

Manual de Corel Draw

<u>INTRODUCCIÓN</u>	<u>2</u>
COMO INSTALAR FUENTES TRUE	3
OTRO TIPO DE FUENTES	3
APERTURA DE TEXTOS	4
QUE HACER CUANDO UN TRABAJO NO IMPRIME	4
LA IMPRESIÓN SE DETIENE EN EL ADMINISTRADOR DE IMPRESIÓN	5
<u>LA IMPRESIÓN SE DETIENE EN LA IMPRESORA</u>	<u>6</u>
<u>CÓMO LOCALIZAR Y TRATAR UN OBJETO DAÑADO</u>	<u>6</u>
<u>REDUCCIÓN DE LA COMPLEJIDAD DEL GRÁFICO</u>	<u>7</u>
<u>REDUCCIÓN DE LA COMPLEJIDAD GLOBAL DEL ARCHIVO</u>	<u>7</u>

INTRODUCCIÓN

Corel Draw es el mas completo programa de diseño gráfico e ilustración, este programa trae rápidas herramientas de ilustración, contiene efectos especiales fáciles de usar, que lo convierten en el programa ideal para la creación de cualquier proyecto de diseño.

Con Corel Draw podrá realizar infinidad de piezas publicitarias, logotipos empaques, etc.



Si crea un archivo en Corel que contiene texto, con el archivo CDR se guardará una referencia al nombre de la fuente. Esto permite a Corel abrir el archivo de forma precisa en el futuro al visualizar el texto en el tipo de letra apropiado. En ocasiones, puede compartir los archivos de Corel con otros usuarios, llevar los archivos CDR a una empresa de procesamiento de datos, abrir archivos CDR antiguos en versiones nuevas de Draw, etc. Si hace esto, es posible que los tipos de letra sean incorrectos cuando se abra el archivo. A veces aparecerán complicaciones si está abriendo un archivo antiguo (creado en las versiones 2.0, 3.0, 4.0 o 5.0). Obviamente, volver a abrir su archivo en su propio sistema, siempre que la lista de fuentes sea la misma de cuando se creó el archivo, será un proceso simple.

COMO INSTALAR FUENTES TRUE

El dispositivo TrueType es interno en Windows, lo que significa que no es necesario un gestor de fuentes externo para utilizar fuentes TrueType en aplicaciones de Windows. Para que una aplicación haga uso de una determinada fuente TrueType, dicha fuente debe haberse instalado mediante Windows. Esto es así para CorelDRAW 6.0 y cualquier otra aplicación compatible de Windows que admita TrueType.

Windows NT

Para añadir fuentes externas o TrueType personalizadas debe seguirse el procedimiento de instalación de fuentes TrueType de Windows NT. Esto conlleva acceder al cuadro de diálogo Fuentes a través del Panel de control de Windows NT. Una vez instalada la fuente en Windows NT, estará disponible para DRAW 6.0. Esta opción de instalación es conveniente cuando se añaden una o dos fuentes.

Windows 95

En Windows 95 hay únicamente el archivo de fuente de True Type (extensión TTF). Se registran estos archivos durante la instalación del Corel 7.0.

Para añadir fuentes externas o TrueType personalizadas debe seguirse el procedimiento de instalación de fuentes TrueType de Windows 95. Esto implica la instalación de las fuentes de software en su disco duro. Utilice entonces la herramienta Fuentes en el Panel de control Windows 95 para registrar las fuentes en Windows 95. Una vez instalada la fuente en Windows 95, estará disponible para todas las aplicaciones.

OTRO TIPO DE FUENTES

La utilización de fuentes Adobe Tipo 1 en Windows es posible gracias al Adobe Type Manager (ATM) versión 3.01 y 3.02. Para que una aplicación pueda hacer uso de una fuente Tipo 1 determinada, dicha fuente debe estar correctamente instalada mediante el ATM. Esto es cierto para Corel 7.0 y para cualquier aplicación que admita fuentes Adobe Tipo 1.

El CD nº 1 de Corel posee un directorio de fuentes que contiene todas las fuentes de Corel tanto en formato TrueType (TTF) como Adobe Tipo 1 (ATM). Al instalarlo, se configurarán las fuentes TrueType en Windows. Si desea utilizar las fuentes Adobe Tipo 1 debe instalarlas manualmente.

Al instalar Corel 7.0, seleccione una instalación personalizada y no instale ninguna fuente. El procedimiento de instalación sólo configura las fuentes TrueType. Las fuentes ATM deben instalarse manualmente.

1. Ejecute el Panel de control de ATM.

2. Seleccione el botón Añadir fuentes, a continuación, la unidad de CD-ROM y el directorio FONTS\ATM y después el subdirectorio donde se encuentran ubicadas las fuentes.
3. Seleccione algunas o todas las fuentes y después pulse sobre el botón Añadir.
4. Una vez añadidas las fuentes, cierre el Panel de control de ATM.
5. Reinicie Windows.

Una vez instalada una fuente Tipo 1 en ATM, estará disponible para su utilización en la aplicaciones de Corel.

APERTURA DE TEXTOS

Si crea un archivo en Corel que contiene texto, con el archivo CDR se guardará una referencia al nombre de la fuente. Esto permite a Corel abrir el archivo de forma precisa en el futuro al visualizar el texto en el tipo de letra apropiado. En ocasiones, puede compartir los archivos de Corel con otros usuarios, llevar los archivos CDR a una empresa de procesamiento de datos, abrir archivos CDR antiguos en versiones nuevas de Draw, etc. Si hace esto, es posible que los tipos de letra sean incorrectos cuando se abra el archivo. A veces aparecerán complicaciones si está abriendo un archivo antiguo (creado en las versiones 2.0, 3.0, 4.0 o 5.0). Obviamente, volver a abrir su archivo en su propio sistema, siempre que la lista de fuentes sea la misma de cuando se creó el archivo, será un proceso simple.

Con el sistema de correspondencia de fuentes PANOSE en Corel 7.0, ya no tendrá que hacer que Corel sustituya la fuente por defecto para las cadenas de texto utilizando una fuente que no está presente en el sistema. Si PANOSE está activado, selecciona la fuente disponible más parecida al tipo de letra original, si no encuentra el original.

Cómo Corel 7.0 localiza una fuente para su utilización

Si abre un archivo que se creó en una versión anterior de Corel y utilizó las WFN, True Type o Tipo 1, Corel:

Intentará buscará una correspondencia de la fuente con el nombre.

Utilice PANOSE para determinar la fuente que más se asemeja a True Type o Tipo 1.

QUE HACER CUANDO UN TRABAJO NO IMPRIME

Cuando imprime un archivo mediante una aplicación de Corel:

- 1.Corel procesa la información. Verá un contador de progreso que aumentará hasta un 100%.
- 2.Si el proceso se completa con éxito, el trabajo de impresión pasará al Administrador de impresión de Windows.
- 3.Si todo funciona correctamente, el trabajo de impresión pasará a la impresora.

El proceso podría interrumpirse en cualquiera de estas etapas. El primer paso para determinar dónde radica el problema es identificar en cuál de las etapas anteriores se detuvo la impresión.

Si encuentra problemas al imprimir un archivo, siga las siguientes sugerencias para solucionar problemas para intentar determinar dónde radica el problema y cómo resolverlo.

La impresión se detiene en la aplicación de Corel

Salga de la aplicación de Corel y vuelva a iniciarla.

¿Se ha imprimido antes el archivo? ¿Se ha repetido con anterioridad el problema?

¿Se producen los problemas de impresión con un archivo o con todos?

Asegúrese de que la impresora por defecto es la correcta.

Al trabajar en una aplicación, en el sistema se van creando y colocando archivos temporales. Salga de Windows completamente y elimine los archivos .TMP que existan en el directorio temporal de Windows. Mientras esté en este directorio, compruebe que dispone al menos de 15 a 20 MB de espacio libre en disco.

Compruebe los recursos del sistema en Programas\Accesorios\Herramientas del sistema \Medidor de recursos y libere memoria para cada unidad desde el Explorador de Windows, para ello, seleccione el icono de la unidad, haga clic en el botón derecho del ratón y seleccione Propiedades en el menú emergente. Si estos valores son bajos, salga de Windows y vuelva a iniciarlo. Además, asegúrese de que no está ejecutando otras aplicaciones de Windows

¿Se encuentra abierto el Administrador de impresión? Pruebe a desactivarlo.

LA IMPRESIÓN SE DETIENE EN EL ADMINISTRADOR DE IMPRESIÓN

Seleccione Propiedades de la impresora en la carpeta de la impresora en el Panel de control de Windows. Seleccione la pestaña Detalles y aumente el valor de reintentar transmisión.

Compruebe las sentencias Load y Run en WIN.INI. Los programas y utilidades pueden ajustarse para que se ejecuten automáticamente al iniciar Windows añadiendo referencias en estas líneas. Escriba un punto y coma (;) delante de cada línea si ya hay referencias. No olvide guardar, salir y volver a iniciar Windows después de modificar WIN.INI.

Coloque los iconos que encuentre en el grupo Inicio de Windows en otro grupo de iconos.

Al trabajar en una aplicación, en el sistema se van creando y colocando archivos temporales. Salga de Windows completamente y elimine los archivos .TMP que existan en el directorio temporal de Windows. Mientras esté en este directorio, compruebe que dispone al menos de 15 a 20 MB de espacio libre en disco. Asegúrese de que está utilizando un controlador de impresora compatible con Windows 95 o Windows NT.

¿Se imprime desde otras aplicaciones de Windows? Si no es así, busque en los temas de instalación o configuración de Windows, ya que el problema se encuentra en el sistema operativo o en el hardware del sistema.

LA IMPRESIÓN SE DETIENE EN LA IMPRESORA

Si es posible, maximice los tiempos de espera de la impresora. Consulte la documentación de la impresora para recibir instrucciones al respecto.

Si es pertinente, compruebe los tiempos de espera en la red.

Compruebe la cantidad de RAM que hay en la impresora. Para imprimir una página completa de gráficos en un dispositivo con 300 ppp son necesarios 1,5 megabytes. Para imprimir archivos algo complejos, recomendamos disponer en la impresora de un mínimo de 8 megabytes de RAM. (Nota: algunos archivos pueden necesitar más de 8 megabytes).

