



Bienvenido a Consejos

Aquí encontrará algunos consejos relativos a la actividad que esté desarrollando.
Para comenzar, haga clic en una de las opciones siguientes:



[Uso de Consejos y otras ayudas](#)



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



[Desplazamiento, tamaño y forma de los objetos](#)



[Relleno y contorno de las curvas, las formas y el texto](#)



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



Herramienta Selección

Se utiliza para seleccionar uno o varios objetos. Después de seleccionarlos, es posible moverlos, cambiar su tamaño, rotarlos e inclinarlos.

- ▶ Para seleccionar un objeto, haga [clic](#) en él.

Después de seleccionarlo, también se pueden cambiar sus propiedades y añadirle efectos especiales.

Si se seleccionan varios objetos a la vez, se pueden agrupar para que se comporten como un solo objeto.

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

Botón derecho del ratón

Al soltar el botón del ratón, aparecen varias opciones.



Herramienta Mano alzada

Permite dibujar líneas y curvas.

- ▶ Para realizar el dibujo, [arrastre](#) el ratón como si fuera un lápiz dibujando sobre el papel.
- ▶ Para dibujar una línea recta, haga [clic](#) en los puntos donde deba empezar y terminar la línea.
- ▶ Para cambiar una línea o la forma de una curva, haga clic en la [herramienta Forma](#).
- ▶ Para desplazar o cambiar el tamaño de una línea o una curva, o bien para hacerlas rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#).



Herramienta Rectángulo

Permite dibujar rectángulos y cuadrados.

- ▶ Para dibujar un rectángulo, haga [clic y arrastre](#) el cursor al punto donde desea trazarlo.
- ▶ Para dibujar un cuadrado, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic y arrastra el cursor.
- ▶ Para redondear las esquinas del rectángulo, haga clic en la [herramienta Forma](#).
- También puede mover el deslizador [Redondez de las esquinas](#) hacia la derecha para obtener el mismo resultado.
- ▶ Para mover, cambiar el tamaño o rotar un rectángulo, haga clic en la [herramienta Selección](#).



Herramienta Elipse

Esta herramienta permite dibujar elipses y círculos.



Para dibujar una elipse, haga [clic y arrastre](#) el cursor al punto donde desea trazarla.



Para dibujar un círculo, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic y arrastra el cursor.



Para convertir la elipse en un arco o un sector circular, haga clic en la [herramienta Forma](#).



Para mover, cambiar el tamaño de una elipse o hacerla rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#).



Herramienta Polígono

Esta herramienta permite dibujar [polígonos y estrellas](#).



Para dibujar un polígono, haga [clic y arrastre](#) el cursor al punto donde desea trazarlo.



Para dibujar una estrella, realice el procedimiento anterior y haga clic en el botón [Polígono/Estrella](#).



Si desea cambiar el número de lados o puntos del polígono o la estrella, escriba la cifra adecuada en el cuadro [Número de puntos](#) de la Barra de propiedades.



Para cambiar la forma de un polígono, haga clic en la [herramienta Forma](#).



Para mover, cambiar el tamaño de un polígono o hacerlo rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#).



Herramienta Texto

Esta herramienta permite incluir palabras en la imagen o editar las que contiene.

- ▶ Para añadir [Texto artístico](#), haga [clic](#) en un punto de la página y empiece a escribirlo.
- ▶ Para editar texto, haga clic en él.

Si se va a añadir mucha cantidad de texto, es conveniente utilizar [Texto de párrafo](#).

- ▶ Para añadir texto de párrafo, haga [clic y arrastre](#) el cursor. Aparece un recuadro que indica dónde puede escribir.
- ▶ Para cambiar el espaciado del texto, haga clic en la [herramienta Forma](#).
- ▶ Para mover, cambiar el tamaño del texto o hacerlo rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#).



Extrusión de objetos

Para realizar la extrusión de un objeto, cambie las opciones de la persiana Extrusión y haga clic en Aplicar.



Herramienta Cota automática

La herramienta Cota automática se utiliza para crear etiquetas que muestran la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

▶ Para dibujar una línea de cota automática, haga [clic](#) en el punto donde desea empezar a medir. Si desea que la línea esté [vinculada](#) a un objeto, haga clic en el [punto de encaje](#) del mismo.

▶ Haga clic donde desee terminar de medir. Este punto también puede ser un punto de encaje.

▶ Haga clic para colocar la etiqueta.



Herramienta Bézier

Esta herramienta permite dibujar líneas y curvas [nodo](#) a nodo.

▶ Para dibujarlas, haga [clic y arrastre](#) el ratón para colocar el primer nodo. Al arrastrar, aparecen los [puntos de control](#). Suelte el ratón cuando los puntos de control estén situados en el lugar correcto y haga clic y arrastre el ratón para colocar el siguiente nodo. Aparece una curva entre los dos nodos creados.

▶ Para dibujar líneas, siga el procedimiento anterior, pero no arrastre el ratón, haga solamente clic.

▶ Para terminar el dibujar, presione la Barra espaciadora dos veces.

▶ Para cambiar una línea o la forma de una curva, haga clic en la [herramienta Forma](#).

▶ Para desplazar y cambiar el tamaño de una línea o una curva, o bien para hacerlas rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#).



Herramienta Espiral

Esta herramienta permite dibujar formas en espiral. Las espirales pueden ser [simétricas](#) o [logarítmicas](#).

▶ Para elegir el tipo de espiral, haga clic en el botón [Espiral simétrica](#) o en el botón [Espiral logarítmica](#) de la Barra de propiedades.

▶ Para dibujar la espiral, haga [clic y arrastre](#) el cursor al lugar donde desea trazarla. La espiral va apareciendo según arrastra el ratón.

▶ Para cambiar el ajuste de la espiral, escriba un valor en el cuadro [Revoluciones de espiral](#) de la Barra de propiedades antes de empezar a dibujarla.

▶ Para cambiar la forma de la espiral, haga clic en la [herramienta Forma](#).

▶ Para mover, cambiar el tamaño de una espiral o hacerla rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#).



Herramienta Papel gráfico

Esta herramienta permite crear patrones de cuadrículas.



Para dibujar un papel gráfico, haga [clic y arrastre](#) el cursor al lugar donde desea situarlo.



Si desea cambiar el número de cuadrados del papel gráfico, escriba los valores adecuados en el cuadro [Filas y columnas del papel gráfico](#) antes de empezar a dibujarlo.



Para mover, cambiar el tamaño del papel gráfico o hacerlo rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#) de la Barra de herramientas.



Herramienta Pluma natural

Esta herramienta permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cuatro tipos de plumas naturales: [fijas](#), [de presión](#), [caligráficas](#), y [preestablecidas](#).

▶ Para dibujar una curva de anchura fija, escriba el valor correspondiente en el cuadro [Anchura de la Pluma natural](#) de la Barra de propiedades.

Haga clic y arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.



Herramienta Pluma natural

Esta herramienta permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cuatro tipos de plumas naturales: [fijas](#), [de presión](#), [caligráficas](#), y [preestablecidas](#).



Para dibujar una curva sensible a la presión utilizando el ratón, haga clic y arrastre siguiendo el trayecto deseado, como lo haría con lápiz y papel. Presione las flechas Arriba y Abajo para variar la presión del lápiz.



Herramienta Pluma natural

Esta herramienta permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cuatro tipos de plumas naturales: [fijas](#), [de presión](#), [caligráficas](#), y [preestablecidas](#).



Para dibujar una curva caligráfica, escriba un valor en el cuadro [Anchura de la Pluma natural](#) de la Barra de propiedades.

Escriba un ángulo en el cuadro [Ángulo de la pluma natural](#) de la Barra de propiedades.

Haga clic y arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.



Herramienta Pluma natural

Esta herramienta permite dibujar curvas de grosor fijo o variable. Hay cuatro tipos de plumas naturales: [fijas, de presión, caligráficas y preestablecidas](#).



Para dibujar una curva preestablecida, elija una forma del cuadro de lista [Plumas naturales preestablecidas](#).

Haga clic y arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.



Herramienta Cota horizontal

Esta herramienta se utiliza para crear etiquetas que muestran la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

► Para dibujar una línea de cota horizontal, haga [clic](#) en el punto donde desea empezar a medir. Si desea que la línea de cota esté [vinculada](#) a un objeto, haga clic en el [punto de encaje](#) del mismo.

Haga clic donde desee terminar de medir. Este punto también puede ser un punto de encaje.

Haga clic para colocar la etiqueta.



Herramienta Cota vertical

Esta herramienta se utiliza para crear etiquetas que muestran la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

► Para dibujar una línea de cota vertical, haga [clic](#) en el punto donde desea empezar a medir. Si desea que la línea de cota esté [vinculada](#) a un objeto, haga clic en el [punto de encaje](#) del mismo.

Haga clic donde desee terminar de medir. Este punto también puede ser un punto de encaje.

Haga clic para colocar la etiqueta.



Herramienta Cota modificada

Esta herramienta se utiliza para crear etiquetas que muestran la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

► Para dibujar una línea de cota modificada, haga [clic](#) en el punto donde desea empezar a medir. Si desea que la línea de cota esté [vinculada](#) a un objeto, haga clic en el [punto de encaje](#) del mismo.

Haga clic donde desee terminar de medir. Este punto también puede ser un punto de encaje.

Haga clic para colocar la etiqueta.



Herramienta Cota angular

Esta herramienta permite medir los ángulos y colocarles etiquetas.



Para dibujar líneas de cota angular, haga [clic](#) en el punto donde desea situar el vértice del ángulo.

