

# **Diseñador de procesos gráficos**

---

Preparación para el Trabajo



**Sexto Semestre**  
**Guía del Alumno**

## **GOBIERNO DEL ESTADO DE GUANAJUATO**

Lic. Diego Sinhue Rodríguez Vallejo  
Gobernador del Estado de Guanajuato

Dra. Yoloxóchitl Bustamante Díez  
Secretario de Educación de Guanajuato

### **SISTEMA AVANZADO DE BACHILLERATO Y EDUCACIÓN SUPERIOR**

Ing. Juan Luis Saldaña López

Director General SABES

Mtra. Rocío Sánchez Valencia

Dirección Académica

Taller de Capacitación para el Trabajo: Diseñador de procesos digitales gráficos

Semestre: Sexto

Prohibida la reproducción o transmisión, total o parcial de esta obra mediante cualquier medio o sistema electrónico o mecánico, incluyendo el fotocopiado, la grabación o cualquier sistema de recuperación y almacenamiento de información, sin autorización escrita del SABES.

Derechos Reservados en Trámite 2015

Edición 2019

# DISEÑO VECTORIAL



Perfil ocupacional:

DISEÑADOR DE PROCESOS DIGITALES GRÁFICOS

Al finalizar el curso el alumno será capaz de; Diseñar, transformar, editar y publicar por medio de composiciones y elementos visuales de ideas, hechos y valores procesados destinados a transmitir mensajes específicos que hacen llegar al público destinatario a través de medios digitales e impresos.

## Diseño Gráfico

Definimos el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. El conjunto de elementos que implican la creación de un diseño, se relacionan como:



**Traza**, delineación de un edificio o de una figura.

**Descripción** de un objeto o cosa, hecho con las palabras.

**Disposición de manchas, colores o dibujos** que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

**Proyecto y plan**, diseño urbanístico.

**Concepción** original de un objeto u obra destinados a la producción en serie, dentro del mundo de la moda, industrial.

**La Forma** de cada uno de estos objetos.

Un diseño es una pieza con un cierto atractivo visual, con personalidad propia y un gran equilibrio estético.

### Ámbitos de aplicación

El diseño se aplica, en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes. Dentro del mundo digital, en toda la red, internet (la web). Diseños de todo el mundo publicitario, revistas, periódicos, libros, manuales (diseño y maquetación). Encontramos diseño en nuestro mobiliario, una silla, un mueble... (Diseño industrial y ergonomía). Divisamos el diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, trailers, y demás efectos especiales.

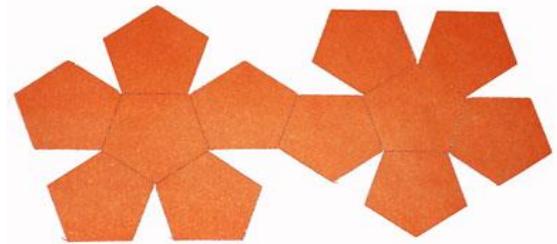
Las posibilidades del diseño gráfico son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados a través del ordenador.

El diseño se podría dividir en tres grupos principales:

**La edición**, diseño de todo tipo de libros, periódicos, y revistas.

**La publicidad**, diseño de carteles publicitarios, anuncios, folletos.

**La identidad**, diseño de una imagen corporativa de una empresa.



## **Arte y diseño: Elementos de la comunicación**

Diseñar se puede considerar un arte, pero no es del todo exacto. Un diseño puede reunir unas ciertas pautas estéticas como para considerarlas obras de arte. En los museos de arte moderno, pueden verse carteles, pinturas o dibujos artísticos, y otros objetos que se crearon para una función especial y específica, en los que puedan incluir el arte en sí.

La belleza de un diseño puede superar en muchas ocasiones, cualquier obra de Arte, por muy preciada que ésta sea, siempre que siga los tres elementos básicos de comunicación:

Un **método** para diseñar, un **objetivo** que comunicar y un **campo visual**.

### **Aspectos básicos**

Los elementos básicos que se deben dominar y tener en cuenta en cualquier diseño:

**Lenguaje Visual:** Saber comunicar el mensaje adecuado, con los recursos oportunos, dependiendo del grupo de personas o público al que vaya dirigido el mensaje.

**Comunicación:** Conocer los procesos de comunicación, para poder captar los mensajes que el diseño ha de comunicar.

**Percepción Visual:** Estar informados, la manera en que las personas vemos y percibimos lo que vemos. Aspectos tan importantes, como nuestro campo visual, el recorrido de la vista, el contraste, la percepción de las figuras, fondos, trayectoria de la luz.

**Administración de recursos:** Conocer todos los recursos de los que se dispone, y aplicarlos lo mejor posible.

### **Estilos y tendencias en el diseño**

En todo proceso de diseño, el diseñador utiliza toda la información posible, retenida en su memoria, para realizar su creación. Una serie de imágenes, signos y demás recursos comunicativos son asociados y entrelazados entre sí dando lugar al diseño.

Las tendencias, son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en si va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras

creaciones. Ahí, entra a formar parte el estilo, como forma de actuar, dando el toque personal al proyecto en curso.

### **El minimalismo: menos, es más**



Definimos el **minimalismo** como una tendencia surgida en Estados Unidos, en la década de los sesenta del siglo pasado. El minimalismo es la sencillez en su máximo esplendor.

Este movimiento marcó profundamente a las bases de creatividad de arquitectos, escultores, pintores, fotógrafos, artistas y diseñadores, incluso a los músicos, a lo largo del siglo XX.

Esta tendencia se utiliza muy a menudo en el diseño, ya que reduce el ruido, los elementos innecesarios, dejando lo importante y fundamental del diseño que se quiere representar.

### **CorelDraw**

Es una aplicación informática de diseño gráfico [vectorial](#), es decir, que usa fórmulas matemáticas en su contenido. Ésta, a su vez, es la principal aplicación de la suite de programas [CorelDraw Graphics Suite](#) ofrecida por la corporación [Corel](#) y que está diseñada para suplir múltiples necesidades, como el dibujo, la maquetación de páginas para impresión y/o la publicación web, todas incluidas en un mismo programa. Sus principales competidores son [Adobe Ilustrador](#) e [Imoscapo](#), éste último de [código abierto](#).

CorelDraw fue lanzado oficialmente en el año de 1989, diseñado por los ingenieros informáticos Michel Bouillon y Pat Beirne de Corel Corporation.



### **Espacio de trabajo**

Antes de comenzar a trazar líneas vectoriales nos tenemos que familiarizar con la terminología y el espacio de trabajo, así te resultara mucho más fácil seguir con los conceptos, procedimientos y ejercicios de ésta guía.

## Terminología y conceptos de CorelDRAW

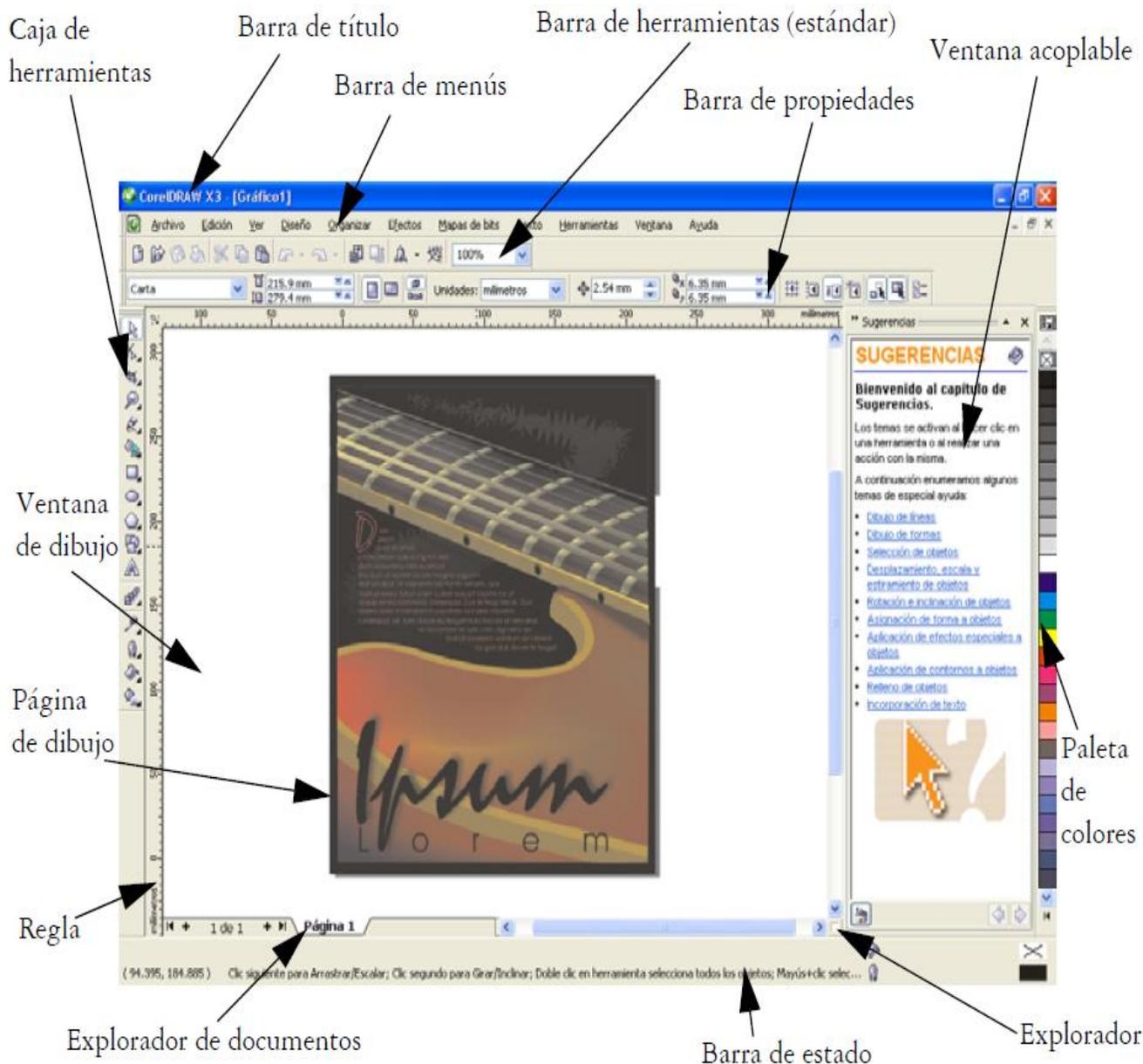
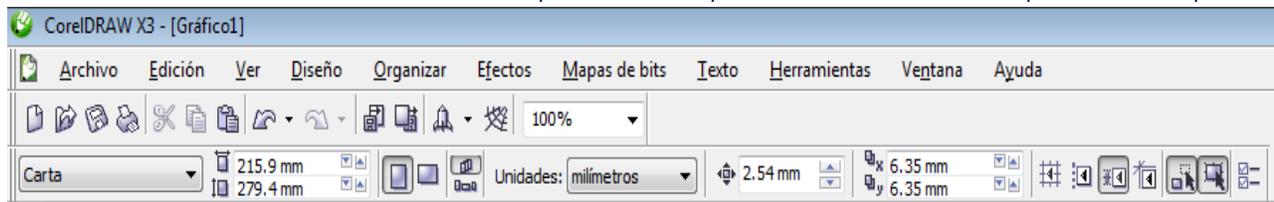
Antes de empezar a utilizar CorelDRAW, le conviene familiarizarse con los términos siguientes.

<b>Término</b>	<b>Descripción</b>
Objeto	Elemento de un dibujo, como una imagen, forma, línea, texto, curva, símbolo o capa.
Dibujo	El trabajo que crea con CorelDRAW: por ejemplo, ilustraciones personalizadas, logotipos, carteles y folletos.
Gráfico vectorial	Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan.
Mapa de bits	Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.
Ventana acoplable	Ventana que contiene los comandos disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.
Menú lateral	Botón que abre un grupo de herramientas o elementos de menú relacionados entre sí.
Texto artístico	Texto al que se pueden aplicar efectos especiales, como sombras.
Texto de párrafo	Tipo de texto al que se pueden aplicar opciones de formato y que puede editarse en grandes bloques.

### Ventana de aplicación de CorelDRAW

Al iniciar el programa se abre la ventana de aplicación, que contiene una ventana de dibujo. El rectángulo del centro de la ventana de dibujo es la página de dibujo, donde se crea el dibujo. Aunque es posible abrir más de una ventana de dibujo, los comandos sólo pueden aplicarse a la ventana de dibujo activa.

A continuación, se ilustra la ventana de aplicación de y encontrarás una descripción de sus partes.



[Video 01 - Partes del Corel](#)

<b>Componente</b>	<b>Descripción</b>
Barra de menús	Área que contiene opciones de menú desplegable.
Barra de propiedades	Barra acoplable con comandos relacionados con la herramienta u objeto activos. Por ejemplo, cuando la herramienta Texto se encuentra activa, la Barra de propiedades de texto muestra comandos para crear y editar texto.
Barra de herramientas	Barra acoplable que contiene accesos directos a comandos de menú u otros.
Barra de título	El área que muestra el título del dibujo abierto.
Reglas	Bordes horizontales y verticales que se utilizan para determinar el tamaño y posición de los objetos de un dibujo.
Caja de herramientas	Barra flotante de herramientas para crear, rellenar y modificar objetos del dibujo.
Ventana de dibujo	El área fuera de la página de dibujo, delimitada por las barras de desplazamiento y los controles de la aplicación.
Página de dibujo	El área rectangular dentro de la ventana de dibujo. Es la zona imprimible del área de trabajo.
Paleta de colores	Barra acoplable que contiene muestras de color.
Ventana acoplable	Ventana que contiene los comandos disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.

## Componente

## Descripción

---

Barra de estado

Área situada en la parte inferior de la ventana de aplicación que contiene información sobre propiedades de objeto como el tipo, tamaño, color, relleno y resolución. La barra de estado también muestra la posición actual del ratón.

---

Explorador de documentos

Área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de aplicación que contiene controles para desplazarse entre páginas y añadir páginas.

---

Explorador

Botón que se encuentra en la esquina inferior derecha y que abre una pantalla más pequeña para facilitar el desplazamiento por el dibujo.

---



Para mostrar u ocultar la barra de estado, haga clic en **Ventana ▶ Barras de herramientas ▶ Barra de estado**.

### Herramientas del espacio de trabajo de CorelDRAW

A los comandos de la aplicación se accede a través de:

- Barra de menús
- Barras de herramientas
- Caja de herramientas
- Barra de propiedades
- Ventanas acoplables.

La barra de propiedades y las ventanas acoplables proporcionan acceso a los comandos relacionados con la herramienta activa o la tarea actual.

La barra de propiedades, las ventanas acoplables, las barras de herramientas y la caja de herramientas pueden abrirse, cerrarse y desplazarse por la pantalla como desee. Muchas herramientas del espacio de trabajo pueden personalizarse según las necesidades del usuario.

### Barra de herramientas estándar

La barra de herramientas estándar, que es la que se muestra de forma predeterminada, contiene botones que sirven de acceso directo a muchos comandos de menú.

Barra de estado es un área situada en la parte inferior de la ventana de aplicación y contiene información sobre propiedades de objeto como el tipo, tamaño, color, relleno y resolución. La barra de estado también muestra la posición actual del ratón.

Explorador de documentos es un área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de aplicación que contiene controles para desplazarse entre páginas y añadir páginas.

Explorador Botón se encuentra en la esquina inferior derecha y que abre una pantalla más pequeña para facilitar el desplazamiento por el dibujo.

	Iniciar un dibujo nuevo
	Abrir un dibujo
	Guardar un dibujo
	Imprimir un dibujo
	Cortar los objetos seleccionados y almacenarlos en el Portapapeles
	Copiar los objetos seleccionados en el Portapapeles
	Pegar el contenido del Portapapeles en un dibujo
	Deshacer una acción
	Restaurar una acción después de deshacerla
	Importar un dibujo
	Exportar un dibujo
	Iniciar aplicaciones Corel
	Acceder al sitio Web Corel Graphics Community
<input type="text" value="100%"/> 	Establecer un nivel de zoom

## Barra de herramientas

## Descripción

Yahoo! Barra de herramientas

Le permite acceder a los servicios de Yahoo.com, como Calendario y Correo, así como utilizar Yahoo! Buscar en Web. Necesita conexión a Internet para utilizar la Barra de herramientas de Yahoo!

Texto

Contiene comandos para alinear y asignar formato a texto.

Zoom

Contiene comandos para aumentar y reducir una página de dibujo. Para ello, permite especificar un porcentaje de la vista original, hacer clic en la herramienta Zoom y seleccionar una visualización de página.

Internet

Contiene comandos para las herramientas relacionadas con Web para crear imágenes cambiantes y publicar en Internet.

Imprimir fusión

Contiene comandos para las opciones de impresión de fusión que combinan texto con un dibujo, por ejemplo la creación y carga de archivos de datos, la creación de campos de datos para texto variable y la inserción de campos de impresión de fusión.

Transformar

Contiene comandos para inclinar, girar y reflejar objetos.

Visual Basic para aplicaciones

Contiene comandos para editar, probar y ejecutar comandos de VBA.

## Barra de propiedades

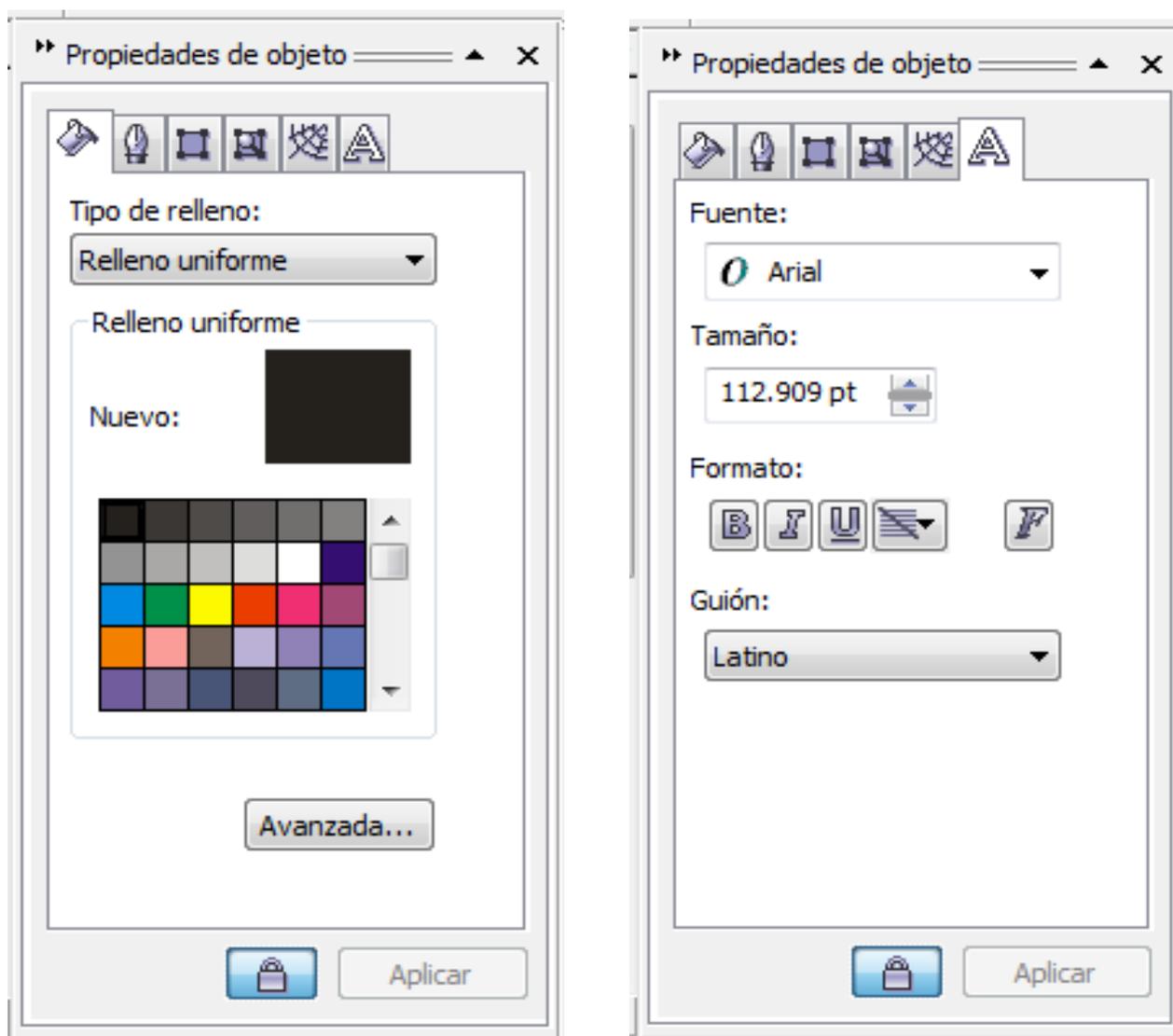
La Barra de propiedades muestra las funciones más habituales relacionadas con la herramienta activa o la tarea actual. Aunque parece una barra de herramientas, el contenido de la Barra de propiedades cambia según la herramienta o tarea.

Por ejemplo, al hacer clic en la herramienta **Texto** de la caja de herramientas, la barra de propiedades sólo muestra comandos relacionados con texto. En el siguiente ejemplo, la barra de propiedades muestra herramientas de texto, formato, alineación y edición. Puedes personalizar el contenido y la posición de la barra de propiedades según tus necesidades.



## Ventanas acoplables

Las ventanas acoplables muestran los mismos tipos de controles que un cuadro de diálogo, como botones de comando, opciones y cuadros de lista. A diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, es posible mantener abiertas las ventanas acoplables mientras se trabaja con un documento, para así poder acceder rápidamente a los comandos y experimentar con distintos efectos.



Las ventanas acoplables pueden estar acopladas o flotantes. Al acoplar una ventana acoplable, ésta se fija al borde de la ventana de aplicación. Al desacoplarla, ésta se separa de otros componentes del espacio de trabajo para poder desplazarla fácilmente. También es posible contraer las ventanas acoplables para ahorrar espacio en pantalla. Si abres varias ventanas acoplables, normalmente aparecen anidadas, y sólo una se ve en su totalidad. Puedes visualizar rápidamente una ventana acoplable que no esté a la vista, con tan sólo hacer clic en la pestaña de la ventana.

## Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre los objetos seleccionados (como color, tipo de relleno y contorno, la posición del cursor y los comandos relacionados).

Herramienta	Descripción
	La herramienta <b>Selección</b> permite seleccionar, inclinar, girar y modificar el tamaño de los objetos.
	La herramienta <b>Forma</b> permite modificar la forma de los objetos.
	La herramienta <b>Pincel Deformador</b> permite distorsionar un objeto vectorial arrastrando el cursor a lo largo de su contorno.
	El <b>Pincel Agreste</b> permite distorsionar el contorno de los objetos vectoriales arrastrando el cursor a lo largo del contorno.
	La herramienta <b>Transformación libre</b> permite transformar un objeto utilizando las herramientas <b>Rotación libre</b> , <b>Rotación con ángulo</b> , <b>Escala</b> e <b>Inclinación</b> .
	La herramienta <b>Recortar</b> permite eliminar las partes que no necesite del dibujo.
	La herramienta <b>Cuchillo</b> permite cortar los objetos.
	La herramienta <b>Borrador</b> permite eliminar partes del dibujo.
	La herramienta <b>Eliminar segmento virtual</b> permite borrar partes de objetos que se encuentran entre intersecciones.
	La herramienta <b>Zoom</b> permite cambiar el nivel de aumento de la ventana de dibujo.
	La herramienta <b>Mano</b> permite controlar la parte del dibujo visible en la ventana de dibujo.



La herramienta **Mano alzada** permite dibujar segmentos de líneas y curvas.



La herramienta **Bézier** permite dibujar curvas segmento a segmento.



La herramienta **Medios artísticos** proporciona acceso a las herramientas **Pincel**, **Diseminador**, **Pluma caligráfica** y **Presión**.



La herramienta **Pluma** permite dibujar curvas segmento a segmento.



La herramienta **Polilínea** permite dibujar líneas y curvas en modo de previsualización.



La herramienta **Curva de 3 puntos** permite dibujar una curva a partir de la definición de tres puntos: inicial, central y final.



La herramienta **Conexión interactiva** permite unir dos objetos mediante una línea.



La herramienta **Cotas** permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, inclinadas y angulares.



La herramienta **Relleno inteligente** le permite crear objetos a partir de áreas demarcadas y a continuación aplicar un relleno a dichos objetos.



La herramienta **Dibujo inteligente** convierte los trazos a mano alzada en formas básicas y curvas suavizadas.



La herramienta **Rectángulo** permite dibujar rectángulos y cuadrados.



La herramienta **Rectángulo de 3 puntos** le permite dibujar rectángulos sesgados.



La herramienta Elipse permite dibujar elipses y círculos.



La herramienta Elipse de 3 puntos le permite dibujar elipses sesgadas.



La herramienta Polígono permite dibujar polígonos y estrellas simétricos.



La herramienta Estrella le permite dibujar estrellas perfectas.



La herramienta Estrella compleja le permite dibujar estrellas complejas con lados que se intersectan.



La herramienta Papel gráfico permite dibujar una cuadrícula de líneas similar a la del papel gráfico.



La herramienta Espiral permite dibujar espirales simétricas y logarítmicas.



La herramienta Formas básicas permite elegir entre una serie de formas, como una estrella de seis puntas, una cara sonriente o un triángulo rectángulo.



La herramienta Formas de flecha permite dibujar flechas con distintas formas, direcciones y números de puntas.



La herramienta Formas de diagrama de flujo permite dibujar símbolos de diagramas de flujo.



La herramienta Formas de orla permite dibujar formas de cintas y explosiones.



La herramienta Formas de notas permite dibujar notas y etiquetas.



La herramienta **Texto** permite escribir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o de párrafo.

---



La herramienta **Mezcla interactiva** permite mezclar dos objetos.

---



La herramienta **Silueta interactiva** permite aplicar una silueta a un objeto.

---



La herramienta **Distorsión interactiva** permite aplicar una distorsión Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino a un objeto.

---



La herramienta **Sombra interactiva** permite aplicar una sombra a un objeto.

---



La herramienta **Envoltura interactiva** permite arrastrar los nodos de la envoltura para distorsionar un objeto.

---



La herramienta **Extrusión interactiva** permite aplicar la ilusión de profundidad a los objetos.

---



La herramienta **Transparencia interactiva** permite aplicar transparencias a los objetos.

---



La herramienta **Cuentagotas** permite seleccionar y copiar propiedades de objeto, como relleno, grosor de contorno, tamaño y efectos, de un objeto de la ventana de dibujo.

---



La herramienta **Bote de pintura** permite aplicar propiedades de objeto, como relleno, grosor de contorno, tamaño y efectos, a un objeto de la ventana de dibujo tras haberlas seleccionado con la herramienta **Cuentagotas**.

---



La herramienta **Contorno** permite definir las propiedades del contorno.

---



La herramienta **Relleno** permite definir las propiedades de relleno.

---



La herramienta **Relleno interactivo** permite aplicar distintos rellenos.

---



La herramienta **Relleno interactivo de malla** permite aplicar una cuadrícula de malla a un objeto.

---

## Menús laterales

### Menú lateral

### Descripción

Edición de formas



Permite acceder a las herramientas **Forma**, **Pincel deformador**, **Pincel agreste** y **Transformación libre**.

Herramienta Recortar



Permite acceder a las herramientas **Recortar**, **Cuchillo**, **Borrador** y **Eliminar segmento virtual**.

Zoom



Permite acceder a las herramientas **Zoom** y **Mano**.

Curva



Permite acceder a las herramientas **Mano libre**, **Bézier**, **Medios artísticos**, **Pluma**, **Polilínea**, **Curva de 3 puntos**, **Conexión interactiva** y **Cotas**.

Herramientas inteligentes



Permite acceder a las herramientas **Relleno inteligente** y **Dibujo inteligente**.

Rectángulo



Permite acceder a las herramientas **Rectángulo** y **Rectángulo de 3 puntos**.

---

Elipse 

Permite acceder a las herramientas Elipse y Elipse de 3 puntos.

---

Objeto 

Permite acceder a las herramientas Polígono, Estrella, Estrella compleja, Papel gráfico y Espiral.

---

Perfect Shapes™ 

Permite acceder a las herramientas Formas básicas, Formas de flecha, Formas de diagrama de flujo, Formas de orla y Formas de notas.

---

Herramientas interactivas 

Permite acceder a las herramientas Mezcla interactiva, Contorno interactivo, Distorsión interactiva, Sombra interactiva, Envoltura interactiva, Extrusión interactiva y Transparencia interactiva.

---

Cuentagotas 

Permite acceder a las herramientas Cuentagotas y Bote de pintura.

---

Contorno 

Permite acceder a los cuadros de diálogo Pluma del contorno y Color del contorno, a una selección de contornos de diferentes grosores y a la ventana acoplable Color.

---

Relleno 

Permite acceder a la ventana acoplable Color, y a los cuadros de diálogo Color de relleno, Relleno degradado, Relleno de patrón, Relleno de textura y Relleno PostScript®.

---

Relleno interactivo 

Permite acceder a las herramientas Relleno interactivo y Relleno interactivo de malla.

---

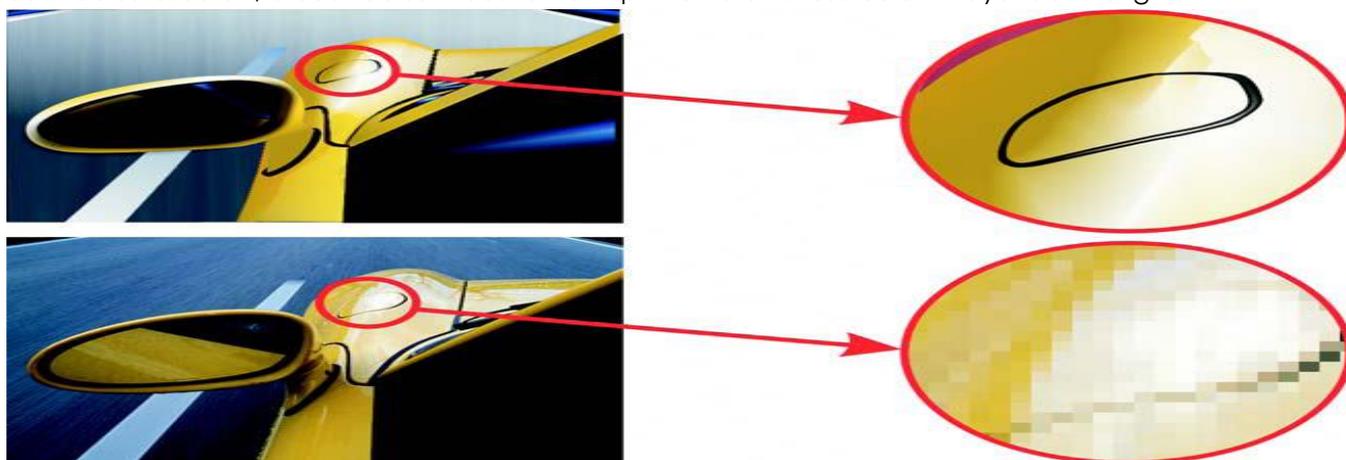
## Acerca de gráficos vectoriales y mapas de bits

Los dos tipos principales de gráficos de PC son:

- Gráficos vectoriales
- Mapas de bits.