¿Imprime directamente, a través de un conmutador o de una red? Si es posible, intente conectar la impresora directamente.

Asegúrese de que está utilizando un controlador de impresora actualizado.

CÓMO LOCALIZAR Y TRATAR UN OBJETO DAÑADO

Si el archivo se imprime hasta un punto determinado y luego se detiene, podría tener un objeto dañado en el archivo. El resultado se crea en el mismo orden en que se crearon los objetos y, por tanto, encontrar el objeto infractor es tan fácil como localizar el objeto creado después de la última impresión. Para hacer esto seleccione el último objeto que se imprimió, mantenga pulsada la tecla Mayús y pulse la tecla tabulador una vez. El objeto actualmente seleccionado es probablemente la fuente del problema.

También existe una segunda posibilidad de aislar el objeto infractor. Divida el gráfico en cuatro cuadrantes e imprima cada cuadrante por separado con la opción de "imprimir sólo lo seleccionado". Por eliminación debería poder adivinar qué cuadrantes no se imprimen una vez que haya dividido las secciones dejando sólo un objeto que no se puede imprimir. En realidad, este objeto no se imprime por sí

mismo, puede eliminarlo y volver a crearlo o reducir su complejidad de la siguiente forma.

REDUCCIÓN DE LA COMPLEJIDAD DEL GRÁFICO

Si, al parecer, los problemas no están ocasionados por un objeto dañado, sino por un objeto complejo, los pasos siguientes serán de utilidad para reducir la complejidad de un objeto individual:

Reduzca el número de nodos del trayecto. Los puntos de control y los nodos añaden cada uno 1 byte al tamaño de los objetos. Esto resulta muy fácil si se utiliza la característica Reducción automática de la persiana Edición de nodos.

Si el objeto posee un relleno degradado, reduzca el número de bandas de degradado.

Evite combinar texto con otros objetos (por ejemplo, para crear huecos transparentes o máscaras).

Divida el objeto en objetos menos complejos y de menor tamaño.

Elimine los contornos poco corrientes.

Si, por cualquier razón, no se pueden seguir estos pasos o no funcionan, puede tratar el problema de una forma más global. Los pasos siguientes serán de utilidad para reducir la complejidad general del archivo.

REDUCCIÓN DE LA COMPLEJIDAD GLOBAL DEL ARCHIVO

En la pantalla Imprimir de Corel, elija Opciones; pestaña Opciones. En la ventana de ajustes PostScript, encontrará un valor denominado Máximo de puntos por curva. Este valor puede modificarse para que puedan imprimirse los archivos complejos. Pueden introducirse valores entre 200 y 20.000. El valor por defecto es 1.500. Cuando se imprimen archivos que tienen rellenos complejos (por ejemplo: rellenos degradados, rellenos vectoriales, rellenos de mapas de bits y texturas PostScript) dentro de formas complejas (textos o formas dibujadas a mano alzada) ajuste el valor a 600 o menos para ayudar a simplificar los datos enviados a la impresora. Al disminuir este número aumentarán los tiempos de impresión, pero sin embargo es más probable que se imprima el archivo.

En Archivo; Imprimir; Opciones; pestaña Opciones, en la ventana de ajustes PostScript, verá la opción Ajustar suavidad a. El aumento de este valor simplificará el trabajo de impresión. Como regla general, intente aumentar el valor hasta un máximo de 3 o 4, o de lo contrario, la calidad de la imagen se resentirá. Un paso mejor sería la selección de Aumento automático de suavidad. Este valor simplificará

la impresión reduciendo la calidad de la imagen sólo hasta el punto en que la degradación comienza a apreciarse.

Note: Cuando se utilizan las curvas Bézier para describir un trayecto en una impresora PostScript, el intérprete debe, en primer lugar, 'aplanar' el trayecto para presentarlo como una serie de líneas rectas. El ajuste 'Plano' afecta al grado de precisión usado durante el proceso de 'Aplanamiento' y, por lo tanto, el número de líneas rectas utilizadas para describir el trayecto curvo. Cuanto mayor sea el valor, menos preciso será el trayecto 'aplanado' o 'aproximado'. Por ejemplo, un círculo parecerá cada vez más una señal de stop a medida que se vaya aumentando el ajuste Aplanamiento.

Lista específica de PostScript:

Active el administrador de error PostScript desde el Panel de control de Windows; Propiedades de impresoras; en la pestaña PostScript. Si PostScript encuentra dificultades al interpretar el archivo, se producirá un código de error.

Separaciones de Color

Cuando se imprime un dibujo profesionalmente por parte de una empresa de procesamiento de datos, cada color debe imprimirse en la imprenta por separado. Por lo tanto, una imagen multicolor requiere que cada color se imprima en una hoja de papel, una película o una placa de metal distinta. En la fase final de un trabajo de impresión, estas placas separadas se vuelven a combinar para crear el producto final. Este proceso se denomina separación de colores.

Otro caso que requeriría la separación de color sería la creación de una prueba de color. Cada uno de los colores del dibujo se imprime en un acetato distinto y en color. Colocando las hojas de acetato unas sobre otras y alineándolas perfectamente, se puede crear una prueba de color del producto final.

PANTONE y separaciones de proceso

Si crea un dibujo con colores PANTONE, cada color PANTONE se colocará en una hoja de película individual durante el proceso de separación de colores. Cada color PANTONE es único y equivaldría a las muestras de pintura de las tiendas de decoración.

Los colores del proceso son mezclas de las cuatro tintas básicas: aguamarina, fucsia, amarillo y negro. Mezclando estos cuatro colores en diferentes combinaciones puede crearse un número infinito de colores. Cuando el dibujo se haya creado utilizando colores de cuatricomía, el

resultado de separación de colores constará de cuatro hojas de película como máximo. En muchos casos, el método de color de cuatricomía es más económico ya que cada hoja extra de película añade un coste significativo al trabajo de impresión de la empresa de procesamiento de datos.

Rellenos degradados (sólo imágenes vectoriales)

Le sugerimos que, si diseña un archivo que contenga rellenos degradados que mezclen un color con otro, cree esos rellenos utilizando colores de cuatricomía en contraposición a colores directos PANTONE. Los rellenos degradados de colores separados, a menudo dan resultados incorrectos. La excepción a esta regla aparece cuando se crea un relleno degradado mezclando un tono de un color PANTONE con otro tono del mismo color.

Puede acceder a la separación de colores mediante el menú Imprimir. Cuando selecciona la pestaña Opciones y Separaciones, se pone a su disposición Imprimir separaciones. En este menú también se encuentra disponible la Sobreimpresión automática

Negativo de película y emulsión baja

Hay otras dos opciones asociadas con la impresión con separaciones: negativo de película y emulsión baja. Estos ajustes, controlan si la película producirá una imagen positiva o negativa y sobre qué cara de la película se imprimirá. No siempre es necesario tener estas opciones seleccionadas. Esto depende del tipo de resultado que esté elaborando. Además, la única vez que tendrá que activar estas opciones será si crea un archivo PRN en lugar de entregar un archivo CDR a la empresa de procesamiento de datos. Consulte con la empresa antes de crear el archivo PRN para saber qué es lo que necesitan. A menudo, ellos proveerán al cliente del negativo de la película. Seleccione estas marcas pulsando sobre los iconos situados en la pestaña Separaciones en Opciones de impresión. La emulsión se representa con una 'E'

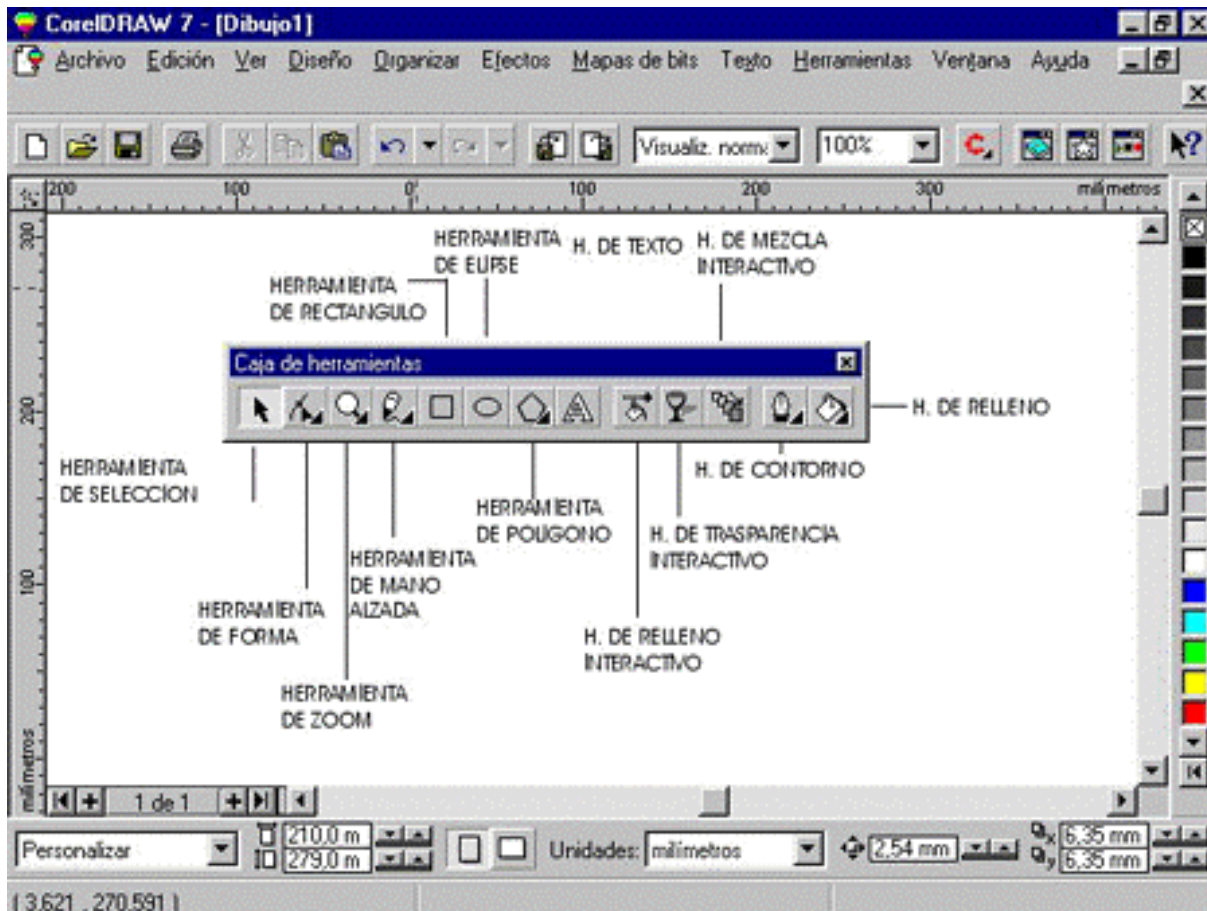
y la película negativa por un icono parecido a una tira de película fotográfica.