Haga clic donde deba terminar la línea base.

Haga clic donde deba terminar la segunda línea.

Haga clic en el punto donde desee colocar la etiqueta.



Herramienta Notas

Esta herramienta permite crear [etiquetas](#) para adjuntarlas a los objetos.

► Para dibujar una nota, haga [clic](#) en el punto donde desee empezar a trazarla. Si desea que la nota se mueva junto con el objeto que al que está asociada, haga clic en un [punto de encaje](#) del objeto.

Haga clic en el punto donde desee curvar la nota. Si ésta va a ser recta, omita este último paso.

Haga clic en el punto donde deba aparecer la etiqueta, o [doble clic](#) si está dibujando una nota recta, y escriba el texto que quiere utilizar en la etiqueta.



Herramienta Línea de conexión

Esta herramienta permite dibujar una línea entre dos objetos. La línea se mueve cuando se desplaza uno de los objetos.

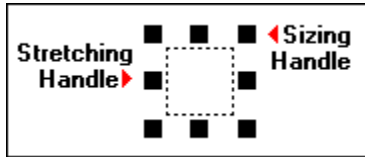


Para dibujar líneas de conexión entre dos objetos, haga [clic](#) en un [punto de encaje](#) del primer objeto.

A continuación, haga clic en un punto de encaje del segundo objeto.



Varios objetos



Para mover los objetos seleccionados, haga [clic y arrastre](#).



Para cambiar el tamaño o estirar los objetos seleccionados, haga clic y arrastre un tirador de selección.



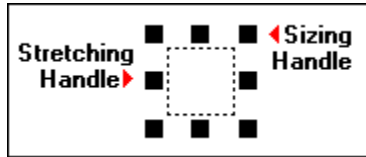
Para hacer rotar o inclinar los objetos seleccionados, vuelva a hacer clic.



Para [agrupar](#) los objetos seleccionados, haga clic en el botón [Agrupar](#) de la Barra de propiedades.



Selección agrupada



Para mover el [grupo](#), haga [clic y arrastre](#).



Para cambiar el tamaño o estirar el grupo, haga clic y arrastre un tirador de selección.



Para hacer rotar o inclinar el grupo, vuelva a hacer clic.



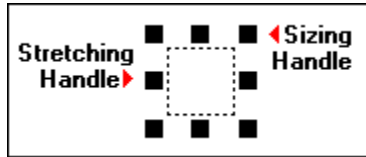
Para desagrupar el grupo, haga clic en el botón [Desagrupar](#) de la Barra de propiedades.



Para seleccionar un objeto de un grupo, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto.



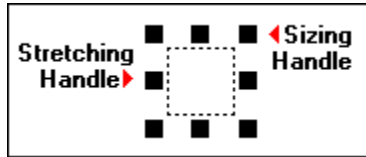
Objeto de curvas



- ▶ Para mover el objeto, haga [clic y arrastre](#).
- ▶ Para cambiar el tamaño o estirar el objeto, haga clic y arrastre el tirador de uno de los vértices o el de uno de los lados respectivamente.
- ▶ Para hacer rotar el objeto o inclinarlo, vuelva a hacer clic.
- ▶ Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada uno de ellos.



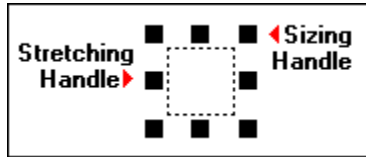
Rectángulo



- ▶ Para mover el rectángulo, haga [clic y arrastre](#).
- ▶ Para cambiar el tamaño del rectángulo o estirarlo, haga clic y arrastre el tirador de uno de los vértices o el de uno de los lados respectivamente.
- ▶ Para hacer rotar el rectángulo o inclinarlo, vuelva a hacer clic.
- ▶ Para seleccionar varios rectángulos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada uno de ellos.



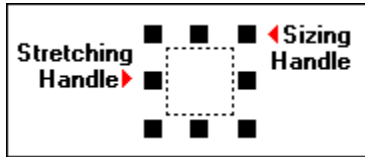
Elipse



- ▶ Para mover la elipse, haga [clic y arrastre](#).
- ▶ Para cambiar el tamaño de la elipse o estirla, haga clic y arrastre el tirador de uno de los vértices o el de uno de los lados respectivamente.
- ▶ Para hacer rotar la elipse o inclinarla, vuelva a hacer clic.
- ▶ Para seleccionar varias elipses, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada una de ellas.



Polígono



Para mover el polígono, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del polígono o estirarlo, haga clic y arrastre el tirador de uno de los vértices o el de uno de los lados respectivamente.



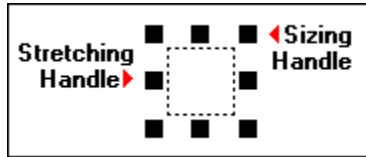
Para hacer rotar el polígono o inclinarlo, vuelva a hacer clic en él.



Para seleccionar varios polígonos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada uno de ellos.



Texto artístico



Para mover el texto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del texto o estirarlo, haga clic y arrastre un tirador de selección.



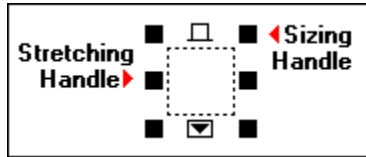
Para cambiar la fuente del texto, elija otra en el cuadro [Lista de fuentes](#) de la Barra de propiedades.



Para hacer rotar el texto o inclinarlo, vuelva a hacer clic en él.



Texto de párrafo



Para mover el texto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del marco o estirarlo, haga clic y arrastre el tirador correspondiente.



Para cambiar el tamaño del texto, mantenga presionada la tecla Alt y haga clic y arrastre un tirador de tamaño.



Para cambiar la fuente del texto, elija otra en el cuadro [Lista de fuentes](#) de la Barra de propiedades.



Para hacer rotar el texto o inclinarlo, vuelva a hacer clic en él.



Mapa de bits



Para mover el mapa de bits, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar su tamaño o estirarlo, haga clic y arrastre el tirador de uno de los vértices o el de uno de los lados respectivamente.



Para hacer rotar el mapa de bits o inclinarlo, vuelva a hacer clic.



Para seleccionar varios mapas de bits, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada una de ellos.



Objeto OLE



Para mover el objeto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del objeto o estirarlo, haga clic y arrastre uno de los tiradores de la esquina o de los lados respectivamente.



Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Objetos mezclados



Para mover el objeto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del objeto o estirarlo, haga clic y arrastre uno de los tiradores de las esquinas o de los lados respectivamente.



Para hacer rotar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic en él.



Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Objeto extruido



Para mover el objeto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del objeto o estirarlo, haga clic y arrastre uno de los tiradores de las esquinas o de los lados respectivamente.



Para hacer rotar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic en él.



Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Silueta



Para mover el objeto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del objeto o estirarlo, haga clic y arrastre uno de los tiradores de las esquinas o de los lados respectivamente.



Para hacer rotar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic en él.



Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Línea de cota



Para mover la línea de cota, haga [clic en ella y arrástrela](#).



Para cambiar el tamaño de la línea o estirla, haga clic y arrastre uno de los tiradores de las esquinas o de los lados respectivamente.



Para hacer rotar o inclinar la línea, vuelva a hacer clic en ella.



Para seleccionar varias líneas, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada una de ellas.



Texto de un trayecto



Para mover el objeto texto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del objeto texto o estirarlo, haga clic y arrastre uno de los tiradores de las esquinas o de los lados respectivamente.



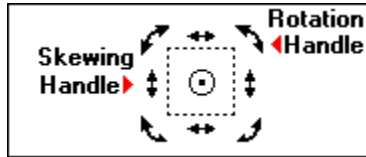
Para cambiar la orientación del objeto, elíjala en el cuadro de lista [Orientación del texto](#).



Para hacer rotar o inclinar el objeto, vuelva a hacer clic en él.



Varios objetos



Para hacer rotar la selección, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.



Para inclinarla, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.



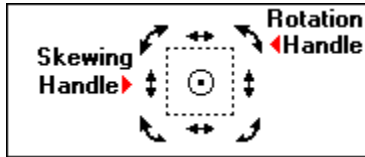
Para cambiar el tamaño o estirla vuelva a hacer clic.



Para [agrupar](#) la selección, haga clic en el botón [Agrupar](#).



Selección agrupada



Para hacer rotar el grupo, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.



Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.



Para hacer rotar el grupo o inclinarlo, vuelva a hacer clic.



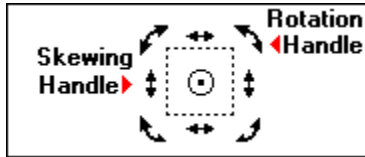
Para desagrupar el grupo, haga clic en el botón [Desagrupar](#) de la Barra de propiedades.



Para seleccionar un objeto de un grupo, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto.



Objeto de curvas



Para hacer rotar el objeto, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.



Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.



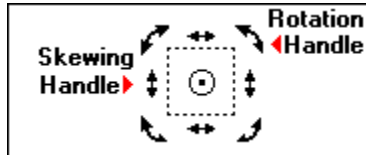
Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.



Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Rectángulo



Para hacer rotar el rectángulo, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.



Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.



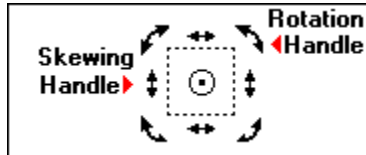
Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.



