

**Volver a la pantalla de bienvenida**



### **Asignación de nodos**

Asignando nodos para configurar la progresión de la mezcla es posible controlar el modo en que el objeto inicial se transforma en el final.

- ▶ Para cambiar el aspecto de una mezcla asignando nodos, seleccione una mezcla con la herramienta Selección.
- ▶ Haga clic en Efectos, Mezcla.
- ▶ Haga clic en la ficha Opciones varias y en el botón Designar nodos.
- ▶ Seleccione los dos nodos que quiera asignar.

**[Volver a la pantalla de bienvenida](#)**



### **Herramienta Sombra interactiva**

La herramienta Sombra interactiva permite añadir una sombra a un objeto haciendo clic y arrastrando el ratón. Las sombras crean ilusión de profundidad.

▶ Para añadir una sombra, haga clic en el objeto y arrastre el ratón desde el primer objeto hasta donde desee colocar la sombra.

También puede cambiar la perspectiva de la sombra.

▶ Para cambiar la perspectiva de la sombra, elija el tipo de perspectiva en el cuadro de lista Tipo de perspectiva de la sombra de la Barra de propiedades.

▶ También puede crear perspectiva arrastrando el tirador inicial del objeto con la herramienta Sombra interactiva.

**Volver a la pantalla de bienvenida**





### **Dibujo y asignación de forma**

La Caja de herramientas contiene herramientas que sirven para dibujar formas y texto.

Haga clic en una herramienta para utilizarla. En esta ventana se muestra información sobre la herramienta que se encuentre activa.

Puede utilizar los menús laterales para ver más herramientas.

**Para crear formas básicas o texto, utilice una de estas herramientas:**



dibuja cuadrados o rectángulos.



traza círculos y óvalos.



dibuja polígonos o estrellas.



coloca palabras sobre la página de dibujo.

**Para crear curvas y líneas, utilice una herramienta del menú lateral Curva.**



### **Transformación de objetos**

La Caja de herramientas contiene herramientas que sirven para seleccionar, colocar, cambiar de tamaño y asignar forma a los objetos dibujados

Puede utilizar los menús laterales para ver más herramientas.



selecciona, desplaza, asigna tamaño y gira.



cambia la forma de muchos tipos de objetos.



divide y cambia la forma de los objetos.



borra porciones de objetos.



gira, refleja, escala e inclina objetos.



### **Rellenos y contornos**

La Caja de herramientas contiene herramientas que sirven para añadir diferentes rellenos y contornos a objetos.

Una vez seleccionado un objeto con la herramienta Selección, puede añadir rellenos y contornos con las herramientas de los siguientes menús laterales:



abre el menú lateral Relleno interactivo y permite utilizar el ratón para aplicar varios rellenos a los objetos.



abre el menú lateral Cuentagotas y permite copiar y pegar rellenos de un objeto a otro.



abre el menú lateral Relleno y permite elegir un tipo de relleno.



abre el menú lateral Contorno y permite elegir un tipo de contorno.



### **Creación de efectos especiales**

La Caja de herramientas contiene herramientas que sirven para añadir efectos especiales a objetos.

Puede utilizar los menús laterales para ver más herramientas.



aplica transparencias a objetos.



mezcla dos o más objetos.



crea líneas de contorno dentro y alrededor de los objetos.



aplica cuatro tipos de distorsión.



aplica envolturas a objetos.



confiere a los objetos una ilusión de profundidad.



añade sombras a los objetos.

Aplicando una envoltura es posible distorsionar la forma de un objeto. La distorsión se produce al arrastrar los nodos de esta envoltura imaginaria situada sobre el objeto.





### **Uso de Consejos**

Esta ventana muestra información relativa a la actividad actual. Siempre que se selecciona un objeto o se cambia de herramienta, la información de la ventana se actualiza.

Cuando el texto presente este aspecto, puede hacer clic sobre él para obtener más información.