Marcas de recorte y cruces de registro

Si quiere imprimir las marcas de recorte y las cruces de registro, se crearán justo en las esquinas de la página de configuración de Corel. Debe definir un tamaño de página mayor en la unidad de impresión que en la configuración de página de Corel para tener espacio suficiente

para que se impriman estas marcas. Seleccione estas marcas pulsando sobre los iconos situados bajo la pestaña Separaciones en Opciones de impresión.

ILUSTRACION DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS



Formatos recomendados para la importación de gráficos de otras aplicaciones

Programa Formato de importación recomendado

Adobe Illustrator	AI
Arts & Letters	AI, Portapapeles
AutoCAD	DXF, HPGL (archivos PLT)
Texto ASCII	Importación de texto del Portapapeles y párrafo
CorelDRAW	CDR, Portapapeles
CorelTRACE	CorelTRACE AI
GEM Artline	GEM
GEM Graph	GEM
GEM Draw Plus	GEM
Harvard Graphics	CGM
Lotus 1-2-3 Lotus PIC	
Lotus Freelance Plus	CGM
Para Macintosh	
paquetes vectorizados	MACINTOSH PICT, AI
Micrografx Designer,	
Graph Plus DRW, AI	
Scan Gallery	TIF
WordPerfect	.WPG

Filtros de Corel Draw

filtros de importación de Corel.

Adobe Illustrator 1.1, 88, 3.0 (*.AI)

Adobe Photoshop (*.PSD)

Archivos de Adobe Portable Document File (*.PDF)

Ami Professional 1.1, 1.2 (*.SAM)

Ami Professional 2.0, 3.0 (*.SAM)

Texto ANSI (*.TXT)

Dibujos AutoCAD (*.DWG)

AutoCAD DXF (*.DXF)

Mapas de bits comprimidos CALS (*.CAL)

Mapas de bits CompuServe (*.GIF)

Computer Graphics Metafile (*.CGM)

CorelDRAW(*.CDR)

CorelCHART (*.CCH)

CorelDRAW Comprimido (*.CDX)

Corel DREAM 3D (*.D3D)

Corel DREAM 3D (*.RD3)

Corel Metaarchivo (*.CMF)

Corel PHOTO-PAINT (*.CPT, *.CPT6)

Corel CMX Comprimido (*.CPX)

Corel Presentation Exchange 5.0 (*.CMX, *CDR, *PAT)

Corel Presentation Exchange 6.0 (*.CMX, *CDR, *PAT)

CorelTRACE (*.AI)

EPS {Encapsulated Placeable} (*.EPS, *.DCS)

Metaarchivo de Windows mejorado (*.EMF)

Frame Vector Metafile (*.FMV)

GEM files (*.GEM)

Archivo Paint GEM (*.IMG)

HP Plotter HPGL (*.PLT)

IBM PIF {GDF} (*.PIF, *.PF)

Mapas de bits JPEG (*.JPG, *.JFF, *.JTF)

Kodak Photo-CD (*.PCD)

Legacy 1.0, 2.0 (*.LEG)

Lotus PIC (*.PIC)

Macintosh PICT (*.PCT, *.PIC)

Mapa de bits MACPaint (*.MAC))

Metaarchivo MET (*.MET)

Micrografx 2.x, 3.x (*.DRW)

Micrografx Designer 6.0 (*.DSF)

Microsoft Rich Text Format (*.RTF)

Microsoft Word 3.x (*.DOC)

Microsoft Word 4.x (*.DOC)

Microsoft Word 5.0, 5.5 (*.DOC)

Microsoft Word para Macintosh 4.0 (*.DOC)

Microsoft Word para Macintosh 5.0 (*.DOC)

Microsoft Word para Windows 1.x (*.DOC)

Microsoft Word para Windows 2.x & 6.x (*.DOC)

Animación MPEG (*.MPG)

Metaarchivo NAP (*.NAP)

Mapas de bits OS/2 (*.BMP)

PaintBrush (*.PCX)

Picture Publisher 4 (*.PP4, *.PP5)

Portable Network Graphic (*.PNG)

PostScript {Interpretado} (*.PS, *.EPS, *.PRN)

SCITEX (*.CT, *.SCT)

Mapas de bits Targa (*.TGA, *.VGA, *.ICB, *.VST)

Mapas de bits TIFF 5.0 (*.TIF, *.SEP)

Vídeo para Windows (*.AVI)

Mapa de bits Wavelet Comprimido (*.WVL)

metaarchivo de Windows Metafile (*.WMF)

Windows 3.x/NT Resource (*.CUR, *.DLL, *.EXE, *.ICO)

Windows 3.0 mapas de bits (*.BMP, *.DIB, *.RLE)

WordPerfect 4.2 (*.WP, *.WP4)

WordPerfect 5.0 (*.WP, *.WP5)

WordPerfect 5.1 para Windows (*.WP, *.WP5)

WordPerfect 6.0 para Windows (*.WP, *.WP6)

WordStar 2000 (*.WSD)

WordStar (*.WSD)

WordPerfect Graphic (*.WPG)

XYWrite (*.XY*)

Para programas de maquetación y autoedición sin capacidades de edición de gráficos:

Las siguientes recomendaciones están basadas en el tipo de impresora que utilice. Normalmente, si dispone de una impresora PostScript y el programa al que va a exportar admite PostScript, utilice el formato EPS. Si no es así, use el formato que se indica en la tabla.

Formato recomendado para:

Programa	Impresoras PostScript	Impresoras no PostScript
----------	-----------------------	--------------------------

Ami Professional	EPS	WMF
------------------	-----	-----

Delrina Perform	GEM	GEM
-----------------	-----	-----

PageMaker	EPS	WMF
-----------	-----	-----

Corel Ventura	EPS	CMX
---------------	-----	-----

WordPerfect	EPS	WPG
-------------	-----	-----

Para paquetes de maquetación y autoedición con capacidades de edición de gráficos:

Programa	Formato recomendado
----------	---------------------

Adobe Illustrator	AI
-------------------	----

Arts & Letters	WMF, EPS (utilizando Decipher)
----------------	--------------------------------

AutoCAD DXF

GEM Artline GEM

Programas de vectores de Macintosh AI, PICT de Macintosh

Micrografx Designer CGM

Paintbrush PC PCX

Para dispositivos de gráficos:

Dispositivo Formato recomendado

Matrix, Genegraphic

Grabadoras de película Solitaire SCODL (si la compatibilidad PostScript no está disponible)

Cortadoras controladas por ordenador,

Trazadores y máquinas Contornos HPGL o DXF

Como utilizar las Herramientas

Los comandos de aplicación disponibles en las barras de menú también están disponibles en las barras de herramientas y menús laterales de la Familia de aplicaciones de CorelDRAW.

En CorelDRAW 7 y Corel PHOTO-PAINT 7 y 8, las barras de propiedades y persianas le permiten tener a mano multitud de operaciones. Las barras de propiedades, accesibles mientras trabaje en un documento, le proporcionarán acceso a comandos relacionados con la herramienta activa o la operación que esté llevando a cabo en ese momento.

Funcionamiento de las persianas

Las persianas son cuadros de diálogo que contienen las mismas operaciones que la mayoría de los cuadros de diálogo habituales como, por ejemplo, botones de comandos, opciones, cuadros de lista y botones Cerrar.

A diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, puede mantener abiertas las persianas mientras trabaja en un documento para poder acceder a las operaciones de aplicación más frecuente, o bien para experimentar con diversos efectos. Si necesita maximizar su área de trabajo y mantener una persiana a mano, haga clic en la flecha de su barra de título para enrollarla, y dejando así visible sólo dicha barra. Haga clic de nuevo en la flecha para desplegarla.

A continuación se enumeran algunas de las operaciones más frecuentes que se llevan a cabo con persianas:

Efectúe esta operación

Plegar o desplegar una persiana:

Haga clic en la flecha de la esquina superior derecha.

O bien, haga doble clic en la barra de título de la persiana.

Llevar a cabo las operaciones:

Haga clic en el botón Aplicar. definidas por sus elecciones

Cerrar una persiana:

Haga clic en el botón Cerrar en el extremo derecho de la barra de título. O bien, haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título y a continuación clic en Cerrar.

Cerrar una persiana después: de efectuar una operación Haga clic en el botón Cierre automático.

Cerrar todas las persianas abiertas: Haga clic con el botón derecho en la barra de título de una persiana abierta y a continuación clic en Cerrar todo.

Mover una persiana: Haga clic en la barra de título y arrástrela a la ubicación deseada.

Organizar las persianas: Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título de una persiana abierta, y haga clic a continuación en Organizar para moverla hacia un lado del área de trabajo..

Organizar todas las persianas: Haga clic en Organizar todo para plegar todas las ventanas de persiana abiertas y moverlas hacia un lado del área de trabajo.

Obtener ayuda sobre persianas: Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título de una persiana abierta, y a continuación

clic en Ayuda.

Nota

Cuando un conjunto de persianas está organizado, se puede activar una de ellas haciendo clic en su barra de título.

Contornos de mezcla

En las mezclas básicas, los objetos intermedios se encuentran espaciados de forma regular a lo largo de la progresión entre los objetos inicial y final. Del mismo modo, los colores intermedios progresan de modo regular a lo largo del espectro entre dichos objetos. La persiana Mezcla y la Barra de propiedades proporcionan controles que le permitirán modificar estas progresiones de forma que parezca que se han “acelerado” hacia el objeto inicial o el final. Cuando acelere objetos, por ejemplo en una dirección, éstos aparecerán cada vez más juntos a lo largo de la progresión en dicha dirección. La aceleración de color funciona del mismo modo, pasando más rápido por el espectro de color según se progresa.