Para seleccionar varios rectángulos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Elipse



Para hacer rotar la elipse, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

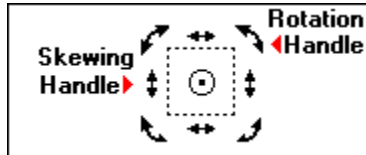
Para inclinarla, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrela.

Para cambiarle el tamaño o estirla vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varias elipses, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada una de ellas.



Polígono



Para hacer rotar el polígono, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.



Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.



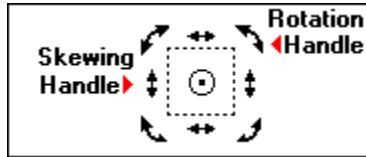
Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.



Para seleccionar varios polígonos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Texto artístico



Para hacer rotar el texto, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

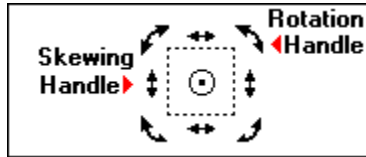
Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Texto de párrafo



Para hacer rotar el texto, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Mapa de bits



Para hacer rotar el mapa de bits, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varios mapas de bits, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada una de ellos.



Objeto OLE



Los objetos OLE no pueden rotar (excepto los códigos de barras).



Objetos mezclados



Para hacer rotar el objeto, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Objeto extruido



Para hacer rotar el objeto, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Silueta



Para hacer rotar el objeto, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Línea de cota



Para hacer rotar la línea de cota, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

Para inclinarla, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirla vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varias líneas, mantenga presionada la tecla Mayús y haga [clic](#) en cada una de ellas.



Texto de un trayecto



Para hacer rotar el objeto de texto, haga [clic y arrastre](#) el tirador de rotación de una de las esquinas.

Para inclinarlo, haga clic en uno de los tiradores de los lados y arrástrelo.

Para cambiarle el tamaño o estirarlo vuelva a hacer clic.

Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla mayús y haga [clic](#) en cada uno de ellos.



Herramienta Forma

Esta herramienta permite:

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

[Haga clic](#) en un objeto para cambiar su forma.

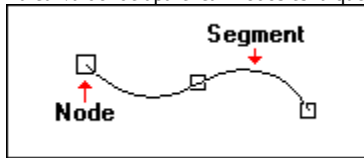
No se puede cambiar la forma de los [grupos](#) o de varios objetos a la vez con esta herramienta, pero sí se puede seleccionar un objeto dentro de un grupo manteniendo presionada la tecla Ctrl y haciendo clic en el objeto.



Cambio de forma de las curvas

La herramienta Forma permite cambiar la forma de las curvas.

La curva donde aparezcan nodos es la que se puede editar.



Para cambiar la forma de la curva, haga [clic y arrastre](#) un nodo en la parte de la curva que desea modificar.



También puede hacer clic en un segmento de la misma (la parte de la curva situada entre dos nodos).

Para editar otro objeto, selecciónelo con una herramienta.



Cambio de forma de los rectángulos

La herramienta Forma permite redondear o perfilar las esquinas de los rectángulos.



Para que los vértices del rectángulo seleccionado sean más o menos redondeados, haga [clic y arrastre](#) cualquier nodo.

También puede mover el deslizador [Redondez de las esquinas](#) hacia la derecha para redondearlos.

La forma del rectángulo puede cambiarse aún más convirtiéndolo en un objeto de curvas.

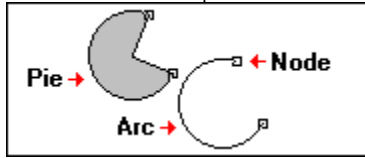


Para hacerlo, haga clic en el botón [Convertir en curvas](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de las elipses

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



Para crear un sector circular a partir de una elipse, haga [clic y arrastre](#) uno de sus nodos. Mantenga el cursor dentro de la elipse mientras lo arrastra.



Para crear un arco a partir de una elipse, mantenga el cursor fuera de ésta mientras arrastra un nodo.

La forma de la elipse puede cambiarse aún más convirtiéndola en un objeto de curvas.

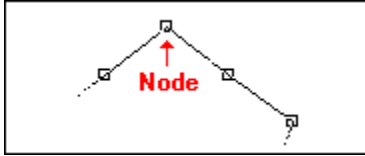


Para hacerlo, haga clic en el botón [Convertir en curvas](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de los polígonos

La herramienta Forma permite cambiar la forma de los polígonos y las estrellas manteniendo su simetría.



Cuando se mueve un nodo de cualquiera de los objetos citados, los otros nodos también se mueven. Esta operación se denomina "edición por reflejo".



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

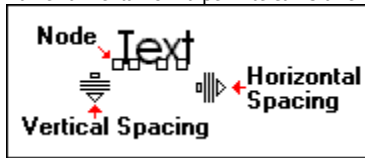


Para editar de forma simétrica un polígono o una estrella, haga [clic y arrastre](#) un nodo.



Cambio de forma del texto

La herramienta Forma permite cambiar el espaciado del texto y mover cada letra de forma independiente.



▶ Para cambiar el espaciado horizontal o vertical del texto, haga [clic y arrastre](#) el tirador correspondiente (de espaciado vertical u horizontal).

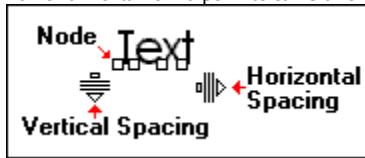
▶ Para mover una letra, haga clic y arrastre el nodo situado bajo la letra que vaya a mover.

▶ Para editar otro objeto, selecciónelo con una herramienta.



Cambio de forma del texto

La herramienta Forma permite cambiar el espaciado del texto y mover cada letra de forma independiente.



▶ Para cambiar el espaciado horizontal o vertical del texto, haga [clic y arrastre](#) el tirador correspondiente (de espaciado vertical u horizontal).

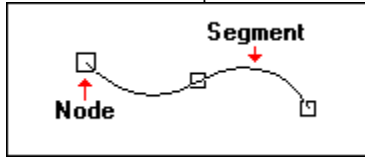
▶ Para mover una letra, haga clic y arrastre el nodo situado bajo la letra que vaya a mover.

▶ Para editar otro objeto, selecciónelo con una herramienta.



Cambio de forma de las envolturas

La herramienta Forma permite cambiar la forma de las envolturas.



Para hacerlo, haga [clic y arrastre](#) un nodo de la envoltura.



Cambio de la perspectiva

La cuadrícula que aparece sobre el objeto cuando va a aplicar una perspectiva desaparece una vez terminada la operación. Utilice esta cuadrícula como guía.



Para cambiar la perspectiva, haga [clic y arrastre](#) uno de los cuatro cuadrados situados en las esquinas de la cuadrícula.



Para mover un punto de fuga, haga clic y arrastre un marcador (X). Si no hay marcadores visibles, significa que seguramente los puntos de fuga se encuentran situados más allá de los bordes de la ventana.



Herramienta Zoom

Esta herramienta permite cambiar la ampliación de la visualización.



Para aumentar una parte de la imagen, haga clic con el botón izquierdo del ratón.



Para eliminar el zoom, haga clic con el botón derecho del ratón.



Herramienta Zoom

Esta herramienta permite cambiar la ampliación de la visualización.



Para aumentar una parte de la imagen, haga clic con el botón izquierdo del ratón. Al soltar el botón, vuelve a activarse la herramienta utilizada con anterioridad.



Herramienta Panorámica

Esta herramienta permite ver varias partes de la página desplazándola hacia la izquierda, la derecha, arriba o abajo.



Para ver otra parte de la página, haga [clic y arrastre](#) el cursor hasta el punto deseado.

La visualización panorámica es similar a deslizar un trozo de papel sobre una mesa. Si arrastra el cursor hacia abajo, se ve la parte superior del área de trabajo y si lo arrastra hacia la izquierda, se ve la parte de la derecha.



Herramienta Panorámica

Esta herramienta permite ver varias partes de la página desplazándola hacia la izquierda, la derecha, arriba o abajo.



Para ver otra parte de la página, haga [clic y arrastre](#) el cursor hasta el punto deseado.

La visualización panorámica es similar a deslizar un trozo de papel sobre una mesa. Si arrastra el cursor hacia abajo, se ve la parte superior del área de trabajo y si lo arrastra hacia la izquierda, se ve la parte de la derecha.

Al soltar el botón, vuelve a activarse la herramienta utilizada con anterioridad.



Herramienta Cuchillo

Esta herramienta permite separar líneas.



Para hacerlo, haga [clic](#) en el punto donde quiere hacer la separación.

Si separa una forma cerrada, ésta se abre, pero si corta una forma abierta, se convierte en dos formas cerradas. Tanto las formas cerradas como las abiertas pueden rellenarse.

Para impedir que CorelDRAW cierre automáticamente las formas abiertas, basta deshabilitar el botón [Cerrar automáticamente objetos al recortar](#) de la Barra de propiedades.



Herramienta Borrador

Esta herramienta permite eliminar partes de un objeto.

Para poder borrar parte de un objeto, es preciso seleccionarlo antes con la [herramienta Selección](#).



Para borrar una parte de un objeto, haga [clic y arrastre](#) el cursor al punto que desea borrar.



Para cambiar el grosor del borrador, escriba un valor en el cuadro [Grosor del borrador](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de las curvas

Ha seleccionado más de un nodo.



Para mover todos los nodos seleccionados, haga [clic y arrastre](#) cualquiera de ellos.



Para eliminar esos nodos, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Para hacer rotar esos nodos, haga clic en el botón [Rotar e inclinar nodos](#) de la Barra de propiedades.



