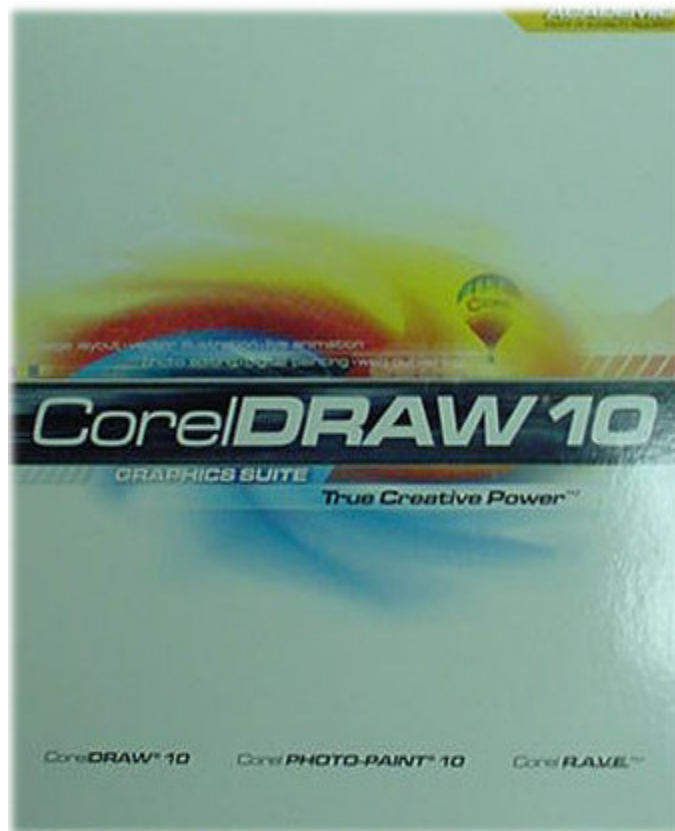


# Corel Draw 10

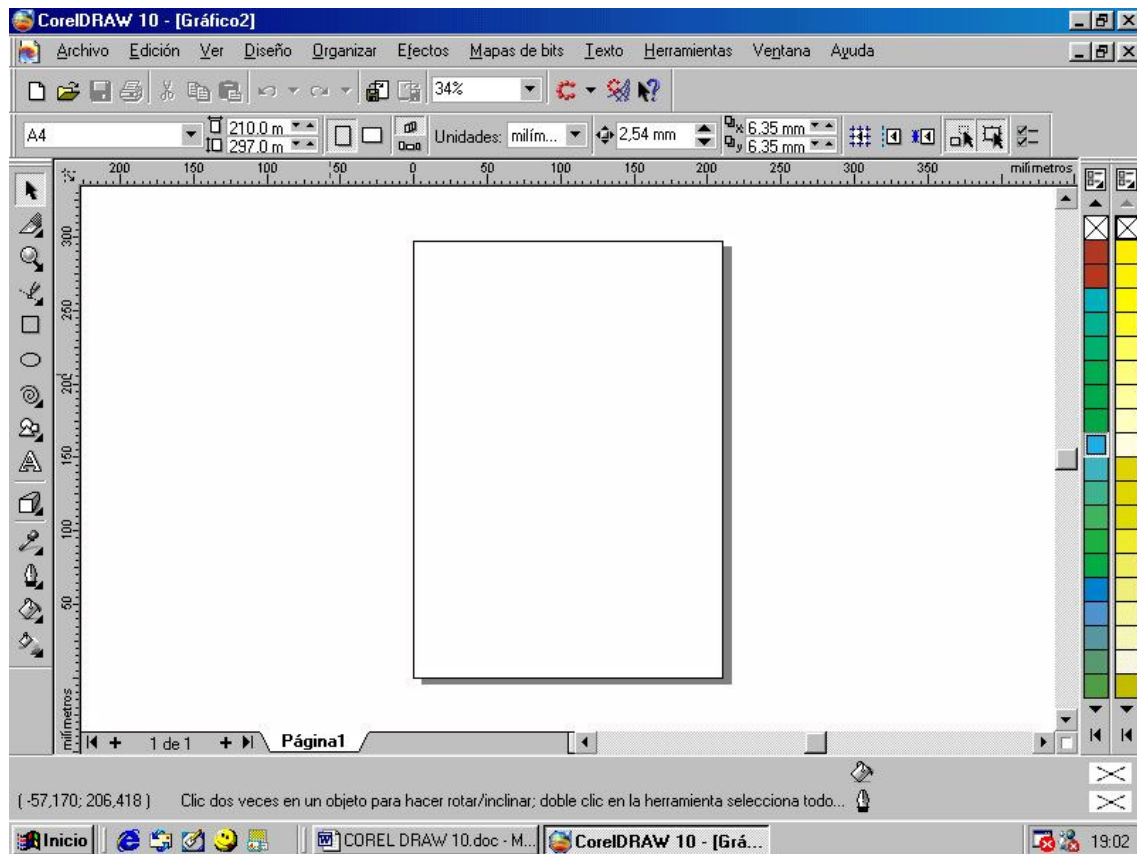


Curso de Retoque digital y escaneado de imagen  
Por Adrian Fernandez Marquez

# COREL DRAW10

El Corel Dra. 10 es uno de los programas de edición grafica mas potentes y versátiles que existen , permiten crear una gran variedad de efectos y un gran numero de objetos, junto al Corel Draw también vienen otros programas gráficos como el Corel Photo-paint que sirve para retoque grafico, el Corel Capture que sirve para hacer capturas de pantallas, el Corel Texture que sirve para hacer texturas para los rellenos, estos programas anteriores son muy fáciles de usar y dominando el Corel Draw 10 no hay problemas para entender los otros programas.