Los gráficos vectoriales se componen de líneas y curvas, y se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición, longitud y dirección en la que se dibujan las líneas. Los gráficos vectoriales resultan ideales para logotipos e ilustraciones, porque son independientes de la resolución y pueden escalarse a cualquier tamaño, o imprimirse y visualizarse a cualquier resolución, sin perder detalles ni calidad. Además, con los gráficos vectoriales puede producir contornos nítidos y claros.

Los mapas de bits, también conocidos como imágenes ráster, se componen de cuadrados diminutos que reciben el nombre de píxeles; cada píxel se asigna a una ubicación en la imagen y contiene valores de color numéricos. Los mapas de bits resultan excelentes para fotografías y dibujos digitales porque reproducen muy bien las gradaciones de color. Los mapas de bits son dependientes de la resolución. Es decir, representan un número fijo de píxeles. Si bien tienen muy buen aspecto en su tamaño real, puede que se muestren dentados o pierdan calidad de imagen cuando se escalan, o cuando se muestran o imprimen a una resolución mayor de la original.



## Inicio y apertura de dibujos

CorelDRAW te permite empezar a dibujar en una página en blanco, en una plantilla o a partir de un dibujo existente. La página en blanco da libertad para especificar todos los aspectos de un dibujo. La plantilla proporciona un punto de partida que otorga plena libertad de personalización al usuario. Si el dibujo se basa en otro existente, pueden utilizarse de nuevo los objetos y las configuraciones de página. CorelDRAW te permite abrir dibujos existentes guardados en distintos formatos de archivo. Sin embargo, quizá no puedas abrir ciertos archivos, dependiendo de su tipo y contenidos. En tales casos, puedes probar a importar los archivos como objetos en un dibujo abierto. Si el dibujo que deseas abrir es de una versión anterior de CorelDRAW y contiene texto en un idioma distinto al del sistema operativo, puede elegir una configuración de página de códigos para asegurarse de que el texto se convierta correctamente a caracteres Unicode®. La configuración de página de códigos ayuda a mostrar correctamente el texto que hay fuera de la ventana de dibujo, palabras clave, nombres de archivo y entradas de texto de las ventanas acoplables **Administrador de objetos** y **Administrador de datos del objeto**. Para mostrar correctamente el texto en la ventana de dibujo, es necesario utilizar ajustes de codificación.

## Para iniciar CoreIDRAW

- Haga clic en Inicio ► Todos los programas ► CoreIDRAW Graphics Suite X3 ► CoreIDRAW X3.

## Para iniciar un dibujo

Para	Realice lo siguiente
Empezar un dibujo en una página en blanco	Haga clic en Archivo ► Nuevo.

Para	Realice lo siguiente
Empezar un dibujo a partir de una plantilla	Haga clic en Archivo ► Nuevo con plantilla, haga clic en la ficha correspondiente a la categoría de plantilla que desee y elija una plantilla.



Al empezar un dibujo en una página en blanco, el dibujo se basa en la plantilla predeterminada de CoreIDRAW (CoreIDRAW.cdt).



Para especificar un estilo de diseño (plantilla), haga clic en Diseño ► Preparar página, haga clic en Diseño en la lista de categorías y elija un estilo de diseño del cuadro de lista Diseño.

## Para abrir un dibujo

1. Haz clic en el menú **Archivo** ► **Abrir**.
2. Elije la carpeta en la que está almacenado el dibujo.
3. Haz clic en el nombre de un archivo.
4. Para asegurarte de que abres el dibujo que deseas, activa la casilla de selección **Previsualización** para ver una miniatura del dibujo.
5. Haz clic en **Opciones** para mostrar opciones e información de archivo adicionales.
6. Haz clic en **Abrir**.

[Video 02 – Como abrir un documento](#)

[Video 03 – Como abrir varios documentos](#)

## Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones

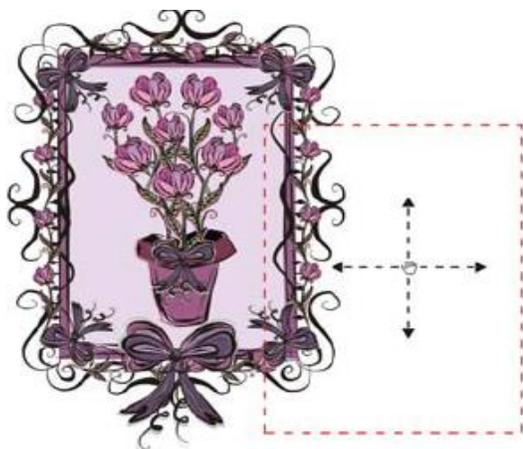
Puedes deshacer las acciones que realices en un dibujo, empezando por la más reciente. Si no te satisface el resultado de deshacer una acción, puedes rehacerla. Si descartas los cambios y recuperas la última versión guardada del dibujo, también puedes suprimir una o más acciones. Determinadas acciones aplicadas a los objetos, como estiramiento, relleno, desplazamiento y rotación, pueden repetirse para crear un efecto visual reforzado. La personalización de la configuración de deshacer permite aumentar o reducir el número de acciones que se pueden deshacer y rehacer.

## Para deshacer, rehacer y repetir las acciones

Para	Realice lo siguiente
Deshacer una acción	Haga clic en Edición ▶ <b>Deshacer</b> .
Rehacer una acción	Haga clic en Edición ▶ <b>Rehacer</b> .
Deshacer o rehacer una serie de acciones	Haga clic en <b>Herramientas</b> ▶ <b>Ventana acoplable</b> <b>Deshacer</b> . Elija la primera de todas las acciones que desee deshacer, o la última acción que quiera rehacer.
Descartar cambios y recuperar la última versión guardada de un dibujo	Haga clic en <b>Archivo</b> ▶ <b>Descartar cambios</b> .
Repetir una acción	Haga clic en Edición ▶ <b>Repetir</b> .

### Aplicación de zoom y visualización panorámica

Puedes cambiar la visualización de un dibujo si lo amplías para acercarlo, o lo reduces para ver una mayor superficie. Puedes experimentar con una variedad de opciones de zoom para determinar la cantidad de detalles que necesitas. Otra forma de visualizar áreas específicas del dibujo consiste en aplicar la visualización panorámica. Si trabajas con un alto nivel de ampliación o con dibujos de gran tamaño es posible que no vea todo el dibujo. La visualización panorámica permite mostrar áreas que no aparecen al desplazar la página por la ventana de dibujo.



*Puede utilizar la herramienta Mano para realizar una panorámica de una imagen de gran tamaño y mostrar áreas determinadas.*

Puede aumentar y disminuir mientras realiza una panorámica. Esto le ahorrará tener que alternar entre ambas herramientas.

## Para aplicar zoom

- 1 Abra el menú lateral **Zoom**  y haga clic en la herramienta **Zoom** .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Aumentar** 
  - **Zoom para reducir** 
  - **Zoom de la selección** 
  - **Zoom sobre todos los objetos** 
  - **Zoom sobre la página** 
  - **Zoom sobre la anchura de página** 
  - **Zoom sobre la altura de página** 



El botón **Zoom de la selección** sólo está disponible si hay uno o más objetos seleccionados antes de abrir el menú lateral **Zoom**.



Si no está editando texto, también puede acceder a la herramienta **Zoom** presionando la tecla **Z**.

Asimismo, puede aumentar la imagen haciendo doble clic o arrastrando el cursor en cualquier punto de la ventana de dibujo con la herramienta **Mano** .

## Para aplicar panorámica a la ventana de dibujo

- 1 Abra el menú lateral **Zoom**  y haga clic en la herramienta **Mano** .
- 2 Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que se muestre el área que desee visualizar.



Si no está editando texto, también puede acceder a la herramienta **Mano** presionando la tecla **H**.

Si desea ver de forma panorámica la ventana de dibujo mientras aumenta su tamaño de visualización, haga clic en el botón **Explorador**  situado en la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo o presione la tecla **N**. Arrastre el cursor en cruz por la ventana emergente **Explorador**.

Puede centrar rápidamente la página de la ventana de dibujo haciendo doble clic en la herramienta **Zoom** de la caja de herramientas.



*Por medio del Explorador, puede visualizar cualquier parte de un dibujo sin tener que reducir la imagen.*

[Video 05 – Como utilizar la herramienta zoom](#)

## Almacenamiento de dibujos

La opción preestablecida es que los dibujos se guardan en el formato de archivo CorelDRAW (CDR) y son compatibles con la última versión de la aplicación. Puedes también guardar un dibujo de modo que sea compatible con una versión anterior de **CorelDRAW**. Puedes guardar el dibujo en otros formatos de archivo vectoriales también. Si deseas utilizar el dibujo en otra aplicación, es necesario que lo almacenes en un formato de archivo que admita la otra aplicación. La aplicación te permite asignar notas, palabras clave y miniaturas a los dibujos para que sea posible encontrarlos más fácilmente. Si tus dibujos van a utilizarse en Internet, puedes hacer que la aplicación reemplace automáticamente los espacios del nombre de archivo con barras de subrayado, para evitar posibles problemas en la visualización. Si tu dibujo va a ser visualizado en un sistema que no cuenta con todas las fuentes empleadas en el dibujo, puedes incorporar todas las fuentes para asegurarse de que el texto se mostrará tal y como se creó originalmente. También es posible guardar determinados objetos seleccionados de un dibujo. Para dibujos de gran tamaño, almacenar únicamente los objetos seleccionados reduce el tamaño de archivo, lo que permite reducir el tiempo de carga del dibujo.

### Para guardar un dibujo

1. Haz clic en el Menú **Archivo** ► **Guardar como**.
2. Escribe un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
3. Elige la carpeta donde deseas almacenar el archivo.

Si deseas que el dibujo sea compatible con una versión previa de CorelDRAW, selecciona la versión en el cuadro de lista **Versión**.

Si deseas guardar el dibujo en un formato de archivo vectorial que no sea CorelDRAW (CDR), selecciona un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.

4. Haz clic en **Opciones**, especifica la configuración que deseas y haz clic en **Guardar**.

### También es posible

Guardar notas o palabras clave con el archivo	Escriba las notas o palabras clave en el cuadro correspondiente.
Elegir qué miniatura se adjuntará a un dibujo	Elija una opción en el cuadro de lista <b>Miniatura</b> .
Utilizar un nombre de archivo adecuado para Web	Active la casilla de activación <b>Nombres_de_archivo_para_Web</b> .



Si se guarda un dibujo en una versión anterior de CorelDRAW, se pueden perder ciertos efectos que no estaban disponibles en dicha versión de la aplicación.



Si desea guardar los cambios realizados en un dibujo previamente almacenado, haga clic en **Archivo** ► **Guardar**.

### Para guardar sólo los objetos seleccionados

1. Selecciona los objetos.
2. Haz clic en el Menú **Archivo** ► **Guardar como**.
3. Haz clic en **Opciones**.
4. Activa la casilla de selección **Sólo lo seleccionado**.
5. Elige la carpeta donde desea almacenar el archivo.
6. Escribe un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
7. Haz clic en **Guardar**.

[Video 04 – Como guardar un documento](#)

## Cierre de dibujos y salida de CoreIDRAW

Puedes cerrar uno o todos los dibujos abiertos en el momento que desees antes de salir de CoreIDRAW.

### Para cerrar dibujos

Para	Realice lo siguiente
Cerrar un dibujo	Haga clic en Archivo ▶ Cerrar.
Cerrar todos los dibujos abiertos	Haga clic en Ventana ▶ Cerrar todo.

### Para salir de CoreIDRAW

- Haga clic en Archivo ▶ Salir.



Para salir de CoreIDRAW, también puede presionar Alt + F4.

## Operaciones con líneas, contornos y pinceladas



En CoreIDRAW puedes añadir líneas y pinceladas por medio de diversas técnicas y herramientas. Después de dibujar líneas o aplicar pinceladas a las líneas, puedes asignar diferentes formatos a estos elementos. También puedes dar formato a los contornos que rodean a los objetos. CoreIDRAW ofrece objetos preestablecidos que puedes diseminar en una línea. Puedes asimismo crear líneas de flujo y de cotas en sus dibujos. También puede dibujar líneas utilizando el reconocimiento de forma.

### Dibujo de líneas

*Una línea es un trayecto entre dos puntos.*

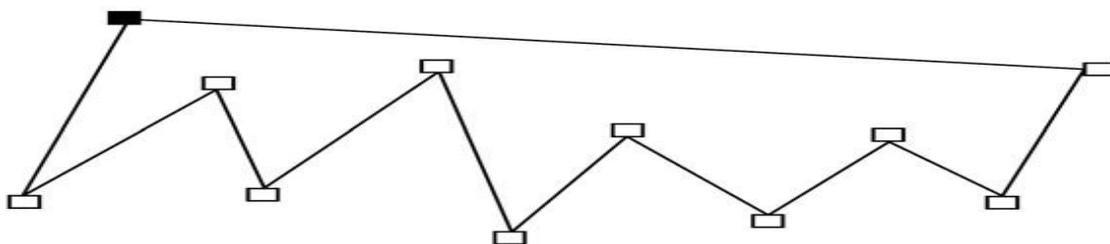
Las líneas pueden consistir de varios segmentos, y éstos pueden ser curvos o rectos. Los segmentos de la línea están conectados por nodos, que se representan por medio de pequeños cuadrados. CoreIDRAW proporciona numerosas herramientas que te permiten dibujar líneas curvas y rectas, así como líneas que contienen tanto segmentos curvos como rectos.

### Herramientas Mano alzada y Polilínea

Las herramientas **Mano alzada** y **Polilínea** te permiten dibujar líneas a mano alzada como si estuvieras haciendo bocetos en un cuaderno. Si te equivocaras mientras dibujas, puedes borrar la parte en cuestión inmediatamente y seguir dibujando. A la hora de dibujar líneas o segmentos rectos, los puedes restringir a líneas rectas verticales u horizontales. La herramienta **Mano alzada** te permite controlar la suavidad de la línea curva que está dibujando, así como añadir segmentos a una línea existente. A su vez, la herramienta **Polilínea** es la más adecuada para dibujar rápidamente una línea compleja que conste de segmentos curvos y rectos.

### Herramientas Bézier y Pluma

Las herramientas **Bézier** y **Pluma** te permiten dibujar líneas segmento a segmento, colocando cada nodo con precisión y controlando la forma de cada segmento curvo. Si utilizas la herramienta **Pluma**, puede previsualizar los segmentos de la línea que estás dibujando.



Para dibujar líneas con varios segmentos, utilice la herramienta **Bézier**  
 Haz clic cada vez que quieras que la línea cambie de dirección.

## Herramienta Curva de 3 puntos

La herramienta **Curva de 3 puntos** te permite dibujar líneas curvas sencillas especificando su anchura y altura. Esta herramienta se utiliza para crear formas en arco rápidamente, sin tener que manipular nodos.



Puede dibujar una línea curva especificando su anchura (izquierda) y a continuación su altura, y haciendo clic en la página (derecha).

## Herramienta Dibujo inteligente

La herramienta **Dibujo inteligente** te permite utilizar el reconocimiento de forma para dibujar líneas rectas y curvas.

[Video 39 – Como dibujar con la herramienta inteligente](#)

## Utilización de nodos y tiradores de control

Algunas líneas tienen nodos y tiradores de control que se pueden manipular al dibujar para dar forma a las líneas.

## Dibujo de líneas con la herramienta Mano alzada

- 1 Abra el menú lateral Curva , y haga clic en la herramienta Mano alzada .
- 2 Realice una de las siguientes acciones:

### Para

### Realice lo siguiente

---

Dibujar una línea curva

Haga clic en el punto donde debe comenzar la línea curva, y arrastre.

---

Dibujar una línea recta

Haga clic en el punto donde debe comenzar la línea y luego en el punto donde debe finalizar.

---

Determinar la suavidad de una línea curva	Escriba un valor en el cuadro <b>Suavizado mano alzada</b> de la barra de propiedades. Cuanto mayor sea el valor, más suave será la curva.
Añadir segmentos de línea a una línea existente	Haga clic en el nodo final de una línea seleccionada y a continuación haga clic en el punto en que debe finalizar el nuevo segmento.
Crear una forma cerrada a partir de dos o más líneas conectadas	En una línea que contenga dos segmentos, haga clic en el nodo final y a continuación haga clic en el nodo inicial.



Puede restringir una línea creada con la herramienta **Mano alzada** a un ángulo predefinido, denominado ángulo de restricción, si mantiene presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor. Esta función es muy útil a la hora de dibujar líneas verticales y horizontales.

Para borrar una parte de una línea curva a mano alzada, mantenga presionada la tecla **Mayús** y arrastre el cursor hacia atrás sobre la línea antes de soltar el botón del ratón.

## Dibujo de líneas con la herramienta Mano alzada

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Polilínea** .
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
  - Para dibujar un segmento recto, haga clic donde desea que comience el segmento de la línea y haga clic donde desea que termine.
  - Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde deba comenzar el segmento, y arrastre en la página de dibujo.

Puede añadir cuantos segmentos desee, y alternar entre segmentos curvos y rectos.

- 3 Haga doble clic para terminar la línea.



Puede cerrar un objeto abierto haciendo clic en el botón **Cerrar automáticamente curva**  de la barra de propiedades.

[\*Video 38 – Como dibujar con la herramienta mano alzada\*](#)

## Dibujo de líneas con la herramienta Bézier

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Bézier** .
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
  - Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde desee situar el primer nodo, y arrastre el tirador de control hasta donde desee situar el siguiente nodo. Suelte el botón del ratón, y arrastre el tirador de control para crear la curva.
  - Para dibujar un segmento recto, haga clic donde deba comenzar el segmento de la línea, y a continuación haga clic donde deba terminar.Puede añadir todos los segmentos que desee.
- 3 Presione la **barra espaciadora** para terminar la línea.

[\*Video 43 – Como dibujar con la herramienta Bézier\*](#)

### También es posible

---

Dibujar un segmento curvo seguido de un segmento recto

Dibuje un segmento curvo, haga doble clic en el nodo final, y haga clic donde deba terminar el segmento recto.

---

Dibujar un segmento recto seguido de un segmento curvo

Dibuje un segmento recto Haga clic en el extremo del segmento, arrastre hasta donde desee, y suelte el botón del ratón. Arrastrar para dibujar una curva.

---

Cambiar el ángulo de la curva para preestablecer los incrementos según realiza su dibujo.

A la vez que mantiene presionado Ctrl, arrastre un tirador de control.

---

## Dibujo de líneas con la herramienta Pluma

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Pluma** .
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
  - Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde desee situar el primer nodo, y arrastre el tirador de control hasta donde desee situar el siguiente nodo. Suelte el botón del ratón, y arrastre el tirador de control para crear la curva que desee.
  - Para dibujar un segmento recto, haga clic donde deba comenzar el segmento de la línea, y a continuación haga clic donde deba terminar.



Puede añadir cuantos segmentos desee, y alternar entre segmentos curvos y rectos. Para obtener más información sobre cómo alternar segmentos curvos y rectos, consulte “Dibujo de líneas con la herramienta Bézier” en la página 55.

- 3 Haga doble clic para terminar la línea.

### También es posible

Previsualizar una línea mientras dibuja

Active el Modo de previsualización de la barra de propiedades. Haga clic en la página de dibujo y suelte el botón del ratón. Mueva el ratón y haga clic para terminar la línea.

Añadir un nodo a una línea

Active el botón Añadir/Eliminar automáticamente  de la barra de propiedades. Sitúe el cursor en el punto de la línea donde desee añadir un nodo, y haga clic cuando el cursor pase al estado Añadir nodo .

Eliminar un nodo de la línea

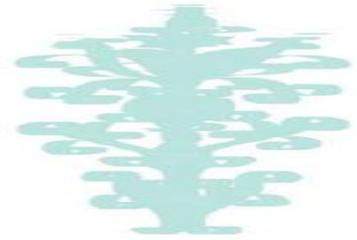
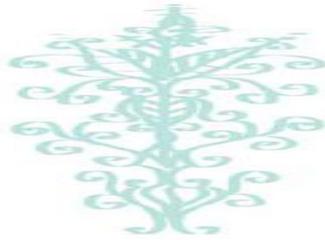
Sitúe el cursor sobre un nodo, y haga clic cuando el cursor pase al estado Eliminar nodo .

### Para dibujar una curva especificando su anchura y altura

- 1 Abra el menú lateral Curva , y haga clic en la herramienta curva de 3 puntos .
- 2 Haga clic en el punto donde debe comenzar la curva y luego en el punto donde debe finalizar.
- 3 Suelte el botón del ratón y haga clic en el punto en el que desee que esté el centro de la curva.

### Dibujo de líneas caligráficas, sensibles a la presión y preestablecidas

CorelDRAW te permite simular el efecto de una pluma caligráfica al dibujar líneas. El grosor de las líneas caligráficas varía en función de la dirección de la línea y el ángulo de la plumilla. De modo predeterminado, las líneas caligráficas se muestran como formas cerradas dibujadas con un lápiz. El grosor de una línea caligráfica se puede controlar cambiando el ángulo de la línea con respecto al ángulo de pluma caligráfica elegido. Por ejemplo, cuando dibuje una línea perpendicular al ángulo de pluma caligráfica, la línea tendrá el grosor máximo especificado por la anchura de la pluma. Sin embargo, las líneas dibujadas con el ángulo de pluma caligráfica tienen poco o ningún grosor.



*Una pluma caligráfica permite dibujar líneas de diversos grosores.*

CorelDRAW te permite crear líneas que varían de grosor en función de la presión. Este efecto se logra con el ratón o mediante una tableta gráfica y una pluma sensible a la presión. Ambos métodos producen líneas con bordes curvos y anchuras variables a lo largo de un trayecto. Si deseas obtener información sobre el uso de una pluma sensible a la presión con una tableta gráfica, consulte las instrucciones del fabricante.



*Una flor dibujada utilizando tres trazos de medios artísticos diferentes: líneas caligráficas (izquierda), líneas sensibles a la presión (centro) y líneas preestablecidas planas (derecha).*

CorelDRAW te proporciona líneas preestablecidas que permiten crear trazos gruesos con diversas formas. Después de dibujar una línea caligráfica o preestablecida, puedes aplicar un relleno como haría con cualquier otro objeto.

[Video 40 – Como dibujar con medios artísticos preestablecidos](#)

## Para dibujar una línea caligráfica

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Pluma caligráfica**  de la barra de propiedades.  
Si desea establecer la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la herramienta Medios artísticos** de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de pluma caligráfica** de la barra de propiedades.  
Si desea suavizar los bordes de la línea, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
- 4 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.



La anchura que defina será la máxima de la línea. La anchura real de la línea dependerá del ángulo que dibuje con respecto al ángulo de pluma caligráfica.



Para acceder a las líneas caligráficas, también puede hacer clic en **Efectos** ► **Medios artísticos** y especificar la configuración que desee en la ventana acoplable **Medios artísticos**.

## Para dibujar una línea sensible a la presión

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Presión**  de la barra de propiedades.  
Si utiliza el ratón, presione las teclas **Flecha arriba** o **Flecha abajo** para simular cambios en la presión de la pluma y determinar la anchura de la línea.
- 3 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.  
Si desea cambiar la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la herramienta Medios artísticos** de la barra de propiedades.



La anchura que defina representará la anchura máxima de la línea. La anchura real dependerá de la cantidad de presión que aplique.



Para acceder a las líneas sensibles a la presión, también puede hacer clic en **Efectos ▶ Medios artísticos**.

## Para dibujar una línea preestablecida

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Preestablecido**  de la barra de propiedades.
- 3 Elija una forma de línea preestablecida en el cuadro de lista **Lista de trazos preestablecidos**.  
Si desea suavizar los bordes de la línea, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
- 4 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.  
Si desea establecer la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la herramienta Medios artísticos** de la barra de propiedades.

### Formato de líneas y contornos

Las líneas reciben el mismo tratamiento que los contornos de formas cerradas, como elipses y polígonos. Se puede cambiar el aspecto tanto de líneas como de contornos utilizando los controles del cuadro de diálogo de la **Pluma del contorno**, la página **Contorno** de la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, y la barra de propiedades. Por ejemplo, se puede especificar el color, anchura, y estilo de líneas y contornos, se puede seleccionar un estilo de esquina para controlar la forma de la esquina en las líneas y seleccionar un estilo de extremo de línea para cambiar el aspecto de los puntos finales de una línea. La opción predeterminada es que el contorno se aplique sobre el relleno de un objeto, pero puede aplicarse detrás del relleno, de modo que el relleno se superponga al contorno. También se puede enlazar el grosor del contorno al tamaño de un objeto,

de modo que el contorno aumente según aumenta el tamaño del objeto, y disminuya según disminuye el tamaño del objeto. Cuando un objeto contiene líneas que se cruzan en ángulos agudos, se puede establecer el límite de esquinado para determinar su forma de esquina. Las esquinas que tengan ángulos superiores al límite de esquinado aparecen en punta (en esquina); las esquinas que tengan ángulos inferiores al límite de esquinado se biselan (se recortan). Se pueden crear contornos caligráficos. El grosor de un contorno caligráfico varía, lo que crea el efecto de un dibujo hecho a mano. Además de esto, también es posible añadir puntas de flecha a las líneas y curvas. Se pueden crear nuevas puntas de flecha y modificar las existentes. Las propiedades predeterminadas de líneas y contornos para cada nuevo objeto que se dibuje son las siguientes:

- Grosor muy fino
- Color negro CMYK
- Línea continúa
- Estilos de esquina cuadrada y de extremo de línea
- Sin aplicación de puntas de flecha
- Contorno aplicado sobre el relleno de un objeto
- Contorno no enlazado al tamaño de un objeto.

## Para especificar la configuración de líneas y contornos

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta **Contorno**  y haga clic en el botón del cuadro de diálogo **Pluma del contorno** .
- 3 Abra el selector de color y haga clic en un color.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.
- 5 Seleccione un estilo de línea en el cuadro **Estilo**.

### También es posible

Configurar la forma de las esquinas	En el área <b>Esquinas</b> , seleccione un estilo de esquina.
Configurar el aspecto de los puntos finales en trayectos abiertos	Seleccione un estilo de extremo de línea en el área <b>Extremo de líneas</b> .
Aplicar un contorno detrás del relleno de un objeto	Active la casilla de selección <b>Detrás del relleno</b> .
Enlazar el grosor del contorno al tamaño de un objeto	Active la casilla de selección <b>Escalar con imagen</b> .

## También es posible

Crear un estilo de línea

Haga clic en **Editar estilo** y desplace el deslizador del cuadro de diálogo **Editar estilo de línea**. Si hace clic en los cuadros de la izquierda del deslizador, puede especificar la ubicación y frecuencia de los puntos en el nuevo estilo de línea que cree.

Editar un estilo de línea

Elija un estilo de línea en el cuadro de lista **Estilo** y haga clic en **Editar estilo**. Cree un estilo de línea en el cuadro de diálogo **Editar estilo de línea** y haga clic en **Reemplazar**.

Configurar el límite de esquinado

Escriba un valor en el cuadro **Límite de esquinado**.



Se puede acceder rápidamente al cuadro de diálogo **Pluma del contorno** haciendo clic en el icono **Contorno** de la barra de estado.

Se puede asimismo cambiar la anchura del contorno de un objeto seleccionado escribiendo un valor en el cuadro **Anchura de contorno** de la barra de propiedades.

## Para crear un contorno caligráfico

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta **Contorno**  y haga clic en el botón del cuadro de diálogo **Pluma del contorno** .
- 3 En el área **Esquinas**, active un estilo de esquina.
- 4 En el área **Caligrafía**, escriba un valor en el cuadro **Estirar** para cambiar el grosor de la plumilla.

El rango de valores es de 1 a 100, siendo 100 la opción predeterminada. Si se reducen los valores, las plumillas cuadradas se vuelven rectangulares, y las plumillas redondas se vuelven ovaladas, lo que crea un efecto caligráfico aún más pronunciado.

- 5 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo** para cambiar la orientación de la pluma en relación a la superficie de dibujo.



Para volver a establecer los valores originales de **Estirar** y **Ángulo**, haga clic en **Predeterminada**.

Se puede asimismo ajustar los valores de **Estirar** y **Ángulo** arrastrando en el cuadro de previsualización **Forma de la plumilla**.

## Para añadir una punta de flecha

- 1 Seleccione una línea o una curva.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta **Contorno**  y haga clic en el botón **Cuadro de diálogo Pluma del contorno** .
- 3 En el área **Flechas**, abra el selector de **flecha inicial** y haga clic en una forma de final de línea.
- 4 Abra el selector de **flecha final** y haga clic en una forma de final de línea.

### Copia, conversión y eliminación de contornos

CorelDRAW te permite copiar propiedades del contorno en otros objetos. Se puede asimismo convertir un contorno en un objeto, y se puede eliminar un contorno. Si se convierte un contorno en un objeto, se crea un objeto cerrado sin relleno con la forma del contorno. Pueden aplicarse rellenos y efectos especiales al nuevo objeto.

## Para convertir un contorno en un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ► **Convertir contorno en objeto**.

## Para eliminar el contorno de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta **Contorno**  y haga clic en el botón **Sin contorno** .



Para eliminar el contorno de un objeto también puede seleccionar el objeto y hacer clic con el botón derecho del ratón en la opción **Ninguno** de la paleta de colores.

[Video 41 – Como dibujar con medios artísticos pincel](#)

## Diseminación de objetos a lo largo de una línea

CorelDRAW te permite diseminar una serie de objetos en una línea. Además de los objetos gráficos y de texto, es posible importar mapas de bits y símbolos para diseminarlos a lo largo de una línea.

La apariencia de la línea se controla ajustando el espacio entre los objetos diseminados de forma que estén más próximos o más separados. También se puede modificar el orden de los objetos en la línea. Por ejemplo, si disemina una serie de objetos en la que incluya una estrella, un triángulo y un cuadrado, puede cambiar el orden de diseminación de forma que el cuadrado aparezca primero, seguido del triángulo y la estrella. CorelDRAW también te permite desplazar los objetos diseminados en la línea girándolos en el trayecto o descentrándolos en cuatro posibles direcciones: alternados, a la izquierda, aleatoriamente o a la derecha. Por ejemplo, puede elegir un descentrado a la izquierda para que los objetos diseminados se alineen a la izquierda del trayecto. Pueden crearse nuevas listas de diseminadores con objetos propios.