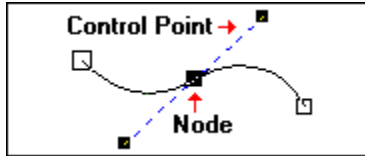
Para estirarlos, haga clic en el botón [Estirar y escalar nodos](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de las curvas



Para cambiar la forma de la curva, haga [clic y arrastre](#) un nodo o arrastre un [punto de control](#).



El nodo seleccionado es [asimétrico](#).



Para [suavizar](#) el nodo, haga clic en el botón [Nodo uniforme](#) de la Barra de propiedades.



Para que el nodo sea [simétrico](#), haga clic en el botón [Nodo simétrico](#) de la Barra de propiedades.



Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



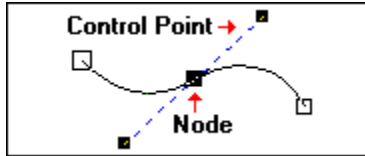
Para separar la curva, haga clic en el botón [Dividir curva](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de las curvas



Para cambiar la forma de la curva, haga [clic y arrastre](#) un nodo o arrastre un [punto de control](#).



El modo seleccionado es [uniforme](#).



Para hacer que sea [asimétrico](#), haga clic en el botón [Nodo asimétrico](#).



Para que el nodo sea [simétrico](#), haga clic en el botón [Nodo simétrico](#).



Para eliminarlo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#).



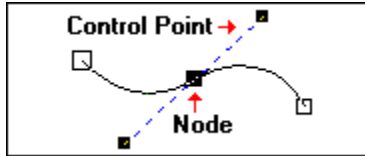
Para separar la curva, haga clic en el botón [Dividir curva](#).



Cambio de forma de las curvas



Para cambiar la forma de la curva, haga [clic y arrastre](#) un nodo o arrastre un [punto de control](#).



El modo seleccionado es [simétrico](#).



Para hacer que sea [asimétrico](#), haga clic en el botón [Nodo asimétrico](#).



Para [suavizar](#) el nodo, haga clic en el botón [Nodo uniforme](#).



Para eliminarlo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#).



Para separar la curva, haga clic en el botón [Dividir curva](#).



Cambio de forma de las curvas

▶ Para cambiar la forma de un segmento, haga [clic y arrástrelo](#). Observe que sólo pueden arrastrarse segmentos de curvas, no de líneas.
Cuando parte de un segmento está resaltado por un punto, también se puede hacer lo siguiente:

▶ Para convertir el segmento en una línea, haga clic en el botón [Convertir curva en línea](#).

▶ Para convertir el segmento en una curva, haga clic en el botón [Convertir línea en curva](#).

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

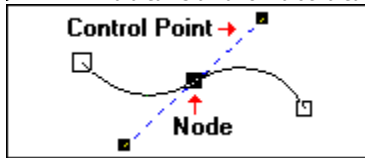
▶ Para separar un segmento, haga clic en el botón [Dividir curva](#).



Cambio de forma de las curvas



Para cambiar la forma de la curva, haga [clic y arrastre](#) un nodo o arrastre un [punto de control](#).



El nodo seleccionado es un nodo [asimétrico](#) situado al final de un trayecto abierto.



Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de tamaño de los nodos



- ▶ Para cambiar el tamaño de los nodos seleccionados, o estirarlos, haga clic en los tiradores correspondientes.



Rotación de nodos



Para hacer que roten los nodos seleccionados, haga [clic y arrastre](#) uno de los tiradores de rotación de las esquinas.



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



Cambio de forma de los polígonos

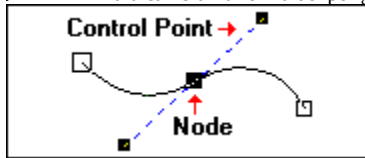
Ha seleccionado más de un nodo.

- ▶ Para mover todos los nodos seleccionados, haga [clic y arrastre](#) cualquiera de ellos.
- ▶ Para eliminar esos nodos, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.
- ▶ Para hacer rotar esos nodos, haga clic en el botón [Rotar e inclinar nodos](#) de la Barra de propiedades.
- ▶ Para estirarlos, haga clic en el botón [Estirar y escalar nodos](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de los polígonos

- ▶ Para cambiar la forma del polígono, haga [clic y arrastre](#) un nodo o arrastre un [punto de control](#).



El nodo seleccionado es [asimétrico](#).

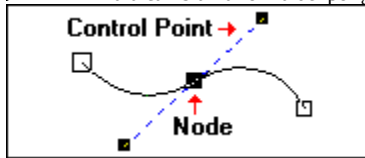
- ▶ Para [suavizar](#) el nodo, haga clic en el botón Nodo uniforme de la Barra de propiedades.
- ▶ Para que el nodo sea [simétrico](#), haga clic en el botón Nodo simétrico de la Barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de los polígonos



Para cambiar la forma del polígono, haga [clic y arrastre](#) un nodo o arrastre un [punto de control](#).



El modo seleccionado es [uniforme](#).



Para hacer que sea [asimétrico](#), haga clic en el botón [Nodo asimétrico](#) de barra de propiedades.



Para que el nodo sea [simétrico](#), haga clic en el botón [Nodo simétrico](#) de barra de propiedades.



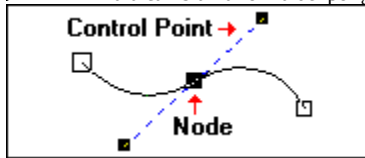
Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de los polígonos



Para cambiar la forma del polígono, haga [clic y arrastre](#) un nodo o arrastre un [punto de control](#).



El modo seleccionado es [simétrico](#).



Para hacer que sea [asimétrico](#), haga clic en el botón [Nodo asimétrico](#) de barra de propiedades.



Para [suavizar](#) el nodo, haga clic en el botón [Nodo uniforme](#) de barra de propiedades.



Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Cambio de forma de los polígonos

- ▶ Para cambiar la forma de un segmento, haga [clic y arrástrelo](#). Observe que sólo pueden arrastrarse segmentos de curvas, no de líneas.
- ▶ Cuando parte de un segmento está resaltado por un punto, también se puede hacer lo siguiente:
- ▶ Para convertir el segmento en una línea, haga clic en el botón [Convertir curva en línea](#) de barra de propiedades.
- ▶ Para convertir el segmento en una curva, haga clic en el botón [Convertir línea en curva](#) de barra de propiedades.
- ▶ Para añadir un nodo, haga clic en el botón [Añadir nodo\(s\)](#) de la barra de propiedades.

Movimiento

Cuando se mueve el ratón, aparece un cuadro que representa la nueva posición de la selección. Suelte el botón del ratón cuando la selección esté situada en el lugar adecuado.

Mantenga presionada la tecla Ctrl para limitar el movimiento del objeto a los ejes vertical u horizontal.

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

Rotación e inclinación

Al mover el ratón, aparece un cuadro que representa la rotación o la inclinación de la selección. Suelte el botón del ratón cuando ésta le parezca correcta.

Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para hacer rotar el objeto en incrementos de 15 grados.

Centro de rotación

El círculo con el punto dentro que está arrastrando es el centro de rotación de la selección.
Cuando rota, siempre lo hace en torno a ese centro.

Modificación del tamaño y estiramiento

Al mover el ratón, aparece un cuadro que representa el nuevo tamaño de la selección. Suelte el botón del ratón cuando la selección alcance el tamaño adecuado.

Colocación de símbolos

Mueva el ratón al punto donde desea colocar el símbolo y suelte el botón.



Texto artístico

La línea vertical es el cursor. Al escribir, el cursor se mueve para indicar el lugar donde va a aparecer el texto.

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

Para seleccionarlo, haga [clic y arrastre](#) el cursor por encima de él.



Para cambiar la fuente del texto, elija otra en el cuadro [Lista de fuentes](#) de la Barra de propiedades.



Para cambiar el espaciado, haga clic en la [herramienta Forma](#) de la barra de propiedades.



Para mover, cambiar el tamaño del texto o hacerlo rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#) de la Barra de propiedades.



Texto de párrafo

La línea vertical es el cursor. Al escribir, el cursor se mueve para indicar el lugar donde va a aparecer el texto.

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

Para seleccionarlo, haga [clic y arrastre](#) el cursor por encima de él.



Para cambiar la fuente del texto, elija otra en el cuadro [Lista de fuentes](#) de la Barra de propiedades.



Para cambiar el espaciado, haga clic en la [herramienta Forma](#) de la barra de propiedades.



Para mover, cambiar el tamaño del texto o hacerlo rotar, haga clic en la [herramienta Selección](#) de la Barra de propiedades.

Vinculación de marcos de texto

Haga clic en el punto donde desee colocar el marco de texto de párrafo vinculado. El texto situado más allá del límite inferior del marco de texto original aparece en el nuevo marco.

Buscar y reemplazar

Este cuadro de diálogo permite buscar texto en el documento.



Herramienta Relleno

La herramienta Relleno interactivo permite añadir [rellenos degradados](#) a los objetos haciendo [clic y arrastrando](#) el ratón.



Para añadir un relleno degradado, seleccione el objeto con la herramienta Relleno, haga clic y arrastre el cursor sobre el objeto. El aspecto del relleno varía en función del punto donde ha hecho clic, la dirección en la que arrastra el cursor y la distancia que lo arrastra.



Herramienta Transparencia

La herramienta Transparencia interactiva permite aplicar transparencia a los objetos haciendo [clic y arrastrando](#) el cursor.



Para hacerlo, seleccione el objeto con la herramienta Transparencia, haga clic y arrastre el cursor sobre el objeto.