Si una herramienta abre un menú lateral, puede hacer clic en dicho menú para acceder a otras herramientas asociadas.

El objetivo de la información que aquí se presenta es que se familiarice con los métodos y conceptos básicos de CorelDRAW. La Ayuda en línea contiene información más amplia.



Haga clic en el botón



de la esquina superior derecha de esta ventana para acceder a la Ayuda en línea o haga clic en Ayuda, Temas de Ayuda.

Si desea obtener más información, haga clic en , en la esquina superior derecha. La información que aparezca dependerá de la actividad que esté realizando.

Al hacer clic en el pequeño triángulo situado en la esquina inferior derecha de una herramienta en la Caja de herramientas, aparece un menú lateral. No todas las herramientas tienen menú lateral.



Hay tres tipos de nodos: asimétricos, uniformes y simétricos.

Los puntos de control de un nodo simétrico siempre se encuentran enfrentados y su longitud es equivalente. Los nodos simétricos producen idéntica curvatura a ambos lados del nodo.

Hay tres tipos de nodos: asimétricos, uniformes y simétricos.

Los puntos de control de los nodos uniformes siempre se encuentran enfrentados. Cuando uno de ellos se desplaza, también lo hace el otro. Los nodos uniformes producen una transición gradual entre los segmentos de línea.

Hay tres tipos de nodos: asimétricos, uniformes y simétricos.

Los puntos de control de los nodos asimétricos se mueven con independencia unos de otros. Esto significa que una curva que pase a través de un nodo asimétrico puede flexionarse y formar un ángulo agudo.

Al hacer clic sobre texto resaltado aparece información relativa a la herramienta o función sobre la que esté informándose. Vuelva a hacer clic para cerrar los mensajes como éste.

Ésta es la Caja de herramientas. Si desea obtener más información sobre una herramienta, haga clic para seleccionarla y esta ventana mostrará más información sobre ella.

No intente hacer clic en las herramientas que se muestran aquí, pues no son más que imágenes.



La Caja de herramientas suele encontrarse en la parte izquierda de la ventana de CorelDRAW. Si no la ve aquí, quizá el anterior usuario del ordenador la haya cambiado de lugar.

Puede hallarse a un lado de la ventana de CorelDRAW o en una ventana propia.

► [Haga clic aquí si no encuentra la Caja de herramientas.](#)

**Clic, doble clic y arrastre**

Cuando Consejos indica que haga clic sobre algo, haga clic y suelte el botón del ratón.

Si indica que arrastre o que haga clic y arrastre, mantenga presionado el botón del ratón sobre el objeto y desplace el ratón.

Si indica que haga doble clic sobre algo, haga doble clic rápidamente.

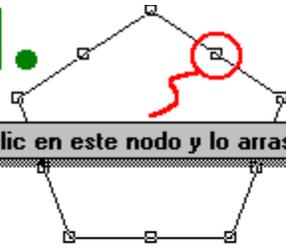
El texto artístico se crea con la herramienta Texto. Utilice texto artístico cuando desee añadir líneas sueltas de texto, como títulos, o aplicar efectos gráficos, como adaptar texto a un trayecto, crear extrusiones y mezclas y producir otros efectos especiales. Un objeto de texto artístico puede contener hasta 32.000 caracteres.

El texto de párrafo se crea con la herramienta Texto. Utilice texto de párrafo cuando desee incluir grandes bloques de texto para anuncios, folletos o cualquier otro proyecto que precise mucho texto, así como para asignar formato al texto de columnas o introducir guiones en un texto. Las funciones de formato de párrafo permiten hacer fluir el texto entre marcos y columnas, crear listas con marcas, establecer tabuladores y sangrías y añadir letras capitulares.

Un grupo es un conjunto de objetos que se comportan como una unidad. Las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus componentes.