Una vez instalado el Corel Draw 10 el área de trabajo será una pantalla como la siguiente:



En la parte superior está la barra de menús, con los menús Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Herramientas, Tabla, Ventana y ?. El contenido de estos menús se desarrollara a lo largo de este manual.

Debajo de la barra de menús esta la barra con los botones, nuevo, abrir, guardar, pegar, cortar, copiar y junto a ellos hay dos importantes botones que son el de importar y exportar:



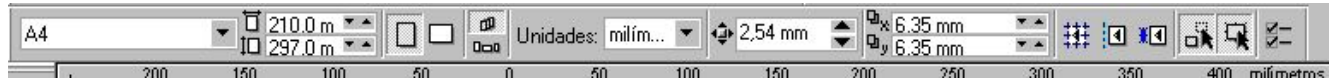
Hay que tener en cuenta que cuando se guarda un archivo de Corel Draw lo hace con la extensión cdr pero para poder abrir archivos en otros formatos como el jpg, gif... hay que usar el botón importar el cual abrirá una ventana para que seleccionemos el

archivo a importar, se puede importar el archivo entero o una parte de el, para lo cual hay que seleccionar la opción recortar la cual permitirá importar la parte que deseemos de la imagen que hayamos seleccionado.

A la derecha se encuentra las paletas de colores, en la izquierda la caja de herramientas y en la parte de abajo la barra de estado que muestra información sobre lo que estamos editando.

El botón Exportar permite guardar lo que hayamos hecho con el Corel Draw en otro formato distinto al \*.cdr, pudiéndolo guardar como archivo jpg, gif, bmp... y hay que tener en cuenta que cuando guardemos un archivo con un formato distinto al cdr cuando lo volvamos a querer abrir tenemos que seleccionar la opción importar.

En la parte superior esta la barra de propiedades que consta de los siguientes elementos:

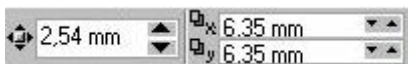


En la parte de la izquierda esta el caja para seleccionar el tipo de papel sobre el q vamos a trabajar, esta el A4 ,A5 ...y a su derecha esta las medidas del papel a trabajar, en esta caso seria un A4 con 210 mm de ancho y 297mm de altura, podemos modificar estas medidas y entonces estaríamos en el formato de papel personalizado.

A continuación a la derecha esta la orientación del papel, si la queremos en horizontal o en vertical.



Estos dos botones sirven para establecer la orientación del papel, el botón de arriba sirve para q siempre q insertemos una nueva pagina se haga con la misma orientación y el botón de abajo sirve para q rompamos el orden establecido y podamos cambiar y alternar la orientación de las paginas.



Estos botones sirven para el de la derecha para establecer la distancia a la q se va a mover el objeto seleccionado cada vez q usemos las teclas de desplazamiento del teclado y podemos modificar la distancia a la que queramos.


El botón de la izquierda sirve para establecer en q distancia se van a situar respecto del original el objeto q se duplica.



Estos tres botones sirven para imantar los objetos, el del centro sirve para encajar los objetos en las líneas guías y el de la izquierda sirve para encajar objetos con otros objetos.

## Líneas guía

Sirven para ayudar al la realización de dibujos y pinchando en la regla y arrastrando se sacan las líneas guías tanto en horizontal, vertical u oblicuo. También se pueden editar numéricamente las líneas guías, para lo cual una vez establecida la línea

guía se pincha en este botón  situado en la barra de propiedades, y de pueden editar tanto las líneas guías horizontales, verticales y oblicuas para lo cual hay q fijar un ángulo de inclinación.

Cuando se crea una línea guía y colocando el cursor del ratón encima de ella y luego arrastrando se logra que trasladar de posición la línea guía hasta el lugar que deseemos, también se podría trasladar de posición la línea guía numéricamente, para lo cual se pulsa sobre el botón que esta en la barra de propiedades y a continuación se abre un menú para poder insertar los valores numéricos de la nueva posición de la línea guía.

Una vez creada una línea guía si se pulsa sobre ella aparecen unas flechas en los extremos de la línea guía y un punto en el centro de la línea guía:




Las flechas de los extremos sirven para girar la línea guía y el punto central sirve de radio para el giro de la línea guía, pulsando sobre este círculo y arrastrando hasta el lugar que se desee se modifica el punto que servirá de radio para el giro de la línea guía.


Para suprimir una línea guía se pulsa sobre ella para seleccionarla y a continuación se pulsa la techa supr del teclado.