El aspecto de la transparencia varía en función del punto donde ha hecho clic, la dirección en la que arrastra el cursor y la distancia que lo arrastra.



Extrusión de objetos

La herramienta Extrusión interactiva permite [extruirl](#) los objetos para crear un efecto de profundidad.

► Para crear una extrusión de perspectiva, elija un [tipo de extrusión de perspectiva](#) en la Barra de propiedades, haga [clic y arrastre](#) el objeto en la dirección hacia la que desea proyectar la extrusión en tres dimensiones.

► Para crear una extrusión paralela, elija un [tipo de extrusión paralela](#) en la Barra de propiedades, haga [clic y arrastre](#) el objeto en la dirección hacia la que desea proyectar la extrusión tridimensional.



Herramienta Mezclar

La herramienta Mezcla interactiva permite mezclar objetos haciendo [clic y arrastrando](#) el ratón.



Para mezclar dos objetos, haga clic y arrastre el cursor desde el primero al segundo de ellos.
El cursor cambia cuando se sitúa sobre un objeto que puede mezclarse.

Selección de colores del mapa de bits

[Haga clic](#) en un color del mapa de bits.

Patrones

[Haga clic y arrastre](#) el cursor por el área que desea utilizar para crear el patrón.

**Punto de vista de las lentes**

[Haga clic y arrastre](#) el marcador (X) para cambiar el punto de vista de la lente. Éste es el centro del área que se va a ver a través de la lente.



Cambio de la perspectiva

La cuadrícula que aparece sobre el objeto cuando va a aplicar una perspectiva desaparece al terminar de editarla. Utilice esta cuadrícula como guía.



Para cambiar la perspectiva, haga [clic y arrastre](#) uno de los cuatro cuadrados situados en las esquinas de la cuadrícula.



Para mover un punto de fuga, haga clic y arrastre el marcador (X). Si no hay marcadores visibles, significa que seguramente los puntos de fuga se sitúan más allá de los bordes de la ventana.



Objetos mezclados



Para mover el objeto, haga [clic en él y arrástrelo](#).



Para cambiar el tamaño del objeto o estirarlo, haga clic y arrastre uno de los tiradores de las esquinas o de los lados respectivamente.



Para hacer rotar o inclinar los objetos seleccionados, vuelva a hacer clic.



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

**Mezcla**

Suelte el botón del ratón cuando el objeto esté situado en el lugar adecuado.

PowerClip

Haga clic en el objeto que va utilizar como objeto PowerClip.



Recorte de mapas de bits

La herramienta Forma permite recortar los mapas de bits de manera que pueden adoptar prácticamente cualquier forma.



Para cambiar la forma de un mapa de bits, haga [clic y arrastre](#) un nodo del borde del mapa de bits.

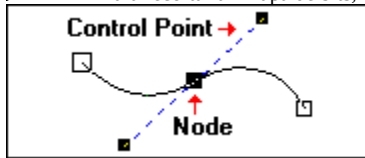


Para añadir un nodo o curvar un objeto, haga clic en él.



Recorte de mapas de bits

- ▶ Para recortar un mapa de bits, haga [clic y arrastre](#) un nodo, o arrastre un [punto de control](#).



El modo seleccionado es [simétrico](#).

- ▶ Para hacer que sea [asimétrico](#), haga clic en el botón [Nodo asimétrico](#) de la barra de propiedades.
- ▶ Para [suavizar](#) el nodo, haga clic en el botón [Nodo uniforme](#) de la barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Recorte de mapas de bits

Ha seleccionado más de un nodo.



Para mover todos los nodos seleccionados, haga [clic y arrastre](#) cualquiera de ellos.



Para eliminar esos nodos, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Para hacer rotar esos nodos, haga clic en el botón [Rotar e inclinar nodos](#) de la Barra de propiedades.



Para estirarlos, haga clic en el botón [Estirar y escalar nodos](#) de la Barra de propiedades.



Recorte de mapas de bits

► Para recortar un mapa de bits, haga [clic y arrastre](#) un segmento. Observe que sólo pueden arrastrarse segmentos de curvas, no de líneas.

Cuando parte de un segmento está resaltado por un punto, también se puede hacer lo siguiente:

► Para convertir el segmento en una línea, haga clic en el botón [Convertir curva en línea](#) de la barra de propiedades.

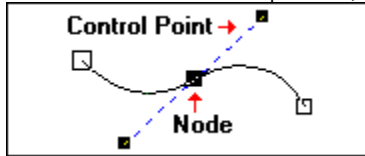
► Para convertir el segmento en una curva, haga clic en el botón [Convertir línea en curva](#) de la barra de propiedades.

► Para añadir un nodo, haga clic en el botón [Añadir nodo\(s\)](#) de la barra de propiedades.



Recorte de mapas de bits

- ▶ Para recortar un mapa de bits, haga [clic y arrastre](#) un nodo, o arrastre un [punto de control](#).



El nodo seleccionado es [asimétrico](#).

- ▶ Para [suavizar](#) el nodo, haga clic en el botón [Nodo uniforme](#) de la barra de propiedades.
- ▶ Para que el nodo sea [simétrico](#), haga clic en el botón [Nodo simétrico](#) de la barra de propiedades.
- ▶ Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Recorte de mapas de bits



Para recortar un mapa de bits, haga [clic y arrastre](#) un nodo, o arrastre un [punto de control](#).



El nodo seleccionado es [uniforme](#).



Para hacer que sea [asimétrico](#), haga clic en el botón [Nodo asimétrico](#) de la barra de propiedades.



Para que el nodo sea [simétrico](#), haga clic en el botón [Nodo simétrico](#) de barra de propiedades.



Para eliminar el nodo, haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.



Mapa de bits de vectorización automática

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



Herramienta Escala libre

Esta herramienta de la Barra de propiedades permite aplicar una [escala](#) a los objetos con respecto al eje horizontal y vertical simultáneamente, así como ampliar y reducir dichos objetos con respecto a sus [puntos de anclaje](#).



Para escalar un objeto utilizando Escala libre, selecciónelo, haga [clic y arrastre](#) el cursor para aplicar la escala.



Herramienta Inclinación libre

La herramienta Inclinación libre de la Barra de propiedades inclina las líneas horizontal y vertical de un objeto simultáneamente alrededor de un punto fijo, llamado punto de anclaje.



Para inclinar un objeto con esta herramienta, selecciónelo, haga clik y arrastre el cursor hasta la inclinación deseada.



Distorsión de objetos

La herramienta Distorsión interactiva permite crear tres tipos de efectos de distorsión. Los botones Empujar y tirar, Cremallera y Distorsión Torbellino se sitúan en la Barra de propiedades.



Empujar y tirar permite seleccionar los nodos de un objeto y empujar o tirar de ellos para crear distintos efectos.



El efecto Cremallera permite seleccionar los nodos de un objeto y disponerlos de manera que parecen distorsionarse haciendo zig-zag.



El efecto Torbellino permite seleccionar los nodos de un objeto y hacerlos rotar para distorsionarlos en forma de remolino. Puede alterar el aspecto de los objetos aplicando una o varias distorsiones.



Efecto Empujar y tirar

El efecto Empujar aleja los nodos del objeto del centro de la distorsión y el efecto Tirar los acerca.



Para aplicar un efecto Empujar, [arrastre](#) el ratón hacia la derecha para determinar la cantidad de distorsión que desea utilizar.



Para aplicar el efecto Tirar, arrastre el ratón hacia la izquierda para determinar la cantidad de distorsión que quiere utilizar.



Para definir el centro del efecto de distorsión, arrastre con el ratón el [tirador de cambio de posición](#) con forma de rombo.



Efecto Cremallera

El efecto Cremallera permite disponer los nodos de un objeto manera que se distorsionen haciendo zigzag.



Para aplicar este efecto, [arrastre](#)el ratón a fin de determinar su amplitud.



Para definir el centro del efecto de distorsión, arrastre con el ratón el [tirador de cambio de posición](#) con forma de rombo.



Efecto Torbellino

El efecto Torbellino permite seleccionar los nodos de un objeto y hacerlos rotar para distorsionarlos en forma de remolino.



Para aplicar este efecto, arrastre el ratón hacia la derecha en el eje X y ligeramente hacia arriba en el eje Y.



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



Herramienta Rotación libre

Esta herramienta se utiliza para hacer rotar un objeto alrededor de otro o de cualquier punto de la Ventana de dibujo.



Para hacer rotar un objeto con Rotación libre, selecciónelo, haga [clic y arrastre](#) la línea de rotación en la [Ventana de dibujo](#).



Herramienta Ángulo de reflexión

Esta herramienta hace que los objetos se [reflejen](#) en la Ventana de dibujo según el ángulo especificado.



Para que un objeto se refleje utilizando Ángulo de reflexión, selecciónelo, haga [clic y arrastre](#) la línea de reflexión en la [Ventana de dibujo](#).



Herramienta Rotación 3D

El efecto Rotación 3D hace girar el mapa de bits horizontal y verticalmente según los límites establecidos. La rotación se aplicará como si el mapa de bits fuera una cara de una caja tridimensional.



Para aplicar la rotación en tres dimensiones, mueva los deslizadores verticales y horizontales para hacer rotar el [modelo 3D y situarlo en la posición adecuada](#).



Aplicación de siluetas a objetos

Al aplicar **siluetas** a un objeto, crea un efecto similar al que producen las curvas de nivel en un mapa.



Para aplicar la silueta en el interior de un objeto, habilite el botón Dentro en la persiana.