Para acelerar objetos intermedios y colores con la persiana Mezcla:

1. Seleccione la mezcla con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la pestaña Aceleración.
4. Desplace el deslizador Acelerar objetos para establecer la dirección y la tasa de aceleración de los objetos.

Desplácelo a la izquierda para acelerar los objetos hacia el objeto inicial, o a la derecha para acelerarlos hacia el objeto final. El índice de aceleración aumenta cuanto más se desplace el deslizador en la dirección elegida. El valor 0 implica no aceleración en ninguna dirección.

5.Desplace el deslizador Acel. rellenos/contornos para establecer la tasa de aceleración del color.

Para acelerar objetos intermedios y colores con la Barra de propiedades:

1.Seleccione la mezcla con la herramienta Selección.

2.En la Barra de propiedades, desplace el deslizador Aceleración de objeto de mezcla para establecer la tasa de aceleración de los objetos.

3.Desplace el deslizador Aceleración de color de mezcla para establecer la tasa de aceleración del color.

Sugerencias

Vincule las tasas de aceleración de color y de objetos para que sólo tenga que ajustar un parámetro habilitando la casilla Vincular aceleraciones de la persiana Mezcla o haciendo clic en el botón Vínculo de aceleración de mezcla de la Barra de propiedades.

Para hacer que el tamaño de los objetos se acelere al mismo tiempo que los colores o los objetos, habilite la casilla Aplicar a tamaño de la persiana Mezcla o haga clic en el botón Tamaño aceleración mezcla de la Barra de propiedades.

Apertura de archivos

Una vez iniciado CorelDRAW, se puede abrir un dibujo ya existente para continuar trabajando en él donde se dejó. El comando Abrir le servirá para abrir los dibujos guardados con anterioridad.

haga clic en el botón Abrir

haga clic en Archivo, Abrir

elija el nombre de un archivo en la lista de archivos de apertura reciente que se encuentra al final del menú Archivo.

Operación con varias paginas

En CorelDRAW puede crear documentos de varias páginas y desplazarse por ellos con los comandos que se encuentran en los menús y botones de la ventana principal predeterminada, o hacerlo con el Navegador.

Con los comandos de Insertar página puede añadir páginas, y eliminarlas con el comando Eliminar página, al que puede acceder en el menú Editar.

Para añadir, eliminar y desplazarse entre varias páginas puede utilizar el Navegador, una herramienta de uso múltiple para la gestión de documentos. Podrá así añadir páginas en blanco rápidamente sin necesidad de interrumpir su trabajo, así como añadir y eliminar páginas con sólo hacer clic. Los botones anejos al Navegador, llamados cambiadores de página, también se emplean para el movimiento por documentos de varias páginas.

Establecimiento de la distancia entre los objetos intermedios de las mezclas

Existen dos medios para controlar la distancia entre los objetos de una mezcla; el primero, consiste en establecer el número de objetos intermedios que tendrá la mezcla, que podrá ser entre 1 y 999. Cuanto mayor sea el número de objetos intermedios, menor será el espacio entre ellos. Podrá especificar el número de objetos intermedios para cualquier tipo de mezcla.

El segundo medio, que sólo puede utilizarse con los objetos mezclados a lo largo de un trayecto, consiste en establecer la distancia precisa entre los objetos intermedios, lo que se denomina espaciado fijo. Los valores de este espaciado fijo deben encontrarse entre 0 y 25,4 centímetros (o su equivalente en los otros sistemas de medición).

Para establecer el número de objetos intermedios de una mezcla:

1. Seleccione la mezcla con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en Número de etapas.
4. En la casilla Etapas, escriba el número de objetos intermedios que desea.
5. Haga clic en Aplicar.

Para establecer el espacio preciso entre los objetos intermedios de una mezcla:

1. Siga los pasos de 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en Espaciado fijo.
3. Escriba el valor de separación en la casilla correspondiente (basado en la unidad de medida que se esté utilizando).
4. Haga clic en Aplicar.

Para establecer el espaciado entre los objetos intermedios mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione la mezcla con la herramienta Selección.
2. Escriba un valor deseado en el cuadro Etapas de mezcla y descentrado entre formas.

Búsqueda y reemplazo de objetos y propiedades

Los asistentes Buscar y Reemplazar de CorelDRAW7 le permiten buscar objetos en general, así como objetos con propiedades específicas.

El asistente Buscar le lleva a través de cada uno de los pasos en la búsqueda en los dibujos de objetos que encajen con criterios generales. Al finalizar la búsqueda, podrá guardar los criterios de búsqueda para utilizarlos en otros documentos en la sesión actual de CorelDRAW7, o bien reservarlos para sesiones posteriores.

El asistente Reemplazar le lleva a través de los pasos que se dan en la sustitución de colores, modelos o paletas de colores, propiedades de la pluma de contorno y propiedades de texto.

Con respecto al texto, puede buscar caracteres específicos y segmentos de texto con propiedades concretas. Por ejemplo, si utilizase el comando Reemplazar texto del menú Editar, podría buscar la palabra "cruce" y sustituirla por la palabra "intersección". Con el asistente Reemplazar, podría buscar texto de 16 puntos en negrita y sustituirlo por texto de 10 puntos normal.

Nota

Debido a que los asistentes Buscar y Reemplazar ofrecen instrucciones paso a paso, en este apartado solo se ofrece información general.

Búsqueda de Objetos

El asistente Buscar identifica aquellos objetos que cumplen con los criterios de búsqueda que haya especificado para objetos gráficos y de texto con unas propiedades específicas. También podrá buscar objetos que cumplan con los criterios de un determinado objeto de un dibujo.

Si cambia de idea con respecto a la búsqueda, puede editarla empleando la barra de comandos de búsqueda que aparece una vez terminado el proceso de búsqueda.

Recuerde que, con el asistente Buscar siempre podrá cambiar las opciones especificadas para modificar así los criterios de búsqueda.

Para buscar objetos:

1.Haga clic en Editar, Buscar y en Reemplazar, Buscar objetos.

2.Haga clic en una de estas opciones:

Comenzar una nueva búsqueda

Cargar una búsqueda en disco

Buscar objetos que coincidan con el objeto seleccionado.

3.Haga clic en Siguiente para proseguir la búsqueda.

4. Siga las instrucciones hasta terminar el proceso de búsqueda.

CorelDRAW seleccionará el primer objeto del dibujo que cumpla con sus criterios de búsqueda o mostrará un mensaje indicando que no se encontró ninguno de esas características. Aparecerá también la barra de herramientas Buscar. Haga clic en Buscar anterior, Buscar siguiente, Buscar todos, o Editar búsqueda hasta que el proceso haya finalizado.

Operaciones con documentos de varias páginas empleando comandos de menú

En CorelDRAW puede crear documentos de varias páginas y desplazarse por ellos con los comandos que se encuentran en los menús y botones de la ventana principal predeterminada, o hacerlo con el Navegador.

Con los comandos de Insertar página puede añadir páginas, y eliminarlas con el comando Eliminar página, al que puede acceder en el menú Editar.

Para añadir, eliminar y desplazarse entre varias páginas puede utilizar el Navegador, una herramienta de uso múltiple para la gestión de documentos. Podrá así añadir páginas en blanco rápidamente sin necesidad de interrumpir su trabajo, así como añadir y eliminar páginas con sólo hacer clic. Los botones anejos al Navegador, llamados cambiadores de página, también se emplean para el movimiento por documentos de varias páginas.

Reemplazo de las propiedades de un objeto

Existe la posibilidad de buscar propiedades y sustituirlas por otras semejantes. Por ejemplo, puede buscar una pluma de contorno concreta y reemplazar sus propiedades por otras.

Para reemplazar propiedades:

- 1.Haga clic en Editar, Buscar y reemplazar, Reemplazar objetos.
- 2.Haga clic en una de las opciones siguientes:

Reemplazar un color

Reemplazar un modelo de color o paleta

Reemplazar las propiedades de la pluma de contorno

Reemplazar propiedades de texto

Como opción, puede habilitar la casilla Aplicar sólo a objetos seleccionados actualmente.

- 4.Haga clic en Siguiente.
- 5.Especifique propiedades tanto para la búsqueda como para el reemplazo, según sea preciso.
- 6.Haga clic en Terminado.

El asistente Reemplazar sustituirá las propiedades del primer objeto que cumpla con sus criterios de búsqueda, o mostrará un mensaje indicando que no se encontró ninguno de esas características

7.Haga clic en los botones Buscar anterior, Buscar siguiente, Buscar todos, Reemplazar y Reemplazar todo de la barra Buscar y reemplazar hasta que haya finalizado la búsqueda.

Copiar y eliminar objetos

CorelDRAW proporciona tres métodos para crear copias de los objetos de los dibujos: el comando Duplicar, el comando Clonar y el Portapapeles de Windows. Si desea suprimir un objeto de un dibujo, utilice el comando Eliminar.

Cortar, Copiar y Pegar

Los comandos Copiar, Cortar y Pegar le permitirán utilizar el Portapapeles para crear copias de objetos. Tanto el comando Copiar como el comando Cortar ubican una copia del objeto seleccionado en el Portapapeles; sin embargo, Cortar elimina el objeto del dibujo. Una vez que el objeto se encuentra en el Portapapeles, podrá utilizar el comando Pegar para volver a situar el objeto en el dibujo. El objeto permanecerá en el Portapapeles hasta que corte o copie otro objeto en él, ya que sólo puede contener un objeto.

Duplicar

El comando Duplicar copia el objeto seleccionado directamente en pantalla, situando el duplicado ligeramente descentrado con respecto al objeto original. El duplicado adoptará todos los atributos del objeto original, pero no mantendrá con él ningún tipo de conexión o vínculo. La duplicación es el método más rápido de copiar objetos.