## Cuadrícula:

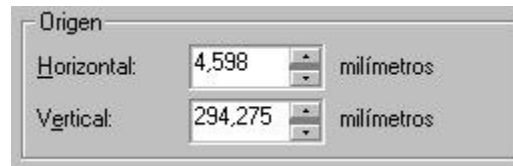
Sirve al igual que las líneas guías para ayudar y servir como referencia para la realización de dibujos y objetos. Para poder ver la cuadrícula hay que ir al menú ver y pulsar sobre la opción cuadrícula.

Para poder modificar la cuadrícula hay que ir al menú ver y pulsar la opción de configuración de cuadrícula y regla, se abrirá un menú que servirá para modificar las opciones de la cuadrícula que se desee , para hacer que los objetos de encajen en la cuadrícula , es decir que es como si la cuadrícula estuviera imantada y los objetos se pegaran a ella , hay que pulsar la opción de encajar en cuadrícula bien en este menú que se ha abierto a bien en el botón  situado en la barra de propiedades


## Origen de coordenadas

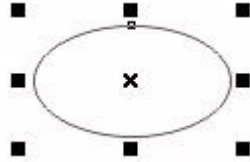
Este se puede modificar y colocar donde mas convenga para lo cual hay q pinchar el icono situado en la intersección de las reglas  y arrastrar hasta el punto en q queramos situar el origen de coordenadas. También se puede modificar el Origen numéricamente para lo cual hay que al menú ver, y se selecciona configurar cuadrícula

y regla y en la opción reglas dentro de la casilla origen se establece numéricamente donde estará situado el origen de coordenadas

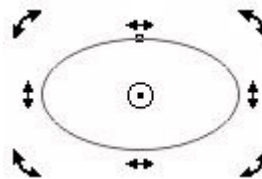


## Modos de selección


Para activar esta herramienta hay que pulsar sobre el icono este icono  situado en la caja de herramientas, y situando el cursor del ratón sobre un objeto y pulsado aparecen una serie de cuadrados negros que van a permitir modificar las dimensiones del objeto seleccionado



Si pulsamos una segunda vez sobre el objeto cambia los cuadrados negros por flechas las cuales nos van a permitir estirar el objeto



Estas flechas permiten girar el objeto

Pulsando sobre las flechas de las esquinas y movemos el ratón nos va a permitir girar el objeto, se puede cambiar el centro del giro del objeto para lo cual solo hay que pulsar sobre este símbolo  y arrastrarlo a la nueva posición que servirá de centro del giro del objeto para cuando pulsemos y arrastremos sobre las flechas de las esquinas

## Herramienta transformación libre:


Esta herramienta se encuentra en la caja de herramientas y para acceder a ella hay que pulsar la herramienta forma (que es la segunda empezando desde arriba) y se desplegará un menú que contendrá distintas herramientas, la herramienta transformación libre es el último icono



Herramienta Transformación libre

Seleccionando un objeto y pulsando sobre transformación libre va a permitir que el objeto gire y tome como punto de giro el lugar de la página sobre el que hayamos pulsado.

## Herramienta cuadrado

Situada en la caja de herramientas y su icono es este:  y permite hacer tanta rectángulos como cuadrados.

Si pulsamos la tecla ctrl mientras hacemos un rectángulo el resultado será de un cuadrado.

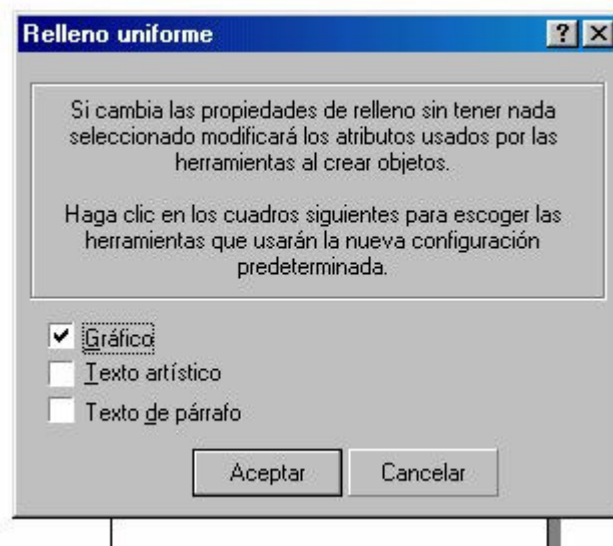
Si pulsamos la tecla shifr mientras hacemos un rectángulo el resultado será q el rectángulo se crea a desde su centro y a partir del punto q hemos hecho clic con el ratón.

Combinando las teclas shifr y ctrl podemos crear entones cuadrados a partir de su centro.

Si teniendo seleccionado el cuadrado o rectángulo pulsamos con el botón derecho del ratón sobre un color entonces adquiere el color de relleno pulsado.

Si teniendo seleccionado el cuadrado o rectángulo pulsamos un color con el botón izquierdo del ratón entonces el contorno adquirirá el color seleccionado.