*Objetos diseminados a lo largo de una línea curva.*

*Los objetos y la línea pueden editarse después de diseminar los objetos.*

---

## Para diseminar objetos en una línea

- 1 Abra el menú lateral Curva , y haga clic en la herramienta Medios artísticos .
- 2 Haga clic en el botón Diseminador  de la barra de propiedades.
- 3 Elija una lista de diseminador en el cuadro Lista de archivo de Lista de diseminador.

Si la lista de diseminador que busca no figura en la lista, haga clic en el botón Examinar de la barra de propiedades para seleccionar la carpeta donde se encuentra el archivo.

- 4 Arrastre para dibujar la línea.

## También es posible

---

Ajustar el número de objetos diseminados en cada punto de espaciado

Escriba un número en el cuadro superior del cuadro Pinceladas/Espaciado de objetos que se diseminarán  1  de la barra de propiedades.

---

Ajustar el espacio entre pinceladas

Escriba un número en el cuadro inferior del cuadro Pinceladas/Espaciado de objetos que se diseminarán  1.0  de la barra de propiedades.

---

## También es posible

Establecer el orden de diseminación	Elija un orden de diseminación en el cuadro de lista <b>Elección del orden de diseminación</b> de la barra de propiedades.
Ajustar el tamaño de los objetos diseminados	Escriba un número en el cuadro superior del cuadro <b>Tamaño de objetos que se diseminarán</b> de la barra de propiedades.
Aumentar o reducir el tamaño de los objetos diseminados conforme se diseminan a lo largo de la línea	Escriba un número en el cuadro inferior del cuadro <b>Tamaño de objetos que se diseminarán</b> de la barra de propiedades.
Recuperar los valores guardados de una lista de diseminador	Haga clic en el botón <b>Restablecer valores</b>  de la barra de propiedades.

## Para girar las líneas de objetos diseminados

- 1 Seleccione la lista de diseminador que desee ajustar.
- 2 Haga clic en el botón **Rotación**  de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor entre 0 y 360 en el cuadro **Ángulo** de la barra de propiedades.  
Si desea que cada objeto diseminado gire de forma incremental, active la casilla de selección **Usar incremento** y escriba un valor en el cuadro **Incremento**.
- 4 Active cualquiera de las opciones siguientes:
  - **Basada en trayecto**: gira los objetos en relación con la línea.
  - **Basada en página**: gira los objetos en relación con la página.
- 5 Presione **Intro**.

## Para descentrar las líneas de objetos diseminados

- 1 Seleccione una lista de diseminador.
- 2 Haga clic en el botón **Descentrar**  de la barra de propiedades.
- 3 Active la casilla de selección **Usar descentrado** para descentrar los objetos del trayecto de la línea de diseminación.  
Si desea ajustar la distancia de descentrado, escriba un nuevo valor en el cuadro **Descentrar**.
- 4 Elija una dirección de descentrado en el cuadro de lista **Dirección de descentrado**.  
Por ejemplo, si desea alternar entre la izquierda y la derecha de la línea, elija **Alternado**.

## Para crear una nueva lista de diseminador

- 1 Haga clic en Efectos ► Medios artísticos.
- 2 Seleccione un objeto, un grupo de objetos o un símbolo.
- 3 Haga clic en el botón **Guardar** de la ventana acoplable **Medios artísticos**.
- 4 Active **Diseminador de objetos**.
- 5 Haga clic en **Aceptar**.
- 6 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 7 Haga clic en **Guardar**.



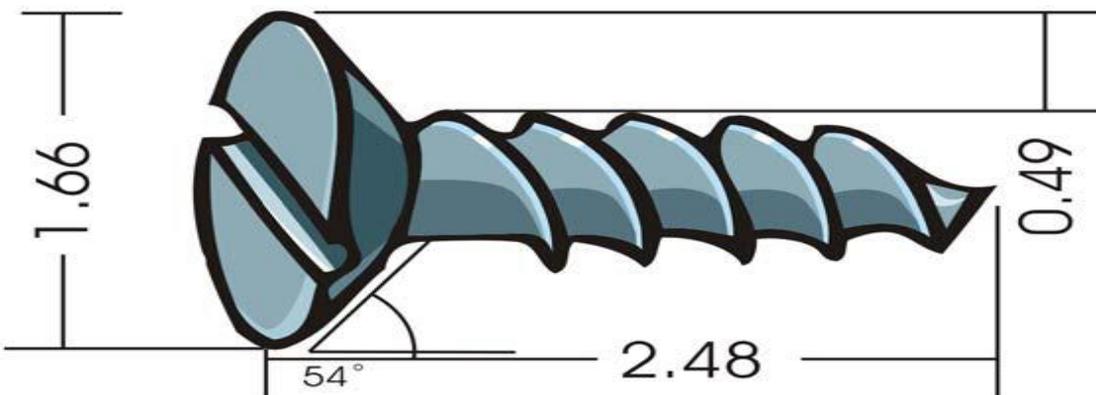
Las listas de diseminador se guardan como archivos CorelDRAW (CDR) y se puede acceder a ellas desde el cuadro de texto **Lista de diseminador** de la barra de propiedades **Medios artísticos**.

### [Video 42 – Utilizar la herramienta diseminador de imagen](#)

#### **Dibujo de líneas de cota y flujo**

Existe la posibilidad de dibujar líneas de organigramas para conectar las formas del gráfico. Los objetos permanecen conectados por estas líneas incluso al mover uno o ambos objetos. Si desea obtener información sobre el dibujo de formas de diagrama de flujo. Puedes dibujar líneas de notas para etiquetar y atraer la atención sobre unos objetos determinados.

También se pueden dibujar líneas de cota para indicar la distancia entre dos puntos de un dibujo o el tamaño de los objetos. La opción predeterminada es que las líneas de cota y las medidas que se muestran en las líneas cambien cuando se cambia el tamaño de un objeto.



*Las líneas de cota pueden mostrar el tamaño de partes determinadas de un objeto.*

## Para dibujar una línea de flujo entre dos o más objetos

- 1 Abra el menú lateral Curva  y haga clic en la herramienta Conexión interactiva .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Línea de conexión en ángulo** : Para crear una línea de flujo que tenga ángulos rectos. La línea de flujo puede constar de una serie de segmentos verticales u horizontales, o de ambos.
  - **Línea de conexión recta** : Para crear una línea de flujo recta en cualquier ángulo
- 3 Arrastre un nodo de un objeto a un nodo de otro objeto.

## Para dibujar una nota

- 1 Abra el menú lateral Curva  y haga clic en la herramienta Cotas .
- 2 Haga clic en la herramienta Notas  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el punto donde debe comenzar el primer segmento de la nota.
- 4 Haga clic en el punto donde debe comenzar el segundo segmento.
- 5 Haga clic en el punto donde debe finalizar el segundo segmento.  
Se muestra un cursor de texto  en el extremo final de la línea de nota, lo que indica dónde escribir una etiqueta para el objeto.
- 6 Escriba el texto de la nota.

[Video 14 – Como dibujar formas de nota](#)

## Para dibujar una línea de cota

- 1 Abra el menú lateral Curva  y haga clic en la herramienta Cotas .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Herramienta Cota vertical** : Para crear una línea de cota vertical que cubra la distancia vertical entre dos nodos cualquiera (a lo largo del eje y)
  - **Herramienta Cota horizontal** : Para crear una línea de cota horizontal que cubra la distancia horizontal entre dos nodos cualquiera (a lo largo del eje x)
  - **Herramienta Cota modificada** : Para crear una línea de cota modificada que cubra la longitud de segmentos de líneas modificados
  - **Herramienta Cota automática** : Para crear una línea de cota vertical u horizontal
- 3 Haga clic en los puntos inicial y final de la línea de cota.
- 4 Haga clic en el lugar donde desee colocar el texto de la cota.

## También es posible

---

Dibujar una línea de cota angular.

Haga clic en el botón de la herramienta **Cotas angulares**  de la barra de propiedades. Haga clic en el punto donde deben cortarse las dos líneas que forman el ángulo. Haga clic en el punto donde debe finalizar la primera línea y luego en el punto donde debe finalizar la segunda. Haga clic en el punto donde debe aparecer la etiqueta del ángulo.

---



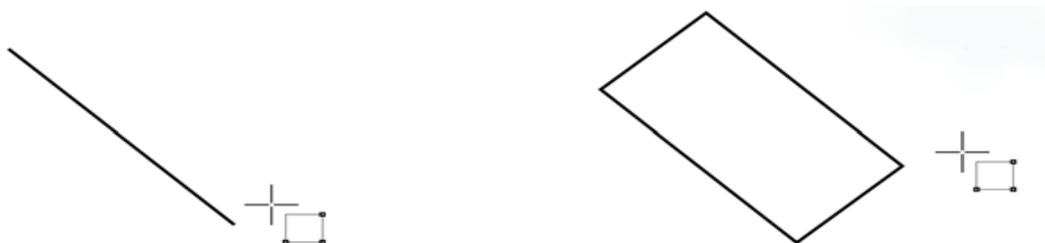
## Dibujo de formas

---

CorelDRAW te permite dibujar formas básicas y modificarlas utilizando herramientas de efectos especiales y de variaciones de forma.

### Dibujo de rectángulos y cuadrados

Con CorelDRAW puedes dibujar rectángulos y cuadrados. Puedes dibujar un rectángulo o cuadrado arrastrando en sentido diagonal por medio de la herramienta **Rectángulo**, o especificando la anchura y altura por medio de la herramienta **Rectángulo de 3 puntos**.



*Puede crear un rectángulo dibujando su línea base en primer lugar y luego su altura.  
El rectángulo resultante está sesgado.*

## Para dibujar un rectángulo o un cuadrado arrastrando en diagonal

Para	Realice lo siguiente
Dibujar un rectángulo	Abra el menú lateral <b>Rectángulo</b>  y haga clic en la herramienta <b>Rectángulo</b>  . Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el rectángulo tenga el tamaño que desee.
Dibujar un cuadrado	Abra el menú lateral <b>Rectángulo</b>  y haga clic en la herramienta <b>Rectángulo</b>  . Mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el cuadrado adquiera el tamaño deseado.



Es posible dibujar un rectángulo desde su centro hacia fuera si mantiene presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor. También es posible dibujar un cuadrado desde su centro hacia fuera si mantiene presionadas las teclas **Mayús + Ctrl** mientras arrastra el cursor.

Para dibujar un rectángulo que cubra toda la página de dibujo, haga doble clic en la herramienta **Rectángulo**.

### [Video 06 – Como dibujar rectángulos y cuadrados](#)

## Para redondear las esquinas de un rectángulo o un cuadrado

- 1 Haga clic en un rectángulo o en un cuadrado.
- 2 Escriba valores en las áreas **Redondez de esquinas** de la barra de propiedades.  
Para aplicar la misma redondez a todas las esquinas, haga clic en el botón **Redondear esquinas simultáneamente** de la barra de propiedades.



Puede asimismo redondear las esquinas de un rectángulo o cuadrado seleccionado por medio del fileteado. Si desea obtener más información, consulte “Fileteado, festoneado y biselado de esquinas” en la página 137.

Puede asimismo redondear todas las esquinas de un rectángulo o cuadrado seleccionado utilizando la herramienta **Forma**  para arrastrar un nodo de esquina hacia el centro del objeto.

Para establecer la redondez predeterminada de las esquinas, haga clic en **Herramientas** ► **Opciones**, y haga doble clic en **Caja de herramientas** de la lista de categorías **Espacio de trabajo**. A continuación haga clic en la herramienta **Rectángulo**, y mueva el deslizador o escriba un número.

## Dibujo de elipses, círculos, arcos y formas de sector

Puedes dibujar una elipse o círculo arrastrando diagonalmente con la herramienta **Elipse**, o puedes dibujar una elipse utilizando la herramienta **Elipse de 3 puntos** para especificar la anchura y altura. La herramienta **Elipse de 3 puntos** te permite crear rápidamente una elipse a cualquier ángulo, sin necesidad de rotar la elipse.

Por medio de la herramienta **Elipse** puedes dibujar un nuevo arco o forma de sector, o puedes dibujar una elipse o círculo y a continuación cambiarlo a un arco o una forma de sector.



*Por medio de la herramienta **Elipse de 3 puntos** puedes dibujar una elipse, dibujando primero su línea centrada y a continuación su altura.*

*Este método te permite dibujar elipses sesgadas.*

### Para dibujar una elipse o un círculo arrastrando en diagonal

Para	Realice lo siguiente
Dibujar una elipse	Abra el menú lateral <b>Elipse</b>  y haga clic en la herramienta <b>Elipse</b>  . Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que la elipse tenga el tamaño que desee.
Dibujar un círculo	Abra el menú lateral <b>Elipse</b>  y haga clic en la herramienta <b>Elipse</b>  . Mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el círculo adquiera el tamaño deseado.



Es posible dibujar una elipse o un círculo desde su centro hacia fuera si mantiene presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor.

### Para dibujar una elipse especificando su anchura y altura

- 1 Abra el menú lateral **Elipse**  y haga clic en la herramienta **Elipse de 3 puntos** .
- 2 En la ventana de dibujo, arrastre el cursor para dibujar la línea centrada de la elipse en el ángulo que desee.  
La línea centrada recorre el centro de la elipse y determina su anchura.
- 3 Desplace el puntero para definir la altura de la elipse y haga clic.

## Para dibujar un arco o una forma de sector

Para	Realice lo siguiente
Dibujar un arco	Abra el menú lateral <b>Elipse</b>  y haga clic en la herramienta <b>Elipse</b> . Haga clic en el botón <b>Arco</b> de la barra de propiedades. Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el arco tenga la forma que desee.
Dibujar una forma de sector	Abra el menú lateral <b>Elipse</b>  y haga clic en la herramienta <b>Elipse</b> . Haga clic en el botón <b>Sector</b> de la barra de propiedades. Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el sector tenga la forma que desee.

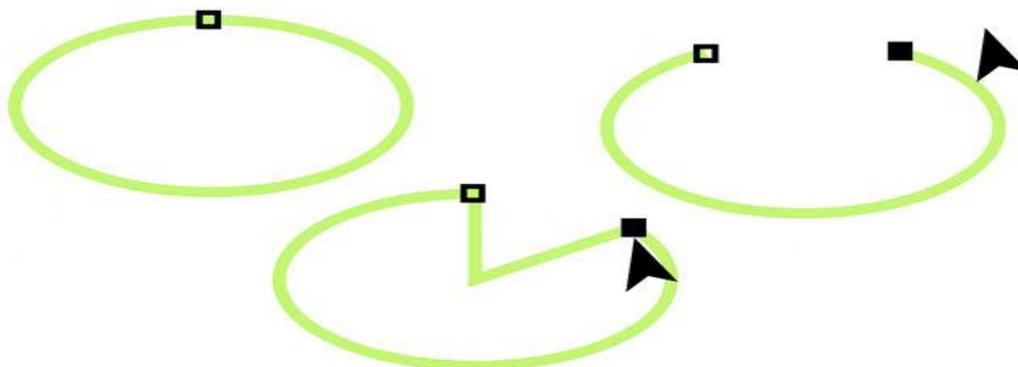


Para dibujar un arco, la elipse o el círculo debe tener un contorno.



Si desea cambiar la dirección de un arco o forma de sector seleccionado, haga clic en el botón **Arcos o sectores hacia la derecha/izquierda**  de la Barra de propiedades.

Para restringir el movimiento del nodo en incrementos de 15 grados, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor.



Para utilizar la herramienta **Forma** para crear una forma de sector, arrastra el nodo de la elipse (izquierda) hasta el interior de la elipse (centro). Para crear un arco, arrastra el nodo hasta el exterior de la elipse (derecha).

### [Video 07 – Como dibujar óvalos y círculos](#)

#### Dibujo de polígonos y estrellas

CorelDRAW te permite dibujar polígonos y dos tipos de estrellas: perfectas y complejas. Las estrellas perfectas son las estrellas clásicas, y puedes aplicar un relleno a la forma de estrella en su totalidad. Las estrellas complejas tienen lados que se cruzan, y cuando se les aplica un relleno se obtienen resultados muy originales.



*De izquierda a derecha: un polígono, una estrella perfecta y una estrella compleja, con aplicación de relleno degradado*

Puedes modificar polígonos y estrellas. Por ejemplo, puedes cambiar el número de lados de un polígono, o el número de puntas de una estrella, y puedes perfilar las puntas de una estrella. Puedes asimismo utilizar la herramienta **Forma** para cambiar la forma de polígonos y estrellas complejas, tal y como lo haría con cualquier otro objeto curvo. Para obtener más información sobre objetos curvos. También se puede cambiar la forma de las estrellas perfectas, pero con restricciones.

## Para dibujar un polígono

- Abra el menú lateral Objeto , haga clic en la herramienta Polígono  y arrastre el cursor por la ventana de dibujo hasta que el polígono alcance el tamaño deseado.



Es posible dibujar un polígono desde su centro si mantiene presionada la tecla Mayús mientras arrastra el cursor.

Es posible dibujar polígonos simétricos si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el cursor.

## Para dibujar una estrella

### Para

### Realice lo siguiente

Dibujar una estrella perfecta

Abra el menú lateral Objeto , haga clic en la herramienta Estrella  y arrastre el cursor por la ventana de dibujo hasta que la estrella alcance el tamaño deseado.

Dibujar una estrella compleja

Abra el menú lateral Objeto, haga clic en la herramienta Estrella compleja  y arrastre el cursor por la ventana de dibujo hasta que la estrella alcance el tamaño deseado.



Es posible dibujar una estrella desde su centro si mantiene presionada la tecla Mayús mientras arrastra el cursor.

Es posible dibujar estrellas simétricas si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el cursor.

[Video 09 – Como dibujar Polígonos y estrellas](#)

## Para modificar un polígono

### Para

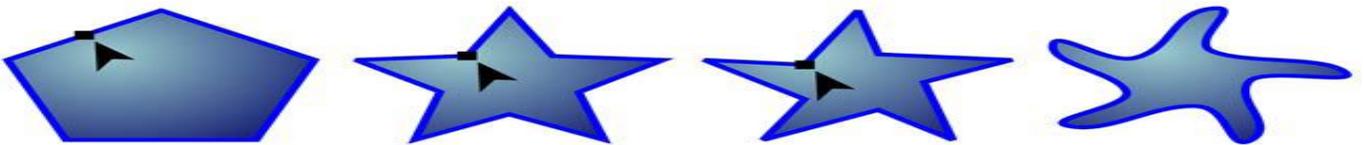
### Realice lo siguiente

Cambiar el número de lados de un polígono

Seleccione un polígono, escriba un valor en el cuadro **Número de puntos o lados en polígono, estrella o estrella compleja** de la barra de propiedades y presione **Intro**.

Cambiar la forma de un polígono a una estrella

Seleccione un polígono, haga clic en la herramienta **Forma** , y arrastre un nodo del polígono hasta que la estrella adopte la forma que desee.



*De izquierda a derecha: Se ha utilizado la herramienta **Forma** para cambiar un polígono a una estrella que puede cambiarse a un objeto curvo.*

*A continuación, los segmentos de línea de la estrella se han convertido a curvas para producir la forma de estrella de mar.*

## Para modificar una estrella

### Para

### Realice lo siguiente

Cambiar el número de puntos de una estrella

Seleccione una estrella, escriba un valor en el cuadro **Número de puntos o lados en polígono, estrella o estrella compleja** de la barra de propiedades y presione **Intro**.

Perfilar las puntas de una estrella

Seleccione una estrella, y escriba un valor en el cuadro **Perfilado de estrella y estrella compleja** de la barra de propiedades.

### Para

### Realice lo siguiente

Cambiar la forma de una estrella

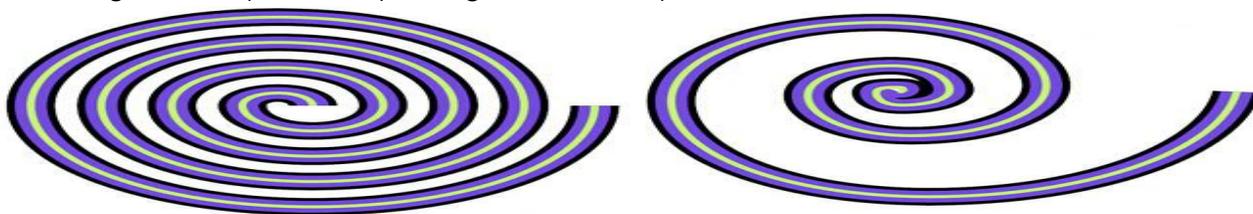
Seleccione una estrella, haga clic en la herramienta **Forma** , y arrastre un nodo de la estrella.



Cuando utiliza la herramienta **Forma** para cambiar la forma de una estrella perfecta, el movimiento del nodo se ve restringido. Asimismo, con las estrellas perfectas no se puede añadir o eliminar nodos, ni se puede convertir segmentos de línea a curvas.

## Dibujo de espirales

Es posible dibujar dos tipos de espirales: simétricas y logarítmicas. Las espirales simétricas se expanden por igual de manera que la distancia entre las revoluciones sea constante. Las espirales logarítmicas se expanden con distancias crecientemente mayores entre las revoluciones. Es posible definir el grado en que una espiral logarítmica se expande hacia fuera.



*Espiral simétrica (izquierda) y espiral logarítmica (derecha)*

## Para dibujar una espiral

- 1 Abra el menú lateral Objeto  y haga clic en la herramienta Espiral .
- 2 Escriba un valor en el recuadro Revoluciones de espiral de la barra de propiedades.
- 3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - Espiral simétrica 
  - Espiral logarítmica Si desea cambiar la cantidad en que la espiral se expande conforme se mueve hacia fuera, desplace el deslizador Factor de expansión de espiral.
- 4 Arrastre el cursor en diagonal en la ventana de dibujo hasta que la espiral tenga el tamaño necesario.



Es posible dibujar una espiral desde su centro hacia fuera si mantiene presionada la tecla Mayús mientras arrastra el cursor.

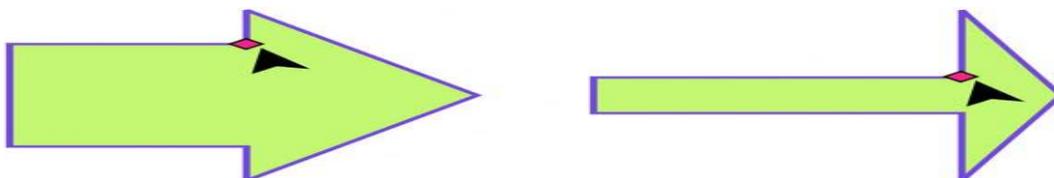
También puede dibujar una espiral con cotas horizontales y verticales equivalentes si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el cursor.

[Video 10 – Como dibujar espirales](#)

[Video 08 – Como dibujar papel gráfico](#)

## Dibujo de formas predefinidas

Gracias a la colección Formas perfectas puede dibujar formas predefinidas. Ciertas formas, más concretamente las formas básicas, formas de flecha, formas de orla y formas de notas, contienen glifos. Puede arrastrar un glifo para modificar el aspecto de una forma.



*Por medio de la herramienta **Forma**, puede arrastrar un glifo para alterar una forma.*

Es posible añadir texto en el interior o en el exterior de la forma. Por ejemplo, podría incluir una etiqueta dentro de un símbolo de diagrama de flujo o de una nota.

## Para dibujar una forma predefinida

- 1 Abra el menú lateral **Formas perfectas**  y haga clic en una de las herramientas siguientes:
  - Formas básicas 
  - Formas de flecha 
  - Formas de diagrama de flujo 
  - Formas de orla 
  - Formas de notas 
- 2 Abra el selector **Formas perfectas** de la barra de propiedades y haga clic en una forma.
- 3 Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que la forma tenga el tamaño que desee.



Las formas perfectas pueden modificarse como cualquier otra forma.

## Para modificar una forma predefinida

- 1 Seleccione una forma que contenga un glifo.
- 2 Arrastre un glifo hasta darle la forma que desee.



Las formas de ángulo recto, corazón, rayo, explosión y diagrama de flujo carecen de glifos.

## Para añadir texto a una forma predefinida

- 1 Haga clic en la herramienta **Texto** .
- 2 Sitúe el cursor dentro del contorno de la forma hasta que se convierta en un cursor de texto .
- 3 Escriba dentro de la forma, seleccione una fuente y formatee el texto.

### Dibujo mediante reconocimiento de forma

Puedes utilizar la herramienta **Dibujo inteligente** para dibujar trazos a mano alzada que pueden reconocerse y convertirse en formas básicas. Los rectángulos y las elipses se transforman en objetos nativos de CorelDRAW. Los trapecios y los paralelogramos se transforman en objetos de Formas perfectas. Las líneas, los triángulos, los cuadrados, los rombos, los círculos y las flechas se transforman en objetos de curvas. Si un objeto no se transforma en una forma, se suaviza. Los objetos y curvas dibujados mediante reconocimiento de forma pueden editarse. Puedes establecer el nivel al que CorelDRAW reconoce formas y las convierte en objetos. Puedes asimismo especificar el grado de suavidad que se le aplica a las curvas.

También puedes definir cuánto tiempo debe transcurrir entre el momento en que se realiza un trazo con la pluma y se implementa el reconocimiento de forma. Por ejemplo, si el temporizador se establece en un segundo y dibuja un círculo, el reconocimiento de forma tendrá lugar un segundo después de haber dibujado el círculo.

A medida que dibuja, puedes realizar correcciones. Asimismo, puedes modificar el grosor y el estilo de línea de una forma dibujada mediante reconocimiento de forma.



*Las formas creadas con la herramienta **Dibujo inteligente** se reconocen y se suavizan.*

[Video 11 – Como dibujar formas perfectas](#)

[Video 12 – Como dibujar formas de flecha](#)

[Video 13 – Como dibujar formas de estrella](#)

### **Para dibujar una forma o una línea mediante reconocimiento de forma**

- 1 Haga clic en la herramienta **Dibujo inteligente** .
- 2 Elija un nivel de reconocimiento en el cuadro de lista **Nivel de reconocimiento** de la barra de propiedades.
- 3 Elija un nivel de suavizado en el cuadro de lista **Nivel de suavizado** de la barra de propiedades.
- 4 Dibuje una forma o una línea en la ventana de dibujo.



La barra de propiedades de la herramienta **Dibujo inteligente** se muestra únicamente si la herramienta **Dibujo inteligente** está seleccionada.

### **Para establecer la demora de reconocimiento de forma**

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Personalización**.
- 2 En la lista de categorías **Caja de herramientas**, haga clic en la herramienta **Dibujo inteligente**.
- 3 Desplace el deslizador **Demora de reconocimiento de forma**.



La demora mínima es de 10 milisegundos y la máxima de 2 segundos.

### **Para hacer una corrección durante el reconocimiento de una forma**

- Antes de que transcurra el periodo de demora de reconocimiento, mantenga presionada la tecla **Mayús** y arrastre el cursor sobre el área donde desea realizar una corrección.

Debe empezar a borrar la forma o la línea en el último punto dibujado.



Si está dibujando una forma a mano alzada que consta de varias curvas, puede borrar la última curva dibujada presionando **Esc**.

## Para cambiar el grosor del contorno de un objeto dibujado mediante reconocimiento de forma

- 1 Haga clic en la herramienta **Dibujo inteligente** .
- 2 Haga clic en la forma.
- 3 En el cuadro de lista **Anchura de contorno** de la barra de propiedades, elija un grosor de contorno.



La barra de propiedades de la herramienta **Dibujo inteligente** se muestra únicamente si la herramienta **Dibujo inteligente** está seleccionada.

Si superpone líneas dibujadas con la herramienta **Dibujo inteligente**, el grosor del contorno se determinará en función del grosor medio.



Puede modificar el estilo de línea de una forma dibujada mediante reconocimiento de forma. Si desea obtener más información, consulte “Para especificar la configuración de líneas y contornos” en la página 60.

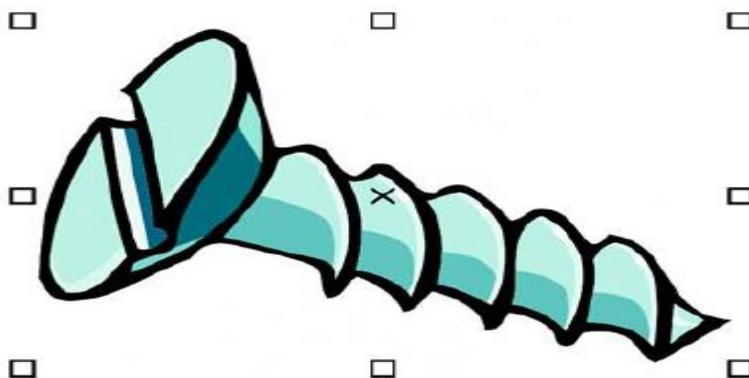


## Operaciones con objetos

Las operaciones con objetos son una parte esencial de la creación de dibujos.

### Selección de objetos

Para modificar un objeto, antes hay que seleccionarlo. Puede seleccionar objetos visibles, objetos ocultos por otros objetos, o bien un solo objeto de un grupo o un grupo anidado. Además, puede seleccionar objetos en el orden en el que se crearon, seleccionar todos los objetos a la vez, y deseleccionar objetos.



*Los objetos seleccionados tienen una caja delimitadora alrededor con una “X” en el centro.*

## Para seleccionar objetos

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar un objeto	Haga clic en un objeto con la herramienta Selección  .
Seleccionar varios objetos	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada uno de los objetos que desee seleccionar.
Seleccionar un objeto, empezando por el primer objeto creado y siguiendo hacia el último objeto creado	Presione Mayús + Tabulador hasta que aparezca un recuadro de selección alrededor del objeto que desee seleccionar.
Seleccionar un objeto, empezando por el último objeto creado y retrocediendo hacia el primer objeto creado	Presione Tabulador hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto que desee seleccionar.
Seleccionar todos los objetos	Haga clic en Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Objetos.
Seleccionar un objeto perteneciente a un grupo	Mantenga presionada la tecla Ctrl haga clic en la herramienta Selección, y a continuación haga clic en un objeto de un grupo.
Seleccionar un objeto de un grupo anidado	Mantenga presionada la tecla Ctrl, haga clic en la herramienta Selección, y a continuación haga clic en el objeto que desee seleccionar hasta que aparezca un cuadro de selección a su alrededor.
Seleccionar un objeto oculto por otros objetos	Mantenga presionada la tecla Alt, haga clic en la herramienta Selección, y a continuación haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto oculto que desea seleccionar.
Seleccionar varios objetos ocultos	Mantenga presionadas las teclas Mayús + Alt, haga clic en la herramienta Selección, y a continuación haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor de los objetos ocultos que desea seleccionar.

Seleccionar varios objetos ocultos

Mantenga presionadas las teclas Mayús + Alt, haga clic en la herramienta Selección, y a continuación haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor de los objetos ocultos que desea seleccionar.

Seleccionar un objeto oculto en un grupo

Mantenga presionadas las teclas Ctrl + Alt, haga clic en la herramienta Selección, y a continuación haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto oculto que desea seleccionar.