Para aplicarla en el centro del objeto, habilite el botón Al centro en la persiana.



Para aplicarla fuera del objeto, habilite el botón Fuera.



Para establecer progresiones de color en objetos con siluetas, haga clic en la rueda de colores y elija los atributos de color.



Para copiar una silueta, seleccione el objeto en el que desea copiarla, y haga clic en Copiar, Silueta de.



Para clonar una silueta, seleccione el objeto en el que la va a clonar y haga clic en Clonar, Silueta de.



Para editar un objeto con siluetas, haga clic en Organizar, Separar.



Para desagrupar las líneas de silueta, haga clic en Organizar, Desagrupar.

**Herramienta Deslizamiento de cámara**

Esta herramienta mueve la cámara en un plano xy. El texto parece moverse en la Ventana de Representación 3D, aunque las coordenadas horizontal y vertical se basan en la posición de la cámara, no en la posición del texto.

Para colocar la cámara en el plano xy, arrastre el texto en la Ventana de Representación 3D por el plano xy.



Extrusión de objetos

La herramienta Extrusión interactiva permite [extruir](#) los objetos para crear un efecto de profundidad.



Para crear una extrusión de perspectiva, elija un [tipo de extrusión de perspectiva](#) en la Barra de propiedades, haga [clic y arrastre](#) el objeto en la dirección hacia la que desea proyectar la extrusión en tres dimensiones.



Para crear una extrusión paralela, elija un [tipo de extrusión paralela](#) en la Barra de propiedades, haga [clic y arrastre](#) el objeto en la dirección hacia la que desea proyectar la extrusión tridimensional.



!WinHelp(hwndApp, "Coreldrw.hlp", 258, "JumpId(\"CorelDrw.hlp\", \"\")")Herramienta Desplazamiento de cámara

Esta herramienta permite ver un modelo 3D desde distintos ángulos cambiando la posición de la cámara en el eje z.



Para colocar la cámara en el eje Z, haga clic en la herramienta Desplazamiento de cámara.



Herramienta Panorámica de cámara

La herramienta Panorámica de cámara permite ver el texto 3D desde un ángulo distinto enfocando la cámara hacia otra posición.



Para ajustar la dirección de la cámara en la Ventana de Representación 3D, haga clic y arrastre dicha dirección con el ratón.



Adaptación del texto a un trayecto cerrado

Adaptación directa del texto a un trayecto

Es posible colocar Texto artístico sobre la curva de un objeto gráfico escribiéndolo directamente a lo largo del trayecto del objeto.



Para adaptar directamente texto a un trayecto, coloque el cursor cerca del objeto.

Cuando el cursor se transforme en un punto de inserción, haga clic en la Ventana de dibujo y escriba el texto siguiendo el trayecto del objeto.



Herramienta Zoom 3D

Esta herramienta permite cambiar la ampliación de la lente de la cámara.



Para ampliar una parte de la imagen, haga clic con el botón izquierdo del ratón y deslice éste hacia arriba en dirección vertical.



Para eliminar el zoom, haga clic con el botón izquierdo del ratón y deslice éste hacia abajo en dirección vertical.



Desplazamiento del punto de vista de las lentes

La opción Punto de vista le permitirá visualizar cualquier parte de un dibujo a través de una lente sin tener que desplazarla.



Para mover el punto de vista de una lente, haga clic en Efectos, Lente y habilite la casilla Punto de vista.
Haga clic en Editar y arrastre la marca del punto de vista a la posición deseada.



Espaciado de texto

La herramienta Forma permite cambiar el espaciado del texto.



Para mover una letra, haga clic y arrastre el nodo situado bajo la letra que vaya a mover.



Para editar otro objeto, selecciónelo con una herramienta.



Desplazamiento del texto

La herramienta Forma puede utilizarse para mover las letras de forma independiente.



Para mover una letra, haga clic y arrastre el nodo situado bajo la letra que vaya a mover.



Para editar otro objeto, selecciónelo con una herramienta.



Herramienta Selección de Objetos 3D

Esta herramienta permite seleccionar y mover modelos 3D e iluminar objetos en la Ventana de Representación 3D, así como mover y cambiar el tamaño dicha ventana.



Para seleccionar un objeto, haga clic en él.



!WinHelp(hwndApp, "Coreldrw.hlp", 258, "JumpId(\"CoreDrw.hlp\", \"Creating three dimensional text\")")Extrusión del texto

Es posible mejorar el aspecto del texto artístico convirtiéndolo en tridimensional (3D).



Para aplicar efectos tridimensionales a este tipo de texto, haga clic en Texto, Extruir texto.



Para determinar la profundidad de la extrusión, escriba un valor en el cuadro Profundidad de extrusión de la Barra de propiedades.

También puede hacer clic en el botón Extruir texto en la Barra de propiedades.



Herramienta Cota horizontal

Esta herramienta se utiliza para crear etiquetas que muestran la longitud de los objetos o la distancia entre ellos.

► Para dibujar una línea de cota horizontal, haga [clic](#) en el punto donde desea empezar a medir. Si desea que la línea de cota esté [vinculada](#) a un objeto, haga clic en el [punto de encaje](#) del mismo.

Haga clic donde desee terminar de medir. Este punto también puede ser un punto de encaje.

Haga clic para colocar la etiqueta.



Designación de nodos

Es posible controlar la manera en que el objeto original se va transformando en el objeto final designando nodos para establecer la progresión de la mezcla.



Para cambiar el aspecto de la mezcla mediante la designación de nodos, seleccione una mezcla con la herramienta Selección.

Haga clic en Efectos, Mezcla.

Haga clic en la pestaña Opciones varias y luego en el botón Designar nodos.

Seleccione los dos nodos que quiere designar.



Herramienta Sombra

La herramienta Sombra interactiva permite crear el efecto de profundidad haciendo [clic y arrastrando](#) el ratón.



Para añadir una sombra, haga clic y arrastre el cursor desde el objeto al que desea añadirla.



Creación de formas y texto

La [Caja de herramientas](#) contiene opciones para dibujar formas y texto.

[Haga clic](#) en una herramienta para utilizarla. Cuando se activa una herramienta, la información relativa a la misma aparece en esta ventana.

Estas son las herramientas de dibujo básicas:



[Dibuja líneas o curvas.](#)



[Dibuja cuadrados o rectángulos.](#)



[Dibuja círculos u óvalos.](#)



[Dibuja polígonos o estrellas.](#)



[Permite incluir texto en la página.](#)

Los [menús laterales](#) permiten ver más herramientas.



Manipulación de objetos

Con las opciones de la [Caja de herramientas](#) se puede cambiar la posición, el tamaño y la forma de los [objetos](#).



[Selecciona, mueve o hace rotar.](#)



[Cambia la forma de diversos tipos de objetos.](#)



[Cambia la orientación o apariencia de los objetos.](#)

Los [menús laterales](#) permiten ver más herramientas.



Relleno y contorno

Con las opciones de la [Caja de herramientas](#) se pueden añadir [rellenos](#) y [contornos](#) a los [objetos](#).



Se utiliza para aplicar [rellenos degradados](#) arrastrando el cursor por el objeto.

Si se selecciona un objeto con la [herramienta Selección](#), se le pueden añadir relleno y contorno utilizando los siguientes menús laterales:



Abre el [menú lateral Relleno](#).



Abre el [menú lateral Contorno](#).



Efectos especiales

Con las opciones de la [Caja de herramientas](#) se pueden añadir efectos especiales a los [objetos](#).



[Convierte los objetos en transparentes.](#)



[Mezcla dos objetos.](#)



[Aplica 3 tipos de distorsión.](#)



[Arrastra los nodos de la envoltura.](#)



[Confiere a los objetos apariencia tridimensional.](#)



[Crea efecto de profundidad.](#)

Función que permite distorsionar la forma de los objetos. La distorsión se produce al arrastrar los nodos de un recuadro imaginario (la envoltura) que se sitúa sobre el objeto.





Utilización de Consejos

Esta ventana muestra información relativa a la acción que se está realizando. Cada vez que se selecciona un [objeto](#) o se cambia de [herramienta](#), la información de la ventana se actualiza.

Cuando el texto adquiere [esta apariencia](#), puede hacer clic en él para obtener más información.

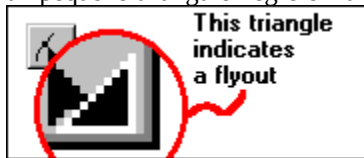
La información que ofrecemos aquí, tiene como objeto facilitarle el conocimiento de conceptos y procedimientos básicos de CorelDRAW. La Ayuda en línea contiene información exhaustiva sobre el programa.

► Haga clic en el botón

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

Para obtener más información, haga clic en ►, situado en la esquina superior derecha.
Al seleccionar ►, la información que aparece depende de la acción que se esté ejecutando.

Los menús laterales aparecen cuando se mantiene presionado el botón del ratón sobre una herramienta que contenga un pequeño triángulo negro en la esquina.



Cuando se abra el menú, suelte el botón del ratón y haga clic en una herramienta.



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

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

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

Los puntos de control de los nodos uniformes siempre se encuentran enfrentados. Si mueve uno de los puntos, el otro también se mueve. Los nodos uniformes producen una transición gradual entre los segmentos de las líneas.

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

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

Al hacer clic en el texto resaltado, aparece información sobre el mismo. Vuelva a hacer clic para cerrar mensajes como éste.

Esta es la Caja de herramientas. Si desea obtener más información sobre las distintas herramientas, haga clic en una de ellas para seleccionarla y aparecerá información sobre la misma en esta ventana. No trate de hacer clic en las herramientas aquí; esta es sólo una representación gráfica.