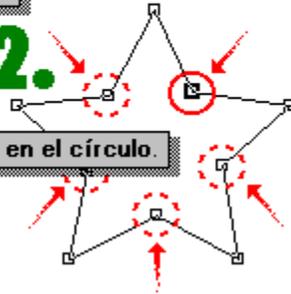
Un objeto puede ser una forma, una línea, una curva, un grupo de palabras u otros elementos que forman los gráficos de CorelDRAW.

1.



Si hace clic en este nodo y lo arrastra...

2.



... se mueven todos los nodos en el círculo.



Los subtrayectos son trayectos independientes que componen un solo objeto. Todos los objetos tienen al menos un trayecto, pero si un objeto consta de más de un trayecto (por ejemplo, si se combina una elipse con una línea), cada trayecto es un subtrayecto.

Los nodos son puntos situados sobre una curva o una línea que determinan su trayecto. En un dibujo de conexión de puntos, un nodo sería el equivalente a uno de los puntos.

► Los puntos de control son tiradores móviles que parten de los nodos y determinan la forma de una curva.



La Barra de propiedades es una barra de herramientas sensible al contexto que muestra información y controles diferentes según la herramienta u objeto seleccionados. Puede utilizarse para realizar prácticamente cualquier operación, desde cambiar el tamaño de un objeto hasta asignar formato a texto y colocar objetos en la pantalla.

Hay dos tipos de espirales: simétricas y logarítmicas. En las espirales simétricas, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante. En las espirales logarítmicas, esta distancia aumenta a medida que la espiral se acerca a su borde externo.



Quando el cursor se transforma en un punto de inserción, puede hacer clic y escribir el texto a lo largo del trayecto del objeto.



El botón Polígono/estrella se encuentra en la Barra de propiedades y tiene el mismo aspecto que los botones que se muestran aquí. Si el botón parece una estrella, convertirá el polígono seleccionado en una estrella. Si el botón tiene forma de polígono, convertirá la estrella seleccionada en un polígono.

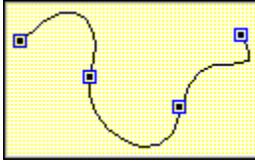
Si no hay ningún objeto seleccionado, al hacer clic en el botón Polígono/estrella se configura la forma predeterminada de la herramienta Polígono.

Hay dos tipos de polígonos: polígonos y estrellas. Un polígono es una forma cerrada que puede tener entre 3 y 500 lados. Una estrella es una forma semejante a un polígono pero, en lugar de que sus líneas se dibujen de esquina a esquina bordeando el exterior de la forma, las esquinas están unidas por líneas que se dibujan por el interior de la forma.

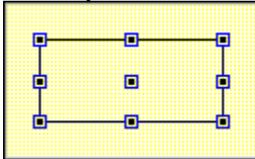
Los polígonos también pueden tener forma de estrella, pero las líneas que lo componen no pasan por el interior de la forma. Un polígono con forma de estrella suele denominarse "polígono como estrella".

Las líneas de cota y de conexión deben estar unidas a los objetos que etiquetan. Cuando se usan las herramientas Cota o Línea de conexión, se activan en cada objeto unos puntos especiales denominados puntos de encaje. Estos puntos se hacen visibles al pasar con el ratón sobre ellos. Las líneas de cota y de conexión sólo pueden unirse a los objetos en estos puntos de encaje.

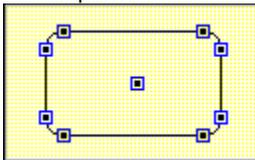
**La ilustraciones siguientes muestran la posición de los puntos de encaje en diferentes objetos:**



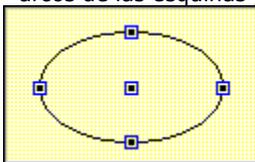
Los objetos de curvas tienen puntos de encaje en cada nodo.



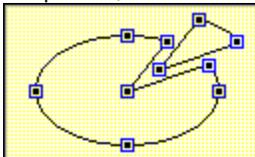
Los rectángulos sencillos con esquinas sin redondear tienen nueve puntos de encaje: uno en cada esquina, uno en el punto medio de cada uno de los lados y uno en el centro.