Clonar

El comando Clonar también copia el objeto seleccionado directamente en pantalla, pero, a diferencia de la duplicación, la clonación crea una conexión entre objeto original (el “maestro”) y el nuevo objeto (el “clon”). Esta conexión implica que las modificaciones realizadas en el objeto maestro se aplicarán también al clon. Por ejemplo, si cambia el relleno del objeto maestro, el del clon cambiará también. Sin embargo, si selecciona un clon y modifica uno de sus atributos, el atributo en cuestión dejará de depender del objeto maestro.

Eliminar

El comando Eliminar suprime el objeto seleccionado del dibujo sin ubicar una copia de él en el Portapapeles.

Agrupar y Desagrupar

El comando Agrupar enlaza los objetos de forma que pueda manipularlos como si fueran una sola unidad. Este comando resulta especialmente útil para proteger y mantener las conexiones y las relaciones espaciales entre los objetos. Por ejemplo, podría agrupar todos los objetos que componen el fondo o la estructura de un dibujo para desplazarlos sin alterar la posición de unos respecto de los otros. Asimismo, encontrará la agrupación interesante si tiene una serie de objetos a los que desea aplicar el mismo formato, las mismas propiedades u otros cambios, como modificar su tamaño o realizar una copia reflejada. Si desea separar un grupo, utilice el comando Desagrupar.

Colocación de texto siguiendo las curvas de los objetos gráficos

En CorelDRAW 7 y 8, el texto artístico se puede situar directamente siguiendo el trayecto de un objeto gráfico, o bien empleando los controles de la persiana Adaptar texto a trayecto. Una vez el Texto artístico esté ajustado a un trayecto, dispondrá de diversas opciones para cambiar la disposición del texto mediante la Barra de propiedades o la persiana Adaptar texto a trayecto.

La forma más sencilla de encajar Texto artístico a un trayecto es escribirlo directamente a lo largo de dicho trayecto con la herramienta Texto. Si desea disponer de más opciones o flexibilidad, utilice la Barra de propiedades o la persiana Adaptar texto a trayecto.

Mediante la Barra de propiedades o la persiana Adaptar texto a trayecto, podrá:

especificar la orientación de los caracteres con respecto al trayecto para crear efectos tales como la impresión de que las letras están “de pie”, así como la rotación de caracteres individuales para que sigan los contornos del trayecto de la primera lista.

especificar la situación y orientación vertical del texto teniendo en cuenta la línea base, el ascender, el descender, o el punto central de la segunda lista.

especificar la posición horizontal del texto a lo largo del trayecto.

Una vez acoplados ambos elementos, CorelDRAW trata el grupo texto/trayecto como un solo objeto. Si disgrega el agrupamiento, el texto mantendrá la forma del objeto gráfico al que se encajó. Sin embargo, si desea deshacer la forma, puede enderezarla y devolver el texto a su estado original.

Si desea obtener más información, consulte “Enderezamiento de textos”.

Nota:

No podrá adaptar un texto al trayecto de otro objeto de texto.

Sugerencias

Puede editar texto Artístico directamente en un grupo texto/trayecto.

Aplicación del efecto Rotación 3D

El efecto Rotación 3D gira 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.

Antes/Después

Para rotar un mapa de bits en tres dimensiones:

1. Seleccione el mapa de bits con la herramienta Selección.
 2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Rotación 3D.
 3. desplace los deslizadores Vertical y Horizontal para rotar y ubicar el modelo tridimensional. La ventana Previsualización mostrará el efecto de los valores de rotación.
- habilite la casilla Mejor ajuste para que el mapa de bits permanezca dentro de los límites de la página de dibujo.

centro de rotación

Punto alrededor del cual un objeto rota. Puede cambiar la ubicación del centro de rotación con el ratón o bien especificando valores exactos en la persiana Rotación. Para visualizar el centro de rotación de un objeto, haga doble clic en él.

Selección de un objeto dentro del grupo

CorelDRAW le permite seleccionar y editar objetos individuales pertenecientes a un grupo, lo que elimina la necesidad de desagrupar un grupo de objetos para realizar modificaciones en un solo objeto.

Para seleccionar un objeto individual de un grupo:

1. Haga clic en la herramienta Selección.
2. Mantenga pulsada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto.

Para seleccionar un objeto en un grupo anidado:

1.Haga clic en la herramienta Selección.

2.Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto.

Si el objeto forma parte de un grupo anidado, el grupo entero aparecerá seleccionado y rodeado por un cuadro de selección. Si el objeto está solo, sin su grupo, el cuadro de selección aparecerá sólo alrededor de él.

3.Si hay más de un objeto seleccionado, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto de nuevo.

Nota

Cuando selecciona un objeto que forma parte de un grupo, los tiradores de su cuadro de selección aparecerán como círculos en lugar de como cuadros.

Operaciones con capas

La función de capas de CorelDRAW aporta una mayor flexibilidad a la hora de organizar y editar los objetos en los diseños. Esta función, le permitirá dividir un dibujo en varias capas que contendrán, cada una, parte del contenido del dibujo. Por ejemplo, utilizando capas podrá organizar mejor el plano arquitectónico de un edificio. Es decir, que podría organizar los distintos componentes del edificio (cañerías, líneas eléctricas, estructura, etc.) situándolos en capas distintas para, a continuación, utilizar los controles de la persiana Capas con el fin de ver, imprimir o editar capas determinadas o combinaciones de ellas.

Utilización de capas para organizar los dibujos

La persiana Capas proporciona controles que le ayudarán a organizar un dibujo mediante una serie de planos invisibles denominados capas. El contenido de una capa puede basarse en cualquier sistema organizativo que prefiera. De forma individual, una capa sirve de contenedor para cualquier serie de objetos que elija ubicar en ella y, juntas, las capas actúan como una

jerarquía que ayuda a determinar un orden vertical (denominado “orden de superposición”) de los componentes del dibujo. Los objetos de la capa superior siempre solapan a los objetos de la capa siguiente y así sucesivamente.

Las capas pueden ayudarle a mantener separados elementos distintos de un dibujo. Por ejemplo, si está creando un póster o un logotipo, podría situar todos los objetos del fondo en la capa inferior y todos los objetos del primer plano en las capas superiores. De este modo, podrá cambiar el orden de las capas o cambiar sus propiedades para editarlas, imprimirlas y verlas juntas o de forma separada. Asimismo, podrá bloquear las capas para evitar modificaciones accidentales, para cambiar su orden o para visualizarlas en un color determinado que facilite su identificación.

Establecimiento de las propiedades de las capas

El cuadro de diálogo de configuración correspondiente a cada capa proporciona controles que le ayudarán a utilizar las capas para organizar sus dibujos. Por ejemplo, estos controles le permitirán ver, imprimir o editar una capa; ubicar el contenido de una capa en cada página de un documento, e incluso, encontrará controles para cambiar el nombre, reorganizar las capas o para suprimir la visualización a todo color de una capa de forma que el contenido aparezca como contornos de un color determinado.

Aplicación del efecto Añadir ruido Mapa de Bits

El efecto Añadir ruido añade una textura granular a los mapas de bits. Existen tres posibles opciones: Gaussiano, Punta y Uniforme.

Antes/Después

Para añadir ruido a un mapa de bits:

1. Seleccione el mapa de bits con la herramienta Selección.

2.Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Añadir ruido.

3.Habilite un botón de la sección Tipo de ruido:

Gaussiano: da prioridad al color a lo largo de una curva gaussiana. La mayoría de los colores añadidos por el efecto se parecen bastante a los originales. Los resultados son más píxeles claros y oscuros que con la opción de ruido Uniforme, lo que produce un efecto más pronunciado.

Punta: utiliza colores que se distribuyen alrededor de una curva estrecha (punta). Produce un grano más pequeño y de color más claro.

Uniforme: proporciona una apariencia granular global. Utilice esta opción para aplicar ruido al azar.

4.Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad y la gama de valores del ruido.

Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.

5. Desplace el deslizador Densidad para establecer la cantidad de píxeles de ruido por centímetro.

Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.

Sugerencia

Para añadir una textura de ruido coloreado al azar, habilite la casilla Ruido con color.

Aplicación del efecto Eliminar ruido

El efecto Eliminar ruido suaviza el mapa de bits y reduce el aspecto moteado que puede producirse al digitalizar o capturar imágenes de vídeo. Este efecto compara cada píxel con los que le rodean y calcula una media; a continuación, todos los píxeles con un valor de brillo que exceda el umbral establecido con el deslizador serán eliminados.

Antes/Después

Para aplicar el filtro Eliminar ruido:

1. Seleccione el mapa de bits con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Eliminar ruido.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:

Habilite la casilla Automático para calcular automáticamente el nivel de reducción de ruido necesario para mejorar la calidad del mapa de bits en cuestión.

Deshabilite la casilla Automático y ajuste el umbral manualmente desplazando el deslizador Umbral para determinar el nivel (el valor de píxel) a partir del que se eliminará el ruido. Los valores altos hacen que se elimine menos ruido, mientras que los valores bajos hacen que se elimine una mayor cantidad de ruido.

Administración de los rellenos

Además de rellenar objetos con una gran variedad de colores y patrones, CorelDRAW permite utilizar objetos sin relleno o transparentes. También puede copiar rellenos de un objeto a otro sin tener que volver a crear rellenos complejos. Una vez que ha creado un relleno a su gusto, puede indicar que sea el relleno predeterminado y poder utilizarlo en todos los objetos nuevos.

Personalización de los rellenos degradados

La personalización de los rellenos degradados puede afectar a la forma en que aparecen en pantalla y a cómo se imprimirán. Existen varias formas para determinar cómo se imprimirán y presentarán en pantalla los rellenos degradados.

Control de la visualización

Para mejorar el aspecto de los rellenos degradados en pantalla, aumente el número de etapas que se dibujan en pantalla mediante el cuadro Previsualización de etapas de degradado del cuadro de diálogo Opciones. Este ajuste no tiene efecto en el número de bandas que se imprimen y no reducirá la velocidad de impresión.

Control de la impresión

Para mejorar el aspecto de la impresión de los rellenos degradados, puede ajustar el número de etapas que se imprimirán mediante la casilla de verificación Pasos de degradado del cuadro de diálogo Opciones de impresión. Este ajuste no tiene efecto sobre cómo se muestran los rellenos degradados en pantalla, sólo afecta a cómo se imprimen.