- ← Herramienta Selección
- ← Herramienta Forma
- ← Herramienta Zoom
- ← Herramienta Mano alzada
- ← Herramienta Rectángulo
- ← Herramienta Elipse
- ← Herramienta Polígono
- ← Herramienta Texto
- ← Herramienta Relleno interac.
- ← Herramienta Transparencia
- ← Herramienta Mezcla
- ← Menú lateral Contorno
- ← Menú lateral Relleno

La Caja de herramientas se sitúa normalmente en el lado izquierdo de la ventana de CorelDRAW. Si no puede verla, es posible que alguien la haya movido. Podría estar en cualquier lado de la ventana de CorelDRAW o en su propia ventana.

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

Clic, doble clic y arrastrar el ratón

Cuando Consejos le indica que haga clic en algún punto, sitúe el cursor en ese punto, pulse el botón del ratón y suéltelo.

Si le indica que arrastre o haga clic y arrastre, mantenga presionado el botón del ratón y mueva éste.

Si le dice que haga doble clic en algún punto, presione dos veces el botón del ratón con rapidez.

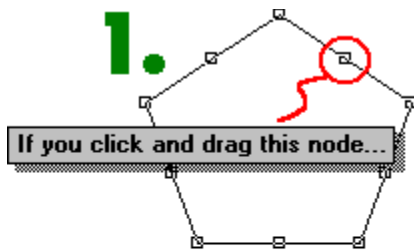
El Texto artístico se crea con la herramienta Texto. Utilice este tipo de texto cuando desee añadir líneas sueltas de texto como títulos, o cuando desee aplicar efectos gráficos como la adaptación de texto a un trayecto, la creación de extrusiones y mezclas y la producción de otros efectos especiales.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

El Texto de párrafo se crea con la herramienta Texto. Utilice el texto de párrafo cuando desee incorporar bloques de texto de cierto tamaño a folletos, anuncios y otros proyectos que requieran gran cantidad de texto. Las funciones de formato de párrafo le permitirán hacer fluir el texto entre marcos y columnas, crear listas con marcas, establecer tabuladores y sangrías y añadir letras capitulares.

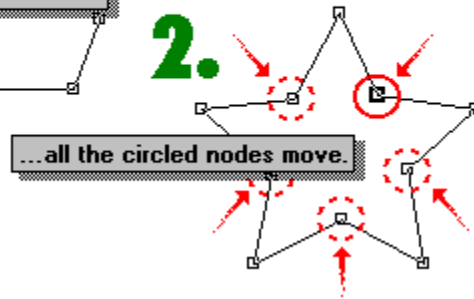
Un grupo es un conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad. Las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus componentes.

Se considera objeto a una forma, un grupo de palabras o cualquiera de los elementos que forman parte de un gráfico de CorelDRAW.

1.



2.





Los subtrayectos son trayectos independientes que forman parte de un solo objeto. Todos los objetos tienen al menos un trayecto, pero si contienen varios (por ejemplo, al combinar una elipse con una línea), cada uno de ellos es un subtrayecto.

Los nodos son los puntos de la curva o la línea que determinan su trayecto. En un gráfico donde se unen varios puntos a través de una línea, los nodos serían el equivalente a los puntos.

Los puntos de control son tiradores desplazables que se extienden desde los nodos y determinan la forma de una curva.





La Barra de propiedades es una barra de herramientas sensible al contexto cuya información y controles varían en función de la herramienta o el objeto seleccionados. Puede utilizarla prácticamente para cualquier cosa, desde cambiar el tamaño de los objetos, hasta formatear el texto y colocar objetos en la pantalla.

Existen dos tipos de espirales: espirales simétricas y espirales logarítmicas. En las espirales simétricas, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante. En las espirales logarítmicas, esta distancia aumenta conforme se acerca al borde externo de la espiral.



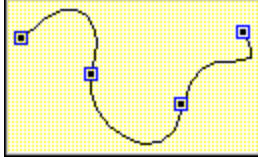
El botón Polígono/Estrella se encuentra en la Barra de propiedades y su aspecto es similar al de los botones que aparecen aquí. Si el botón se asemeja a una estrella, convierte el polígono seleccionado en una estrella. Si se asemeja a un polígono, convierte la estrella seleccionada en un polígono. Si no hay ningún objeto seleccionado, al hacer clic en este botón se obtiene la forma predeterminada de la herramienta Polígono.

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

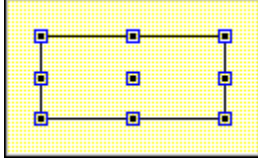
Los polígonos pueden tener también forma de estrella, pero las líneas que lo componen no pasan por el interior de la forma. Un polígono con forma de estrella suele denominarse "polígono como estrella".

Para que las líneas de cota y las de conexión tengan efectividad, deberán estar vinculadas a los objetos que etiqueten. Cuando utilice las herramientas Cota o Conexión, se activarán en cada objeto unos puntos especiales denominados puntos de encaje. Estos puntos se hacen visibles al pasar con el ratón sobre ellos. Las líneas de cota y de conexión sólo pueden unirse a los objetos en estos puntos de encaje.

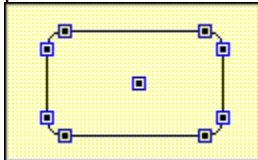
Las siguientes ilustraciones muestran la posición de los puntos de encaje sobre diversos objetos:



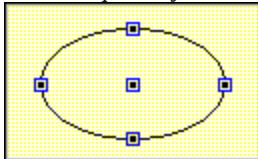
Los objetos de curvas tienen puntos de encaje en cada nodo.



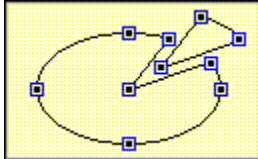
Los rectángulos sencillos con esquinas sin redondear tienen nueve puntos de encaje: uno en cada esquina, uno en el punto medio de cada uno de los lados y uno en el centro.



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



Las elipses sencillas tienen nueve puntos de encaje: uno en la parte superior, otro en la inferior, uno a la izquierda, otro a la derecha y uno en el centro. Si hace rotar la elipse, los puntos de encaje rotan con ella (p.ej., el punto de encaje superior puede que deje de estar en la parte alta).



Las elipses en forma de sector circular y los arcos pueden tener cualquier número de puntos de encaje entre tres y siete. Al igual que las elipses sencillas, los sectores circulares y los arcos tienen un punto de encaje en el centro. Si el trayecto de un sector circular o un arco presentan una intersección en un punto en el que una elipse tendría un punto de encaje, el sector circular o el arco tendrán ahí también un punto de encaje; además, los sectores circulares y los arcos tienen puntos de encaje en ambos extremos de sus arcos.

Las notas son etiquetas que pueden vincularse a los objetos. Las notas de dos segmentos constan de dos líneas rectas conectadas y una etiqueta. Estas son notas con curva. También pueden dibujarse sin curva.

Si una línea de cota está vinculada a un objeto, se mueve, cambia de tamaño y de forma junto con el objeto. El texto de la cota se actualiza para reflejar cualquier cambio.



El tipo Anchura ficha dibuja curvas con un mismo grosor en toda su extensión.



El modo Presión dibuja curvas que cambian de grosor según la información facilitada a través de un lápiz sensible a la presión o los datos del teclado.



El modo Caligráfica dibuja curvas que cambian de grosor según la dirección de la curva. Esto crea un efecto parecido al obtenido con un lápiz caligráfico.

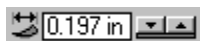


El modo Preestablecida dibuja curvas que cambian de grosor según unas formas de línea preestablecidos que pueden elegirse en un cuadro de lista.



El cuadro Ángulo de la pluma natural permite especificar el ángulo de la pluma caligráfica. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.

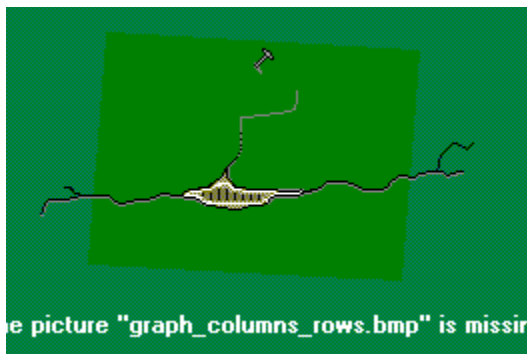
Introduzca 0 si desea que la Plumilla del lápiz esté horizontal, y 90 si la desea vertical. Si quiere que esté en ángulo, escriba un valor entre 0 y 360 grados.



El cuadro Anchura de la Pluma natural permite determinar la anchura de la herramienta Pluma natural. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.



El cuadro de lista Plumas naturales preestablecidas permite determinar el aspecto de las curvas dibujadas con la pluma natural preestablecida. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.



El cuadro Filas y columnas del papel gráfico permite especificar el número de cuadrados del papel gráfico. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.



El cuadro Revoluciones de espiral permite ajustar las vueltas de la espiral. Cuanto mayor es el número de revoluciones, más vueltas contiene y más cerca están unas de otras. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.

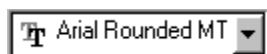


El deslizador Redondez de las esquinas permite redondear las esquinas del rectángulo en mayor o en menor medida. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.



Cuando se habilita el botón Cerrar automáticamente objetos al cortar, la herramienta Cuchillo cierra automáticamente todos los objetos abiertos cuando los corta. Si está deshabilitada, los objetos permanecen abiertos.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Cerrar automáticamente al cortar y lo seleccione.](#)

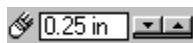


Lista de fuentes contiene una relación de las fuentes disponibles en el ordenador. Puede aplicar cualquiera de ellas al texto en CorelDRAW. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.