La barra de estado muestra una descripción de cada objeto oculto según se van seleccionando.



También es posible seleccionar uno o varios objetos haciendo clic en la herramienta Selección  y a continuación arrastrándolos para rodearlos. Este método se denomina selección con recuadro.

## Para anular la selección de objetos

**Para**

**Realice lo siguiente**

Deseleccionar todos los objetos

Haga clic en la herramienta Selección  y luego haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo.

Deseleccionar un solo objeto dentro de un grupo de objetos seleccionados

Mantenga presionada la tecla Mayús, haga clic en la herramienta Selección , y a continuación haga clic en el objeto.

### Copia, duplicación y eliminación de objetos

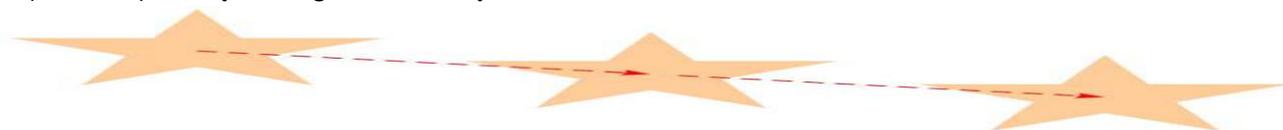
CorelDRAW te permite copiar objetos de varias formas. Cuando un objeto deja de ser necesario, puede eliminarse.

#### Cortar, copiar y pegar

El objeto se puede cortar o copiar para colocarlo en el Portapapeles y luego pegarlo en un dibujo u otra aplicación. Si se corta un objeto, éste se coloca en el Portapapeles y se elimina del dibujo. Si se copia un objeto, éste se coloca en el Portapapeles, pero el original se mantiene en el dibujo.

## Duplicación

Si se duplica un objeto, se coloca una copia del mismo directamente en la ventana de dibujo y no se utiliza el Portapapeles. La duplicación de objetos es más rápida que la operación de cortar y pegar. De igual modo, cuando se duplica un objeto puede especificarse la distancia entre el duplicado y el objeto original en los ejes X e Y. Esta distancia se denomina descentrada.



## Copiar objetos en una ubicación específica

Se pueden crear varias copias de un objeto simultáneamente, a la vez que se especifica su ubicación, sin necesidad de utilizar el Portapapeles. Por ejemplo, se pueden distribuir las copias horizontalmente, a la izquierda o la derecha del objeto original, o se pueden distribuir las copias del objeto verticalmente, por encima o por debajo del objeto original. Se puede especificar el espaciado entre las copias del objeto, o puede especificarse el descentrado entre las diferentes copias.

[Video 15 – Como copiar objetos](#)

### Para cortar o copiar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en una de estas opciones:
  - Cortar
  - Copiar



Para cortar o copiar un objeto, también puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el objeto y luego hacer clic en **Cortar** o **Copiar**.

### Para pegar un objeto en un dibujo

- Haga clic en **Edición** ▶ **Pegar**.



Puede utilizarse este procedimiento para copiar un objeto proveniente de otra aplicación.

### Para duplicar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Edición** ▶ **Duplicar**.  
Cuando duplica un objeto por primera vez, aparece el cuadro de diálogo **Descentrado de duplicado**. Para especificar la distancia entre el objeto duplicado y el original en los ejes X e Y, escriba los valores en los cuadros **Descentrado horizontal** y **Descentrado vertical**.
  - Un valor de descentrado 0 coloca el duplicado sobre el original.
  - Los valores de descentrado positivos colocan el objeto por encima y a la derecha del original.
  - Los valores de descentrado negativos colocan el objeto por debajo y a la izquierda del original.



Puede cambiar el descentrado con el que se crean los duplicados. Para hacer esto, haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**, haga clic en **General** de la lista de categorías **Documento**, y escriba los valores en los cuadros **Descentrado horizontal** y **Descentrado vertical**.

Puede también duplicar un objeto seleccionado presionando las teclas **Ctrl + D**.

## [Video 16 – Como duplicar objetos](#)

### **Para crear copias de un objeto en una ubicación específica**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Edición ▶ Paso y repetición**.
- 3 En la ventana acoplable **Paso y repetición**, escriba un valor en el cuadro **Número de copias**.

<b>Para</b>	<b>Realice lo siguiente</b>
Distribuir copias del objeto horizontalmente	En el área <b>Descentrado vertical</b> , seleccione <b>Sin descentrado</b> del cuadro de lista <b>Modo</b> . En el área <b>Descentrado horizontal</b> , seleccione <b>Espaciado</b> del cuadro de lista <b>Modo</b> . Para especificar el espaciado entre las copias de un objeto, escriba un valor en el cuadro <b>Distancia</b> . Para colocar las copias de un objeto a la derecha o izquierda del original, seleccione <b>Derecha</b> o <b>Izquierda</b> del cuadro de lista <b>Dirección</b> .
Distribuir copias del objeto verticalmente	En el área <b>Descentrado horizontal</b> , seleccione <b>Sin descentrado</b> del cuadro de lista <b>Modo</b> . En el área <b>Descentrado vertical</b> , seleccione <b>Espaciado</b> del cuadro de lista <b>Modo</b> . Para especificar el espaciado entre las copias de un objeto, escriba un valor en el cuadro <b>Distancia</b> . Para colocar las copias de un objeto por encima o por debajo del original, seleccione <b>Encima</b> o <b>Debajo</b> del cuadro de lista <b>Dirección</b> .
Descentrar todas las copias de un objeto a una distancia especificada	En las áreas <b>Descentrado horizontal</b> y <b>Descentrado vertical</b> , seleccione <b>Descentrado</b> del cuadro de lista <b>Modo</b> , y escriba los valores en los cuadros <b>Distancia</b> .



*Descentrado de varias copias de un objeto a una distancia especificada*



Se puede acceder a la ventana acoplable Paso y repetición presionando las teclas **Ctrl+Shift+D**.

## Para eliminar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en Edición ► Eliminar.



Para recuperar un objeto eliminado, debe utilizar el comando **Deshacer**. Si desea obtener más información, consulte “Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones” en la página 43.



Para eliminar un objeto, también puede hacer clic en el mismo y presionar **Supr.**

## Creación de objetos de áreas rodeadas

Se pueden crear objetos de áreas rodeadas por otros objetos. Por ejemplo, si dibuja una línea a mano alzada que se cruza a sí misma, formando bucles, puede crear un objeto a partir de la forma del bucle. Se puede crear un objeto con la forma de esa área, independientemente del número de formas y líneas que rodeen a la misma.



*Se han rellenado las áreas demarcadas creadas por los dos objetos en espiral (izquierda) por medio de la herramienta **Relleno inteligente**. La herramienta **Relleno inteligente** crea objetos a partir de cada área. En este ejemplo se han eliminado los objetos en espiral originales (derecha), y se han conservado los objetos recién creados.*

## Creación de un límite alrededor de los objetos seleccionados

Se puede crear automáticamente un trayecto alrededor de los objetos seleccionados en una capa para crear un límite. Este límite puede emplearse con varios propósitos, como para producir líneas clave o cortar líneas. El límite se crea a través de un trayecto cerrado que sigue la forma de los objetos seleccionados. Las propiedades de relleno y contorno predeterminadas se aplican al objeto creado a partir del límite.

## Para copiar el tamaño, posición o rotación de un objeto a otro

- 1 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y luego en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Elija **Atributos del objeto** en el cuadro de lista de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el menú lateral **Transformaciones** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Tamaño**
  - **Rotación**
  - **Posición**
- 4 Haga clic en el borde del objeto cuyas transformaciones desee copiar.
- 5 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y, a continuación, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto en el que desee copiar las transformaciones.

## Para copiar efectos de un objeto a otro

- 1 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y luego en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Elija **Atributos del objeto** en el cuadro de lista de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el menú lateral **Efectos** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Perspectiva**
  - **Sobre**
  - **Mezcla**
  - **Extrusión**
  - **Silueta**
  - **Lente**
  - **PowerClip™**
  - **Sombra**
  - **Distorsión**
- 4 Haga clic en el borde del objeto cuyos efectos desee copiar.
- 5 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y, a continuación, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto en el que desee copiar los efectos.

## Colocación de objetos

Los objetos se colocan arrastrándolos a otro lugar, por desplazamiento, o especificando su posición horizontal y vertical. Desplazamiento le permite mover un objeto en incrementos, presionando las teclas **Flecha**. El valor de incremento se denomina distancia de desplazamiento. Microdesplazamiento te permite mover un objeto en una fracción de la distancia de desplazamiento. Superdesplazamiento te permite mover un objeto por un múltiplo de la distancia de desplazamiento. El desplazamiento de los objetos se realiza de forma predeterminada con incrementos de 0,25 cm, pero este valor se puede cambiar según las necesidades. También permiten cambiar los valores de microdesplazamiento y superdesplazamiento. Al situar un objeto, se pueden establecer sus coordenadas horizontales y verticales con respecto al punto de anclaje del centro del objeto o cualquier otro punto de anclaje. Además, se pueden mover objetos de una página a otra.

### Para mover un objeto

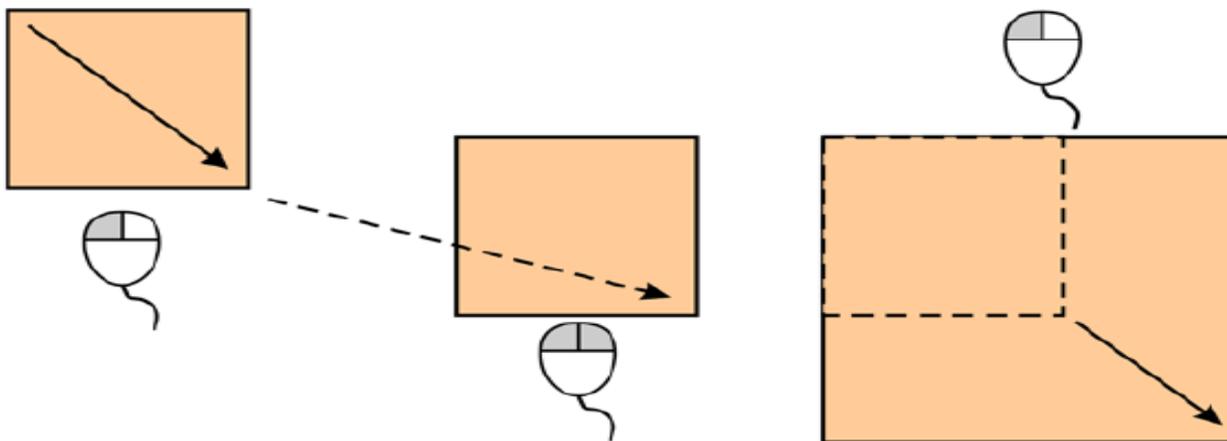
- Arrastre el objeto a una nueva posición del dibujo.



Para mover un objeto a otra página, arrastre el objeto hasta la ficha de número de página y después arrástrelo en la página.

### Para mover un objeto mientras se dibuja

1. Comienza a dibujar una forma, como un rectángulo, elipse o polígono.
2. Mantén presionado el botón derecho del ratón sin soltar el botón izquierdo, y arrastra el objeto inacabado hasta su nueva posición.
3. Suelta el botón derecho, y continúe dibujando.



*Mover un objeto mientras se dibuja*

[Video 17 – Como escalar y mover objetos](#)

## Para desplazar un objeto

Para	Realice lo siguiente
Desplazar el objeto seleccionado según la distancia de desplazamiento	Presione una tecla de flecha.
Desplazar el objeto seleccionado según una fracción de la distancia de desplazamiento (microdesplazamiento)	Mantenga presionada la tecla Ctrl y presione una tecla de flecha.
Desplazar el objeto seleccionado según un múltiplo de la distancia de desplazamiento (superdesplazamiento)	Mantenga presionada la tecla Mayús y presione una tecla de flecha.

### Para establecer las distancias de desplazamiento

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías **Documento**, haga clic en **Reglas**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento**.
- 4 Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:
  - **Superdesplazamiento**
  - **Microdesplazamiento**



Para establecer la distancia de desplazamiento, también puede anular la selección de todos los objetos y escribir un valor en el cuadro **Valor de desplazamiento** de la barra de propiedades.

Para guardar las nuevas distancias de desplazamiento y utilizarlas en nuevos dibujos, haga clic en **Herramientas** ▶ **Guardar configuración como predeterminada**.

### Para situar un objeto mediante coordenadas X e Y

1. Selecciona un objeto.
2. Escriba valores en los siguientes cuadros de la Barra de propiedades:
  - **X**: permite colocar el objeto en el eje de abscisas.
  - **Y**: permite colocar el objeto en el eje de coordenadas.
- 3 Presiona **Intro**.

[Video 36 – Como modificar la posición de los objetos](#)

## Alineación y distribución de objetos

CorelDRAW te permite alinear y distribuir los objetos con precisión en un dibujo. Los objetos pueden alinearse con otros y con partes de la página de dibujo como el centro, los bordes y la cuadrícula. Cuando se alinean objetos con objetos, es posible hacer coincidir sus centros o bordes.

CorelDRAW permite alinear varios objetos con el centro de la página de dibujo horizontal o verticalmente. Uno o varios objetos pueden también organizarse a lo largo del borde de la página y respecto al punto más cercano en una cuadrícula.

Al distribuir objetos automáticamente se añade espacio entre los mismos en base a su anchura, altura y punto central. Se pueden distribuir los objetos de modo que sus puntos centrales o bordes seleccionados (por ejemplo, el superior o el derecho) aparezcan a intervalos iguales. Puede asimismo distribuir los objetos de modo que el espacio entre ellos sea idéntico. Puede distribuir objetos dentro de la caja delimitadora que los rodea o por toda la página de dibujo.



*Objetos dispersos (izquierda) alineados verticalmente (derecha).*

### Para alinear un objeto con otro

1. Selecciona los objetos.

El objeto utilizado para alinear el borde izquierdo, derecho, superior o inferior se ve determinado o bien por el orden de creación, o por el de selección. Si selecciona con un recuadro los objetos antes de alinearlos, se utiliza el último objeto que se haya creado. Si selecciona los objetos de uno en uno, el último objeto seleccionado es la referencia para alinear los demás.

2. Haz clic en menú **Organizar ► Alinear y distribuir ► Alinear y distribuir**.
3. Haz clic en la ficha **Alinear**.
4. Activa cualquiera de las siguientes casillas para especificar las alineaciones horizontal y vertical.
  - **Izquierda, Centro, o Derecha:** alinea los objetos verticalmente
  - **Superior, Centro, o Inferior:** alinea los objetos horizontalmente
5. En el cuadro de lista **Alinear objetos con**, elige **Objetos activos**.

Si vas a alinear objetos de texto, en el cuadro de lista **Utilizar como origen** elige una de las opciones siguientes:

- **Primera línea de la línea base:** utiliza la línea base de la primera línea del texto como punto de referencia.
- **Última línea de la línea base:** utiliza la línea base de la última línea del texto como punto de Referencia.
- **Caja delimitadora:** utiliza la caja delimitadora de un objeto de texto como punto de referencia



Puede también alinear objetos con otro objeto rápidamente, sin necesidad de utilizar el cuadro de diálogo **Alinear y distribuir**, haciendo clic en **Distribuir** ► **Alinear y distribuir** y haciendo clic en cualquiera de los seis primeros comandos de alineación. La letra que aparece al lado de un nombre de comando indica el acceso directo de teclado que puede utilizar para alinear objetos. Por ejemplo, la letra **L** que aparece al lado del comando **Alinear a la izquierda** quiere decir que puede presionar **L** para alinear objetos con el punto extremo izquierdo que se utiliza como punto de referencia.

También puede alinear objetos seleccionándolos y haciendo clic en el botón **Alinear y distribuir**  de la barra de propiedades.

### Para alinear un objeto con el centro de la página

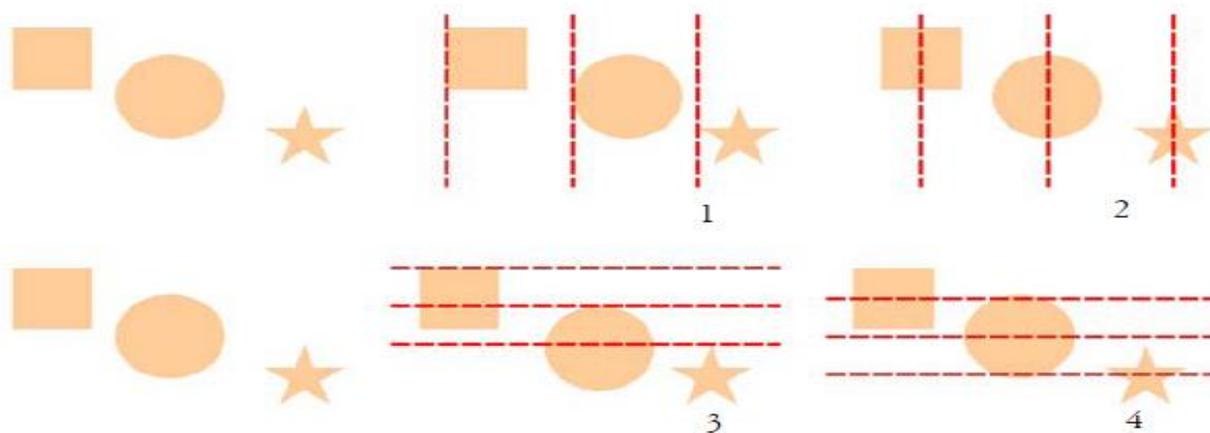
1. Selecciona un objeto.  
Si desea alinear varios objetos, seleccione con un recuadro los objetos.
2. Haga clic en **Organizar** □ **Alinear y distribuir** y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **Centrar respecto a página:** alinea todos los objetos con el centro de la página.
  - **Centrar verticalmente respecto a página:** alinea los objetos con el centro de la página a lo largo de un eje vertical.
  - **Centrar horizontalmente respecto a página:** alinea los objetos con el centro de la página a lo largo de un eje horizontal.



Puede asimismo alinear todos los objetos con el centro de la página, haciendo clic en **P**.

### Para distribuir objetos

1. Selecciona los objetos.
2. Haz clic en el menú **Organizar** ► **Alinear y distribuir** ► **Alinear y distribuir**.
3. Haz clic en la ficha **Distribuir**.
4. Para distribuir los objetos horizontalmente, activa una de las siguientes opciones de la fila superior derecha:
  - **Izquierda:** espacia los bordes izquierdos del objeto uniformemente
  - **Centro:** espacia los puntos centrales del objeto uniformemente
  - **Espaciado:** coloca intervalos iguales entre los objetos seleccionados
  - **Derecha:** espacia los bordes derechos del objeto uniformemente
5. Para distribuir los objetos verticalmente, activa una de las siguientes opciones de la columna de la izquierda:
  - **Superior:** espacia los bordes superiores del objeto uniformemente
  - **Centro:** espacia los puntos centrales del objeto uniformemente
  - **Espaciado:** coloca intervalos iguales entre los objetos seleccionados
  - **Inferior:** espacia los bordes inferiores del objeto uniformemente
6. Para indicar el área en la que desea distribuir los objetos, activa una de las siguientes opciones:
  - **Toda la selección:** distribuye los objetos por toda el área de la caja delimitadora que los rodea
  - **Toda la página:** distribuye los objetos por toda la página de dibujo

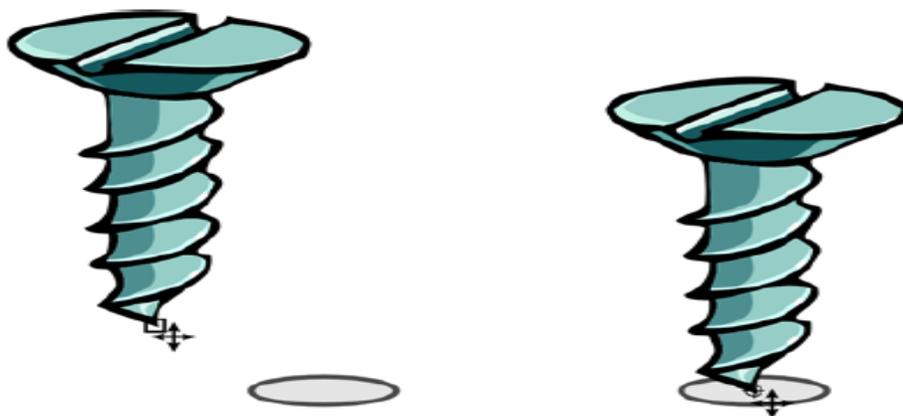


*Parte superior: Distribución horizontal de objetos. 1) Izquierda: espacia los bordes izquierdos del objeto uniformemente. 2) Centro: espacia los puntos centrales del objeto uniformemente; Parte inferior: Distribución vertical de objetos. 3) Superior: espacia los bordes superiores del objeto uniformemente. 4) Centro: espacia los puntos centrales del objeto uniformemente.*

### [Video 30 – Como alinear y distribuir objetos](#)

## Encaje de objetos

Cuando mueves o dibujas un objeto, puedes encajarlo en otro objeto de un dibujo. Se puede encajar un objeto en diversos puntos de ajuste del objeto destino. Cuando el puntero está cerca de un punto de encaje, éste se resalta para indicar que es el destino en el que encajará el puntero. Para encajar un objeto en otro con más precisión, primero deberás encajar el puntero en un punto de encaje del objeto destino y, a continuación, encajar el objeto en un punto de encaje del objeto destino. Por ejemplo, puedes encajar el puntero en el centro de un rectángulo y, a continuación, arrastrar el rectángulo por el centro y encajarlo en el centro de otro rectángulo.



*El puntero se ha encajado en un nodo final del tornillo (izquierda) y luego se ha arrastrado el tornillo hasta encajarlo en el centro de una elipse (derecha).*

Puedes elegir diversas opciones de encaje. Por ejemplo, puede desactivar algunos o todos los modos de ajuste para que la velocidad de ejecución de la aplicación sea mayor. Puedes asimismo establecer un umbral de ajuste, que especifica la distancia del puntero a la cual el ajuste se vuelve activo.

## Para activar o desactivar el encaje

- Haga clic en **Ver ▶ Encajar en objetos**.

Una marca junto al comando **Encajar en objetos** indica que el ajuste está activado.



Para activar y desactivar el encaje, también puede presionar **Alt + Z**.

## Para encajar objetos

- 1 Seleccione el objeto que desee encajar en el objeto destino.
- 2 Mueva el puntero sobre el objeto hasta que se resalte el punto de encaje.
- 3 Arrastre el objeto cerca del objeto destino hasta que se resalte el punto de encaje.



Para encajar un objeto mientras lo dibuja, arrástrelo en la ventana de dibujo hasta que se resalte el punto de encaje del objeto destino.

## Para configurar las opciones de encaje

1. Haz clic en menú **Ver ▶ Configuración de Encajar en objetos**.
2. En el área **Modos**, activa una o varias de las casillas de selección de modo.

Para activar todos los modos de ajuste, haga clic en **Seleccionar todo**.

Para desactivar todos los modos de ajuste, pero sin desactivar el ajuste, haz clic en **Anular selección de todo**.

3. En el cuadro de lista **Umbral de ajuste**, elije una de las siguientes opciones de ajuste:
  - **Bajo**: activa un punto de encaje cuando se encuentra a una distancia de 4 píxeles de pantalla del puntero.
  - **Medio**: activa un punto de encaje cuando se encuentra a una distancia de 8 píxeles de pantalla del puntero.
  - **Alto**: activa un punto de encaje cuando se encuentra a una distancia de 16 píxeles de pantalla del puntero.

## *Uso de guías dinámicas*

Puedes mostrar guías dinámicas para mover, alinear y dibujar objetos con precisión respecto a otros objetos. Las guías dinámicas son líneas guía temporales que pueden separarse de los puntos de encaje de un objeto que se indican a continuación: centro, nodo, cuadrante y línea base de texto.

Al arrastrar un objeto por una guía dinámica, se puede ver la distancia entre el objeto y el punto de encaje utilizado para crear la guía dinámica y así colocarlo con precisión. Las guías dinámicas se pueden utilizar para colocar objetos en relación con otros a medida que se dibujan. También se pueden visualizar intersecciones de guías dinámicas para así poder colocar un objeto en el punto de intersección.

## Para cambiar el orden de un objeto

1. Selecciona un objeto.
2. Haz clic en menú **Organizar ► Orden** y, a continuación, haz clic en una de las siguientes opciones:
  - **Hacia adelante de la página:** sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos.
  - **Hacia atrás de la página:** sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la página.
    - **Hacia adelante de la capa:** sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos de la capa activa.
    - **Hacia atrás de la capa:** sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la capa activa.
  - **Avanzar una:** desplaza el objeto seleccionado una posición hacia delante. Si el objeto seleccionado está delante de todos los otros objetos de la capa activa, se mueve a la capa superior a ésta.
  - **Retroceder una:** desplaza el objeto seleccionado una posición hacia atrás. Si el objeto seleccionado está detrás de todos los otros objetos de la capa seleccionada, se mueve a la capa inferior a ésta.
  - **Delante:** mueve el objeto seleccionado delante del objeto de la ventana de dibujo en el que haga clic.
  - **Detrás:** mueve el objeto seleccionado detrás del objeto de la página de dibujo en el que haga clic.



Un objeto no puede moverse a una capa maestra o bloqueada (no editable). En lugar de esto, se mueve a la capa normal o editable más cercana. Por ejemplo, cuando aplica el comando **Hacia adelante**, y la capa superior está bloqueada, el objeto se mueve a la siguiente capa editable. Todos los objetos de la capa bloqueada permanecen delante del objeto.

El comando **Ordenar** no está disponible si el objeto seleccionado ya está situado en el orden de apilamiento especificado. Por ejemplo, el comando **Hacia adelante de la página** no está disponible si el objeto ya se encuentra delante de todos los otros objetos de la página.

## Para invertir el orden de varios objetos

1. Selecciona los objetos.
2. Haz clic en menú **Organizar ► Orden ► Orden inverso**.

## Asignación de tamaño y aplicación de escala a objetos

CorelDRAW permite cambiar el tamaño y la escala de los objetos. En ambos casos, puede cambiar las cotas de un objeto proporcionalmente y conservar su proporción. Es posible asignar tamaño a las cotas de un objeto especificando valores o cambiando el objeto directamente. La aplicación de escala cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado. El punto de anclaje de un objeto se puede trasladar desde su centro a cualquiera de los ocho tiradores de selección.

## Para cambiar el tamaño de un objeto

### Para

Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado	Arrastre cualquiera de los tiradores de selección de los vértices.
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a partir de su centro	Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre uno de los tiradores de selección.
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a un múltiplo de su tamaño original	Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre uno de los tiradores de selección.
Estirar un objeto seleccionado al cambiarlo de tamaño	Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre uno de los tiradores de selección.



También es posible especificar el tamaño del objeto escribiendo valores en los cuadros **Tamaño de objeto** de la barra de propiedades.

### Para aplicar escala a un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Escala**.
- 3 En la ventana acoplable **Transformaciones**, escriba valores en los cuadros siguientes:
  - **H**: permite especificar el porcentaje de escala del objeto en sentido horizontal.
  - **V**: permite especificar el porcentaje de escala del objeto en sentido vertical.

Si desea cambiar el punto de anclaje del objeto, active la casilla de selección correspondiente al punto de anclaje que quiera especificar.

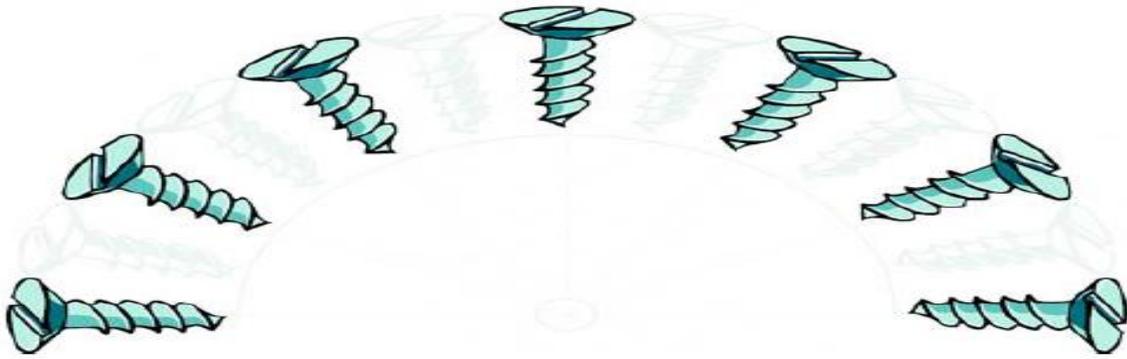
Si desea mantener la proporción, desactive la casilla de selección **No proporcional**.



También se puede cambiar la escala de un objeto arrastrando un tirador de selección.

### Rotación y reflejo de objetos

CorelDRAW permite girar los objetos y reflejar sus imágenes. Un objeto se gira especificando sus coordenadas horizontales y verticales. El centro de rotación se puede desplazar a una coordenada específica de la regla o a un punto relativo a la posición actual del objeto.



*Rotación de objetos alrededor de un punto*

Si se refleja un objeto, éste gira de izquierda a derecha, o de arriba a abajo. El punto de anclaje predeterminado para la acción de reflejar es el centro del objeto.



*Reflejo de un objeto de arriba a abajo*

### Para girar un objeto

1. Selecciona un objeto.
2. Haz clic en menú **Ventana** ► **Ventanas acoplables** ► **Transformaciones** ► **Girar**.
3. Desactiva la casilla de selección **Centro relativo** en la ventana acoplable **Transformaciones**. Para girar un objeto sobre un punto relativo a su posición actual, active la casilla de selección **Centro relativo**.
4. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo**.

### También es posible

---

Especificar el punto alrededor del cual se girará el objeto

Escriba valores en los cuadros H y V para especificar las posiciones horizontal y vertical. Haga clic en Aplicar.

---



También se puede girar un objeto seleccionado arrastrando un tirador de rotación hacia la derecha o la izquierda.

## Para hacer girar un objeto sobre una coordenada de la regla

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Rotar.**
- 3 Desactive la casilla de selección **Centro relativo**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo**.
- 5 Escriba valores en cualquiera de los siguientes cuadros **Centro**:
  - **H**: permite especificar el punto de la regla horizontal alrededor del cual rota el objeto
  - **V**: permite especificar el punto de la regla vertical alrededor del cual gira el objeto.
- 6 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.
- 7 Presione **Intro**.

[Video 34 – Como rotar objetos](#)

[Video 37 – Como inclinar objetos](#)

## Para reflejar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Escala**.
- 3 En la ventana acoplable **Transformaciones**, haga clic en una de las opciones siguientes:
  - **Reflejo horizontal** : refleja el objeto de izquierda a derecha.
  - **Reflejo vertical** : refleja el objeto de arriba a abajo.