Ajuste de la calidad general

Para mejorar el aspecto de los rellenos degradados tanto en pantalla como en la impresión, puede incrementar el número de bandas utilizadas para la visualización del relleno degradado. Para ello utilice la casilla Etapas del cuadro de diálogo Relleno degradado. Este ajuste prevalece sobre los ajustes de los cuadros de diálogo Opciones y Opciones de impresión. Sin embargo, debido a que este valor aumenta el número de bandas que se imprimen, los rellenos degradados con valores menores (menos de 20) se imprimirán más rápidamente, pero la transición entre los diferentes tonos puede ser burda, es un efecto conocido como bandas. Los rellenos degradados con valores más altos (más de 40) proporcionan una transición mucho más suave, pero necesitan un mayor tiempo para su impresión. Cuando el recuadro Etapas está cerrado, los ajustes presentes en los cuadros de diálogo Opciones y Opciones de impresión determinan el aspecto de los rellenos degradados.

También puede cambiar el color, punto central, punto medio, ángulo, dirección y relleno del borde de un relleno degradado.

Nota

Si tiene problemas con la impresión de los rellenos degradados, consulte “ Impresión”.

Trabajo con estilos de color

CorelDRAW 7 añade una nueva mejora a sus ya potente herramientas de color: los estilos de color. Los estilos de color reducen el tiempo de diseño y hacen más fácil crea dibujos con un aspecto coherente. Los estilos de color también facilitan la incorporación de un número de cambios de una sola vez. Si cambia de parecer sobre uno de los colores usados en su dibujo, puede editar el estilo de color para actualizar todos los objetos en los que se ha aplicado el estilo.

Los estilos de color también pueden usarse para crear una "familia" de colores. Una familia de colores es una serie de dos o más colores sólidos similares unidos para formar una relación "

principal-secundario", en la que los colores secundarios representan variaciones del color principal. El vínculo entre los colores principal y los colores secundarios se basa en un tono o matiz común. Los diferentes colores secundarios se crean al ajustar los niveles de saturación y brillo. El resultado es una familia de colores similares.

El conocimiento de esta relación principal-secundario y su combinación con la aplicación de estos estilos de color a objetos de su documento le permitirá empezar a comprender la potencia de los estilos de color. Por ejemplo, al cambiar el color principal se cambian automáticamente los colores secundarios, y no solo en la persiana Estilos de color, sino que también se cambian los colores de sus dibujos. Esto significa que si define un estilo de color basado en un color principal verde y decide cambiarlo a rojo, no tiene que volver a definir todos los tonos; CorelDRAW lo hará por usted. Mediante este ejemplo, los colores secundarios verde claro y oscuro se transforman en colores secundarios rojo claro y oscuro y así sucesivamente.

Además, puede crear un color principal mediante un modelo de color, paleta de color o mezcla de color específicos o crear y aplicar un nuevo color de la misma forma que ajustaría estos atributos en los rellenos uniformes. Si desea obtener más información, consulte "Trabajo con los rellenos uniformes".

Razones para utilizar estilos de color

Los estilos de color son especialmente útiles si su dibujo contiene varios tonos o matices de un mismo color. Puede utilizar los estilos de color para crear una serie de colores principal y secundarios automáticamente. Esto, a su vez, proporciona un valioso recurso para crear cualquier dibujo que requiera varios matices de un mismo color.

También puede abrir un dibujo de CorelDRAW o un dibujo de Clipart y utilizar la característica Crear automáticamente para convertir todos los colores del dibujo en estilos de color. Después de crearlos, puede experimentar cambiando los matices de los estilos de colores principal. Es importante señalar que la característica Crear automáticamente cambiará los colores de los rellenos y contornos de su documento. Esto permite, por ejemplo, controlar todos los objetos rojos, o tener cierto número de colores principales diferentes, representando cada uno un matiz diferente de rojo.

Igual que los estilos de gráficos y de texto, los estilos de colores se guardan con el dibujo y pueden copiarse en otros dibujos y documentos.

Ajuste del brillo, el contraste y la intensidad

El efecto Brillo-Contraste-Intensidad ajusta el brillo, el contraste y la intensidad de los tonos del dibujo utilizando valores HSB.

Para ajustar el brillo, el contraste y la intensidad:

- 1.Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Brillo-Contraste-Intensidad.
- 2.Desplace los deslizadores para ajustar los niveles de brillo, contraste e intensidad:

El deslizador Brillo cambia todos los valores de los píxeles hacia arriba o hacia abajo en la gama tonal. Al ajustar el brillo está aclarando u oscureciendo todos los colores por igual.

El deslizador Contraste ajusta la distancia entre los píxeles más claros y los más oscuros.

El deslizador Intensidad da brillo a las zonas más claras del dibujo sin eliminar las áreas oscuras.

Sugerencia

El contraste y la intensidad normalmente están relacionados, ya que un aumento de contraste algunas veces elimina detalles en las sombras y resaltes, mientras que un aumento de la intensidad puede restablecerlos.

Ajuste del equilibrio de color

El efecto Equilibrio de color le permitirá cambiar los colores del dibujo entre valores de color CMY y RGB, lo que resulta útil para corregir proyecciones de color y para modificar los valores de tono del dibujo completo de una zona seleccionada.

Para cambiar el equilibrio de color de un dibujo:

1. Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Equilibrio de color.
2. Habilite una o más de las siguientes casillas de verificación:

Sombras: aplica corrección de color a las zonas sombreadas del dibujo. Cuando esta opción no se encuentra habilitada, la corrección de color no afectará a las zonas sombreadas del dibujo.

Medios tonos: aplica corrección de color a las zonas con medios tonos del dibujo. Cuando esta opción no se encuentra habilitada, la corrección de color no afectará a las zonas con medios tonos del dibujo.

Resaltes: aplica corrección de color a las zonas con resaltes del dibujo. Cuando esta opción no se encuentra habilitada, la corrección de color no afectará a las zonas con resaltes del dibujo.

Preservar luminancia: mantiene el nivel de luminancia del dibujo bajo los efectos de la corrección de color, lo que asegura que el dibujo mantiene su nivel de brillo original. Cuando esta opción no se encuentra habilitada, el nivel de luminancia puede verse afectado y el dibujo puede oscurecerse al aplicar la corrección de color.

3. Desplace los deslizadores de los canales de color para establecer los niveles de los colores:

Cián-Rojo: añade cián o rojo al dibujo para corregir cualquier desequilibrio de color. Desplace el deslizador a la izquierda para añadir cián y a la derecha para añadir rojo.

Magenta-Verde: añade magenta o verde al dibujo para corregir cualquier desequilibrio de color. Desplace el deslizador a la izquierda para añadir magenta y a la derecha para añadir verde.

Amarillo-Azul: añade amarillo o azul al dibujo para corregir cualquier desequilibrio de color. Desplace el deslizador a la izquierda para añadir amarillo y a la derecha para añadir azul.

Alineación de objetos

Tener los objetos alineados puede constituir un requisito importante en prácticamente todo tipo de trabajos. Por esta razón, CorelDRAW incorpora controles que le permitirán realizar alineaciones precisas de cualquier serie de objetos al poder elegir el modo en que desea que los objetos se alineen y en qué lugar del dibujo quiere que lo hagan.

Utilice los controles del cuadro de diálogo Alinear y distribuir para especificar si desea que los objetos se alineen horizontal o verticalmente (o en ambos modos) con respecto a sus bordes o puntos centrales. Una vez que haya indicado el modo en que desea que los objetos se alineen, tendrá que indicar dónde desea que lo hagan. Para ello, CorelDRAW proporciona tres opciones: el borde de la página, el centro de la página y el borde o centro del “

objeto destino”, que se determinará por la forma en que seleccione los objetos. Si desea una precisión máxima, también podrá alinear los objetos con respecto a la línea de la cuadrícula más cercana al punto de alineación seleccionado.

Los comandos Encajar en pueden ayudarle también a alinear los objetos. Estos comandos hacen que la cuadrícula, las líneas guía y los objetos se comporten como imanes. Cuando se habilitan estos comandos, los objetos son atraídos por la cuadrícula, las líneas guía y otros objetos para realizar una alineación exacta. Si desea obtener más información sobre la configuración de la cuadrícula y de las líneas guía, consulte “Utilización de la cuadrícula, las reglas y las líneas guía”.

Soldadura, recorte e intersección de objetos

Los comandos Soldar, Recortar e Intersectar le permitirán utilizar la forma y posición de varios objetos para crear una forma completamente nueva. Soldando varios objetos superpuestos los vinculará de manera que formen un objeto que utilizará el perímetro de los objetos seleccionados como su contorno. Todas las líneas que se corten entre sí, desaparecerán.

Cuando recorte un objeto, eliminará todas las zonas que se encuentren solapadas por otros objetos seleccionados. Estas zonas desaparecerán, dando lugar a una forma totalmente nueva. Recortar es un buen medio de crear objetos irregulares rápidamente.

El comando Intersectar crea un objeto utilizando la zona en la que dos o más objetos se superponen. La forma de este nuevo objeto podrá ser simple o compleja, dependiendo de qué tipo de formas se crucen.

Soldadura de objetos

El comando Soldar le permitirá unir dos o más objetos para crear uno solo. Si suelda objetos superpuestos, éstos se unirán para crear un objeto con un único contorno. Si suelda objetos que no se superpongan, formarán una “grupo soldado”, que también actuará como un objeto único. En ambos casos, el objeto adoptará los atributos de relleno y contorno del objeto destino: el objeto al que haya soldado los objetos seleccionados.

Podrá soldar cuantos objetos desee de una sola vez. Asimismo, podrá soldar objetos de capas distintas, siempre y cuando haya habilitado el comando Editar en las capas (comando del Administrador de capas). En este caso, la soldadura resultante se ubicará en la misma capa que el objeto destino.

El comando Soldar puede utilizarse con casi todos los objetos creados con CorelDRAW, excepto el Texto de párrafo, los grupos, las líneas de cota y los maestros de clones; sin embargo, podrá soldar clones. Asimismo, podrá soldar objetos individuales con líneas de intersección, en cuyo caso, el objeto se dividirá en varios subtrayectos mientras que su apariencia seguirá siendo la misma. Elimine los subtrayectos interiores para suprimir cualquier hueco creado durante la soldadura.