Los rectángulos con esquinas redondeadas también tienen nueve puntos de encaje: uno a cada extremo de los arcos de las esquinas y uno en el centro del rectángulo.



Las elipses sencillas tienen cinco puntos de encaje: uno en la parte superior, otro en la inferior, uno a la izquierda, otro a la derecha y uno en el centro.



Los sectores circulares o los arcos pueden tener cualquier número de puntos de encaje entre tres y siete. Al igual que las elipses sencillas, los sectores circulares y los arcos tienen un punto de encaje en el centro.

Las notas son etiquetas que pueden vincularse a objetos. Una nota de dos segmentos consta de dos líneas rectas conectadas y un rótulo. Ésta es básicamente una nota plegada. También es posible dibujar notas sin pliegues.

Si una línea de cota está vinculada a un objeto, se desplazará cuando lo haga el objeto o cuando éste cambie de tamaño. El texto de cota se adaptará para reflejar estos cambios.

Cuando se hace clic en la herramienta Medios artísticos de la Caja de herramientas, la Barra de propiedades muestra sus cinco modos diferentes:



dibuja curvas que cambian de grosor basándose en tipos de línea preestablecidos.



aplica texto o formas a la curva al dibujarla.



aplica imágenes a una curva al dibujarla.



dibuja curvas que cambian de grosor según su dirección.



dibuja curvas que cambian de grosor según la información de una pluma sensible a la presión o del teclado.

Al hacer clic en la herramienta Transformación libre de la Caja de herramientas, la Barra de propiedades muestra cuadro modos diferentes:



Herramienta Rotación libre.



Herramienta Ángulo de reflexión libre.



Herramienta Escala libre.

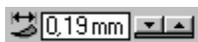


Herramienta Inclinación libre.



El cuadro Ángulo de pluma caligráfica de la Barra de propiedades permite configurar el ángulo de la herramienta Medios artísticos en modo de caligrafía.

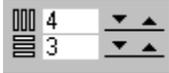
Escriba 0 grados si desea que la forma de la plumilla sea horizontal y 90 grados si desea que sea vertical. Si quiere que esté inclinada, escriba un valor comprendido entre 0 y 360 grados.



El cuadro Anchura de la herramienta de Medios artísticos situado en la Barra de propiedades permite definir la anchura de la herramienta Medios artísticos.



El cuadro de lista Prestablecidos de la Barra de propiedades permite elegir el aspecto de las curvas que se dibujan con la herramienta Medios artísticos en modo preestablecido.



El cuadro Filas y columnas del papel gráfico situado en la Barra de propiedades permite especificar el número de filas y columnas de una cuadrícula.



El cuadro Revoluciones de espiral de la Barra de propiedades permite especificar el ajuste de una espiral. Cuanto mayor sea el número de revoluciones, más cerrada será la espiral.

0	▼▲	0	▼▲
0	▼▲	0	▼▲



Cuando está habilitado, el botón Cerrar automáticamente objetos al recortar ajusta la herramienta Cuchillo para que cierre automáticamente los objetos abiertos al cortarlos. En caso contrario, los objetos permanecen abiertos.  
▶ [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Cerrar automáticamente objetos al recortar y hacer clic en él.](#)



El cuadro de lista Lista de fuentes de la Barra de propiedades contiene una lista de todas las fuentes disponibles en el ordenador. En CorelDRAW es posible aplicar cualquiera de estas fuentes a texto.



El botón Convertir a curvas permite transformar rectángulos, elipses, polígonos y texto en objetos de curvas. Cuando un objeto se convierte en un objeto de curvas es posible cambiar su forma con la herramienta Forma.

► Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Convertir a curvas y hacer clic en él.



El cuadro Grosor del borrador de la Barra de propiedades permite cambiar el tamaño del área que se borra con la herramienta Borrador.

Desagrupar

El botón Desagrupar permite desagrupar un grupo seleccionado de objetos con el fin de modificarlos individualmente.

► Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Desagrupar y hacer clic en él.

Grupo

El botón Agrupar permite agrupar todos los objetos seleccionados. Los objetos agrupados se comportarán como un solo objeto.

▶ Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Agrupar y hacer clic en él.



El cuadro Número de puntos de la Barra de propiedades permite cambiar el número de lados de un polígono o el número de puntos de una estrella.

Un relleno degradado es una progresión de colores que siguen un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Hay dos tipos de rellenos degradados: de dos colores y personalizados. Los rellenos degradados de dos colores crean una transición directa de un color a otro. Los rellenos personalizados permiten crear una cascada de colores diferentes. CorelDRAW también ofrece rellenos degradados pregenerados para crear efectos de neón, de cilindros metálicos y de arco iris.



La herramienta Mano alzada permite dibujar líneas y formas a mano alzada utilizando el ratón como un lápiz sobre un papel.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



- La herramienta Rectángulo permite dibujar rectángulos y cuadrados arrastrando el ratón.
- ▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Elipse permite dibujar elipses y círculos arrastrando el ratón.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



- La herramienta Polígono permite dibujar polígonos y estrellas arrastrando el ratón.
- [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Texto permite escribir directamente en la pantalla.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Forma permite cambiar la forma básica de muchos tipos de objetos.  
► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)

El menú lateral Editar forma permite cambiar la forma básica de muchos tipos de objetos.



► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al menú lateral y lo abra.](#)



La herramienta Selección permite seleccionar, mover, asignar tamaño y girar objetos o cambiar el espaciado vertical y horizontal de textos de párrafo.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Conexión interactiva permite dibujar líneas de flujo entre objetos diferentes. Si se mueve uno de los objetos conectados, la línea se redibuja para mantener la conexión.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Línea de conexión permite conectar dos objetos con una línea. Si se desplaza uno de los objetos conectados o cambia su tamaño, la línea se redibuja para mantener la conexión.

► Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.



La herramienta Bézier permite crear curvas colocando nodos y asignando forma a los segmentos de línea que hay entre ellos.

▶ Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.



- La herramienta Cota permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, modificadas y angulares. Con esta herramienta también pueden dibujarse notas.
- ▶ Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.

El menú lateral Curva contiene herramientas básicas para crear y editar curvas y líneas. Haga clic en una herramienta para obtener más detalles o para abrir el menú lateral Curva:



dibuja líneas o curvas.



asigna forma a segmentos de línea entre nodos.



aplica trazos u objetos a una curva.



dibuja líneas de cota.



conecta dos objetos con una línea.



dibuja líneas de flujo entre objetos.

- ▶ La distorsión Empujar y tirar permite acercar los nodos de un objeto a su centro para crear un efecto de redondeo o alejarlos para obtener un efecto puntiagudo y angular.
- ▶ La distorsión Cremallera crea varios puntos por encima y por debajo del contorno original del objeto. El contorno sigue estos puntos para crear un efecto de cremallera.
- ▶ La distorsión Torbellino gira un objeto sobre sí mismo para crear un efecto de remolino.



La herramienta Medios artísticos permite aplicar trazos o curvas a un objeto. Tiene cinco modos: preestablecido, pincel, diseminador de objetos, caligrafía y pluma sensible a la presión.

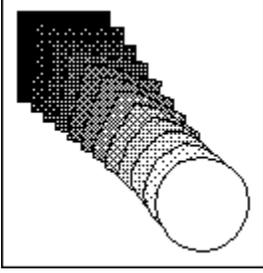
► Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.



La herramienta Transformación libre permite girar, reflejar, escalar e inclinar objetos.

Al hacer clic sobre ella, la Barra de propiedades muestra los cuatro modos de la herramienta Transformación libre.

▶ Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.



Una mezcla es un efecto especial creado al fusionar un objeto con otro mediante una progresión de formas y colores intermedios. El ejemplo muestra una mezcla básica entre un cuadrado negro y un círculo blanco.