Si pulsamos tanto el botón derecho del ratón sobre un color para seleccionar el color del contorno o si pulsamos con el botón izquierdo del ratón para seleccionar un color de relleno **y sin tener seleccionado ningún objeto** entonces aparece el siguiente menú:



Si pulsamos aceptar lo q pasa es q a partir de ese momento TODOS los objetos que creamos tendrán el color de relleno y contorno seleccionado .Esto es de aplicación a todo los objetos q se creen.


Cuando se dibuja un cuadrado o un rectángulo en la barra de propiedades aparece una serie de botones:





En la parte izquierda aparecen una coordenadas que son las del centro del cuadrado o rectángulo , a su derecha están la longitud de los lados del rectángulo , a su lado aparecen unos porcentajes que son para cuando se modifica las dimensiones del rectángulo, el candado es para poder modificar las dimensiones del cuadrado pero manteniendo las proporciones.

Luego esta el botón para para poder girar el cuadrado, basta con poner el ángulo de giro.


Estos botones sirven para dibujar el reflejo del objeto seleccionado, bien el reflejo vertical u horizontal.

Con estos botones:  se puede redondear cada esquina del rectángulo o cuadrado, si se pulsa el candado se redonda todas las esquinas en la misma proporción.

En caso de haber mas de un objeto se puede establecer el orden en el que los objetos están encima unos de los otros , para lo cual basta con seleccionar el objeto y pulsar los botones  para colocarlo bien delante o detrás del resto de objetos.

Se puede modificar un rectángulo todo lo que nosotros nos interese para ello hay q pulsar el botón de convertir a curvas  previamente seleccionado un rectángulo y a partir de ese momento se puede modificar los nodos del rectángulo y añadir o suprimir nodos, de tal manera que se puede modificar todo lo que se quiera el rectángulo.

## Herramienta Elipse

Su botón esta situado en la caja de herramientas y es este:  .Permite hacer elipses y círculos, para hacer círculos hay q pulsar ctrl mientras q se dibuja, también se puede hacer elipses o círculos a partir de su centro para ella hay que pulsar la tecla shirf. La utilización del las techas shirf y ctrl hace que se creen círculos a partir de su centro que será donde hayamos hecho click con el ratón y para el color es de igual aplicación para la elipse y circulo que lo explicado antes para el rectángulo (botón derecho cambia el color del contorno y el botón izquierdo cambia el color del relleno).

En la barra de propiedades aparecen una serie de botones:



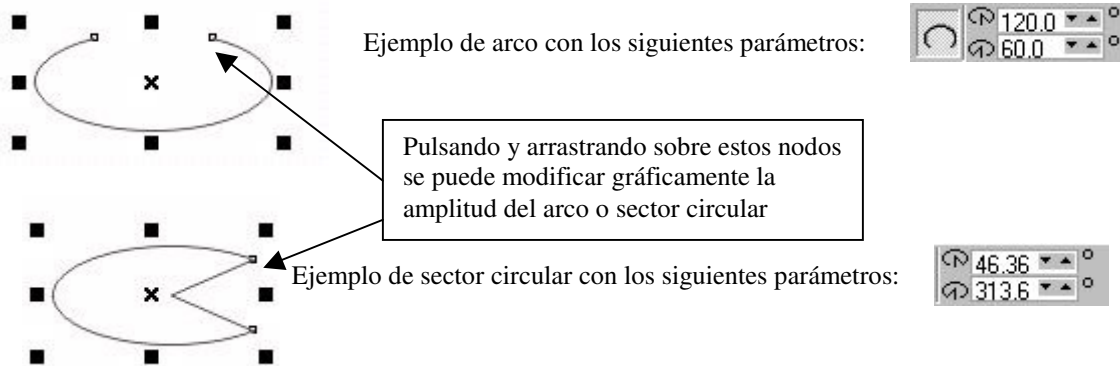
En esta barra están los botones que igual que con el rectángulo establecen las coordenadas del centro, las dimensiones del circulo , el reflejo, la anchura de la línea, los botones de colocar adelante o atrás, el botón de girar , el botón de convertir a curvas , todos estos botones funcionan de igual manera que en la herramienta cuadrilátero.


Los botones nuevos son:



Los cuales permiten hacer circunferencias completas o bien porciones de circunferencias o arcos, según el botón seleccionado y junto a ellos están las casillas que permiten establecer el ángulo que va a abarcar el arco o sector circular.





Este botón  situado en la barra de propiedades sirve para que seleccionado un sector circular o un arco se pueda mostrar la parte que falta del arco o sector circular.

También se puede modificar gráficamente la amplitud del sector circular o del arco, para ello hay que pulsar sobre los nodos que delimitan el arco o sector circular y arrastrar hasta la posición deseada y pulsando hacia dentro del nodo o hacia fuera del nodo se puede seleccionar bien crear un sector circular o un arco.

## Herramienta polígono:

Esta herramienta esta situada en la caja de herramientas debajo de la herramienta elipse. Mediante esta herramienta se puede dibujar tanto polígonos como estrellas, para ello hay que pulsar sobre la opción que se desee en la barra de herramientas, y seleccionar el numero de lados, hay que tener en cuenta que no se va a poder dibujar estrellas de menos de 5 lados.

## Herramienta espiral:

Situada junto a la herramienta polígono, permite dibujar tanto espirales simétrica como logarítmicas. Las espirales logarítmicas son aquellas que a medida que giran van aumentando el radio de giro.