Si desea reflejar el objeto sobre un punto de anclaje específico, active la casilla de selección correspondiente al punto de anclaje que quiera especificar.

- 4 Haga clic en **Aplicar**.



También se puede reflejar un objeto seleccionado manteniendo presionada la tecla **Ctrl** y arrastrando un tirador de selección hasta el extremo opuesto del objeto.

Para abrir la ventana acoplable **Transformaciones**, puede hacer clic en **Organizar ▶ Transformaciones** y seleccionar una opción en el menú lateral.

[Video 35 – Como reflejar objetos](#)

## Agrupamiento de objetos

Cuando se agrupan dos o más objetos, se tratan como una unidad. Al agrupar objetos, se puede aplicar el mismo formato, propiedades y otros cambios a todos los objetos de ese grupo al mismo tiempo. CorelDRAW también permite agrupar otros grupos para así crear grupos anidados.

Puede añadirse o eliminar objetos de un grupo, y se puede eliminar objetos pertenecientes a un grupo. Puedes asimismo editar un único objeto de un grupo sin desagrupar los objetos. Si deseas editar varios objetos de un grupo al mismo tiempo, antes debe desagrupar los objetos. Si un grupo tiene grupos anidados, puede desagrupar todos los objetos de los grupos anidados simultáneamente.

### Para añadir un objeto a un grupo

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de objetos**.
- 2 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, arrastre el nombre del objeto hasta el nombre del grupo al que desee añadirlo.

### Para quitar un objeto de un grupo

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de objetos**.
- 2 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga doble clic en el nombre del grupo.
- 3 Arrastre el objeto fuera del grupo.



Puede asimismo eliminar un objeto de un grupo haciendo clic en el objeto en la lista de objetos y arrastrándolo fuera del grupo.

Para eliminar un objeto de un grupo, seleccione el objeto en la lista de objetos y haga clic en **Edición ▶ Eliminar**.

### Para editar un único objeto de un grupo

- 1 Haga clic en la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en un objeto de un grupo a la vez que mantiene presionada la tecla **Ctrl**.
- 3 Edite el objeto.

### Para desagrupar objetos

- 1 Seleccione uno o varios grupos.
- 2 Haga clic en **Organizar**, y a continuación, en una de los siguientes comandos:
  - **Desagrupar**: divide un grupo en objetos individuales, o un grupo anidado en varios grupos
  - **Desagrupar todo**: divide un grupo en objetos individuales, incluidos los objetos de grupos anidados



También se pueden desagrupar todos los grupos anidados de un grupo haciendo clic en el botón **Desagrupar todo** .

## Combinación de objetos

La combinación de dos o más objetos crea un solo objeto con los mismos atributos de relleno y contorno. Puede combinar rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, espirales, gráficos o texto. CorelDRAW convierte estos objetos en un único objeto de curvas. Si necesita modificar los atributos de un objeto que se ha combinado a partir de objetos separados, puede descombinarlo. Puede extraer un subtrayecto de un objeto combinado para crear dos objetos diferentes. También puede soldar dos o más objetos para crear un único objeto.



*Los dos objetos (izquierda) se han combinado para crear uno solo (derecha). El nuevo objeto tiene las propiedades de del último objeto seleccionado antes de realizar la combinación.*

### Para combinar objetos

- 1 Seleccione los objetos que desea combinar.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Combinar**.



Los objetos de texto combinados se convierten en bloques de texto más grandes.



Para combinar los objetos seleccionados también puede hacer clic en el botón **Combinar**  de la barra de propiedades.

Para cerrar las líneas abiertas de un objeto combinado, haga clic en **Organizar** ▶ **Cerrar trayecto** y haga clic en un comando.

### Para descombinar un objeto combinado

- 1 Seleccione un objeto combinado.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Descombinar curva**.



Si se descombina un objeto combinado que contiene texto artístico, el texto primero se descombina en líneas y luego en palabras. El texto de párrafo se descombina en distintos párrafos.



## Asignación de forma a objetos

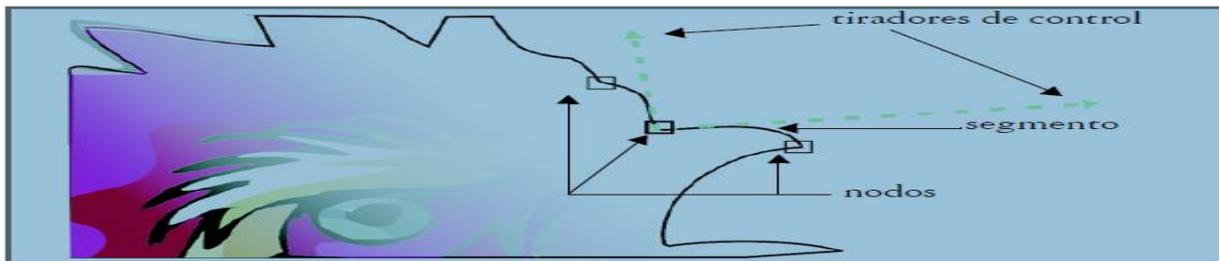
CorelDRAW te permite dar forma a los objetos de varias maneras distintas.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Utilización de objetos de curvas
- Asignación de forma a objetos de curvas
- Inclinación y estiramiento de objetos
- Asignación de forma a objetos mediante envolturas
- Recorte, división y borrado de objetos
- Fileteado, festoneado y biselado de esquinas
- Soldadura e intersección de objetos
- Creación de objetos PowerClip

### Utilización de objetos de curvas

Un objeto de curvas tiene nodos y tiradores de control, que puede utilizar para cambiar la forma de un objeto. Los objetos pueden tener cualquier forma, incluidas líneas rectas y curvas. Los nodos de un objeto son los cuadrados pequeños que se muestran por el contorno del propio objeto. La línea entre dos nodos se denomina segmento. Los segmentos pueden ser curvos o rectos. Cada nodo tiene un tirador de control para cada segmento curvo conectado al mismo. Los tiradores de control le permiten ajustar la curva de un segmento.



*Componentes de una curva: nodos, segmentos y tiradores de control*

La mayoría de los objetos que se añaden a un dibujo no son objetos de curva, a excepción de las espirales, las líneas a mano alzada y las líneas Bézier. Por eso, si deseas personalizar la forma de un objeto u objeto de texto, es aconsejable que lo conviertas en un objeto de curva.

### Para convertir los objetos en objetos de curva

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ► **Convertir a curvas**.



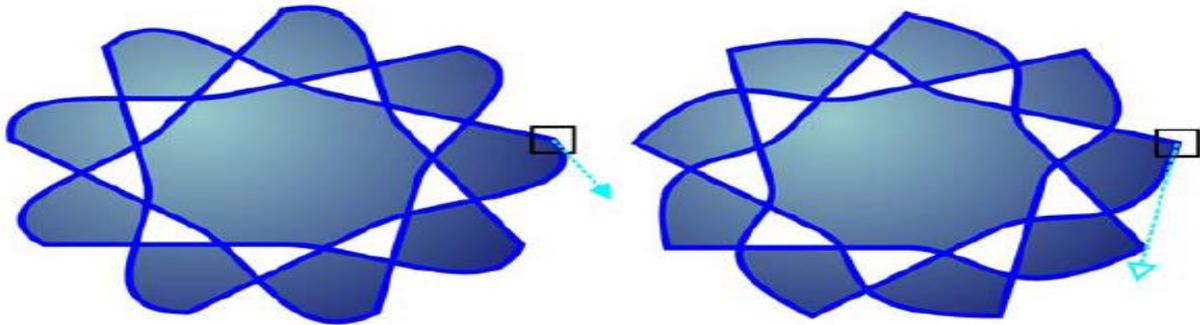
Puede convertir el texto artístico en curvas para cambiar la forma de cada carácter por separado.



También puede convertir un objeto en un objeto de curva si lo selecciona y hace clic en el botón **Convertir a curvas** , de la barra de propiedades.

## Selección y colocación de nodos

Puedes seleccionar un nodo del objeto, o varios, o todos. Si se seleccionan varios nodos puede darse forma a distintas partes de un objeto simultáneamente. Puedes seleccionar en un recuadro los nodos, enmarcándolos en un recuadro rectangular o uno de forma irregular. Seleccionar con recuadro a mano alzada resulta útil cuando deseas seleccionar nodos específicos de curvas complejas. Cuando se selecciona un nodo de segmentos curvos, se muestran los tiradores de control. Puedes ajustar la forma de los segmentos curvos moviendo los nodos y tiradores de control.



*Por lo general, los tiradores de control se muestran como una punta de flecha azul uniforme (izquierda). Cuando un tirador de control se superpone con un nodo, se muestra como una punta de flecha azul sin relleno al lado del nodo (derecha).*

La herramienta **Forma** es la herramienta estándar para mover nodos. Puedes asimismo utilizar las herramientas **Selección** y **Bézier**.

[Video 18 – Como utilizar la herramienta forma](#)

## Manipulación de segmentos

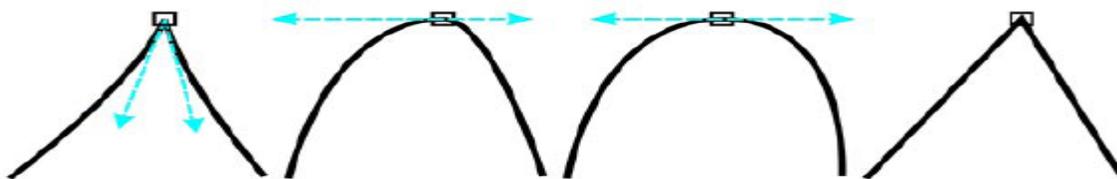
Puedes mover segmentos curvos para cambiar la forma de un objeto. Puedes asimismo controlar la suavidad de los segmentos curvos. Puedes cambiar la dirección de un objeto de curva invirtiendo la posición de los nodos inicial y final. El efecto sólo es visible cuando los extremos de un objeto de curva son distintos. Por ejemplo, cuando se aplica una punta de flecha al nodo final de un objeto de curva y se cambia la dirección, la punta de flecha se mueve al nodo inicial.

## Adición, eliminación, unión y alineación de nodos

Al añadir nodos, aumenta el número de segmentos, y consecuentemente, el control obtenido sobre la forma del objeto. Puedes quitar nodos seleccionados para simplificar la forma de un objeto. Resulta difícil editar y generar salida a dispositivos como cortadores de vinilo, trazadores y grabadoras rotativas cuando se trabaja con objetos de curva con demasiados nodos. Puedes hacer que se reduzca el número de nodos de un objeto de curva automáticamente. Al reducir el número de nodos se eliminan los nodos superpuestos y se pueden suavizar los objetos de curva. Un objeto de curva consta de componentes denominados trayectos. Un trayecto puede ser abierto (por ejemplo, una línea) o cerrado (por ejemplo, una elipse) y estar formado por un solo segmento de línea o curva, o por muchos segmentos unidos. Puedes añadir color dentro de los trayectos cerrados. Para aplicar un relleno a un trayecto abierto, como una línea, primero debe unir sus nodos inicial y final para crear un objeto cerrado.

## Utilización de tipos de nodo

Es posible cambiar los nodos de un objeto de curva a uno de los cuatro tipos siguientes: asimétrico, uniforme, simétrico o línea. Los tiradores de control de cada nodo se comportan de forma distinta. Los nodos asimétricos le permiten crear transiciones pronunciadas, tales como esquinas o ángulos agudos, en un objeto de curva. Puede mover cada tirador de control de un nodo asimétrico independientemente, cambiando únicamente la línea de un lado del nodo. Con los nodos uniformes, las líneas que pasan a través del nodo adquieren la forma de una curva, produciendo transiciones suaves entre segmentos de línea. Los tiradores de control de un nodo uniforme están siempre opuestos el uno al otro, pero puede que estén a diferentes distancias del nodo. Los nodos simétricos son similares a los nodos uniformes. Crean una transición suave entre segmentos de línea, pero también le permiten asignar la misma apariencia curva a las líneas de ambos lados de un nodo. Los tiradores de control de los nodos simétricos se hallan directamente opuestos entre sí y a la misma distancia del nodo. Los nodos de línea permiten dar forma a los objetos de curva cambiando la forma de sus segmentos. Puedes hacer que un segmento curvo sea recto o que un segmento recto sea curvo. Convertir un segmento recto en curvo no cambia la apariencia de éste notablemente, pero muestra tiradores de control que puede mover para cambiar la forma del segmento.



*De izquierda a derecha: Nodos asimétricos, uniformes, simétricos o de línea.*

## Transformación de nodos

Puedes dar forma a los objetos estirando, escalando, haciendo girar e inclinando sus nodos. Por ejemplo, si escalas los nodos de esquina de un objeto de curvas, éste aumenta de tamaño proporcionalmente. Asimismo, puedes girar todo un objeto de curvas o partes del mismo hacia la derecha o hacia la izquierda.

### Para seleccionar un nodo

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un objeto de curva.
- 3 Haga clic en un nodo.

### También es posible

---

Seleccionar con un recuadro varios nodos

En la barra de propiedades, seleccione **Rectangular** del cuadro de lista **modo de selección** de la herramienta **Forma**, y arrastre los nodos que desea seleccionar.

---

Seleccionar con un recuadro a mano alzada varios nodos	En la barra de propiedades, seleccione Mano alzada del cuadro de lista modo de selección de la herramienta Forma, y arrastre los nodos que desea seleccionar.
Seleccionar varios nodos	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada nodo.
Seleccionar todos los nodos de un objeto de curva	Haga clic en Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Nodos.
Seleccionar el primer o último nodo de un objeto de curva	Presione Inicio o Fin.
Seleccionar el nodo que sigue o precede a un nodo seleccionado	Presione Tab o Mayús + Tab.
Anular la selección de un nodo	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en un nodo seleccionado.
Anular la selección de varios nodos	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada nodo.
Anular la selección de todos los nodos	Haga clic en un espacio no utilizado de la ventana de dibujo.



Puede también seleccionar un nodo por medio de las herramientas Selección , Mano alzada , Bézier , o Polilínea . Para hacer esto, primero haga clic en Herramientas ▶ Opciones. En la lista de categorías Espacio de trabajo, haga clic en Mostrar, y asegúrese de que la casilla de verificación Activar seguimiento de nodos está activada. Haga clic en un objeto de curva, sitúe el cursor sobre un nodo hasta que aparezca el cursor de estado de forma de la herramienta , y haga clic en el nodo. Tenga en cuenta que cuando la casilla de verificación Activar seguimiento de nodos está activada, la función Encajar no está disponible.

## Para mover un nodo o tirador de control

- 1 Seleccione un objeto con la herramienta Forma .
- 2 Haga clic en un nodo.
- 3 Arrastre el nodo o cualquiera de los tiradores de control para dar forma a los segmentos en ambos lados.

Puede cambiar el ángulo y distancia de un tirador de control del nodo para dar forma a un segmento.

## Para manipular los segmentos de un objeto de curva

- 1 Abra el menú lateral Edición de formas , y haga clic en la herramienta Forma .
- 2 Haga clic en un objeto de curva.
- 3 Arrastre un segmento hasta darle la forma que desee.

### También es posible

---

Enderezar un segmento curvo

Haga clic en un segmento de curva y, a continuación, en el botón Convertir curva en línea  de la barra de propiedades.

---

Curvar un segmento recto

Haga clic en un segmento recto y, a continuación, en el botón Convertir línea en curva  de la barra de propiedades.

---

Suavizar un segmento

Haga clic en un nodo y desplace el deslizador Suavizado de curva de la barra de propiedades. Para suavizar todos los segmentos de un objeto de curva, seleccione todos los nodos del objeto antes de mover el deslizador Suavizado de curva.

---

Cambiar la dirección de un objeto de curva

Haga clic en un segmento y, a continuación, en el botón Invertir dirección de curva  de la barra de propiedades.

---

## Para añadir o eliminar un nodo

Para	Realice lo siguiente
Añadir un nodo	Abra el menú lateral Edición de formas  , haga clic en la herramienta Forma  , seleccione un objeto de curvas y haga doble clic donde desee añadir un nodo.
Eliminar un nodo	Abra el menú lateral Edición de formas, haga clic en la herramienta Forma, seleccione un objeto de curvas y haga doble clic en un nodo.

## Para reducir el número de nodos en un objeto de curva

- 1 Abra el menú lateral Edición de formas  y haga clic en la herramienta Forma .
- 2 Haga clic en un objeto de curvas y realice una de las siguientes acciones:
  - Para reducir el número de nodos de todo el objeto, haga clic en el botón **Seleccionar todos los nodos**  de la barra de propiedades.
  - Para reducir el número de nodos de una parte de un objeto de curva, seleccione con un recuadro la parte que desee cambiar.
- 3 Realice uno de los pasos siguientes:
  - Haga clic en **Reducir nodos** de la barra de propiedades para eliminar automáticamente los nodos solapados o redundantes.
  - Mueva el deslizador **Suavizado de curva** para controlar el número de nodos que se eliminarán. Si se eliminan muchos nodos se puede cambiar la forma del objeto de curvas.

## Para unir los nodos del extremo de un subtrayecto

- 1 Abra el menú lateral Edición de formas  y haga clic en la herramienta Forma .
- 2 Haga clic en un subtrayecto.
- 3 Haga clic en el botón **Cerrar automáticamente curva**  de la barra de propiedades.



Para cerrar varios subtrayectos, haga clic en **Organizar** ► **Cerrar trayecto**.

## Para unir los nodos de varios subtrayectos

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Presione la tecla **Mayús** y haga clic en un nodo de cada subtrayecto.
- 3 Haga clic en el botón **Extender curva para cerrar**  de la barra de propiedades.

## Para separar un trayecto

### Para

### Realice lo siguiente

Dividir un trayecto

Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** . Seleccione un nodo del trayecto y haga clic en el botón **Dividir curva**  de la barra de propiedades.

Extraer un trayecto partido de un objeto

Abra el menú lateral **Edición de formas** y haga clic en la herramienta **Forma**. Haga clic con el botón derecho del ratón en un trayecto y haga clic en **Descombinar**. Seleccione un segmento, un nodo o un grupo de nodos que represente la parte del trayecto que desea extraer y haga clic en el botón **Extraer subtrayecto**  de la barra de propiedades.

## Para alinear los nodos

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas** , y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un objeto de curva.
- 3 Presione la tecla **Mayús** y seleccione los nodos que desee alinear.
- 4 Haga clic en el botón **Alinear nodos**  de la barra de propiedades.

## Para dar forma a un objeto de curva utilizando nodos asimétricos, uniformes o simétricos.

- 1 Abra el menú lateral Edición de forma  y haga clic en la herramienta Forma .
- 2 Haga clic en un nodo.
- 3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - Convertir nodo en asimétrico 
  - Convertir nodo en uniforme 
  - Convertir nodo en simétrico 
- 4 Arrastre los tiradores de control del nodo.



También puede cambiar un nodo existente de un tipo a otro mediante las teclas de acceso directo. Para cambiar un nodo uniforme a uno asimétrico o viceversa, haga clic en el nodo con la herramienta Forma y presione C. Para cambiar un nodo simétrico a uno uniforme o viceversa, haga clic en el nodo con la herramienta Forma y presione S.

## Para estirar, escalar, girar o inclinar los nodos

- 1 Abra el menú lateral Edición de formas  y haga clic en la herramienta Forma .
- 2 Seleccione un objeto de curva.
- 3 Seleccione los nodos a lo largo de la curva que desee transformar.
- 4 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - Estirar y escalar nodos 
  - Girar e inclinar nodos 
- 5 Arrastre un conjunto de tiradores para transformar los nodos.

## Aplicación de efectos de distorsión

Hay tres tipos de efectos de distorsión que sirven para dar forma a los objetos.

Efecto de distorsión	Descripción
Empujar y tirar	Permite empujar hacia dentro o tirar hacia fuera de los bordes de un objeto.

Cremallera	Permite aplicar un efecto de dientes de sierra a los bordes del objeto. Se puede ajustar la amplitud y frecuencia de este efecto.
Torbellino	Permite girar un objeto para crear el efecto de torbellino. Se puede elegir la dirección del torbellino y el origen, grado y cantidad de rotación.

Después de distorsionar un objeto, es posible modificar el efecto si se cambia el centro de distorsión. Este punto se identifica por un tirador en forma de diamante, alrededor del cual aparece la distorsión. Es parecido a un compás que gira alrededor de un punto inmóvil. El centro de distorsión se puede ubicar en cualquier lugar de la ventana de dibujo o se puede situar en el centro de un objeto para que la distorsión se distribuya uniformemente y la forma del objeto cambie con relación a su centro.

Puede crear un efecto aún mayor si aplica una nueva distorsión a un objeto que ya se haya distorsionado. No perderá el efecto original, por ejemplo, si aplica una distorsión Cremallera por encima de una distorsión Torbellino. La aplicación CoreIDRAW permite eliminar y copiar los efectos de distorsión.

### Para distorsionar un objeto

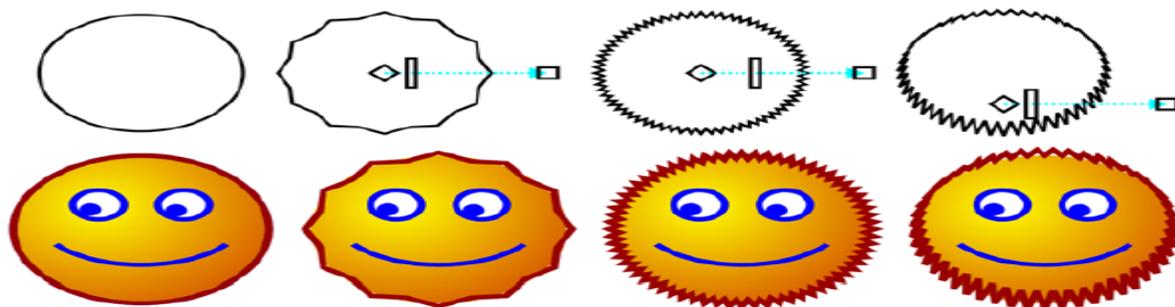
- 1 Abra el menú lateral **Herramienta interactiva**  y haga clic en la herramienta **Distorsión interactiva** .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los botones siguientes para especificar la configuración que desee:
  - **Distorsión Empujar y tirar**
  - **Distorsión Cremallera**
  - **Distorsión Torbellino**
- 3 Señale el punto donde desee colocar el centro de la distorsión y arrastre el cursor hasta que el objeto tenga la forma que desea.



Puede volver a aplicar los efectos a los objetos distorsionados.



Puede centrar una distorsión haciendo clic en el botón **Centrar distorsión**  de la barra de propiedades.



*Puede asimismo utilizar los controles de vector interactivos para editar un efecto de distorsión. Superior izquierda: un círculo con efecto cremallera. Superior derecha: efectos cremallera con frecuencia más alta (más picos). Inferior: ejemplos de efectos cremallera.*

## Para eliminar una distorsión

- 1 Seleccione un objeto distorsionado.
- 2 Haga clic en Efectos ► **Borrar distorsión**.



Al borrar una distorsión de esta manera se eliminará la última que haya aplicado.



También puede eliminar la distorsión de un objeto seleccionado haciendo clic en el botón **Borrar distorsión**  de la barra de propiedades.

## Asignación de forma a objetos mediante envolturas

CorelDRAW te permite dar forma a objetos tales como líneas, texto artístico y marcos de texto de párrafo, mediante la aplicación de envolturas a los mismos. Las envolturas están formadas por varios nodos que se pueden desplazar para dar forma a la envoltura; el resultado de esta acción es que el objeto cambia de forma. Puedes aplicar una envoltura básica que se adapte a la forma del objeto o aplicar una envoltura preestablecida. Tras aplicar una envoltura, puedes modificarla o añadir otra nueva para seguir cambiando la forma del objeto. CorelDRAW también te permite copiar y quitar las envolturas. Puedes modificar una envoltura añadiendo y volviendo a colocar los nodos. Al añadir nodos, se obtiene más control sobre la forma del objeto contenido en la envoltura. CorelDRAW también te permite borrar nodos, desplazar varios nodos a la vez, cambiarlos de tipo y cambiar el segmento de una envoltura a una línea o una curva. Se puede cambiar el modo de asignación de una envoltura para ajustar la adaptación del objeto a la envoltura.

### Para aplicar una envoltura

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Envoltura interactiva** .
- 3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Modo envoltura de línea recta** : crea envolturas mediante líneas rectas, lo que añade perspectiva a los objetos.
  - **Modo envoltura de arco único** : crea envolturas con un lado en forma de arco, lo que da a los objetos un aspecto cóncavo o convexo.
  - **Modo envoltura de arco doble** : crea envolturas con uno o más lados en forma de S.
  - **Modo envoltura sin restricciones** : crea envolturas a mano alzada que permiten cambiar las propiedades de los nodos y añadir o eliminar nodos.
- 4 Haga clic en el objeto.
- 5 Arrastre los nodos para dar forma a la envoltura.  
Si desea restablecer la envoltura, presione **Esc** antes de soltar el ratón.

### También es posible

---

Aplicar una envoltura preestablecida

Haga clic en el botón **Añadir preestablecido** de la barra de propiedades y haga clic en una forma de envoltura.

---

Aplicar una envoltura a un objeto que ya tenga otra

Haga clic en el botón **Añadir nueva envoltura**  de la barra de propiedades y arrastre los nodos para cambiar la forma de la envoltura.

---

Eliminar una envoltura

Haga clic en **Efectos** ▶ **Borrar envoltura**.

---



Puede impedir que las líneas rectas de un objeto se conviertan en curvas si activa el botón **Mantener líneas**  de la barra de propiedades.

### Para copiar una envoltura

- 1 Seleccione un objeto en el que desee copiar una envoltura.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Copiar efecto** ▶ **Envoltura de**.
- 3 Seleccione el objeto cuya envoltura desea copiar.



También puede copiar una envoltura si selecciona un objeto, hace clic en el botón **Copiar propiedades de envoltura** de la barra de propiedades y selecciona el objeto cuya envoltura desea copiar.

### Para modificar los nodos y segmentos de una envoltura

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Envoltura interactiva** .
- 2 Seleccione un objeto que tenga una envoltura.
- 3 Haga doble clic en la envoltura para añadir un nodo, o bien en un nodo a fin de eliminarlo.

### También es posible

---

Mover varios nodos de una envoltura a la vez

Haga clic en el botón **Modo envoltura sin restricciones**  de la barra de propiedades, seleccione con un recuadro los nodos que desea mover y arrastre cualquiera de ellos a la nueva posición.

---

Seleccionar con un recuadro varios nodos

En la barra de propiedades, seleccione **Rectangular** del cuadro de lista **Modo de selección** y arrastre los nodos que desea seleccionar.

---

Seleccionar con un recuadro a mano alzada varios nodos

En la barra de propiedades, seleccione **Mano alzada** del cuadro de lista **Modo de selección**, y arrastre los nodos que desea seleccionar.

---

Mover nodos opuestos la misma distancia en la misma dirección

Presione la tecla **Ctrl**, seleccione dos nodos opuestos y arrástrelos a una nueva posición.

---

Mover nodos opuestos la misma distancia en dirección opuesta

Haga clic en el botón **Modo envoltura de arco único**  o **Modo envoltura de arco doble**  de la barra de propiedades a fin de que aparezca levantado, presione la tecla **Mayús** y arrastre uno de los nodos a una nueva posición.

---

Cambiar el tipo de nodo de una envoltura

Haga clic en el botón Modo envoltura sin restricciones de la barra de propiedades para que aparezca presionado y haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico , Convertir nodo en uniforme  o Convertir nodo en simétrico .

Convertir el segmento de una envoltura en una línea recta o una curva

Haga clic en el botón Modo envoltura sin restricciones de la barra de propiedades para que aparezca presionado, haga clic en un segmento de línea y, a continuación, en el botón Convertir curva en línea  o Convertir línea en curva .

### Recorte, división y borrado de objetos

Puede recortar, dividir y borrar porciones de los objetos.

#### Recorte de objetos

Recortar te permite eliminar con rapidez áreas no deseadas en los objetos y gráficos importados, eliminando la necesidad de desagrupar objetos, dividir grupos enlazados, o convertir objetos a curvas. Puedes recortar objetos vectoriales y mapas de bits.



*Recorte de objetos*

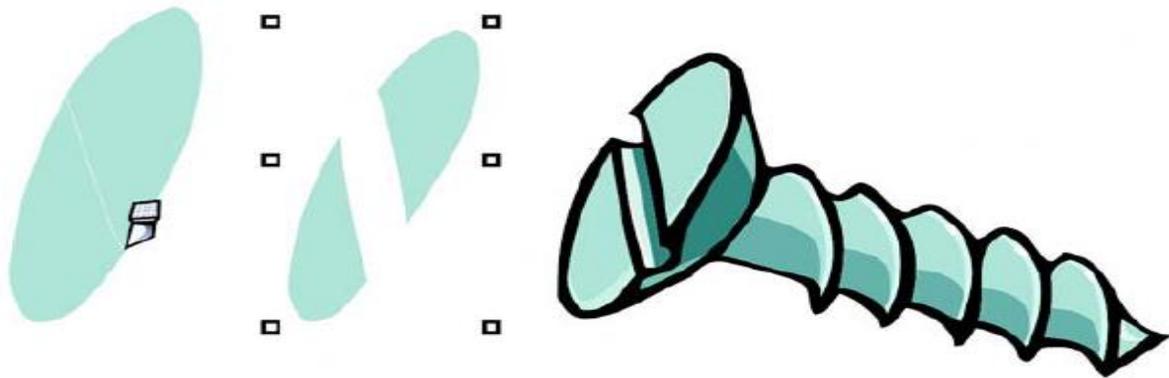
Cuando recortas objetos, define un área rectangular (área de recorte) que deseas conservar. Las porciones del objeto situadas fuera del área de recorte se eliminan. Puedes especificar la posición y tamaño exactos del área de recorte, y puedes girarla y cambiar su tamaño. También puedes eliminar el área de recorte.

Puedes recortar objetos seleccionados sin que esto afecte a los otros objetos de un dibujo o puede recortar todos los objetos de la página de dibujo. En cualquier caso, el texto y objetos afectados se convierten automáticamente a curvas.

#### [Video 33 – Como recortar partes de objetos](#)

### División de objetos

Es posible dividir en dos un mapa de bits o un objeto de vectores y cambiar su forma si se redibuja el trayecto correspondiente. Un objeto cerrado se puede dividir por una línea recta o dentada. CorelDRAW permite elegir entre dividir un objeto en dos objetos o dejarlo como un objeto formado por dos o más subtrayectos. Puedes especificar si deseas cerrar los trayectos automáticamente o dejarlos abiertos.