Un relleno es un color o patrón que puede aplicarse a un objeto.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abrirá el menú lateral Relleno (que se muestra abajo).



Este menú proporciona rellenos preestablecidos, así como diversas herramientas para la configuración de rellenos uniformes, degradados, de textura, de patrón y PostScript. Hay rellenos preestablecidos disponibles para casi todos los tipos de relleno.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al menú lateral y lo abra.](#)



La herramienta Transparencia interactiva permite aplicar transparencias uniformes, degradadas, de patrón o de textura a objetos.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Relleno interactivo permite aplicar rellenos utilizando el ratón. La dirección y posición del relleno se controlan mediante las flechas de relleno que pueden arrastrarse a través de la superficie del objeto seleccionado.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



- La herramienta Mezcla interactiva permite mezclar dos objetos arrastrando el ratón de un objeto al otro.
- [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



- ▶ La herramienta Distorsión interactiva permite aplicar cuatro tipos de efectos de distorsión.
- ▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Envoltura interactiva permite aplicar una envoltura a un objeto. Arrastrando los nodos de la envoltura, puede cambiar la forma del objeto y a la vez distorsionarla. Esta herramienta puede utilizarse con la herramienta Forma para cambiar la forma de una envoltura.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Extrusión interactiva tiene dos modos: mapa de bits y vector. Esta herramienta puede usarse para dar a ambos tipos de objetos un aspecto tridimensional.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Silueta interactiva permite añadir líneas de silueta a un objeto. Las líneas pueden añadirse dentro o fuera de un objeto, o en progresión hacia el centro de éste.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



- ▶ La herramienta Sombra interactiva permite añadir sombras a un objeto para crear una ilusión de profundidad.
- ▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Cuchillo permite cambiar la forma de un objeto cortándolo o dividiéndolo.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)



La herramienta Borrador permite eliminar porciones de objetos.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace a la herramienta y la active.](#)

▶ Los botones Empujar y tirar, Cremallera y Torbellino se encuentran en la Barra de propiedades.

▶ La distorsión Empujar y tirar permite acercar los nodos de un objeto a su centro para crear un efecto de redondeo o alejarlos para obtener un efecto puntiagudo y angular.

▶ La distorsión Cremallera crea varios puntos por encima y por debajo del contorno original del objeto. El contorno sigue estos puntos para crear un efecto de cremallera.

▶ La distorsión Torbellino gira un objeto sobre sí mismo para crear un efecto de remolino.

Un contorno es un color o estilo de línea que se puede aplicar al trayecto que rodea una imagen.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abrirá el menú lateral Contorno (que se muestra a continuación).



Este menú proporciona un rápido acceso a los estilos de contorno utilizados con mayor frecuencia. Pueden especificarse atributos como grosor de contorno, patrón de línea, efectos de pluma caligráfica y puntas de flecha.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al menú lateral y lo abra.](#)



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abrirá el menú lateral Relleno interactivo (que se muestra abajo).



Este menú interactivo proporciona acceso a la herramienta Relleno interactivo (izquierda) y a la herramienta Relleno interactivo de malla (derecha). La herramienta Relleno interactivo permite aplicar con rapidez interesantes rellenos a un objeto y verlos en pantalla. La herramienta Relleno interactivo de malla permite aplicar una malla a objetos sencillos, curvas y mapas de bits.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al menú lateral y lo abra.](#)



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abrirá el menú lateral Cuentagotas (que se muestra abajo).



Este menú proporciona acceso a las herramientas Cuentagotas (izquierda) y Bote de pintura (derecha). La herramienta Cuentagotas permite elegir colores y la herramienta Bote de pintura los aplica rápidamente a los objetos.

▶ [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al menú lateral y lo abra.](#)



El botón Eliminar nodo(s) permite eliminar nodos de un trayecto u objeto.  
▶ [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Eliminar nodo y hacer clic en él.](#)

À curva

El botón Convertir línea a curva permite transformar segmentos rectos en curvos. El segmento no cambia de aspecto, pero sí puede plegarse utilizando sus puntos de control.