## Herramienta papel grafico:

Esta junto a la herramienta espiral y permite dibujar celdas de un tamaño determinado, desagrupando todas se puede mover cada celda de una manera independiente

## Herramienta formas básicas:

Pulsando sobre el botón que esta debajo de la herramienta espiral:

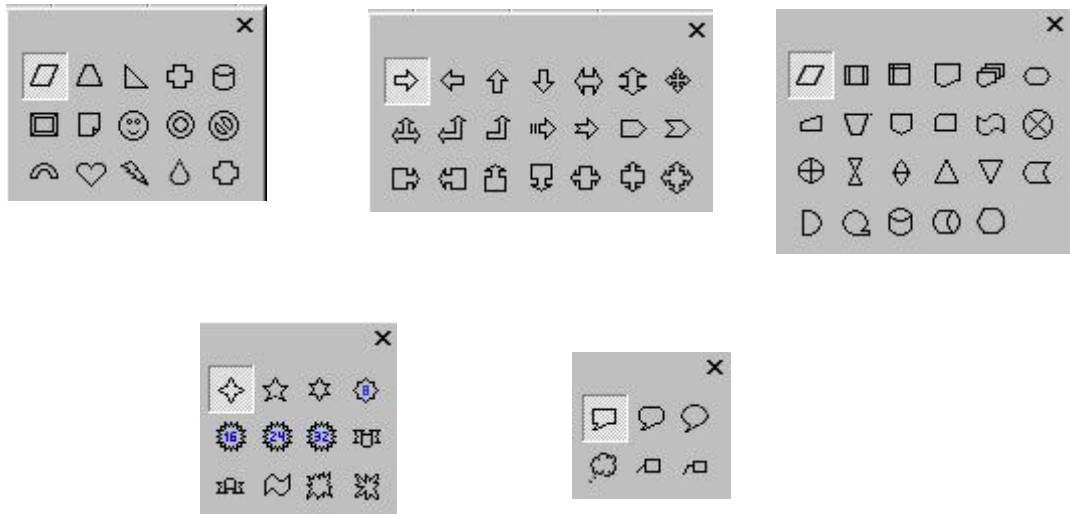


esta la herramienta formas básicas la cual tiene un conjunto de formas preestablecidas que se pueden modificar todo lo que se desee bien con los propios puntos que la propia forma tiene establecido o bien con el botón convertir a curvas que aparece activado cuando se selecciona una forma básica y se pulsa el botón derecho del ratón sobre la forma básica se abre un menú el cual esta la opción de convertir a curvas:





De tal forma que se puede modificar y editar la forma básica todo lo que quiera. Las formas básicas preestablecidas son:



## Alinear y copiar objetos

Para lo cual hay q tener seleccionado un objeto y para moverlo alineadamente tanto en horizontal como en vertical hay q tener pulsado la tecla ctrl y permite moverlo tanto a lo largo del eje X como a lo largo del eje Y pero no permite moverlo oblicuamente.

Para copiar un objeto hay q pulsarlo con el botón izquierdo y sin soltarlo moverlo a la posición q se quiera copiar y luego pulsar el botón derecho. Combinando ambos métodos se puede copiar objetos alineadamente para lo cual seleccionando el objeto y pulsando la tecla ctrl y el botón izquierdo y sin soltar ambos mover el objeto a la posición q se desee y luego pulsar el botón derecho del ratón y ya estaría copiado.

## Seleccionar varios objetos a la vez y después borrarlos

Hay tres métodos de seleccionarlos:


1. Consiste en seleccionar los objetos abriendo una ventana de Puntos hasta abarcar los objetos deseados y luego pulsar la tecla supr.
2. Pulsar la tecla shirf y mientras seleccionamos varios objetos pulsando sobre ellos y a continuación la techa supr.
3. Abrir el menú edición y pulsar la opción seleccionar todo y a continuación la tecla supr.

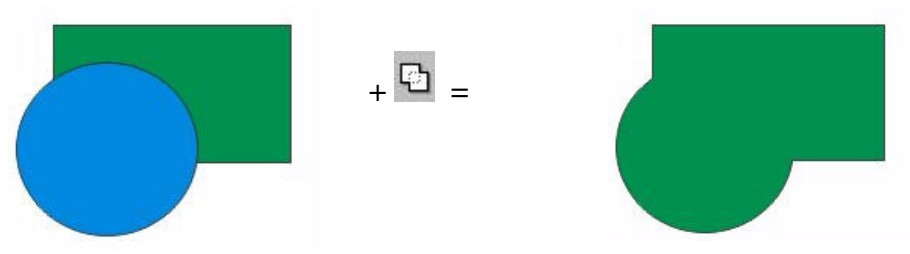
## Soldadura recorte e intersección

Tras seleccionar varios objetos aparece en la barra de herramientas los siguientes