*La herramienta Cuchillo crea dos objetos independientes al cortar la elipse por la mitad (izquierda). Los dos objetos se separan y se utilizan para formar la cabeza del tornillo (derecha).*

## Borrado de porciones de objetos

CorelDRAW te permite borrar las partes que no necesites de los mapas de bits y objetos de vectores. El borrado automático cierra los trayectos en que tenga efecto y convierte el objeto en curvas. Si borras líneas de conexión, CorelDRAW crea subtrayectos en vez de objetos independientes. También puede eliminar segmentos de línea virtuales, que son partes de objetos que se encuentran entre las intersecciones. Por ejemplo, puede eliminar un bucle de una línea que se cruza a sí misma, o bucles de segmentos de línea en los que se solapan dos o más objetos.

### Para recortar objetos

- 1 Seleccione los objetos que desee recortar.  
Si no se selecciona ningún objeto de la página de dibujo, se recortarán todos los objetos.
- 2 Abra el menú lateral **Recortar**  y haga clic en la herramienta **Recortar** .
- 3 Arrastre para definir el área de recorte.
- 4 Haga doble clic dentro del área de recorte.

### También es posible

Especificar la posición exacta del área de recorte	Escriba los valores en los cuadros <b>Posición</b> de la barra de propiedades y presione la tecla <b>Intro</b> .
Especificar el tamaño exacto del área de recorte	Escriba los valores en los cuadros <b>Tamaño</b> de la barra de propiedades y presione la tecla <b>Intro</b> .
Girar el área de recorte	Escriba los valores en el cuadro <b>Ángulo de rotación</b> .
Eliminar el área de recorte	Haga clic en el botón <b>Borrar recuadro de recorte</b> .



Los objetos de capas bloqueadas, ocultas, Cuadrículas o Guías no pueden recortarse. Tampoco pueden recortarse objetos OLE o Internet, imágenes cambiantes, o el contenido de objetos PowerClip.

Durante el proceso de recorte, los grupos enlazados afectados, tales como siluetas, mezclas y extrusiones, se separan automáticamente.



Puede mover, girar y cambiar el tamaño del área de recorte de forma interactiva, tal y como lo haría con cualquier otro objeto. Para mover el área de recorte, arrástrela a una nueva posición. Para cambiar el tamaño del área de recorte, arrastre cualquiera de sus tiradores . Para girar el área de recorte, haga clic dentro de la misma, y arrastre un tirador de rotación .

Puede eliminar el área de recorte haciendo clic en Esc.

### Para dividir un objeto

- 1 Abra el menú lateral **Recortar** , y haga clic en la herramienta **Cuchillo** .
- 2 Sitúe la herramienta **Cuchillo** sobre el contorno del objeto en el lugar donde desee empezar a cortar.  
La herramienta **Cuchillo** pasa a posición vertical cuando se coloca correctamente.
- 3 Haga clic en el contorno para empezar a cortar.
- 4 Sitúe la herramienta **Cuchillo** en el lugar donde desee terminar el corte y haga clic otra vez.

### También es posible

Dividir un objeto a lo largo de una línea a mano alzada	Señale el punto donde debe comenzar el corte y arrastre hasta donde debe finalizar.
Dividir un objeto a lo largo de una línea Bézier	Presione la tecla Mayús, haga clic en el punto donde desee empezar a cortar el objeto y vuelva a hacer clic cada vez que desee cambiar la dirección de la línea. Si desea limitar la línea con incrementos de 15 grados, mantenga presionadas las teclas Mayús + Ctrl.
Dividir un objeto en dos subtrayectos	Haga clic en el botón <b>Dejar como un objeto</b>  de la barra de propiedades.
Dividir un objeto manteniendo únicamente una de sus partes	Haga clic en el contorno del objeto en el punto donde desea que comience el corte, y apunte hacia donde desea que termine el corte. Presione Tab una o dos veces hasta que sólo esté seleccionada la parte del objeto que desea conservar, y a continuación haga clic.



De forma predeterminada, los objetos se dividen en dos objetos y los trayectos se cierran automáticamente.

Al utilizar la herramienta **Cuchillo** en un objeto seleccionado, éste se convierte en un objeto de curva.

### Para borrar partes de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Recortar** , y haga clic en la herramienta **Borrador** .
- 3 Arrastre sobre el objeto.

### También es posible

Cambiar el tamaño de la plumilla del borrador	Escriba un valor en el cuadro <b>Grosor del borrador</b> de la barra de propiedades y presione la tecla <b>Intro</b> .
Cambiar la forma de la plumilla del borrador	Haga clic en el botón <b>Círculo/Cuadrado</b> de la barra de propiedades.
Mantener todos los nodos del área que está borrando	Desactive el botón <b>Reducción automática al borrar</b> de la barra de propiedades.



Cuando se borran partes de los objetos, los trayectos afectados se cierran automáticamente.



Puede borrar líneas rectas haciendo clic en el punto donde desea empezar a borrar y después en el punto donde desea terminar de borrar. Presione la tecla **Ctrl** si desea limitar el ángulo de la línea.

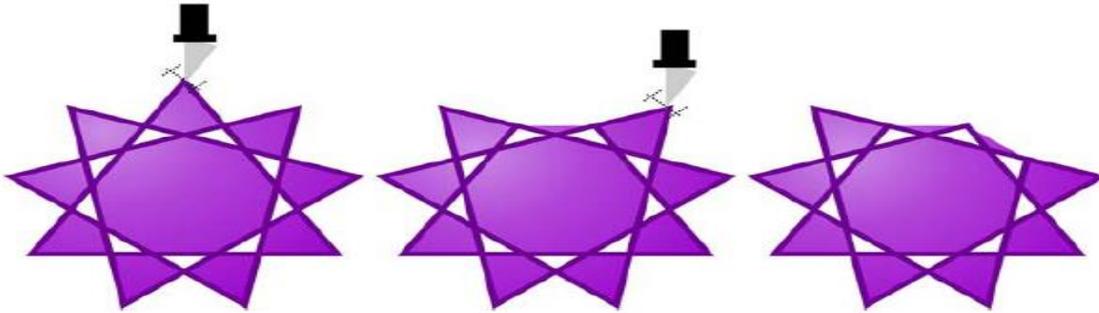
También puede borrar parte de un objeto seleccionado si hace doble clic en esa área con la herramienta **Borrador**.

### Para eliminar un segmento de línea virtual

- 1 Abra el menú lateral **Recortar** , y haga clic en la herramienta **Eliminar segmento virtual** .
- 2 Mueva el puntero hasta el segmento de línea que desee eliminar.  
La herramienta **Eliminar segmento virtual** pasa a posición vertical cuando se coloca correctamente.
- 3 Haga clic en el segmento de línea.  
Si desea eliminar varios segmentos de línea al mismo tiempo, haga clic en el puntero para arrastrar un recuadro alrededor de todos los segmentos de línea que desee eliminar.



La herramienta **Eliminar segmento virtual** no funciona en grupos enlazados como sombras, texto o imágenes.



*Eliminación de segmentos de línea virtuales*

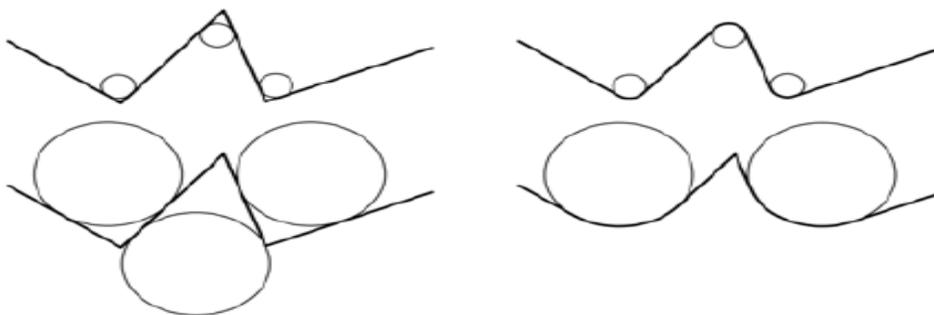
### Fileteado, festoneado y biselado de esquinas

Puedes dar forma a un objeto por medio del fileteado, festoneado o biselado de esquinas. El fileteado produce una esquina redondeada, el festoneado redondea e invierte la esquina para crear una muesca, y el biselado hace que una esquina aparezca plana.



*De izquierda a derecha pueden verse esquinas estándar sin cambios, esquinas fileteadas, esquinas festoneadas y esquinas biseladas.*

Puedes filetear, festonear o biselar las esquinas de cualquier objeto de curva, tanto si proviene de una forma, líneas, texto o mapa de bits. Si selecciona un objeto que no ha sido convertido a curvas, aparecerá un cuadro de diálogo que le dará la opción de convertir la forma automáticamente. Los objetos de texto deben convertirse a curvas manualmente por medio del comando **Convertir a curvas**.

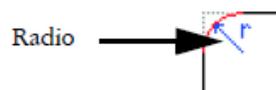


*En este ejemplo, los círculos representan una configuración de radio fileteado. La parte superior muestra los fileteados propuestos a la izquierda y los resultados fileteados a la derecha. La parte inferior muestra los fileteados propuestos a la izquierda, pero en los resultados de la derecha, no todas las esquinas están fileteadas. Una vez que se aplica el primer fileteado, la siguiente esquina no puede filetearse porque el segmento de línea no es lo suficientemente largo. Esta esquina se pasa por alto, y la esquina final se filetea.*

## Para redondear esquinas de objetos por medio del fileteado

- 1 Seleccione el objeto por medio de la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Filete/Festón/Bisel**.
- 3 En la ventana acoplable **Filete/Festón/Bisel**, seleccione **Filete** del cuadro de lista **Operación**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Radio**.

El radio se utiliza para crear un arco circular, con el centro equidistante desde cualquier lado de una esquina. Los valores más altos producen esquinas más redondeadas.



- 5 Haga clic en **Aplicar**.



El botón **Aplicar** aparece desactivado si no se seleccionan objetos o nodos válidos.



Para seleccionar nodos individuales, utilice la herramienta **Forma** .

Puede asimismo redondear todas las esquinas de un rectángulo o cuadrado seleccionado haciendo clic en la herramienta **Forma**  y arrastrando un nodo de esquina hacia el centro del objeto. La forma no se convertirá a curvas si utiliza este método.

## Para biselar esquinas de objetos por medio del biselado

- 1 Seleccione el objeto por medio de la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Filete/Festón/Bisel**.
- 3 En la ventana acoplable **Filete/Festón/Bisel**, seleccione **Bisel** del cuadro de lista **Operación**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Distancia** para establecer dónde comenzará el bisel en relación a la esquina original.



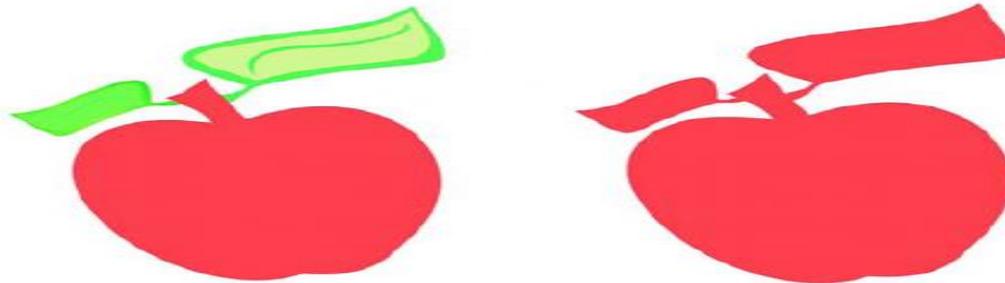
- 5 Haga clic en **Aplicar**.



Para seleccionar nodos individuales, utilice la herramienta **Forma** .

## Soldadura e intersección de objetos

Puedes crear formas irregulares si aplicas soldar y creas intersecciones de objetos. Es posible soldar o crear intersecciones en casi todos los objetos, incluidos los objetos clonados, los que están en capas distintas y los objetos individuales con intersección de líneas. Sin embargo, no es posible soldar ni crear intersecciones en el texto de párrafo, en las líneas de cota ni en los objetos maestros de clonaciones. Puedes soldar los objetos para crear otro con un solo contorno. El nuevo objeto utiliza el perímetro de los objetos soldados como contorno y adquiere las propiedades de relleno y contorno del objeto destino. Desaparecen todas las líneas de intersección. Es posible soldar objetos independientemente de que se superpongan o no. Si aplicas soldar a objetos no superpuestos, formarán un grupo de soldadura que actuará como un solo objeto. En ambos casos, el objeto adquiere los atributos de relleno y contorno del objeto destino. Si aplicas soldar a objetos individuales con líneas de intersección, el objeto se dividirá en varios subtrayectos, pero su aspecto seguirá siendo el mismo.



*Al soldar las hojas a la manzana se crea un único contorno de objeto.*

La intersección crea un objeto nuevo a partir de la zona donde se superponen dos o más objetos. La forma de este objeto nuevo puede ser sencilla o compleja, según las formas que se interceptan. Los atributos de relleno y contorno del objeto nuevo dependen del objeto definido como objeto destino.

### Para soldar un objeto

- 1 Seleccione uno o varios objetos origen.
- 2 Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el objeto destino.
- 3 Haga clic en **Organizar** ▶ **Dar forma** ▶ **Soldar**.



También puede soldar objetos si selecciona con un recuadro los objetos origen y destino y hace clic en el botón **Soldar**  de la barra de propiedades.

### Para crear una intersección de objetos

- 1 Seleccione el objeto origen.
- 2 Mantenga presionada la tecla Mayús y seleccione el objeto destino.
- 3 Haga clic en **Organizar** ▶ **Dar forma** ▶ **Intersección**.



También puede crear una intersección de objetos si selecciona los objetos origen y destino y hace clic en el botón **Intersección**  de la barra de propiedades.

[Video 31 – Como soldar varios objetos](#)

## Para crear una intersección de varios objetos

- 1 Seleccione con un recuadro uno o varios objetos origen.
- 2 Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el objeto destino.
- 3 Haga clic en **Organizar** ▶ **Dar forma** ▶ **Intersección**.



También puede crear una intersección de objetos si selecciona con un recuadro los objetos origen y destino y hace clic en el botón **Intersección**  de la barra de propiedades.

### [Video 32 – Como intersectar objetos](#)

## Creación de objetos PowerClip

CorelDRAW te permite colocar objetos de vectores y mapas de bits, como fotografías, dentro de otros objetos o contenedores. Cualquier objeto puede servir de contenedor. Por ejemplo, un texto artístico o un rectángulo. Si colocas un objeto en un contenedor que sea más pequeño que éste, denominado el contenido, el objeto se recortará para ajustarse a la forma del contenedor. Esta acción crea un objeto PowerClip.



*Objetos antes de convertirse en un objeto PowerClip: texto artístico y un mapa de bits.*



*En el objeto PowerClip, el texto artístico es el contenedor y el mapa de bits constituye el contenido. El mapa de bits adquiere la forma del texto artístico.*

Es posible crear objetos PowerClip más complejos colocando un objeto PowerClip dentro de otro para obtener un objeto PowerClip anidado. Es posible copiar el contenido de un objeto PowerClip a otros objetos PowerClip. Después de crear un objeto PowerClip, puede modificar tanto el contenido como el contenedor. Por ejemplo, puedes bloquear el contenido para que se desplace con el contenedor cuando lo mueva. CorelDRAW también te permite extraer el contenido de un objeto PowerClip para que puedas eliminarlo o modificarlo sin que esto tenga efecto en el contenedor.

## Para crear un objeto PowerClip

1. Selecciona un objeto.
2. Haz clic en menú **Efectos ► PowerClip ► Situar dentro de contenedor**.
3. Haz clic en el objeto que desee utilizar como contenedor.

Si deseas crear un objeto PowerClip anidado, mantenga presionado el botón derecho del ratón, arrastra el objeto PowerClip hasta el interior de un contenedor y haz clic en **PowerClip dentro**.

## Para copiar los contenidos de un objeto PowerClip

1. Selecciona un objeto.
2. Haz clic en **Efectos ► Copiar efecto ► PowerClip**
3. Haz clic en un objeto PowerClip.

## Para modificar los contenidos de un objeto PowerClip

1. Seleccione un objeto PowerClip.
2. Haz clic en menú **Efectos ► PowerClip ► Editar contenido**.
3. Modifica el contenido del objeto PowerClip.
4. Haz clic en **Efectos ► PowerClip ► Terminar edición de este nivel**.

## Para bloquear o desbloquear los contenidos de un objeto PowerClip

- Haz clic con el botón derecho del ratón en un objeto PowerClip y haz clic en **Bloquear contenido en PowerClip**.

[\*Video 48 – Como insertar imágenes de mapa de bits / powerclip\*](#)

[\*Video 49 – Como recortar mapa de bits\*](#)

[\*Video 50 – Como aplicar efectos 3D a mapa de bits\*](#)

[\*Video 51 – Como aplicar efectos de trazos artísticos a mapa de bits\*](#)

[\*Video 52 – Como aplicar efectos desenfocar a mapa de bits\*](#)

[\*Video 53- Como aplicar efecto ruido difuso a mapa de bits\*](#)

[\*Video 54 – Como aplicar efecto de transformación de colores a mapa de bits\*](#)



## Relleno de objetos

---

Es posible añadir rellenos de color, de patrón, de textura y otros rellenos al interior de los objetos u otras áreas enmarcadas. Un relleno puede personalizarse y configurarse como predeterminado para que todos los objetos que dibuje incluyan el mismo relleno.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Aplicación de rellenos uniformes
- Aplicación de rellenos degradados
- Aplicación de rellenos de patrón
- Aplicación de rellenos en áreas
- Operaciones con rellenos

## Aplicación de rellenos uniformes

Puedes aplicar un relleno uniforme a los objetos. Los rellenos uniformes son colores uniformes que se pueden elegir o crear utilizando modelos de color y paletas de colores.

### Para aplicar un relleno uniforme

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno interactivo**  y haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** .
- 3 Elija **Relleno uniforme** en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades.
- 4 Especifique la configuración que desee en la barra de propiedades y presione **Intro**.



Para rellenar un objeto seleccionado, también puede hacer clic en un color de la paleta de colores.

Para mezclar colores en un relleno uniforme, seleccione un objeto con relleno, presiona la tecla **Ctrl** y haz clic en otro color de la paleta de colores.

[Video 19 – Como aplicar relleno uniforme](#)

[Video 20 – Como aplicar colores armoniosos](#)

## Aplicación de rellenos degradados

Un relleno degradado es una progresión suave de dos o más colores que añade profundidad a un objeto. Existen cuatro tipos de rellenos degradados: lineal, radial, cónico y cuadrado. Los rellenos degradados lineales atraviesan el objeto en línea recta, los rellenos degradados cónicos crean la ilusión de un cono iluminado, mientras que los radiales y cuadrados forman círculos y cuadrados concéntricos desde el centro del objeto. Es posible aplicar rellenos degradados preestablecidos, de dos colores y degradados personalizados a los objetos. Los rellenos degradados personalizados pueden contener dos o más colores, que se pueden situar en cualquier lugar de la progresión del relleno. Después de crear un relleno degradado personalizado, puedes guardarlo como preestablecido. Cuando apliques un relleno degradado, puedes especificar atributos para el tipo de relleno elegido; por ejemplo, la dirección de la mezcla de colores, el ángulo, el punto central, el punto medio y el relleno del borde. También puedes especificar el número de etapas para ajustar la calidad de impresión y visualización del relleno degradado. De forma predeterminada, la opción de etapas está bloqueada para que la calidad de impresión dependa del valor especificado en la configuración de impresión, y la calidad de visualización, del valor predeterminado que elijas. Si lo deseas puede desbloquear la configuración de etapas de degradado y así especificar un valor para la calidad de impresión y de visualización del relleno.



[Video 21 – Como aplicar relleno degradado lineal](#)

[Video 22 – Como aplicar relleno degradado radial](#)

[Video 23 – Como aplicar relleno degradado cónico](#)

[Video 24 – Como aplicar relleno degradado cuadrado](#)

## Para aplicar un relleno degradado preestablecido

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno** , y haga clic en el botón **Cuadro de diálogo Relleno degradado** .
- 3 Elija un relleno en el cuadro de lista **Preestablecidos**.
- 4 Especifique las configuraciones que desee.

### [Video 26 – Como aplicar relleno degradado preestablecido](#)

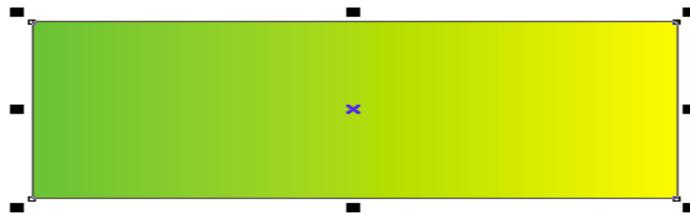
## Para aplicar un relleno degradado de dos colores

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno interactivo** , y haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** .
- 3 Elija un relleno degradado en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades.
- 4 Abra el selector **Desplegable de relleno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.
- 5 Abra el **Selector de último relleno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.
- 6 Especifique las configuraciones que desee.



Para mezclar colores en un relleno degradado de dos colores, seleccione uno de los tiradores de vector interactivos, presione **Ctrl** y haga clic en un color de la paleta de colores.

Para añadir un color a un relleno degradado, arrastre un color desde la paleta hasta un tirador de vector interactivo de un objeto.

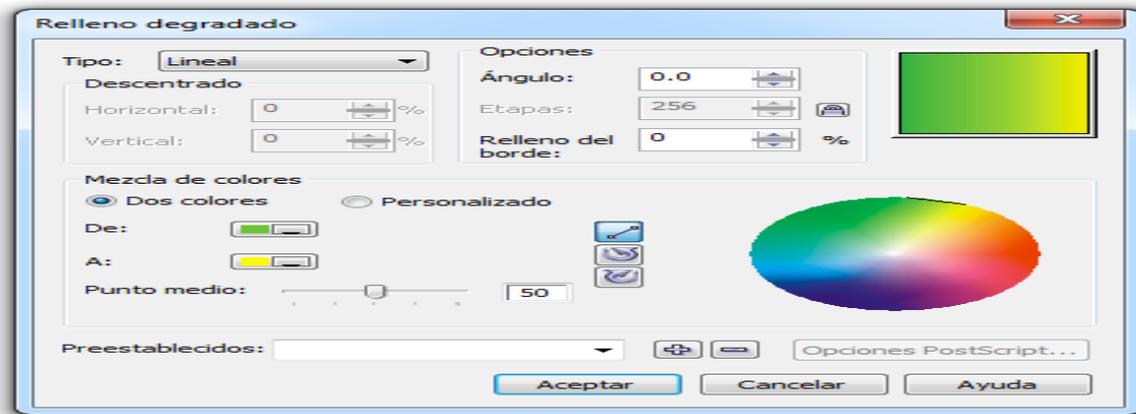


## Para aplicar un relleno degradado personalizado

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno** , y haga clic en el botón **Cuadro de diálogo Relleno degradado** .
- 3 Elija un relleno degradado en el cuadro de lista **Tipo**.
- 4 Active la opción **Personalizado**.
- 5 Haga clic en el cuadro situado en un extremo sobre la banda de color y haga clic en un color en la paleta de colores.
- 6 Haga clic en el cuadro del extremo opuesto de la banda de color y haga clic en un color.
- 7 Especifique los atributos que desee.

## También es posible

Añadir un color intermedio	Haga doble clic en algún punto entre los dos extremos del área situada sobre la banda de color y haga clic en un color en la paleta de colores.
Ajustar el punto medio entre colores	En la banda de color, haga doble clic entre dos colores para añadir un nuevo marcador. Arrastre el marcador para ajustar el punto de transición entre los dos colores.
Modificar un color	Haga clic en el marcador situado sobre el color que desea cambiar, y a continuación en un color de la paleta de colores.
Eliminar un color	Haga doble clic en el marcador situado sobre el color que desee eliminar.



### [Video 25 – Como aplicar relleno degradado personalizado](#)

Cambiar la posición de un color	Arrastre el marcador situado sobre el color a otra posición.
Guardar el relleno como preestablecido	Escriba un nombre en el cuadro <b>Preestablecidos</b> y haga clic en el botón <b>Añadir preestablecido</b>  .

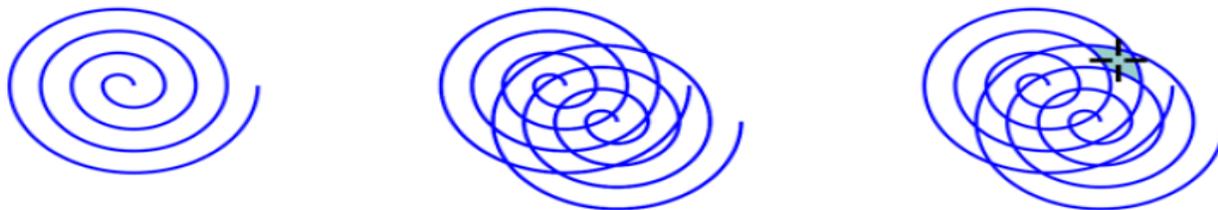


Puede asimismo aplicar un relleno degradado personalizado abriendo el menú lateral **Relleno interactivo** , haciendo clic en la herramienta **Relleno interactivo** , y arrastrando colores de la paleta de colores de la ventana de dibujo hasta los tiradores de vector interactivos del objeto.

## Aplicación de rellenos en áreas

Puedes aplicar rellenos a cualquier área demarcada, utilizando la herramienta **Relleno inteligente**. Al contrario de lo que ocurre con otras herramientas de relleno, que rellenan únicamente objetos, la **herramienta Relleno inteligente** detecta los bordes de un área y crea un trayecto cerrado de modo que pueda rellenarse dicha área. Por ejemplo, si dibujas una línea a mano alzada que se cruza a sí

misma creando bucles, la herramienta **Relleno inteligente** puede detectar los bordes de los bucles y rellenarlos. Siempre y cuando los trayectos de uno o más objetos demarquen un área por completo, ésta puede rellenarse.



Debido a que la herramienta **Relleno inteligente** crea un trayecto alrededor del área, crea básicamente un nuevo objeto que puede rellenarse, moverse, copiarse o editarse. Esto significa que la herramienta puede utilizarse de dos formas: para rellenar un área o para crear un nuevo objeto a partir de un área.



Puedes aplicar el relleno y el contorno predeterminados al área, utilizar la barra de propiedades para especificar un color de relleno y contorno determinados, o crear un contorno sin relleno.

### Para aplicar un relleno a un área fuera de los objetos existentes

- 1 Abra el menú lateral **Herramienta inteligente**  y haga clic en la herramienta **Relleno inteligente** .
- 2 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Opciones de relleno**:
  - **Especificar**: Le permite rellenar el área con un color sólido seleccionado del selector de color **Color de relleno** de la barra de propiedades.
  - **Utilizar predeterminado**: Le permite rellenar el área con la configuración predeterminada **Herramienta relleno**.
  - **Sin relleno**: No se aplica relleno al área.
- 3 En la lista **Opciones de contorno**, elija una de las opciones siguientes:
  - **Utilizar predeterminado**: Le permite aplicar la configuración de contorno predeterminada.
  - **Especificar**: Le permite seleccionar un ancho de línea del cuadro **Anchura de contorno** y un color de línea del selector de color **Color del contorno**.
  - **Sin contorno**: No se aplica contorno al área.
- 4 Haga clic dentro del área demarcada que desea rellenar.  
Se crea un nuevo objeto a partir del área demarcada, y se aplican los estilos actuales de relleno y contorno. El nuevo objeto aparece encima de los objetos existentes en la capa.



Si hace clic fuera de un área demarcada, se crea un nuevo objeto a partir de todos los objetos de la página, y se aplican las propiedades de relleno y contorno al nuevo objeto.

La anchura del contorno se centra en el trayecto de un objeto. Debido a que la herramienta **Relleno inteligente** detecta trayectos, y no contornos, los contornos gruesos se muestran parcialmente cubiertos por el nuevo objeto. Puedes descubrir los contornos originales cambiando el orden de apilamiento de los objetos. **Operaciones con rellenos.** Existe una serie de tareas comunes para todos los tipos de rellenos. Es posible elegir un color de relleno predeterminado de modo que todos los objetos que dibujes tengan el mismo relleno. También puede eliminar cualquier relleno, copiarlo en otro objeto o utilizarlo para rellenar el área rodeada por una curva.

### Para elegir el color de relleno predeterminado

- 1 Haga clic en un área vacía de la página de dibujo para anular la selección de todos los objetos.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno**  y haga clic en el diálogo **Color de relleno**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**, active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
  - **Gráfico:** aplica el color de relleno predeterminado a las formas que dibuje.
  - **Texto artístico:** aplica el color de relleno predeterminado al texto artístico que añada.
  - **Texto de párrafo:** aplica el color de relleno predeterminado al texto de párrafo que añada.
- 4 Especifique cualquier configuración de relleno.

### Para quitar un relleno

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno**  y haga clic en el botón **Sin relleno** .



### Operaciones con colores

La aplicación permite elegir y crear colores en una amplia variedad de paletas de colores, mezcladores de colores y modelos de color estándar. Es posible crear y editar paletas de colores personalizadas para almacenar los colores utilizados con frecuencia y disponer de ellos posteriormente. También se puede personalizar la visualización de las paletas de colores en pantalla cambiando el tamaño de las muestras, el número de filas de las paletas y otras propiedades.

#### Elección de colores

Se pueden elegir colores de relleno y de contorno mediante paletas de colores fijas o personalizadas, visores de color, armonías de color o mezclas de colores. Si deseas utilizar un color que ya existe en un objeto o un documento, puedes muestrear dicho color para que la equivalencia sea exacta.

#### Paleta de colores preestablecida

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. Los colores de relleno y de contorno se pueden elegir en la paleta de colores predeterminada, que contiene 99 colores del modelo de color CMYK. Los colores de relleno y de contorno seleccionados se indican en las muestras de color de la barra de estado.

#### Paletas de colores fijas o personalizadas

Las paletas de colores fijas están proporcionadas por otros fabricantes. Algunos ejemplos de éstas son PANTONE®, HKS Colors, y paletas TRUMATCH®. Puede resultar útil tener a la mano un muestrario del fabricante, que consiste en un conjunto de muestras de color en el que se presenta el aspecto exacto de cada color una vez impreso. Algunas paletas fijas (PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC™, Focoltone® y SpectraMaster®) son colecciones de colores directos. Si se crean separaciones de color al imprimir, cada uno de los colores de estas paletas precisará una plancha de impresión distinta. Esto puede afectar considerablemente al coste de la impresión. Para utilizar estos colores sin que sean directos, puede convertir los colores directos en colores de cuatricromía cuando vaya a imprimir. Las paletas de colores personalizadas pueden contener colores procedentes de cualquier modelo de color o paleta fija.

### Visualizadores de color

Los visualizadores de color muestran un rango de colores con formas unidimensionales o tridimensionales. El visualizador de color predeterminado está basado en el modelo de color HSB, pero puede utilizar este visualizador para seleccionar colores CMYK, CMY o RGB.