▶ [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Convertir línea a curva y hacer clic en él.](#)

Cúsp.

El botón Convertir nodo en asimétrico permite transformar un nodo en asimétrico.

► [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Convertir nodo en asimétrico y hacer clic en él.](#)



- El botón Estirar y escalar nodos permite estirar y asignar tamaño a nodos seleccionados.
- [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Estirar y escalar nodos y hacer clic en él.](#)

A línea

El botón Convertir curva a línea permite transformar segmentos curvos en rectos.

► [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Convertir curva a línea y hacer clic en él.](#)



El botón Espiral logarítmica permite crear espirales logarítmicas. En una espiral logarítmica, la distancia entre las revoluciones aumenta a medida que la espiral se aproxima a su borde exterior.

► [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Espiral logarítmica y hacer clic en él.](#)

## Simetría

El botón Convertir nodo en simétrico permite transformar nodos en simétricos. Si cualquiera de los segmentos adyacentes al nodo es recto, el nodo no podrá convertirse en simétrico.

► [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Convertir nodo en simétrico y hacer clic en él.](#)



El botón Espiral simétrica permite crear una espiral simétrica. En las espirales simétricas, la distancia entre las revoluciones es constante.

► Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Espiral simétrica y hacer clic en él.



El botón Dividir curva permite dividir trayectos. En el corte aparecerán dos nodos no conectados.  
▶ [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Dividir curva y hacer clic en él.](#)

Suavizar

El botón Convertir nodo en uniforme permite transformar un nodo en uniforme. Si ambos segmentos adyacentes al nodo son rectos, el nodo no podrá transformarse en uniforme.

► [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Convertir nodo en uniforme y hacer clic en él.](#)



El botón Rotar e inclinar nodos permite girar e inclinar nodos seleccionados.  
▶ [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Rotar e inclinar nodos y hacer clic en él.](#)



El botón Añadir nodo permite añadir nodos a un trayecto.

► [Haga clic aquí para desplazar el ratón al botón Añadir nodo y hacer clic en él.](#)

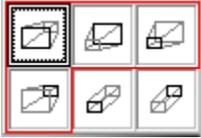
El cuadro de lista Orientación del texto de la Barra de propiedades determina la orientación de las letras en el trayecto. La orientación predeterminada es texto en posición vertical sin estirar, inclinar ni girar. Sin embargo, la orientación de las letras en un trayecto puede modificarse utilizando el cuadro de lista Orientación del texto:

- Pueden girarse caracteres individuales para seguir la silueta del trayecto.
- Puede inclinarse verticalmente cada carácter para crear la impresión de que el texto está asentado en posición vertical sobre el trayecto. El grado de inclinación del texto dependerá de la inclinación del trayecto.
- Puede inclinarse cualquier carácter horizontalmente para crear la impresión de que el texto se vuelve hacia la pantalla. El grado de inclinación del texto dependerá de la inclinación del trayecto.

Si no queda satisfecho con los cambios realizados, puede hacer clic en el valor predeterminado descrito anteriormente para que el texto recupere la posición vertical y se eliminen las modificaciones.

## **Extrusión**

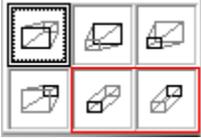
Función que permite conferir un aspecto tridimensional a los objetos. Pueden aplicarse extrusiones de mapa de bits y de vector. Ambos tipos de extrusión crean una ilusión de profundidad, pero las extrusiones de mapa de bits también crean mapas de bits. Las extrusiones se aplican con los controles disponibles en la Barra de propiedades, que también permiten cambiar la dirección y profundidad de la extrusión, situar el punto de fuga en el espacio y elegir su color.



Las extrusiones de perspectiva permiten conferir una ilusión de perspectiva y profundidad, ya que las superficies extruidas parecen alejarse de un punto de fuga.