botones 


### 1.-Para soldar varios objetos:

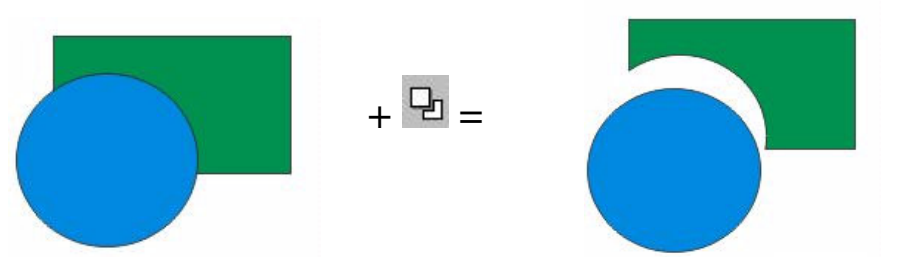
Se seleccionan y a continuación pulsa el botón  y el resultado:



el color del conjunto final es el de elemento de abajo


### 2.-para recortar varios objetos:

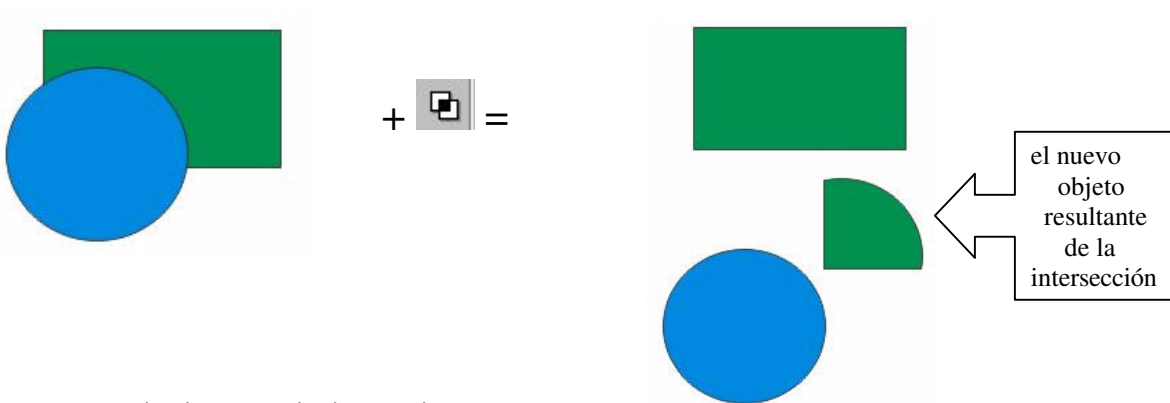
Se seleccionan y se pulsa  y se separan un poco para ver el resultado final:



de tal forma que el objeto situado mas abajo es el q sufre el recorte de la parte superpuesta del primer objeto.

### 3.-intersección de objetos:

Se seleccionan los objetos y pulsa  y se separan los objetos un poco para ver el resultado que será el siguiente:



Se crea un nuevo objeto de color del objeto de abajo y forma la de la intersección del primer con el segundo objeto

## Agrupar y combinar

Tras seleccionar varios objetos aparece en la barra de propiedades los siguientes botones:



El primer botón sirve para combinar y combina los objetos seleccionados para crear un objeto curvo y las zonas de los objetos que se solapan se quitaran para crear huecos de recorte.

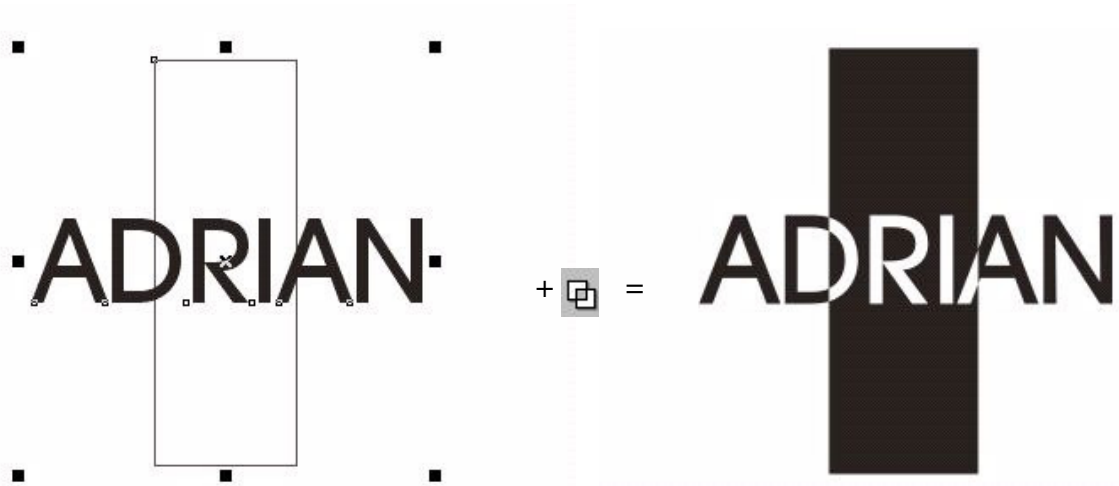
También se utiliza para unir varias entidades, como por ejemplo los trazados realizados con la herramienta Bézier, cuyos trazados se crean en distintas sesiones.

El segundo botón sirve para agrupar los objetos seleccionados crear una sola unidad.