### Armonías de color

Las armonías de color se aplican mediante la superposición de una forma, como un rectángulo o un triángulo, sobre un espectro de colores. Cada fila vertical de la cuadrícula de colores comienza con el color situado en uno de los puntos de la forma superpuesta. Los colores de cada esquina de la forma siempre se complementan, contrastan o armonizan, dependiendo de la forma que se haya elegido. Las armonías de color permiten elegir el modelo de color preferido y resultan muy útiles cuando se seleccionan varios colores para un proyecto.

### Mezclas de colores

Cuando se elige un color utilizando mezclas de colores, se combinan los colores básicos para obtener el color deseado. El mezclador de color muestra una cuadrícula de colores creada a partir de los cuatro colores básicos que se han seleccionado.

### Para elegir un color con la paleta de colores predeterminada

Para	Realice lo siguiente
Elegir un color de relleno para un objeto seleccionado	Haga clic en una muestra de color.
Elegir un color de contorno para un objeto seleccionado	Haga clic con el botón derecho en una muestra de color.
Elegir entre diferentes matices de un color	Haga clic en una muestra de color y mantenga presionado el botón del ratón para mostrar un selector de color emergente, y haga clic en un color.
Ver más colores de la paleta de colores predeterminada	Haga clic en las flechas de desplazamiento de la parte superior e inferior de la paleta de colores.



Para ver el nombre de un color, puede situar el puntero sobre una muestra.

[Video 27 – Como aplicar color de borde desde paleta colores](#)

[Video 28 – Como aplicar color de borde desde color de contorno](#)

## [Video 29 – Como aplicar color de borde desde ventana acoplable](#)

### Para muestrear un color

- 1 Abra el menú lateral **Cuentagotas**  y haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Elija **Muestra de color** en el cuadro de lista de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el menú lateral **Tamaño de la muestra** de la barra de propiedades y active una de las opciones siguientes:
  - **1×1** : le permite elegir el color del píxel en el que haga clic.
  - **2×2** : le permite elegir el color medio en un área de muestreo de 2×2 píxeles. El píxel en el que ha hecho clic se encuentra en el centro del área de muestreo.
  - **5×5** : le permite elegir el color medio en un área de muestreo de 5×5 píxeles.

Si desea tomar una muestra de un color fuera de la ventana de dibujo, haga clic en **Seleccionar de Escritorio**.

- 4 Haga clic en el color del que desea tomar una muestra.

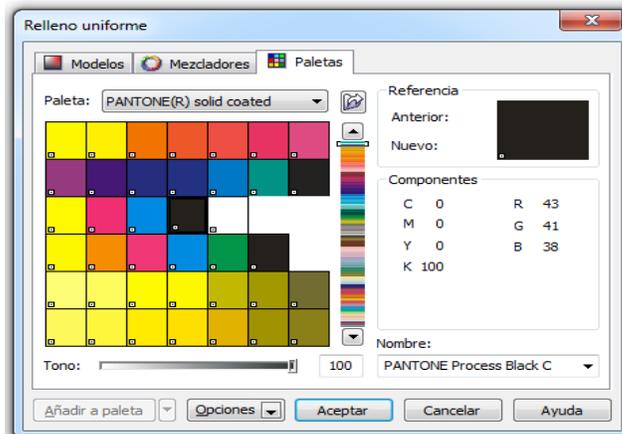
Si desea aplicar a un objeto el color cuya muestra ha tomado, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** , y haga clic en el objeto en la ventana de dibujo. El cursor cambia según lo va pasando por diferentes áreas, para indicar si se ha seleccionado un área de contorno o de relleno. Por ejemplo, si pasa el cursor sobre el centro de un cuadrado, el cursor aparece con una muestra de color uniforme, y si se pasa sobre el contorno del cuadrado, muestra una forma de contorno.



En algunos casos, el color cuya muestra se ha tomado puede ser un color RGB o CMYK que sea lo más parecido al color original, y no una equivalencia exacta.



El color cuya muestra ha tomado aparece en la muestra **Color de relleno** situada en la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo. Si desea cambiar el color de relleno o contorno de un objeto al color cuya muestra ha tomado, puede arrastrar la muestra **Color de relleno** al objeto.



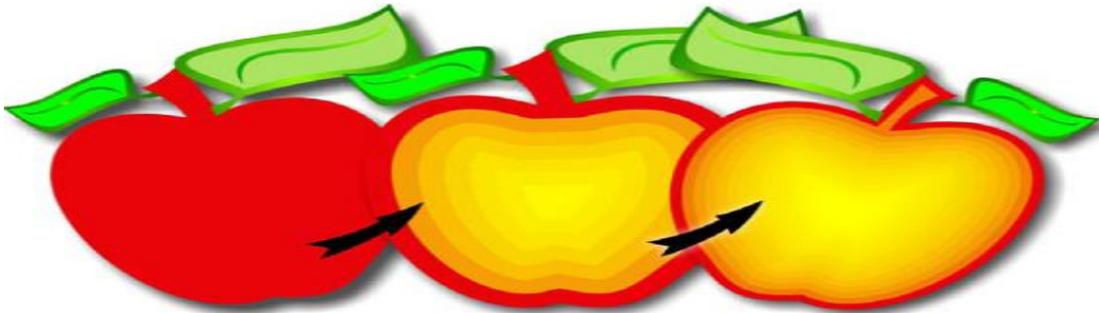
## Aplicación de efectos tridimensionales a objetos



Puedes crear una ilusión óptica tridimensional en los objetos añadiendo efectos de silueta, perspectiva, extrusión, bisel o sombra.

### Aplicación de siluetas a objetos

Puedes aplicar una silueta a un objeto para crear una serie de líneas concéntricas que progresen hacia el interior o exterior del objeto. CorelDRAW también te permite establecer el número y la distancia de las líneas de la silueta. Después de aplicar una silueta a un objeto, puede copiar o clonar su configuración para utilizarla en otro objeto. También puedes cambiar los colores de relleno entre las líneas de la silueta y de las propias líneas de contorno. En el efecto de silueta es posible crear una progresión de color en la que un color se mezcle con el siguiente. Esta progresión puede seguir un trayecto hacia la derecha, hacia la izquierda o recto a través del rango de colores que elija.



*Se ha aplicado una silueta central al objeto anterior. Puede cambiarse tanto el número de líneas de silueta como la distancia entre ellas.*

[Video 44 – Como aplicar siluetas a los objetos](#)

[Video 45 – Como aplicar extrusión a los objetos](#)



*Se ha aplicado una silueta exterior al objeto anterior. Tenga en cuenta que una silueta exterior se proyecta desde el borde exterior del objeto.*

### Para aplicar una silueta a un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas , y haga clic en la herramienta Silueta interactiva .
- 2 Haga clic en un objeto o un grupo de objetos y arrastre el tirador inicial hacia el centro para crear una silueta interior.
- 3 Desplace el deslizador de objeto para cambiar el número de etapas de silueta.

## También es posible

Especificar el número de líneas de silueta	Haga clic en el botón <b>Dentro</b>  de la barra de propiedades y escriba un valor en el cuadro <b>Etapas de silueta</b> de la barra de propiedades.
Especificar la distancia entre líneas de silueta	Escriba un valor en el cuadro <b>Descentrado de silueta</b> de la barra de propiedades.
Acelerar la progresión de las líneas de silueta	Haga clic en el botón <b>Aceleración de objeto y color</b>  de la barra de propiedades y ajuste el deslizador de objeto.



Para crear una silueta exterior, arrastre el tirador inicial para alejarlo del centro.

### Para definir el color de relleno de un objeto de silueta

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** , y haga clic en la herramienta **Silueta interactiva** .
- 2 Seleccione un objeto de silueta.
- 3 Abra el selector **Color de relleno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.

Si el objeto original tenía un relleno degradado, aparecerá un segundo selector de color.

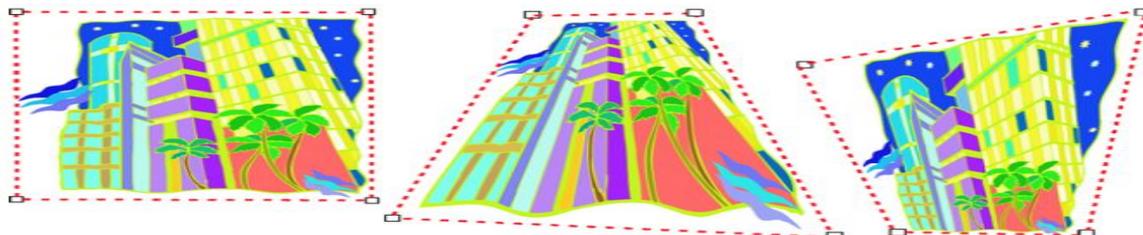


Para acelerar la progresión del color de relleno, haga clic en el botón **Aceleración de objeto y color**  de la barra de propiedades.

Para cambiar el color del centro de la silueta, arrastre un color de la paleta de colores hasta el tirador de relleno final.

## Aplicación de perspectiva a objetos

El efecto de perspectiva puede crearse acortando uno o dos lados de un objeto. El objeto parece retroceder en una o dos direcciones al aplicar este efecto, lo que crea una perspectiva de un punto o una perspectiva de dos puntos. Es posible añadir efectos de perspectiva a objetos individuales o agrupados. También se puede aplicar un efecto de perspectiva a grupos enlazados, tales como siluetas, mezclas, extrusiones y objetos creados con la herramienta **Medios artísticos**. Estos efectos no pueden aplicarse a texto de párrafo, mapas de bits ni símbolos.



*Gráfico original (izquierda) con una perspectiva de un punto (centro) y una de dos puntos (derecha) aplicadas.*

[Video 46 – Como aplicar perspectiva a objetos](#)

## Para aplicar una perspectiva

### Para

---

Aplicar una perspectiva de un punto

Haga clic en **Efectos ▶ Añadir perspectiva**.  
Presione **Ctrl** y arrastre un nodo.

---

Aplicar una perspectiva de dos puntos

Haga clic en **Efectos ▶ Añadir perspectiva**.  
Arrastre los nodos fuera de la cuadrícula para aplicar el efecto que desee.

---



Al mantener presionada la tecla **Ctrl**, se limita la movilidad del nodo a sus ejes horizontal y vertical para crear el efecto de perspectiva de un punto.



Si desea desplazar nodos opuestos en dirección contraria a lo largo de la misma distancia, mantenga presionadas las teclas **Ctrl + Mayús** mientras arrastra el nodo.

### Para ajustar la perspectiva

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un objeto que tenga un efecto de perspectiva.
- 3 Arrastre un nodo a otra posición.



La perspectiva también puede ajustarse arrastrando uno o ambos puntos de fuga.

### Para eliminar el efecto de perspectiva de un objeto

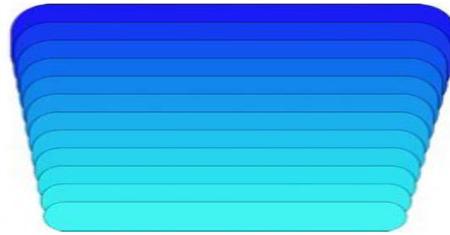
- 1 Seleccione un objeto que tenga un efecto de perspectiva.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Borrar perspectiva**.

### Mezcla de objetos

CorelDRAW te permite crear diversos tipos de mezclas, como mezclas en línea recta, mezclas a lo largo de un trayecto y mezclas compuestas.

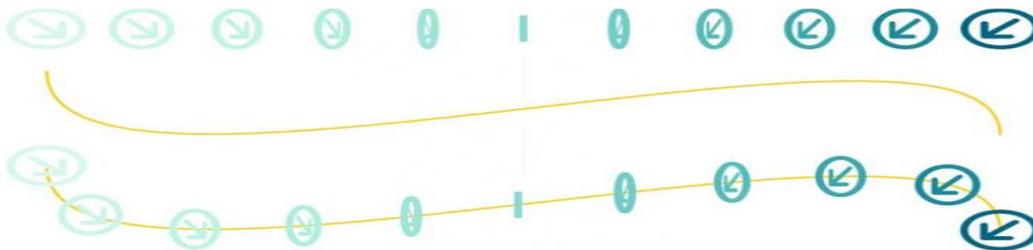
La mezcla en línea recta muestra la progresión de forma y tamaño entre un objeto y otro.

Los colores de contorno y relleno de los objetos intermedios se van transformando a lo largo de un trayecto en línea recta por el espectro de colores. Los contornos de los objetos intermedios muestran una progresión gradual de forma y grosor. Después de crear una mezcla, puedes copiar o clonar su configuración en otros objetos. Al copiar una mezcla, el objeto adopta la configuración del original, excepto para los atributos de contorno y relleno. Al clonar una mezcla, los cambios que se realizan en la mezcla original (también llamada maestra) se aplican a la clonación.



*Las mezclas en línea recta pueden utilizarse para crear gráficos con un aspecto de cristal. El botón de imagen cambiante (izquierda) contiene una mezcla de objetos superpuestos muy juntos.*

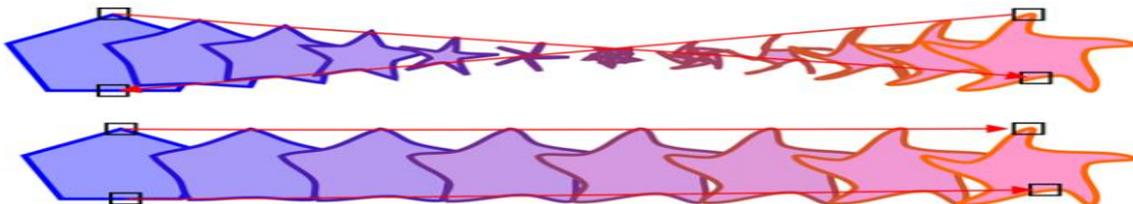
Los objetos se pueden adaptar a una parte o a la totalidad de la forma de un trayecto y es posible añadir uno o varios objetos a una mezcla para crear una mezcla compuesta.



*La mezcla en línea recta (arriba) se ha adaptado a un trayecto curvo (abajo).*

### [Video 47 – Como aplicar sombra a los objetos](#)

Es posible modificar el aspecto de una mezcla ajustando el número de objetos intermedios y el espaciado existente entre ellos, la progresión de los colores de la mezcla, los nodos a los que se asigna la mezcla, el trayecto y los objetos inicial y final. Puede fusionar los componentes de una mezcla dividida o compuesta para crear un único objeto. También es posible dividir y eliminar una mezcla.



### **Para mezclar objetos**

#### **Para**

Efectuar una mezcla a lo largo de una línea recta

#### **Realice lo siguiente**

Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Mezcla interactiva** . Seleccione el primer objeto y arrástrelo sobre el segundo. Si desea restablecer la mezcla, presione Esc mientras arrastra el objeto.

Mezclar un objeto a lo largo de un trayecto a mano alzada

Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** y haga clic en la herramienta **Mezcla interactiva**. Seleccione el primer objeto. Mantenga presionada la tecla **Alt** y arrastre el cursor para dibujar una línea hasta el segundo objeto.

Adaptar una mezcla a un trayecto

Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** y haga clic en la herramienta **Mezcla interactiva** . Haga clic en la mezcla. Haga clic en el botón **Propiedades del trayecto**  de la barra de propiedades. Haga clic en **Nuevo trayecto**. Utilizando la flecha curva, haga clic en el trayecto al que desee adaptar la mezcla.

Estirar la mezcla a lo largo de un trayecto completo

Seleccione una mezcla que ya esté adaptada a un trayecto. Haga clic en el botón **Opciones diversas de mezcla**  de la barra de propiedades y active la casilla de selección **Mezclar en todo el trayecto**.

Crear una mezcla compuesta

Utilice la herramienta **Mezcla interactiva** para arrastrar un objeto hasta el objeto inicial o final de otra mezcla.

## Para eliminar una mezcla

- 1 Seleccione una mezcla.
- 2 Haga clic en **Efectos ► Borrar mezcla**.



También se puede eliminar una mezcla seleccionada haciendo clic en el botón **Borrar mezcla**  de la barra de propiedades.

## Cambio de la transparencia de objetos



Puedes aplicar una transparencia a un objeto para que se vean todos los objetos situados detrás. La aplicación CorelDRAW también te permite especificar cómo se combina el color del objeto transparente con el color del objeto que tiene debajo.

### Aplicación de transparencia

Cuando se aplica una transparencia a un objeto, los elementos que se encuentran debajo del mismo se vuelven parcialmente visibles. Se pueden aplicar transparencias con los mismos tipos de rellenos que se aplican a los objetos, es decir, uniformes, degradados, de textura y de patrón. De forma predeterminada, CorelDRAW aplica todas las transparencias al relleno y al contorno del objeto; sin embargo, puede especificar si desea que la transparencia se aplique sólo al contorno o al relleno. También puede copiar una transparencia de un objeto a otro. Cuando sitúa una transparencia sobre un objeto, puede “congelarla”, de modo que el objeto se mueva con la transparencia.

## Para aplicar una transparencia uniforme

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva** .
- 3 En la barra de propiedades, elija **Uniforme** en el cuadro de lista **Tipo de transparencia**.
- 4 En la barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Transparencia inicial** y presione la tecla **Intro**.



Puede hacer clic en un color de la paleta de colores para aplicar un color a la transparencia.

## Para aplicar una transparencia degradada

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva** .
- 3 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes transparencias degradadas del cuadro de lista **Tipo de transparencia**:
  - Lineal
  - Radial
  - Cónica
  - Cuadrada
- 4 Desplace los tiradores de vector interactivos, o haga clic donde desee que empiece la transparencia en el objeto y arrastre el ratón hasta donde desee que termine.  
Si desea restablecer la transparencia, presione **Esc** antes de soltar el botón del ratón.
- 5 En la barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Punto medio de transparencia** y presione **Intro**.



Para crear una transparencia degradada personalizada, puede arrastrar colores, cuyos tonos se convierten en escala de grises, desde la paleta de colores hasta los tiradores de vector interactivos del objeto .

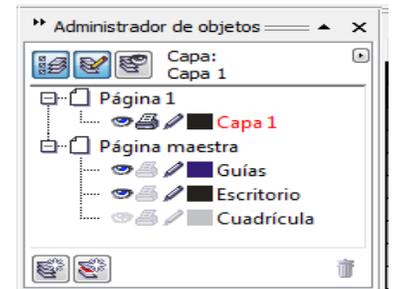


## Operaciones con capas

---

## Creación de capas

Todos los dibujos de CorelDRAW constan de objetos apilados. El orden vertical de esos objetos (el orden de apilamiento) influye en el aspecto del dibujo. Los objetos pueden organizarse utilizando planos invisibles denominados capas. El uso de capas aporta una mayor flexibilidad a la hora de organizar y editar los objetos en los dibujos complejos. Un dibujo puede dividirse en varias capas, cada una de las cuales contendrá una parte del contenido del dibujo. Por ejemplo, el uso de capas puede ayudar a organizar el plano arquitectónico de un edificio. Los distintos componentes del edificio (cañerías, instalación eléctrica, estructura, etc.) pueden organizarse colocándolos en capas diferentes. Puedes seleccionar si deseas mostrar sólo capas o sólo páginas. Cada nuevo archivo incluye una página maestra, que contiene y controla tres capas predeterminadas: Cuadrícula, Guías y Escritorio. Estas capas contienen la cuadrícula, las líneas guía y los objetos situados fuera de los bordes de la página de dibujo. La capa Escritorio permite crear dibujos para utilizarlos en el futuro. Es posible especificar la configuración de la cuadrícula y las líneas guía en la página maestra. Puedes asimismo especificar una configuración (como color) para cada capa de la página maestra y mostrar los objetos seleccionados. Una página maestra puede albergar una o más capas maestras. Esta capa contiene información que debe mostrarse en todas las páginas de un documento.



### Para crear una capa

#### Para

#### Realice lo siguiente

Crear una capa

Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**. Haga clic en el botón del menú lateral  y elija **Nueva capa**.

Crear una capa maestra

Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**. Haga clic en el botón del menú lateral y elija **Nueva capa maestra**.



Para utilizar una capa del dibujo, primero debe activarla. En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, la capa activa aparece resaltada en rojo. Cuando empiece un dibujo, la capa predeterminada (Capa 1) será la activa. Cuando crea una capa maestra, se mueve a la página maestra.



Para convertir cualquier capa en una capa maestra, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre de la capa y haga clic en **Maestra**.

## Para eliminar una capa

- 1 Haga clic en Herramientas ► Administrador de objetos.
- 2 Haga clic en el nombre de una capa.
- 3 Haga clic en el botón del menú lateral  y elija Eliminar capa.



Al eliminar una capa, también se borran todos los objetos que contiene. Si desea conservar un objeto de la capa que va a eliminar, muévalo antes a otra capa.

Es posible eliminar cualquier capa desbloqueada, excepto las tres capas predeterminadas de la página maestra (Cuadrícula, Guías y Escritorio).

## Cambio de las propiedades de capa y del orden de apilamiento

Para cada capa nueva, se activan de forma predeterminada las propiedades de visualización, edición, impresión y exportación, y se desactiva de forma predeterminada la propiedad de página maestra. Puede cambiar estas propiedades en cualquier momento.



*Los iconos situados a la izquierda del nombre de una capa permiten cambiar las propiedades de la misma.*

### Propiedades de visualización

Las propiedades de visualización controlan si una capa está visible en la ventana de dibujo. Las capas pueden mostrarse u ocultarse. Mediante la ocultación de una capa se pueden identificar y editar los objetos de otras capas. También reduce el tiempo necesario para actualizar el dibujo al editarlo.

### Propiedades de impresión y exportación

Las propiedades de impresión y exportación controlan si se muestra una capa en el dibujo impreso o exportado. Ten en cuenta que las capas ocultas se muestran en la copia impresa o electrónica final si las propiedades de impresión y exportación están activadas.

### Propiedades de edición

Puedes activar una capa y permitir la edición de todas las capas o de la capa activa únicamente. Puedes asimismo bloquear una capa para evitar que se realicen cambios a sus objetos por accidente. Si una capa está bloqueada, no podrás seleccionar ni editar sus objetos.

## Nombres de las capas y orden de apilamiento

El nombre de las capas puede cambiarse por otro que indique su contenido, su posición en el orden de apilamiento y su relación con otras capas. También puede cambiar la posición de una capa en el orden de apilamiento.

### Para mostrar u ocultar una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en el icono de **Mostrar u Ocultar**  situado junto al nombre de la capa. La capa está oculta cuando el icono de **Mostrar u Ocultar** aparece atenuado.



Los objetos de una capa oculta se muestran en el dibujo impreso o exportado a menos que estén desactivadas las propiedades de importación y exportación. Si desea obtener más información, consulte “Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa” en la página 196.

### Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en el icono de **Activar o desactivar impresión y exportación**  situado junto al nombre de la capa.



Desactivar la impresión y exportación de una capa evita que sus contenidos aparezcan en el dibujo impreso o exportado, o en previsualizaciones a pantalla completa.

### Para definir las propiedades de edición de una capa

- Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administrador de objetos**.

Para	Realice lo siguiente
Activar una capa	Haga clic en el nombre de una capa.
Bloquear o desbloquear una capa	Haga clic en el icono <b>Bloquear o desbloquear</b>  situado junto al nombre de la capa.
Permitir la edición en todas las capas	Haga clic en el botón del menú lateral  y seleccione <b>Editar en las capas</b> .
Permitir la edición sólo en la capa activa	Haga clic en el botón del menú lateral  y desactive <b>Editar en las capas</b> .



Si desactiva el botón **Editar en las capas** , sólo podrá trabajar en la capa activa y en la capa Escritorio. No podrá seleccionar ni editar los objetos de las capas inactivas.

No es posible bloquear ni desbloquear la capa Cuadrícula.

### Para cambiar el nombre de una capa

1 Haz clic en **Herramientas ► Administrador de objetos**.

2 Haz clic con el botón derecho del ratón en el nombre de la capa y selecciona **Cambiar nombre**.

### Para cambiar la posición de una capa en el orden de apilamiento

1 Haz clic en **Herramientas ► Administrador de objetos**.

2 En la lista **Capas**, arrastra la etiqueta del nombre de una capa a otra posición.

### Desplazamiento y copia de objetos entre capas

Es posible mover o copiar objetos seleccionados a nuevas capas, incluidas las capas de la página maestra. Si mueves o copias un objeto a una capa inferior, se convertirá en el objeto superior de su nueva capa. De igual modo, si mueves o copia un objeto a una capa superior, se convertirá en el objeto inferior de su nueva capa.

### Para mover o copiar un objeto a otra capa

1 Haz clic en un objeto en el **Administrador de objetos**.

2 Haz clic en el botón del menú lateral y, a continuación, en una de las siguientes opciones:

-Permitir la edición en todas las capas Haga clic en el botón del menú lateral y seleccione **Editar en las capas**.

-Permitir la edición sólo en la capa activa Haga clic en el botón del menú lateral y desactive **Editar en las capas**.

3 Haga clic en la capa de destino.



Para mover objetos desde o hacia una capa, la capa ha de estar desbloqueada.



Para mover y copiar un objeto a otra capa, puede arrastrarlo a una nueva capa en la ventana acoplable **Administrador de objetos**.

## Adición y asignación de formato al texto



La aplicación CorelDRAW permite utilizar texto para crear documentos o anotar dibujos.

### Adición y selección de texto

Existen dos tipos de texto que puede añadir a los dibujos: texto artístico y texto de párrafo. El texto artístico se puede usar para añadir líneas cortas de texto a las que se puede aplicar una amplia gama de efectos, como, por ejemplo, sombras. El texto de párrafo es útil para textos largos que tengan más requisitos de formato. Tanto el texto de párrafo como el texto artístico se pueden añadir directamente en la ventana de dibujo. Puedes añadir texto artístico a lo largo de un trayecto abierto o cerrado. También puedes adaptar texto artístico o de párrafo existente a un trayecto. Para añadir texto de párrafo, primero debe crear un marco de texto. De forma predeterminada, los marcos de texto de párrafo no cambian de tamaño, independientemente de la cantidad de texto que contengan. El texto que sobrepase el borde inferior derecho del marco de texto estará oculto hasta que lo aumente de tamaño o lo enlace con otro marco de texto. Puedes adaptar texto a un marco de modo que aumente automáticamente el tamaño del texto y encaje perfectamente en el marco.

También puedes especificar que los marcos de texto se amplíen o reduzcan al escribir, de modo que el texto encaje perfectamente en el marco.

Puedes insertar un marco de texto de párrafo dentro de un objeto gráfico. Esto permite utilizar objetos como contenedores para el texto y emplear distintas formas para los marcos de texto.

También puede separar texto de un objeto. En este caso, el texto conserva su forma, y puede mover o modificar el texto y el objeto de manera independiente.



*Texto de párrafo dentro de un objeto. El objeto se hace invisible al eliminar su contorno.*

Durante las operaciones de importación o pegado de texto, tiene la opción de mantener el formato, mantener las fuentes y el formato, o descartar las fuentes y el formato. Si se mantienen las fuentes/tipos de letra se asegurará de que el texto importado y pegado conserva la definición original. Si mantienes el formato, se conserva la información de marcas, columnas, negritas y cursivas. Puede también conservar el color del texto o importar texto negro como negro CMYK. Si decides descartar las fuentes/tipos de letra y el formato, el texto importado o pegado utilizará las propiedades del objeto de texto seleccionado y, si no hay texto seleccionado, se utilizarán las propiedades predeterminadas de fuente/tipo de letra y formato. Puedes también asignar hipervínculos al texto. Para modificar texto, primero debes seleccionarlo. Se pueden seleccionar objetos de texto completos o caracteres específicos.

**Para añadir texto artístico**

- Haz clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta **Texto** y escribe.

**Para añadir texto de párrafo**

**Para**

**Realice lo siguiente**

Añadir texto de párrafo

Haga clic en la herramienta **Texto** . Arrastre el cursor en la ventana de dibujo para ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo y escriba el texto.

Añadir texto de párrafo dentro de un objeto

Haga clic en la herramienta **Texto**. Desplace el puntero sobre el contorno del objeto y haga clic en el objeto cuando se convierta en un puntero de **inserción en objeto**. Escriba dentro del marco.

Separar un marco de texto de párrafo de un objeto

Seleccione el objeto con la herramienta **Selección**  y haga clic en **Organizar** ► **Descombinar texto de párrafo dentro de un trayecto**.

Especificar que los marcos de texto se ajusten automáticamente para encajar el texto

Haga clic en **Herramientas ► Opciones**. En la lista de categorías, haga doble clic en **Texto** y, a continuación, haga clic en **Párrafo**. Active la casilla de selección **Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir**.

---



La activación de la casilla de selección **Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir** en la página **Párrafo** del cuadro de diálogo **Opciones** afecta únicamente a los marcos de texto nuevos. El tamaño de los marcos de texto de párrafo existentes no se modificará.



Puede ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo si hace clic en el marco con la herramienta **Selección** y arrastra cualquiera de los tiradores de selección.

### [Video 55 – Como escribir texto artístico](#)

#### **Para establecer las opciones para importar y pegar texto**

1. Importa o pega el texto.
2. En el cuadro de diálogo **Importación / Pegado de texto**, active una de las siguientes opciones:
  - **Mantener fuentes/tipos de letra y formato**
  - **Mantener sólo el formato**
  - **Descartar fuentes/tipos de letra y formato**

Si deseas aplicar negro CMYK al texto negro importado, activa la casilla de selección **Forzar negro CMYK**. Esta casilla de activación está disponible cuando seleccionas una opción que mantiene el formato del texto.



Si hace clic en **Cancelar** se detendrá la operación de importación o pegado.

Si elige mantener las fuentes y una fuente necesaria no está instalada en el PC, el sistema de concordancia de fuentes **PANOSE** la sustituirá.



Para volver a activar el cuadro de diálogo **Importación / Pegado de texto**, haga clic en **Herramientas ► Opciones**, seleccione **Advertencias** en la lista de categorías **Espacio de trabajo** y active la casilla de selección **Pegado e importación de texto**.

#### **Modificación del aspecto del texto**

También puedes cambiar el estilo de texto predeterminado para que todo el nuevo texto artístico o de párrafo que cree tenga las mismas propiedades. Puede mejorar el texto artístico y el texto de párrafo modificando las propiedades de los caracteres. Por ejemplo, puedes cambiar el tipo y el tamaño de fuente o resaltar el texto en negrita o en cursiva. También puedes cambiar la posición del texto a subíndice o superíndice, lo cual resulta muy útil en dibujos con notación científica. Asimismo, puedes añadir subrayados, sobre rayados y líneas de tachado al texto. El grosor y la distancia entre estas líneas y el texto se pueden cambiar. También se puede cambiar el color del texto. El texto se puede convertir en mayúsculas o minúsculas sin eliminar ni sustituir letras. El tamaño de la fuente/tipo de letra puede aumentarse o reducirse según una cantidad de incremento especificada. De forma predeterminada, la unidad de medida es puntos. Puedes cambiar esta configuración para el dibujo activo y todos los dibujos que cree después.