Encontrará el comando Soldar en el menú Organizar, en la barra de herramientas de persianas y en la Barra de propiedades.

Vectorización de mapas de bits

CorelDRAW proporciona tres modos de vectorizar los mapas de bits importados: OCR-TRACE, un programa independiente incluido en el paquete CorelDRAW, la función de vectorización automática y la vectorización manual mediante las herramientas Mano alzada o Bézier.

OCR-TRACE le permitirá vectorizar automáticamente mapas de bits a alta velocidad y guardarlos en un formato vectorial compatible con CorelDRAW. Si desea obtener más información sobre la utilización de Corel OCR-TRACE, consulte "Introducción a Corel OCR-TRACE 7".

CorelDRAW proporciona una función de vectorización automática que crea formas vectoriales con partes de un mapa de bits. Para vectorizar automáticamente un mapa de bits importado, haga clic en una zona de contraste fuerte del mapa de bits con la herramienta Mano alzada. Podrá configurar esta función para crear un contorno que concuerde con precisión con el borde de los colores de contraste de un mapa de bits (produciendo muchos nodos a lo largo del trayecto), o para que concuerde aproximadamente (produciendo un trayecto menos exacto con menos nodos).

Podrá, asimismo, vectorizar de forma manual mapas de bits importados mediante las herramientas Mano alzada o Bézier. La vectorización manual resulta más rápida y fácil que la automática si el mapa de bits importado contiene varios temas sin cambios bruscos en los niveles de brillo o en los colores de un píxel al siguiente. No es necesario ser un dibujante experto para vectorizar un mapa de bits con precisión con CorelDRAW, ya que esta operación se realiza como si utilizara papel de vectorización. Aumentando las zonas que vectoriza y ajustando los parámetros de curvas en el cuadro de diálogo Opciones, podrá vectorizar rápidamente y obtener aún así resultados exactos.

Aplicación de efectos especiales a mapas de bits

CorelDRAW ofrece una amplia gama de efectos especiales de calidad profesional que podrá utilizar para mejorar o personalizar mapas de bits. Estos filtros pueden cambiar completamente la apariencia y el efecto que causen los mapas de bits.

Modo de funcionamiento de los filtros de efectos

Los filtros de efectos son pequeños programas que ejecutan una serie predefinida de comandos para producir un efecto determinado. Dichos filtros calculan automáticamente los valores y las características de todos y cada uno de los píxeles de un mapa de bits y, a continuación, los modifican según los nuevos valores. Por ejemplo, si ha aplicado el efecto Estela de movimiento a un mapa de bits, dicho efecto analizará los valores de todos los píxeles y a continuación, “difuminará” los valores en una dirección determinada, creando la ilusión de movimiento.

Otros tipos de filtros de CorelDRAW

Además de los filtros de efectos especiales, CorelDRAW ofrece filtros de mejora para incrementar la calidad de las imágenes, así como filtros de importación y exportación que le permitirán cambiar el formato de archivo de sus mapas de bits.

Filtros de conexión

CorelDRAW también admite filtros de conexión de otras empresas de desarrollo de software. Estos filtros se denominan así porque se “conectan” a la plataforma de la aplicación. Una vez que los haya añadido mediante el cuadro de diálogo Opciones, aparecerán en la parte inferior del menú Mapas de bits, bajo el efecto

Aplicación de efectos bidimensionales

CorelDRAW ofrece cinco efectos bidimensionales distintos que podrá aplicar a los mapas de bits. Estos efectos son:

Detectar bordes: añade distintos efectos de contorno a un mapa de bits.

Descentrar: descentra el mapa de bits según los valores especificados.

Pixelar: añade al mapa de bits la apariencia de estar formado por un conjunto de bloques, o píxeles, como si se mirara a través de un cristal esmerilado.

Remolino: gira el mapa de bits en remolinos.

Pintura húmeda: causa el efecto de que el mapa de bits se acaba de pintar y la pintura está fresca aún.

Aplicación de efectos tridimensionales

CorelDRAW incluye seis efectos especiales de tres dimensiones para dar a los mapas de bits la apariencia de profundidad tridimensional. Dichos efectos son:

Rotación 3D: gira el mapa de bits.

Relieve: crea un efecto de relieve tridimensional.

Plegado en esquina: enrolla una esquina del papel sobre parte del mapa de bits.

Perspectiva: aplica una apariencia tridimensional (Perspectiva) o mantiene el tamaño y forma originales (Inclinación).

Apretar/Golpear: crea la impresión de que se estira el mapa de bits o que se comprime desde o hacia su centro.

Asignar a objeto: crea la ilusión de que el mapa de bits se enrolla alrededor de la superficie de un objeto.

Aplicación de efectos de desenfoque

CorelDRAW incluye tres efectos de desenfocado distintos que le permitirán alterar los píxeles de los mapas de bits para suavizar y alisar los bordes, mezclar o crear efectos de movimiento. Los efectos de desenfocado de CorelDRAW son los siguientes:

Desenfocado Gaussiano: produce un efecto de neblina, desenfocando el mapa de bits según una distribución gaussiana.

Estela de movimiento: crea la sensación de movimiento en un mapa de bits.

Suavizar: matiza las diferencias entre los píxeles contiguos, lo que produce sólo una ligera pérdida de detalle.

Aplicación de efectos de ruido

CorelDRAW proporciona dos efectos de este tipo que crean, controlan y eliminan el ruido. El ruido hace referencia al granulado de los mapas de bits, es decir, el efecto que causa la presencia de píxeles aleatorios en la superficie de un mapa de bits y que recuerdan a la interferencia que produce nieve en la pantalla de los televisores. Los efectos de ruido incluidos en CorelDRAW son los siguientes:

Añadir ruido: crea un efecto granular que añade textura a un mapa de bits plano o demasiado mezclado.

Eliminar ruido: que suaviza el mapa de bits y reduce el aspecto moteado producido al digitalizar o capturar imágenes de vídeo.

Aplicación de efectos de perfilado

CorelDRAW incluye dos efectos de perfilado distintos que aumentan la definición de los píxeles de los mapas de bits para enfocarlos y mejorar sus bordes. Los efectos de perfilado de CorelDRAW son los siguientes:

Perfilar: ajusta los bordes del mapa de bits después de detectarlos y, a continuación, le permite establecer un nivel de tolerancia para los píxeles del fondo.

Desperfilar máscara: acentúa los detalles de los bordes y hace más nítidas algunas áreas suaves del mapa de bits.

Aplicación de efectos artísticos

CorelDRAW incluye tres efectos especiales artísticos que le permitirán añadir toques creativos a sus mapas de bits. Dichos efectos son los siguientes:

Bloque de cristal: reproduce el efecto de mirar una imagen a través de un cristal esmerilado.

Impresionista: da al mapa de bits un aspecto de pintura impresionista al convertirlo en toques de color puro.

Viñeta: crea un marco alrededor del mapa de bits.

Aplicación de efectos de transformación de color

CorelDRAW incluye dos efectos de transformación de color que le permitirán modificar los colores de los mapas de bits. Estos efectos, son los siguientes:

Sicodélico: cambia los colores del mapa de bits por colores brillantes, eléctricos....

Solarizar: transforma los colores para crear un efecto de negativo fotográfico.

Eliminación de transformaciones

Podrá anular todas las transformaciones aplicadas a un objeto o grupo de objetos. Si selecciona un grupo, sólo se eliminarán las transformaciones que haya realizado en el grupo como entidad, aquellas realizadas en los objetos individuales antes de agruparlos permanecerán. El comando Borrar transformaciones eliminará todas las modificaciones excepto los cambios de posición.

Para anular todas las transformaciones aplicadas un objeto:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Borrar transformaciones.

Para rehacer las transformaciones eliminadas:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Editar, Deshacer Borrar transformaciones.

Nota

Tendrá que seleccionar un objeto en el que haya eliminado las transformaciones antes de que el comando Rehacer Borrar transformaciones aparezca en el menú Editar.

Movimiento de la paleta de colores

La paleta de colores puede situarse en cualquier lugar de la pantalla. Si la coloca dentro de la ventana de dibujo, se convierte en una paleta flotante con una barra de título. Si la coloca en cualquiera de los cuatro lados de la ventana, la paleta de colores se ancla allí, formando parte del borde de la ventana.

Para mover la paleta de colores

1. Haga clic en un área de la paleta de colores que no tenga una muestra de color.
2. Arrastre la paleta de colores a otra posición.

Si la arrastra dentro de la ventana de dibujo, se transforma en una paleta de colores flotante.

Para reducir la paleta de colores

Arrastre la paleta de colores hacia el borde de la ventana hasta que cambie de forma.

Sugerencia

Un doble clic en la barra de título cuando la paleta de colores está flotante, también la reduce.

Cambio del aspecto de la paleta de colores

Es posible cambiar el aspecto de la paleta de colores de diversas formas.

Para cambiar el aspecto de las muestras de color

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la ficha Paleta de colores.
3. Realice una de las acciones siguientes:

Para ver las muestras de color usando tinteros de color tridimensionales, habilite la casilla de verificación Utilizar tinteros 3D.

Para ver las muestras de color usando tinteros de color bidimensionales, deshabilite la casilla de verificación Utilizar tinteros 3D.

Para ver muestras de color grandes, habilite la casilla de verificación Muestras grandes.

Para ver muestras de color pequeñas, deshabilite la casilla de verificación Muestras grandes.

Para mostrar más o menos colores

1.Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.

2.Aumente o disminuya el valor del cuadro Máximo número de filas durante reducción.

Debe definir un valor entre uno y siete.

Para mostrar u ocultar el tintero Sin Color en CorelDRAW

1.Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para cambiar el aspecto de las muestras de color".

2.Habilite o deshabilite la casilla de verificación Mostrar tintero "Sin Color".

En la paleta de colores, el tintero Sin Color se representa mediante una "X".

Exportación de gráficos para su uso en otros programas

Puede exportar gráficos desde CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT usando la función Exportar/Guardar como.

Para exportar archivos

1. Abra el archivo que desea exportar.
2. Realice una de las acciones siguientes:

En CorelDRAW, haga clic en Archivo, Exportar.