El cuadro de lista Tipo de perspectiva de la sombra permite elegir una posición para la sombra con respecto al objeto.



Las extrusiones paralelas permiten extruir objetos con líneas de superficie paralelas entre sí que nunca se aproximan al punto de fuga.



Es posible aplicar una extrusión de mapa de bits a un objeto. Una vez creada la extrusión, puede modificar su tamaño o girarla y aplicar biseles, luces ambientales y puntos de luz y rellenos de textura. Con las extrusiones de mapa de bits, CorelDRAW crea mapas de bits bidimensionales.

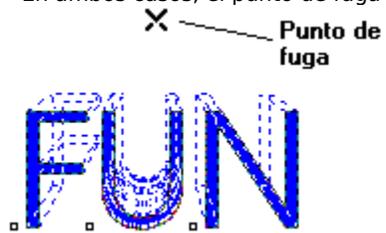


Las extrusiones de vector aplicadas a objetos permiten crear una ilusión de profundidad. Para crear una extrusión de vector, CorelDRAW proyecta puntos desde el objeto y los une para crear superficies extruidas. Estas superficies se proyectan hacia un punto de fuga, lo cual añade profundidad al objeto original para que parezca tridimensional. Una vez creada la extrusión, es posible modificarla, aplicar rellenos a varias superficies extruidas, aplicar biseles y añadir fuentes de luz para mejorar el efecto. Las extrusiones vectoriales también pueden girarse.

### Punto de fuga

Marcador que aparece al seleccionar una extrusión o un objeto al que se ha conferido perspectiva. En una extrusión, el marcador de punto de fuga indica la profundidad (extrusión paralela) o bien el punto en el que se encontrarían las superficies extruidas si se extendiesen (extrusión de perspectiva). Con el efecto de perspectiva, el marcador indica el punto (o puntos) en que se encontrarían las líneas no paralelas.

En ambos casos, el punto de fuga se indica con una X.



**Eje**

Trayecto lineal hipotético. Los ejes X, Y y Z (anchura, altura y profundidad, respectivamente) definen las coordenadas del eje en el espacio tridimensional. El eje sobre el que gira un objeto constituye su eje de rotación. En CorelDRAW, los ejes de un objeto son paralelos a su cuadro de selección, un cuadro hipotético que aparece englobando a un objeto o un grupo al seleccionar éste.

**Ventana de dibujo**

Ventana que contiene un dibujo realizado en CoreIDRAW. Es posible dibujar en cualquier parte de la ventana de dibujo, pero sólo se imprimirán los objetos que se encuentren en la página de dibujo (señalada por un rectángulo con una sombra).

**Reflejar**

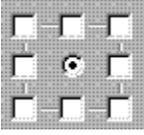
Duplicar un objeto en sentido horizontal, vertical o diagonal.

**Escalar**

Cambiar las dimensiones horizontal y vertical de un objeto en un porcentaje especificado. Es posible escalar objetos proporcionalmente manteniendo la relación entre altura y anchura.

### **Punto de anclaje**

Punto que permanece fijo al estirar, escalar, reflejar o inclinar un objeto. Los nueve puntos de anclaje corresponden a los ocho tiradores del cuadro de selección del objeto más el centro del cuadro de selección, que se muestra con una X.



**Tirador de cambio de posición**

El tirador de cambio de posición forma parte de los controles vectoriales que permiten modificar el aspecto de una distorsión en la ventana de dibujo.

**Silueta**

Efecto especial generado por la adición de líneas concéntricas equidistantes dentro o fuera de los bordes de un objeto. Estas líneas adoptan la forma del contorno del objeto original.

Los espacios entre las líneas de silueta se rellenan con colores que siguen una progresión desde el objeto original hasta la última forma creada. Si el contorno del objeto y el de las formas concéntricas difieren, tiene lugar una segunda progresión de color. La progresión de color para rellenos y contornos puede modificarse. Las progresiones pueden seguir un trayecto hacia la derecha, hacia la izquierda o recto a través del espectro de colores.