## Para cambiar el estilo de texto predeterminado

- 1 Haga clic en un espacio en blanco en la ventana de dibujo con la herramienta **Selección** .
- 2 En la ventana acoplable **Formato de caracteres**, especifique las propiedades que desee.  
Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de caracteres**.  
Después de cada cambio de propiedad que realice, debe especificar, de forma predeterminada, si los cambios se aplican al texto artístico, al texto de párrafo o a ambos.



Para que los cambios realizados al estilo de texto predeterminado se apliquen a documentos futuros, haga clic en **Herramientas** ▶ **Guardar configuración como predeterminada**.

Para convertir el estilo de un marco de texto u objeto existente en el estilo predeterminado, haga clic en **Herramientas** ▶ **Estilos de gráficos y texto** y arrastre el marco de texto o el objeto sobre el icono **Texto artístico predeterminado** o **Texto de párrafo predeterminado** de la ventana acoplable **Gráfico y texto**.

**Diseño Gráfico**

## Para cambiar las propiedades de los caracteres

- 1 Seleccione el texto.
- 2 En la ventana acoplable **Formato de caracteres**, especifique los atributos de caracteres que desee.  
Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de caracteres**.



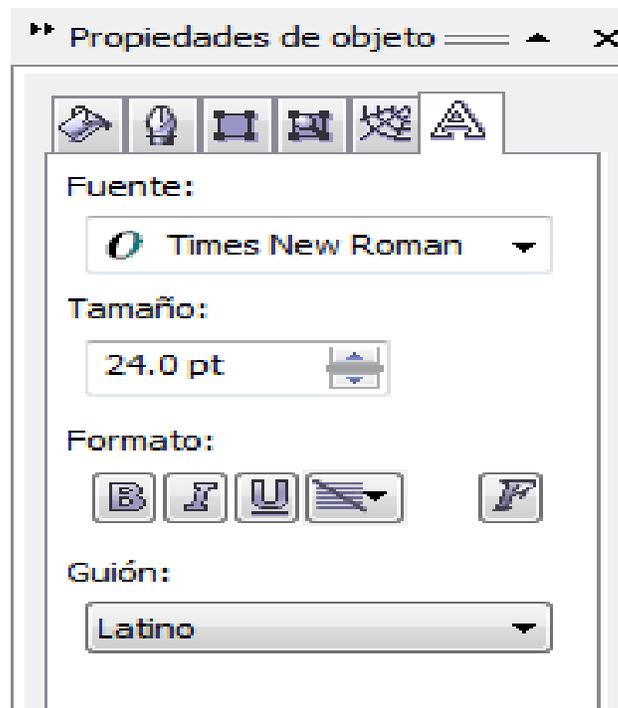
El texto seleccionado también se puede resaltar en negrita, cursiva o subrayado haciendo clic en el botón **Negrita** , **Cursiva**  o **Subrayado**  de la barra de propiedades.

## Para cambiar el color del texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** .
- 2 Haga clic en un color de la paleta de colores.



Para cambiar el color de todo un objeto de texto, selecciónelo con la herramienta **Selección**  y arrastre una muestra de color de la paleta de colores hasta el objeto de texto.



## Para cambiar el tamaño del texto

Para	Realice lo siguiente
Aumentar el tamaño del texto	Seleccione el texto utilizando la herramienta <b>Texto</b>  , mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y presione <b>8</b> en el teclado numérico.
Reducir el tamaño del texto	Seleccione el texto utilizando la herramienta <b>Texto</b> , mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y presione <b>2</b> en el teclado numérico.
Especificar el valor que se utilizará para cambiar el tamaño del texto	Haga clic en <b>Herramientas</b> ► <b>Opciones</b> . En la lista de categorías, haga clic en <b>Texto</b> y escriba un valor en el cuadro <b>Incrementar texto con teclado</b> .
Cambiar la unidad de medida predeterminada	Haga clic en <b>Herramientas</b> ► <b>Opciones</b> . En la lista de categorías <b>Espacio de trabajo</b> , haga clic en <b>Texto</b> y seleccione una unidad del cuadro de lista <b>Unidades predeterminadas de texto</b> .



La tecla **Bloq Num** debe estar activa para aumentar o reducir el tamaño del texto.

## Búsqueda, edición y conversión de texto

Puedes buscar texto en un dibujo y sustituirlo automáticamente. Puedes encontrar asimismo caracteres especiales, como una raya o un guion optativo. El texto puede editarse directamente

en la ventana de dibujo o en un cuadro de diálogo. CorelDRAW permite convertir el texto artístico en texto de párrafo si se necesitan más opciones de formato, y el texto de párrafo en texto artístico si se desea aplicar efectos especiales. Puedes convertir en curvas tanto el texto artístico como el texto de párrafo. La conversión en curvas transforma los caracteres en objetos de línea y curva, lo cual permite añadir, eliminar o mover los nodos de cada carácter para modificar su forma. Al convertir texto en curvas, se mantiene el aspecto del texto, incluidos la fuente, el estilo, la posición y el giro de los caracteres, el espaciado y cualquier otra configuración de texto y efectos. Todos los objetos de texto enlazados también se convierten en curvas. Si convierte en curvas el texto de párrafo de un marco de tamaño fijo, se eliminará el texto que sobrepase el marco.

### **Para buscar texto**

- 1 Haga clic en **Edición** ▶ **Buscar y reemplazar** ▶ **Buscar texto**.
- 2 Escriba el texto que desee buscar en el cuadro **Buscar**.

Si desea buscar el texto con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que especifique, active la casilla de selección **Coincidir mayúsculas/minúsculas**.

- 3 Haga clic en **Buscar siguiente**.



Puede también buscar caracteres especiales haciendo clic en la flecha situada a la derecha de la casilla **Buscar**, seleccionando un carácter especial, y haciendo clic en **Buscar siguiente**.

### **Para buscar y reemplazar texto**

- 1 Haga clic en **Editar** ▶ **Buscar y reemplazar** ▶ **Reemplazar texto**.

- 2 Escriba el texto que desee buscar en el cuadro **Buscar**.

Si desea buscar el texto con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que especifique, active la casilla de selección **Coincidir mayúsculas/minúsculas**.

- 3 Escriba el texto de sustitución en el cuadro **Reemplazar con**.

- 4 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Buscar siguiente**: busca la siguiente aparición del texto especificado en el cuadro **Buscar**.
- **Reemplazar**: reemplaza la aparición seleccionada del texto especificado en el cuadro **Buscar**. Si no hay ninguna aparición seleccionada, **Reemplazar** busca la siguiente aparición.

- **Reemplazar todo:** reemplaza todas las apariciones del texto especificado en el cuadro **Buscar**.

## Para editar texto

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Editar texto**.
- 3 Modifique el texto en el cuadro de diálogo **Editar texto**.

## También es posible

Editar texto en la ventana de dibujo

Seleccione el texto con la herramienta **Texto**  y edítelo.



El texto convertido en curvas no puede editarse.

## Para convertir texto

Para	Realice lo siguiente
Convertir texto de párrafo en texto artístico	Seleccione el texto utilizando la herramienta <b>Selección</b>  y haga clic en <b>Texto</b> ▶ <b>Convertir a texto artístico</b> .
Convertir texto artístico en texto de párrafo	Seleccione el texto utilizando la herramienta <b>Selección</b> y haga clic en <b>Texto</b> ▶ <b>Convertir a texto de párrafo</b> .
Convertir texto artístico o de párrafo en curvas	Seleccione el texto utilizando la herramienta <b>Selección</b> y haga clic en <b>Organizar</b> ▶ <b>Convertir a curvas</b> .



No es posible convertir texto de párrafo en texto artístico cuando el texto de párrafo está enlazado a otro marco, tiene efectos especiales aplicados o no cabe en el marco.



Para convertir texto en curvas, también puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el texto con la herramienta **Selección** y hacer clic en **Convertir a curvas**.

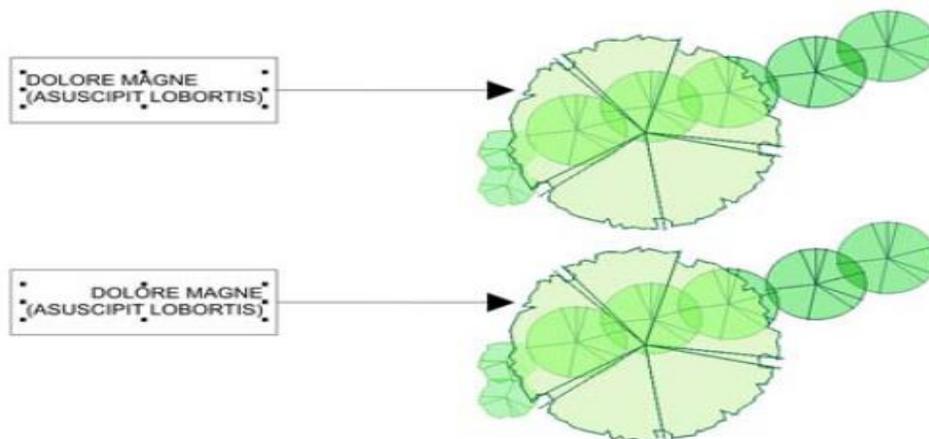
## Alineación y espaciado del texto

Es posible alinear horizontalmente tanto el texto de párrafo como el artístico. El texto de párrafo se alinea respecto al marco de texto de párrafo. Es posible alinear horizontalmente todos los párrafos o sólo los seleccionados en el marco. Además, puede alinear verticalmente los párrafos dentro de un marco de texto de párrafo. También es posible alinear el texto con otro objeto.



*Puede alinear un objeto de texto con otros objetos utilizando la primera línea de la línea base, la última línea de la línea base o el borde de la caja delimitadora de texto.*

El texto artístico sólo se puede alinear horizontalmente. Cuando alinea texto artístico, todo el objeto de texto se alinea en relación con la caja delimitadora. Si los caracteres no se han desplazado horizontalmente, al no aplicar ninguna alineación se producirá el mismo resultado que si se alinean a la izquierda.



*El texto artístico se alinea dentro de la caja delimitadora, que está indicada por ocho tiradores de selección (cuadrados negros). El texto de la parte superior se alinea a la izquierda, y el texto de la parte inferior se alinea a la derecha.*

Puedes cambiar el espaciado de caracteres y palabras en párrafos seleccionados, en todo el marco de texto de párrafo o en el objeto de texto artístico. El espaciado entre caracteres de un texto seleccionado o un texto específico también se denomina ajuste de espaciado entre caracteres; el espaciado entre caracteres de todo un bloque de texto también se denomina espaciado manual. Asimismo, es posible cambiar el espaciado entre líneas de texto, que también se denomina interlineado. Los cambios de interlineado en texto artístico se aplican a las líneas de texto separadas por un retorno de carro. En el

texto de párrafo, el interlineado se aplica sólo a las líneas de texto del mismo párrafo. También puede cambiar el espaciado delante y detrás de los párrafos en el texto de párrafo, y puede espaciar manualmente caracteres seleccionados. El espaciado manual equilibra el espacio visual entre las letras.

### Para alinear texto horizontalmente

- 1 Seleccione el objeto de texto con la herramienta **Selección** .
- 2 En el área **Alineación** de la ventana acoplable **Formato de párrafo**, seleccione una opción de alineación del cuadro de lista **Horizontal**.  
Si la ventana acoplable **Formato de párrafo** no está abierta, haga clic en **Texto** ► **Formato de párrafo**.

### Para alinear texto con un objeto

1. Mantén presionada la tecla **Mayús**, selecciona el texto y, a continuación, seleccione el objeto.
2. Haz clic en **Menú Organizar** ► **Alinear y distribuir** ► **Alinear y distribuir**.
3. En el cuadro de lista **Para texto usar**, selecciona una de las siguientes opciones:
  - **Primera línea de la línea base:** alinea el texto con la línea base de la primera línea del texto.
  - **Última línea de la línea base:** alinea el texto con la línea base de la última línea del texto.
  - **Caja delimitadora:** alinea el texto con su caja delimitadora.
4. Activa una de las siguientes casillas de alineación horizontal:
  - **Izquierda**
  - **Derecha**
  - **Centro**
5. Activa una de las siguientes casillas de alineación vertical:
  - **Arriba**
  - **Abajo**
  - **Centro**
6. Haz clic en **Aplicar**.



El orden de creación o el orden de la selección determinan el objeto utilizado para alinear los bordes izquierdo, derecho, superior o inferior. Si seleccionas los objetos de uno en uno, el último objeto seleccionado será la referencia para alinear el resto. Si ha aplicado al texto una transformación lineal, como una rotación, y lo está alineando con una línea base, los objetos se alinean usando el punto de la línea de base del borde inicial del objeto de texto. Si vas a alinear objetos de texto y decides alinearlos con la línea de base de la primera o de la última línea, las casillas de selección de alineación vertical y horizontal aparecerán atenuadas. Los puntos de la línea base de los objetos de texto se alinean unos con otros.

### Para cambiar el espaciado del texto

1. Selecciona el texto.
2. En el área **Espaciado** de la ventana acoplable **Formato de párrafos**, escribe valores en cualquiera de los cuadros.

Si la ventana acoplable **Formato de párrafo** no está abierta, haz clic en menú **Texto ► Formato de párrafo**.



El espaciado entre caracteres y palabras sólo puede aplicarse a párrafos completos, a un marco de texto de párrafo entero o a un objeto de texto artístico.

Los valores representan un porcentaje del carácter de espacio. Los valores **Carácter** pueden estar comprendidos entre el -100 y el 2.000 por ciento. Los valores **Carácter** pueden estar comprendidos entre el 0 y el 2.000 por ciento.



Puede cambiar el espaciado entre palabras y caracteres conservando su proporción si selecciona el objeto de texto con la herramienta **Forma**  y arrastra la **flecha de espaciado horizontal interactivo** de la esquina inferior derecha del objeto de texto. Arrastre la **flecha de espaciado vertical interactivo** de la esquina inferior izquierda del objeto de texto para cambiar proporcionalmente el espaciado interlineal.

## Para espaciar el texto manualmente

1. Selecciona los caracteres con la herramienta **Texto**.

Si deseas aplicar espaciado manual a dos caracteres, puedes situar el cursor de la herramienta **Texto** entre ambos.

2 Escribe un valor en la ventana acoplable **Formato de caracteres** del cuadro de diálogo **Rango de espaciado manual**.

Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haz clic en menú **Texto ► Formato de caracteres**.

## Desplazamiento y rotación del texto

El desplazamiento de texto artístico y de párrafo en dirección vertical y horizontal puede crear un efecto interesante. También puedes girar caracteres. Al enderezar el texto, éste volverá a ocupar la posición original. Puedes devolver a la línea base los caracteres desplazados verticalmente sin modificar el ángulo de rotación. Puede asimismo reflejar texto artístico y de párrafo.

*Caracteres girados*

### Para desplazar o girar un carácter

1. Selecciona uno o varios caracteres con la herramienta **Texto**.

2. En el área **Desplazamiento de caracteres** de la ventana acoplable **Formato de caracteres**, escribe un valor en uno de los siguientes cuadros:

- **Ángulo:** los valores positivos giran los caracteres hacia la izquierda, mientras que los

negativos los giran hacia la derecha.

- **Desplazamiento horizontal:** los valores positivos desplazan los caracteres hacia la derecha, mientras que los negativos los desplazan hacia la izquierda.
- **Desplazamiento vertical:** los valores positivos desplazan los caracteres hacia arriba, mientras que los negativos los desplazan hacia abajo.

Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haz clic en

**Menú Texto ► Formato de caracteres.**



También puede desplazar o girar caracteres seleccionando los nodos con la herramienta **Forma**  y especificando valores en los cuadros **Desplazamiento horizontal** , **Desplazamiento vertical**  o **Ángulo de rotación**  de la barra de propiedades.

## Para enderezar un carácter desplazado o girado

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto ► Enderezar texto.**

## Para devolver a la línea base un carácter desplazado verticalmente

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione el objeto de texto y seleccione el nodo a la izquierda del carácter.
- 3 Haga clic en **Texto ► Alinear texto con línea de base.**

## Para reflejar texto

- 1 Por medio de la herramienta **Texto** , seleccione el texto artístico o el marco de texto de párrafo.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Reflejar horizontalmente** : refleja el objeto de izquierda a derecha.
  - **Reflejar verticalmente** : refleja el objeto de arriba a abajo

## Desplazamiento de texto

CorelDRAW te permite desplazar el texto de párrafo entre marcos, y el texto artístico entre objetos de texto artístico. También puedes desplazar texto de párrafo a un objeto de texto artístico y el texto artístico a un marco de texto de párrafo.

### Para desplazar texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** .
- 2 Arrastre el texto hasta otro marco de texto de párrafo o un objeto de texto artístico.

## Adaptación de texto a un trayecto

Es posible añadir texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado). También puedes adaptar texto existente a un trayecto. El texto artístico se puede adaptar a un trayecto abierto o cerrado. El texto de párrafo sólo

se puede adaptar a trayectos abiertos. Una vez que has adaptado el texto a un trayecto, puedes ajustar la posición del texto con relación a dicho trayecto. Por ejemplo, puedes reflejar el texto horizontal o verticalmente, o de ambas formas. Por medio del espaciado entre marcas, puede especificar una distancia exacta entre el texto y el trayecto. CorelDRAW trata el texto adaptado a un trayecto como si fuese un objeto; sin embargo, puede separar el texto del trayecto si no desea que forme parte de ese objeto. Cuando se separa el texto de un trayecto curvo o cerrado, conserva la forma del objeto al que se adaptó. Si se endereza el texto, vuelve a adquirir su aspecto original.

## Para añadir texto a un trayecto

1 Seleccione un trayecto con la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Texto** ► **Adaptar texto a trayecto**.

El cursor de texto se inserta en el trayecto. Si el trayecto está abierto, el cursor de texto se inserta al principio del trayecto. Si el trayecto está cerrado, el cursor de texto se inserta en el centro del trayecto.

3 Escriba texto a lo largo del trayecto.



No se puede añadir texto al trayecto de otro objeto de texto.



Para adaptar el texto a un trayecto, también puede hacer clic en la herramienta **Texto**  y señalar un trayecto. Cuando el cursor cambie al puntero **Adaptar a trayecto**, haga clic en el punto donde desea que empiece el texto y escriba.

## Para adaptar texto a un trayecto

1 Seleccione un objeto de texto con la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Texto** ► **Adaptar texto a trayecto**.

El cursor cambia al cursor **Adaptar texto a trayecto** . Si mueve el cursor sobre el trayecto, se mostrará una previsualización de dónde se adaptará el texto.

3 Haga clic en un trayecto.

Si el texto se adapta a un trayecto cerrado, quedará centrado a lo largo del trayecto. Si se adapta a un trayecto abierto, el texto fluye desde el punto de inserción.



Puede adaptar texto artístico a lo largo de trayectos abiertos o cerrados. El texto de párrafo sólo se puede adaptar a trayectos abiertos.

No se puede adaptar texto al trayecto de otro objeto de texto.

## Para ajustar la posición del texto adaptado a un trayecto

- 1 Mediante la herramienta **Selección** , seleccione el texto adaptado a un trayecto.
- 2 En la Barra de propiedades, elija un valor de cualquiera de los cuadros de lista siguientes:
  - **Orientación del texto**: ángulo con el que el texto reside en el trayecto.
  - **Distancia al trayecto**: la distancia existente entre el texto y el trayecto.
  - **Descentrado horizontal**: posición horizontal del texto a lo largo del trayecto.

## También es posible

Utilizar el espaciado entre marcas para aumentar la distancia entre el trayecto y el texto en incrementos específicos

Seleccione el texto. En la barra de propiedades, haga clic en **Encajar en marcas**, seleccione la opción **Activar Encajar en marcas**, y escriba un valor en el cuadro **Espaciado entre marcas**. Cuando mueva el texto desde el trayecto, se moverá en el incremento que especificó en el cuadro **Espaciado entre marcas**. Según mueva el texto, se mostrará la distancia del trayecto bajo el texto original.



También puede modificar la posición horizontal del texto adaptado si lo selecciona con la herramienta **Forma**  y arrastra los nodos de los caracteres que desee cambiar de posición.

Con la herramienta **Selección** puede desplazar el texto a lo largo del trayecto, o fuera del mismo, arrastrando el pequeño glifo rojo que aparece junto al texto. Según mueva el glifo a lo largo del trayecto, se mostrará una previsualización del texto. Si arrastra el glifo fuera del trayecto, se muestra la distancia entre la previsualización del texto y el trayecto.

## Para reflejar texto adaptado a un trayecto

- 1 Mediante la herramienta **Selección** , haga clic en el texto adaptado a un trayecto.
- 2 En el área **Reflejar texto** de la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Reflejar horizontalmente** : refleja el objeto de izquierda a derecha.
  - **Reflejar verticalmente** : refleja el objeto de arriba a abajo

## Para separar texto de un trayecto

- 1 Seleccione el trayecto y el texto adaptado por medio de la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Separar texto**.

## Para enderezar texto

- 1 Mediante la herramienta **Selección** , seleccione el texto adaptado y el trayecto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Separar texto**.
- 3 Seleccione el texto con la herramienta **Selección**.
- 4 Haga clic en **Texto** ▶ **Enderezar texto**.

## Asignación de formato al texto de párrafo

CorelDRAW ofrece varias opciones para asignar formato al texto de párrafo. Por ejemplo, puedes ajustar el texto a un marco de texto de párrafo. Al ajustar el texto al marco, el tamaño en puntos del texto aumenta o disminuye para que se adapte con precisión al marco. Puede también utilizar columnas para diseñar proyectos que utilicen mucho texto, como boletines, revistas y periódicos. Las columnas se pueden crear con anchuras y medianiles iguales o diferentes. La aplicación de capitulares a párrafos permite aumentar el tamaño de la letra inicial y la inserta en el cuerpo del texto. Puede personalizar una capitular modificando su configuración. Por ejemplo, puede cambiar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto, o especificar el número de líneas de texto que aparecerá junto a la letra capitular. Puede quitar la capitular de cualquier carácter sin eliminar la letra. Las listas con marcas permiten asignar formato a porciones de información. Puedes hacer que el texto rodee las marcas o que se desplace respecto a la marca para crear una sangría francesa. CorelDRAW te permite personalizar las marcas, pudiendo cambiar su tamaño, posición y distancia del texto. Después de añadir una marca puede quitarla sin necesidad de eliminar el texto. Es posible añadir tabuladores para sangrar el texto de párrafo. Los tabuladores se pueden quitar, y también se puede modificar su alineación. Se pueden configurar tabuladores con caracteres guía, que crean puntos que preceden al tabulador automáticamente. El sangrado cambia el espacio entre el marco de texto de párrafo y el texto que contiene. Puede sangrar un párrafo completo, la primera línea o todo menos la primera línea de un párrafo (sangría francesa), o bien introducir la sangría a partir del lado derecho del marco. También puede quitar una sangría sin eliminar ni volver a escribir el texto. Puede asignarse el formato de marco de texto de párrafo a los marcos seleccionados, a los que estén seleccionados y enlazados en ese momento o a todos los marcos seleccionados y los que se enlacen con posterioridad.

### Para ajustar texto a un marco de texto de párrafo

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Marco de texto de párrafo** ▶ **Adaptar texto a marco**.



Si adapta el texto a marcos de texto enlazados, la aplicación ajusta el tamaño del texto de todos los marcos enlazados.

## Para añadir columnas a marcos de texto de párrafo

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Columnas**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Número de columnas**.
- 4 Especifique las configuraciones y opciones que desee.



Puede cambiar el tamaño de las columnas y los medianiles arrastrando un tirador de selección lateral en la ventana de dibujo con la herramienta **Texto**



## Para añadir una capitular

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Capitular**.
- 3 Active la casilla de selección **Usar capitular**.



*Puede añadir una letra capitular (izquierda) o una letra capitular con sangría francesa (derecha).*

## Combinación y enlace de marcos de texto de párrafo

Es posible combinar los marcos de texto de párrafo. También se pueden descombinar en subcomponentes: columnas, párrafos, marcas, líneas, palabras y caracteres. Cada vez que descombine un marco de texto, los subcomponentes se incluirán en marcos de texto separados. El enlace de marcos de texto de párrafo permite dirigir el flujo de texto de un marco a otro en caso de que la cantidad de texto supere el tamaño de primer marco de texto. Si reduces o aumentas un marco de texto de párrafo enlazado o cambia el tamaño del texto, la cantidad de texto incluida en el marco siguiente se ajustará de forma automática. Es posible enlazar los marcos de texto de párrafo antes o después de escribir texto. No es posible enlazar texto artístico. Sin embargo, puede enlazar un marco de texto de párrafo a un objeto abierto o a uno cerrado. Al enlazar un marco de texto de párrafo a un objeto abierto (por ejemplo, una línea) el texto fluye por el trayecto de la línea. Al enlazar un marco de texto a un objeto cerrado (por ejemplo, un rectángulo), se inserta un marco de texto de párrafo y el flujo de texto se dirige al interior del objeto. Si el texto supera la capacidad del trayecto abierto o

cerrado, puedes enlazarlo con otro marco de texto u objeto. Es posible enlazar marcos de texto de párrafo y objetos que estén en diferentes páginas. Después de enlazar los marcos de texto de párrafo, puede redirigir el flujo de texto de un objeto o marco de texto a otro. Al seleccionar un marco de texto u objeto, la flecha azul indicará la dirección en que fluye el texto. Estas flechas pueden mostrarse u ocultarse.



*El texto fluye entre marcos y objetos al enlazarlo.*

### [Video 56 – Como escribir texto de párrafo](#)

Es posible quitar los enlaces entre varios marcos de texto de párrafo, y entre marcos de texto de párrafo y objetos. Cuando sólo hay dos marcos de texto de párrafo enlazados y se quita el enlace, el texto fluye al segundo marco. Si se quitan los enlaces entre varios marcos de texto de párrafo con varios enlaces, el texto fluye al siguiente marco u objeto. De forma predeterminada, CorelDRAW aplica el formato, como columnas, capitulares y marcas, sólo a los marcos de texto de párrafo seleccionados, aunque puede cambiar la configuración para que el formato se aplique a todos los marcos que estén enlazados o a todos los marcos seleccionados que vaya a enlazar posteriormente. Por ejemplo, si aplica columnas al texto de un marco de texto, puede especificar que desea aplicar las columnas a todos los marcos enlazados.

### **Para combinar o descombinar marcos de texto de párrafo**

- 1 Seleccione un marco de texto.

Si desea combinar marcos de texto, mantenga presionada la tecla **Mayús** y seleccione los marcos de texto posteriores con la herramienta **Selección** .

- 2 Haga clic en **Organizar** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
  - **Combinar**
  - **Descombinar**



No es posible combinar marcos de texto con envolturas, texto adaptado a un trayecto ni marcos enlazados.

Si selecciona un marco de texto con columnas en primer lugar, el marco combinado tendrá columnas.

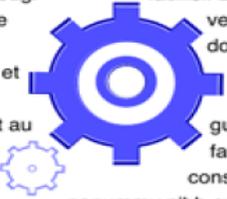
### Para enlazar marcos de texto de párrafo y objetos

- 1 Seleccione el marco de texto inicial con la herramienta **Texto** .
- 2 Haga clic en la ficha **Flujo de texto**  en la parte inferior del marco de texto u objeto.  
Si el marco no puede alojar todo el texto, la ficha contiene una flecha .
- 3 Cuando el cursor cambie al puntero **Enlazar con** , haga clic en el marco u objeto en el que desea continuar el flujo de texto.  
Si el marco u objeto se encuentra en otra página, primero haga clic en la ficha **Página** correspondiente en el explorador de documentos.

### Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto

La forma del texto puede cambiarse si se adapta texto de párrafo alrededor de un objeto, texto artístico o un marco de texto de párrafo. El texto puede ajustarse utilizando los estilos de silueta o de cuadrado. Los estilos de silueta siguen la curva del objeto. Los estilos de cuadrado siguen la caja delimitadora del objeto. También puedes ajustar el espacio entre el texto de párrafo y el objeto o el texto, además de quitar los estilos de ajuste que aplique.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi  
 hendrerit in vulputate  
 consequat, vel illum  
 facilisis at vero eros et  
 odio dignissim qui  
 luptatum zzril delenit au  
 feugiat nulla  
 dolor sit amet,  
 elit, sed diam  
 lacreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit au  
 facilisi. Duis autem dolor in  
 velit esse molestie  
 dolore eu feugiat nulla  
 accumsan et iusto  
 blandit praesent  
 que dui dolore te  
 facilisi. Lorem ipsum  
 consectetur adipiscing  
 nonummy nibh euismod tincidunt ut  


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent  
 feugi facilisi. Duis  
 hendrerit in vulputate  
 consequat, vel illum  
 facilisis at vero eros et  
 odio dignissim qui  
 luptatum zzril delenit  
 te feugiat nulla  
 ipsum dolor sit amet,  
 ipsum dolor sit amet,  
 consectetur  
 adipiscing elit, sed diam nonummy nibh  
 euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent  


*Ajuste del texto alrededor de un objeto mediante el estilo de ajuste de silueta (izquierda) y mediante el estilo de ajuste cuadrado (derecha).*

## Para ajustar texto de párrafo alrededor de un objeto o texto

- 1 Seleccione el objeto o texto alrededor del cual desea ajustar el texto.
- 2 Haga clic en Ventana ► Ventanas acoplables.
- 3 Elija un estilo de ajuste en el cuadro de lista **Ajustar párrafo**.  
Si desea cambiar la cantidad de espacio entre el texto ajustado y el objeto o el texto, cambie el valor en el cuadro **Descentrado del ajuste de texto**.
- 4 Haga clic en la herramienta **Texto**  y arrastre para crear un marco de texto de párrafo sobre el objeto o el texto.
- 5 Escriba texto en el marco de texto de párrafo.



Es posible adaptar el texto de párrafo existente alrededor de un objeto seleccionado si se aplica el estilo de ajuste al objeto y se arrastra el marco de texto de párrafo sobre el objeto.

## Proyectos de aplicación de lo aprendido

Recuerda que una buena forma de demostrar lo que aprendes es por medio de su aplicación, por tal motivo te invito a utilizar las competencias desarrolladas durante el curso en algunos de los siguientes proyectos de aplicación, en ellos es posible que al mismo tiempo que practicas dejes evidencias de lo aprendiste, los proyectos son los siguientes:

- Tarjetas personales de presentación, diseñadas para imprimirse por ambos lados con tu logo personal, lo que puedes vender de diseño y datos de localización (por supuesto no reales).
- Cartel promocional (preparado para impresión en tamaño tabloide) de tu bachillerato, para alumnos de nuevo ingreso en el que se muestre lo que ofrece la escuela y lo que aprenden los alumnos en el taller de capacitación.
- El diseño WEB de una página en donde se muestren los principales logros de tu bachillerato desde que fue creado a la fecha.
- El diseño digital de una tienda virtual, en la que se ofrezcan servicios de Diseño Gráfico, en donde se muestren trabajos que se pueden ofrecer al público en general.