Junto a estos botones están los botones de desagrupar y descombinar q sirven para lo contrario.


**Para unir dos entidades creadas en distintas sesiones hay q combinarlas para poderlas cerrar. Las entidades no cerradas no se pueden aplicar el relleno de color.**


Mediante la herramienta combinar podemos conseguir efectos curiosos, como por ejemplo, escribiendo una palabra y superponiéndola un rectángulo y luego seleccionando ambos y combinándolos queda el siguiente efecto:



# Nodos

En la caja de herramientas esta la herramienta mano alzado q su icono es , para usar esta herramienta solo hay q pulsar el botón izquierdo del ratón y empezar a dibujar, una vez acabado sobre el dibujo aparecen una serie de puntos que son los nodos

que pulsando y arrastrando sobre ellos con la herramienta forma  se puede modificar el dibujo a nuestra voluntad.

Junto a la herramienta mano alzada y abriendo el menú esta la herramienta beizer , su forma de uso es para dibujar rectas solo hay que ir pulsando y una vez realizado la segunda pulsación entones se dibujara el segmento y así continuamente hasta realizar el dibujo q se quiera. Para dibujar curvas una vez pulsado con el ratón para establecer el punto del segmento y sin dejar de pulsar se mueve un poco el ratón y aparecerán unos tirantes de color azul los cuales permite dibujar curvas de la forma que se quiera.

Cuando se pulsa sobre la herramienta forma aparece en la barra de propiedades los siguientes botones



Para añadir nodos a la figura hay que seleccionarla con la herramienta forma y a continuación pulsar sobre el botón de la izquierda que tiene el signo +, también se pueden añadir nodos pulsando dos veces con la herramienta forma en el lugar q se desee crear el nodo, también se puede crear nodos con el menú que aparece pulsando el botón derecho del ratón.

Para quitar nodos hay que seleccionar el nodo con la herramienta forma y a continuación pulsar en el botón que tiene el signo menos y situado en la barra de herramientas, también se pueden eliminar nodos con el menú del botón derecho del ratón y también seleccionando el nodo y a continuación pulsando la tecla supr del teclado y también se quitara el segmento que sigue el nodo.

Hay tres clases de nodos, el nodo simétrico, asimétrico y uniforme.

**Nodo simétrico:** en estos tanto la escala y el desplazamiento son proporcionales, ósea q si se estira o se encoge un tirante del nodo o si se gira va a afectar a los dos tirantes

**Nodo asimétrico:** en estos cada tirante se puede en cada tirante modificarlo como se quiera que las modificaciones que se le hagan al tirante del nodo no van a alterar las otras características del otro tirante del nodo.

**Nodo uniforme:** Es una mezcla de los anteriores y permite escalar los nodos de forma independiente pero ambos nodos van a estar situados en la misma dirección, solo se puede modificar la longitud de forma independiente para cada tirante del nodo.

## Para unir dos nodos



Si son de la misma entidad se puede hacer de varias maneras:

1.- Se selecciona el primer nodo con la herramienta forma y a continuación se pulsa la tecla shift y mientras que esta pulsado se selecciona el segundo nodo y en la

barra de propiedades se pulsa el botón unir dos nodos que se habrá habilitado cuando se haya seleccionado el segundo nodo


2.-Seleccionando un nodo con la herramienta forma y a continuación se arrastra el nodo hasta situarlo encima del otro nodo que se quiere unir.

3.- Se selecciona el primer nodo con la herramienta forma y a continuación se pulsa la tecla shift y mientras que esta pulsada se selecciona el segundo nodo y en la barra de propiedades se pulsa el botón extender curva para cerrar, entre los nodos se dibujara un segmento q les une, es una manera imperfecta de unión de nodos ya q el segmento que crea puede que no nos venga bien en el dibujo.


4.-Usando la herramienta beizer, para lo cual nos situamos en el primer nodo que queramos unir hasta q aparezca el cursor con un aspa y una flecha  y a continuación se sigue dibujando hasta llegar al nodo que queramos unir  y para lo cual en el nodo final el cursor del ratón también tiene que tener la forma del aspa y flecha para así poderlos unir los nodos.

**En caso que los nodos que queramos unir no pertenezcan a la misma entidad tenemos que seleccionar las entidades y a continuación pulsar el botón combinar y a continuación unir los nodos de cualquiera de las formas anteriores.**


## Separar nodos

Para lo cual hay q seleccionar el nodo a separar con la herramienta forma y a continuación se pulsa el botón dividir curva  y luego se separan un poco los segmentos para poder ver el resultado.


## Modificar los segmentos entre dos nodos:

Se selecciona el nodo y a continuación se pulsa alguno de estos botones  permiten transformar el segmento anterior al nodo de curvo a recto o de recto a curvo. Una vez transformado el segmento a curva aparecen dos puntos negros q son los tirantes para que podamos establecer la forma que tendrá la curva


## Transformar nodos:

Seleccionando un nodo que sea de una curva se puede transformar para convertirlo en nodo asimétrico, uniforme o simétrico para ello basta con pulsar alguno de estos botones para hacer la transformación del nodo 

## Escalar y girar nodos:

Para poder estirar, escalar, girar o rotar un nodo o varios nodos se selecciona el nodo o los nodos y luego se pulsa los botones  de tal forma q el primer botón permite estirar el o los nodos seleccionados para lo cual se pulsa sobre algún cuadrado negro q aparece y se arrastra hasta la posición deseada, el segundo botón sirve para rotar o inclinar nodos y una vez seleccionado se pulsa sobre alguna de las flechas que aparecerán tras presionar el botón y a continuación se arrastra hasta la posición deseada.