El botón Convertir a curvas permite convertir rectángulos, elipses, polígonos y texto en objetos curvos. Si convierte un objeto a curvas, podrá cambiar libremente su forma con la herramienta Forma.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Convertir a curvas y lo seleccione.](#)



El cuadro Grosor del borrador permite cambiar el tamaño del área eliminada por la Herramienta Borrador. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.



El botón Desagrupar permite separar un grupo de objetos seleccionados en cada uno de sus componentes. Con ello puede editarse cada uno de los objetos del grupo de forma independiente.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Desagrupar y lo seleccione.](#)



El botón Agrupar permite unir varios objetos para manipularlos de forma conjunta. Los objetos agrupados se comportan como un solo objeto.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Agrupar y lo seleccione.](#)



El cuadro Número de puntos permite cambiar el número de lados de los polígonos y el número de puntos de las estrellas. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.

El relleno degradado es un relleno complejo que muestra una progresión entre dos colores que siguen un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Al utilizar rellenos degradados se obtiene un fundido directo de un color en otro o una cascada de distintos colores. También se pueden utilizar rellenos degradados preestablecidos para simular el aspecto de tubos de neón, cilindros metálicos y una gran variedad de efectos similares.



La herramienta Mano alzada permite dibujar líneas y formas moviendo el ratón igual que un lápiz sobre un papel.

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



La herramienta Rectángulo permite dibujar rectángulos y cuadrados arrastrando el ratón.

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



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

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



La herramienta Polígono permite dibujar polígonos y estrellas arrastrando el ratón.

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



La herramienta Texto permite escribir palabras directamente en la pantalla.

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



La herramienta Forma permite cambiar la forma de muchos tipos de objetos.

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



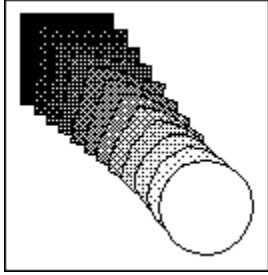
La herramienta Selección permite seleccionar, mover, cambiar el tamaño de los objetos y hacerlos rotar.

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



La herramienta Transformación libre cambia la orientación o la apariencia de los objetos.

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



La mezcla es un efecto especial que se crea al fundir un objeto con otro siguiendo una progresión de formas y colores intermedios. En el ejemplo se muestra una mezcla básica entre un cuadrado negro y un círculo blanco.

Un relleno es un color o un patrón contenido en un objeto.



Si se mantiene presionado el botón del ratón en esta herramienta, se abre el menú lateral Relleno (que aparece a continuación).



El menú lateral Relleno contiene rellenos preestablecidos y diversas herramientas para establecer rellenos uniformes y degradados, texturas y patrones.



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



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

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



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

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



La herramienta Mezcla interactiva permite mezclar objetos arrastrando el ratón de uno a otro.

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



La herramienta Distorsión interactiva permite aplicar tres tipos de efectos de distorsión.

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



La herramienta Envoltura interactiva permite distorsionar los objetos arrastrando los nodos de la envoltura situada en la parte superior de los mismos.

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



La herramienta Extrusión interactiva permite dar a los objetos aspecto tridimensional.

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



La herramienta Sombra interactiva permite crear efecto de profundidad.

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

Los botones Empujar y tirar, Cremallera y Distorsión Torbellino se sitúan en la Barra de propiedades.



Empujar y tirar permite seleccionar los nodos de un objeto y empujar o tirar de ellos para crear distintos efectos.



El efecto Cremallera permite seleccionar los nodos de un objeto y disponerlos de manera que parecen distorsionarse haciendo zig-zag.



El efecto Torbellino permite seleccionar los nodos de un objeto y hacerlos rotar para distorsionarlos en forma de remolino.

Un contorno es un estilo de línea que se puede aplicar a un trayecto.



Si se mantiene presionado el botón del ratón en esta herramienta, se abre el menú lateral Contorno (que aparece a continuación).



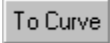
El menú lateral Herramienta Contorno proporciona los estilos de contorno más utilizados a través de opciones como son el grosor del contorno, el patrón de la línea, los efectos de la pluma caligráfica y las flechas.

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



El botón Eliminar nodo permite quitar nodos de los trayectos.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Borrar nodo y lo seleccione.](#)



El botón Convertir línea en curva permite convertir segmentos de líneas rectas en curvas. El segmento no cambia de aspecto, pero puede curvarse utilizando puntos de control.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Convertir línea en curva y lo seleccione.](#)



El botón Nodo asimétrico permite convertir un nodo al tipo asimétrico.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Nodo asimétrico y lo seleccione.](#)



El botón Estirar y escalar nodos permite cambiar el tamaño de los nodos y estirarlos.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Estirar y escalar nodos y lo seleccione.](#)



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

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Convertir curva en línea y lo seleccione.](#)



El botón Espiral logarítmica permite crear espirales en las que la distancia entre cada revolución de la espiral se incrementa según se acerca al borde exterior de la misma.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Espiral logarítmica y lo seleccione.](#)



El botón Nodo simétrico transforma los nodos en nodos simétricos. Si alguno de los segmentos contiguos al nodo son rectos, éste no puede hacerse simétrico.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Nodo simétrico y lo seleccione.](#)



El botón Espiral simétrica permite crear espirales en las que la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Espiral simétrica y lo seleccione.](#)



El botón Dividir curva permite dividir trayectos. Al utilizarlo, aparecen dos nodos desconectados en el punto de división.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Dividir curva y lo seleccione.](#)



El botón Nodo uniforme hace los nodos uniformes. Si los segmentos contiguos a un nodo son rectos, el nodo no se puede hacer uniforme.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Nodo uniforme y lo seleccione.](#)



El botón Rotar e inclinar nodos permite aplicar estas acciones a los nodos seleccionados.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Rotar e inclinar nodos y lo seleccione.](#)



El botón Añadir nodo permite agregar nodos a un trayecto.

► [Haga clic aquí para que el ratón se desplace al botón Añadir nodo y lo seleccione.](#)

El botón Orientación del texto determina la orientación de las letras a lo largo del trayecto. Este control se encuentra en la Barra de propiedades.



Hace rotar cada carácter de forma independiente para poder seguir la silueta del trayecto.



Inclina cada carácter de forma vertical creando la impresión de que el texto está de pie sobre el trayecto. El grado de inclinación depende de la inclinación del trayecto.



Inclina cada carácter de forma horizontal creando la impresión de que el texto se vuelve hacia la pantalla. El grado de inclinación depende de la inclinación del trayecto.

Extrusión

Función que permite conferir un aspecto tridimensional (3D) a los objetos creando la ilusión de profundidad. Los controles disponibles en la persiana Extrusión (y también en la barra de propiedades) permiten modificar la dirección y la profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga, su ubicación en el espacio tridimensional y el color de la extrusión.





Las extrusiones de perspectiva crean a la vez la ilusión de perspectiva y profundidad, ya que las superficies extrusionadas parecen retroceder en dirección a un [punto de fuga](#).

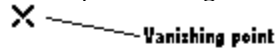


Las extrusiones paralelas son un tipo de efecto que moldea los objetos utilizando líneas paralelas superficiales que nunca se aproximan al [punto de fuga](#).

Punto de fuga

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

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



Eje

Trayecto lineal hipotético. Los ejes de la x, la y y la z (anchura, altura y profundidad respectivamente) definen las coordenadas del eje en el espacio tridimensional. El eje sobre el que un objeto rota constituye su eje de rotación. En CorelDRAW, los ejes de un objeto corren paralelos a su cuadro de selección, un cuadro hipotético que aparece englobando a un objeto o grupo si se encuentra seleccionado.

Ventana de dibujo

La ventana que contiene un dibujo realizado en CorelDRAW. Puede dibujar en cualquier parte de la ventana de dibujo, pero sólo se imprimirán los objetos que se encuentren en la Página de dibujo (señalada por un rectángulo con una sombra).

Reflejar

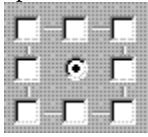
Realizar un volcado de un objeto en sentido horizontal, vertical o diagonal.

Escalar

Cambiar las dimensiones horizontal y vertical manteniendo su proporción. El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado.

Punto de anclaje

El punto que permanece fijo al estirar, escalar, reflejar o inclinar un objeto. Los nueve puntos de anclaje corresponden a los ocho tiradores del cuadro de selección del objeto, más el centro del cuadro de selección, que aparece como una X.



Tirador de campo de posición

Este tirador forma parte de los controles vectoriales que permiten modificar el aspecto de una distorsión en la Ventana de dibujo.

Modelo 3D

Objeto que existe en las dimensiones de anchura, altura y profundidad y que puede visualizarse desde cualquier ángulo.

Silueta

Efecto especial generado por la adición de líneas concéntricas situadas a distancias regulares por dentro o por fuera de los bordes de un objeto. Dichas líneas adoptan la forma de la silueta del objeto original, pero su tamaño es mayor o menor que ella dependiendo de la ubicación en que se creen.

Los espacios existentes entre las líneas de silueta se rellenan con colores, que siguen una progresión que se establece del objeto original hacia la última forma creada. Si existe alguna diferencia de color entre las líneas de silueta y el contorno del objeto original, se produce una segunda progresión. Para obtener el aspecto final deseado, podrá modificar ambas progresiones de color.