En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en Archivo, Guardar como.

Se abre el cuadro de diálogo Exportar/Guardar una imagen en el disco.

3. Elija un formato de exportación en el cuadro Guardar como tipo.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo. La extensión de archivo del formato que elija se añade automáticamente al nombre de archivo.
5. Dependiendo del formato que elija, puede abrirse otro cuadro de diálogo. Elija las opciones pertinentes y haga clic en Aceptar.

Para exportar sólo los objetos seleccionados (en CorelDRAW)

En el cuadro de diálogo Exportar, habilite la casilla de verificación Sólo seleccionado.

Sugerencia

Si va a exportar a un formato que muestra otro cuadro de diálogo después del cuadro Exportar/Guardar una imagen en el disco (como .JPEG o .GIF), pero no necesita ver el segundo cuadro de diálogo porque siempre elige las mismas opciones, habilite la casilla de verificación Suprimir diálogo de filtros.

Notas

Si va a utilizar un gráfico de CorelDRAW en una aplicación que admite vinculación de objetos, piense en vincular el gráfico en esa aplicación en lugar de exportarlo. De esta forma, si modifica el gráfico, CorelDRAW lo actualiza automáticamente en la otra aplicación.

En un documento de varias páginas, sólo se exportan los objetos de la página activa (o las páginas opuestas si está habilitado Páginas opuestas en el cuadro de diálogo Preparar página). Hay dos excepciones a esto: los formatos de archivo CMX 5 y CMX 6 admiten la exportación de múltiples páginas.

Exportación de imágenes al formato .GIF

El modo de color de una imagen debe ser de 8 bits (256 colores) o menor para convertirse al formato de archivo .GIF.

Para comprobar el modo de color de una imagen

Haga clic en Imagen, Información.

La información del modo de color de la imagen aparece en la sección Tipo.

Para guardar una imagen como archivo .GIF

- 1.Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2.Elija Mapa de bits CompuServe (GIF) en el cuadro de lista Guardar como tipo.
- 3.En el cuadro de lista Guardar en, elija una carpeta en que guardar la imagen.
- 4.Escriba un nombre para el archivo en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en Guardar.
- 5.En el cuadro de diálogo Opciones de Gif89a, habilite la casilla Entrelazar, si así lo desea.

6.Habilite el botón Color de imagen para que el color de fondo de la imagen sea invisible.

7.Haga clic en un color de la paleta.

Elija el color que corresponde al fondo de su página Web y asegúrese de que el color no aparece en la imagen (ya que ese color se mostraría como un área transparente).

Nota

Si no ve la opción .GIF en el cuadro de lista Guardar como tipo del cuadro de diálogo Guardar una imagen en el disco, asegúrese de que está en el modo de color correcto.

Exportación de imágenes al formato .JPEG en Corel PHOTO-PAINT

Para convertir al formato .JPEG, el modo de color de la imagen debe ser RGB de 24 bits.

Para convertir una imagen a 24 bits

Haga clic en Imagen, Convertir a, Color RGB (24 bits).

Para guardar una imagen como archivo .JPEG

1.Haga clic en Archivo, Guardar como.

2.Elija Mapas de bits .JPEG (JPG) en el cuadro de lista Guardar como tipo.

3.En el cuadro de lista Guardar en, elija una carpeta en que guardar la imagen.

4. Escriba un nombre para la imagen en el cuadro Nombre de archivo.

5. Haga clic en Guardar.

6. En el cuadro de diálogo Exportar JPEG, habilite la casilla de verificación Progresivo, si así lo desea.

7. Mueva el deslizador Factor de calidad hacia la izquierda para elegir una resolución de imagen de alta calidad, o hacia la derecha para reducir la calidad de resolución de la imagen. Cuanto menor es la calidad de la imagen, más pequeño es el tamaño del archivo.

Nota

Si no ve la opción .JPG en el cuadro de lista Guardar como tipo del cuadro de diálogo Guardar una imagen en el disco, asegúrese de que está en el modo de color correcto.

clipart

Imágenes completas que pueden utilizarse en las aplicaciones Corel y editarse si fuera necesario. Las aplicaciones Corel ofrecen miles de imágenes Clipart en gran cantidad de formatos diversos. Podrá adquirir más imágenes, incluyendo algunas en formato de mapa de bits, de proveedores comerciales.

Modificación del orden de los objetos

Los comandos de orden: Hacia adelante, Hacia atrás, Avanzar uno, Retroceder uno, Delante de, Detrás de e Orden inverso, facilitan el cambio del orden de superposición de los objetos de una capa.

Recuerde que antes de aplicarlos deberá seleccionar los objetos con la herramienta Selección.

Para mover el objeto seleccionado Haga lo siguiente

Hacia delante en la capa-----Haga clic en Organizar, Orden, Hacia adelante.

Hacia atrás en la capa-----Haga clic en Organizar, Orden, Hacia atrás.

Una posición hacia delante-----Haga clic en Organizar, Orden, Avanzar uno.

Una posición hacia atrás-----Haga clic en Organizar, Orden, Retroceder uno.

Delante de un objeto determinado -----Haga clic en Organizar, Orden, Delante de y, a continuación, haga clic en el objeto apropiado.

Detrás de un objeto determinado Haga clic en Organizar, Orden, Detrás de y, a continuación, haga clic en el objeto apropiado.

Para invertir el orden de superposición de los objetos de una capa:

- 1.Haga clic en la herramienta Selección.
- 2.Seleccione los objetos cuyo orden desee invertir.
- 3.Haga clic en Organizar, Orden, Orden inverso.

El comando Orden inverso se aplica sólo a los objetos seleccionados; el resto de los objetos del dibujo no se verán afectados.

Sugerencia

También se puede acceder a los comandos de orden haciendo clic con el botón derecho del ratón en un objeto. Asimismo, los comandos Hacia adelante y Hacia atrás están disponibles en la Barra de propiedades cuando un objeto se encuentra seleccionado.

Unión de nodos

Un trayecto abierto podrá cerrarlo uniendo sus dos nodos finales. También podrá unir los nodos finales de trayectos diferentes si todos ellos son subtrayectos del mismo objeto, pero no así si pertenecen a objetos distintos. Por ejemplo, si dibuja dos curvas y, más adelante, decide que desea unir las, deberá combinarlas primero en un solo objeto de curvas, para después unir los dos nodos finales.

Antes de poder unir los nodos, deberá seleccionar primero un objeto de curvas con la herramienta Forma.

Para unir dos nodos:

1. Seleccione con la herramienta Forma los nodos que desee unir.
2. Haga clic en el botón Unir dos nodos de la Barra de propiedades.

Si une nodos que no se encuentren en la misma ubicación, el nodo unido quedará situado entre las posiciones de los dos nodos originales.

Para unir dos nodos con una línea:

Con la herramienta Forma, seleccione los nodos y haga clic en el botón Extender curva para cerrar de la Barra de propiedades.

Acceso a la Ayuda sensible al contexto

Podrá acceder a la Ayuda sensible al contexto desde donde quiera que se encuentre en CorelDRAW, ya sean los menús, los cuadros de diálogo, las persianas, las barras de propiedades, y las restantes barras de herramientas de CorelDRAW.

Las formas más habituales de acceder a la Ayuda sensible al contexto son las siguientes:

Para conseguir ayuda en ... Efectúe la siguiente operación ...

Cuadros de diálogo Haga clic en el botón Ayuda o presione F1.

Comandos de menú Haga clic en el botón de Ayuda de la barra de herramientas, haga clic en un menú, y haga clic en un comando.

O bien presione F1 cuando un comando esté resaltado.

Herramientas y controles Haga clic en el botón de Ayuda de la barra de herramientas y a continuación en el objeto para el que precise ayuda.

O bien haga clic en Ayuda, ¿Qué es esto?.

O bien haga clic en el elemento con el botón derecho del ratón, y a continuación clic en ¿Qué es esto?.

Persianas:

Haga clic con el botón derecho en la barra de título de una persiana abierta, y a continuación clic en Ayuda.

Objetos seleccionados:

Haga clic con el botón derecho en un objeto, y a continuación clic en Propiedades. La información referente al tipo de objeto, tipo de relleno, tipo de contorno, así como sobre cualquier efecto especial aplicado, aparecerá en el cuadro de diálogo Propiedades.

Sugerencia

Utilice la barra de estado que se encuentra en la parte inferior de la ventana de aplicación para familiarizarse con las herramientas. La barra de estado muestra detalles sobre las acciones correspondientes a los botones, controles y comandos de menú a medida que mueve el puntero del ratón sobre ellos.

Ayuda en impresión

Puede imprimir temas de ayuda concretos o bien secciones completas de la Ayuda.

Para ... Efectúe la siguiente operación ...

Imprimir una sección completa :

En la página Contenido, haga clic en el botón Imprimir que aparece en el lado inferior derecho de la ventana.

Imprimir un tema introductorio:

Haga clic en el botón Imprimir que aparece en el lado inferior derecho de la ventana.

Imprimir un tema de tipo “Cómo...”

Haga clic con el botón derecho, clic a continuación en ¿Qué es esto? y después clic con el botón derecho en la ventana emergente; seleccione Imprimir Tema.

Comandos más Usados

CTRL+N	NUEVO
CTRL+O	ABRIR
CTRL+S	GUARDAR
CTRL+I	IMPORTAR
CTRL+H	EXPORTAR
CTRL+P	IMPRIMIR
CTRL+Z	DESHACER
CTRL+MAYUSC+Z	REHACER
CTRL+R	REPETIR
CTRL+X	CORTAR
CTRL+C	COPIAR
CTRL+V	PEGAR
SUPRIMIR	BORRAR
CTRL+D	DUPLICAR
CTRL+G	AGRUPAR
CTRL+U	DESAGRUPAR
CTRL+L	COMBINAR
CTRL+K	DESCOMBINAR
CTRL+J	OPCIONES
CTRL+MAYUSC+T	EDITOR DE TEXTO
CTRL+F11	SIMBOLOS - IMÁGENES
CTRL+A	ALINEAR
ALT+F3	LENTE O LUPA

CTRL+F1	AYUDA
----------------	--------------