## Alinear nodos:

Para lo cual se seleccionan dos nodos y se pulsa  y aparece un menú en la pantalla que indica si se quiere hacer una alineación horizontal o vertical de tal forma si se selecciona alineación horizontal el primer nodo se alinea a la altura del segundo nodo seleccionado y si se selecciona alineación vertical entonces el primer nodo seleccionado se coloca en la misma vertical que el segundo nodo seleccionado.


## Nodo elástico:

Cuando se selecciona varios nodos si se separa uno de ellos la distancia con el resto no varia pero en el modo nodo elástico cuando se separa un nodo se modifica la distancia con respecto al resto de nodos seleccionados.



## Cerrar automáticamente curva:


Pulsando el botón  permite q la curva o el objeto se cierre mediante un segmento que une el primer nodo con el último nodo.

## Zoom

Pulsando en la caja de herramientas el icono que esta debajo de le herramienta forma esta la herramienta zoom  y el la barra de propiedades aparece los siguientes botones:



En la caja de selección de la izquierda se puede ajustar el zoom al nivel deseado, luego esta los botones para aumentar o disminuir el zoom  Si pulsamos el botón izquierdo cuando el cursor del ratón tiene esta forma  y seleccionamos una parte del dibujo con la ventana de puntos ,cuando soltemos el botón en esa parte seleccionada aumentara el zoom ,si hacemos la misma operación pero pulsando el botón derecho entonces el nivel del zoom disminuirá para la parte seleccionada.


Estos botones de la parte derecha  permiten el de la izquierda hacer un zoom del 100% sobre la pagina, el botón del centro sirve para ajustar el ancho de la pagina para que llegue a ocupar todo el ancho de la ventana de trabajo, y el botón de la derecha sirve para ajustar la altura de la pagina para que ocupe todo la altura de la ventana de trabajo.

En la parte inferior derecha , donde se unen las barras de scroll de la ventana de trabajo esta un cuadrado blanco



Situando el cursor del ratón encima del cuadrado blanco cambia a un aspa y pulsando aparece el zoom del navegador de tal forma q se puede seleccionar la zona de la pagina sobre la cual queramos hacer zoom.

## Herramienta mano:

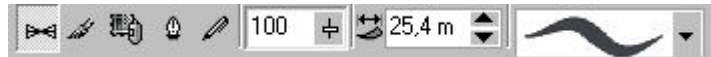
Su botón esta al lado del botón zoom y cuando se pulsa el cursor del ratón cambia a este signo  y manteniendo pulsado y moviendo el ratón podemos movernos y situarnos el cualquier parte del dibujo que queramos.

## Medios artísticos:



Para usar esta herramienta hay que pulsar sobre el icono situado a la derecha de la herramienta beizer





También se puede activar esta herramienta abriendo el menú ventana, seleccionar la opción de ventanas acoplables y pulsar sobre medios artísticos. En la barra de herramientas aparece los siguientes botones:




Pulsando sobre el botón de más a la izquierda estaremos usando la opción de trazos, se puede seleccionar el tipo de trazo en la caja desplegable de la derecha, una vez dibujado el trazo se puede modificar el color de relleno y de contorno.

El siguiente botón  es para usar la herramienta pincel y en la caja de la derecha desplegándola  aparece unas nuevas opciones del pincel


El siguiente botón  sirve para usar la herramienta diseminador el cual en la caja de la derecha aparecen desplegándola todas las opciones para dibujar  Usando esta opción aparecen una serie de nuevos botones en la parte de la derecha:




Existe una caja desplazable que permite las opciones de aleatorio, secuencial o según dirección y sirve a la hora de ordenar los distintos motivos que forman la el trazo que se va a dibujar.

Este botón  abre un menú que contiene dos columnas de imágenes, la columna de la izquierda titulada lista de diseminador esta los distintos elementos que forman el dibujo y el la columna de la derecha titulada lista de ejecución esta la forma que se van a reproducir esos elementos cuando se vayan a dibujar, se puede cambiar este orden seleccionando los elementos en la columna de la izquierda y pulsando el botón añadir.

Los siguientes botones permiten rotar la imagen, descentrar la imagen y modificar la distancia entre los distintos elementos que forman el dibujo

Este botón  situado al lado de la caja desplegable permita guardar los trazos que hayamos hecho en la carpeta trazos y con la extensión \*.cmx

Estos botones  van a permitir modificar el grosor del trazo y la suavidad del trazo.

Junto a la herramienta trazo y pincel esta estos botones  los cuales van a permitir dibujar distintos tipos de líneas y la opción pluma permite modificar el ángulo con el que va a dibujar la pluma en el papel.

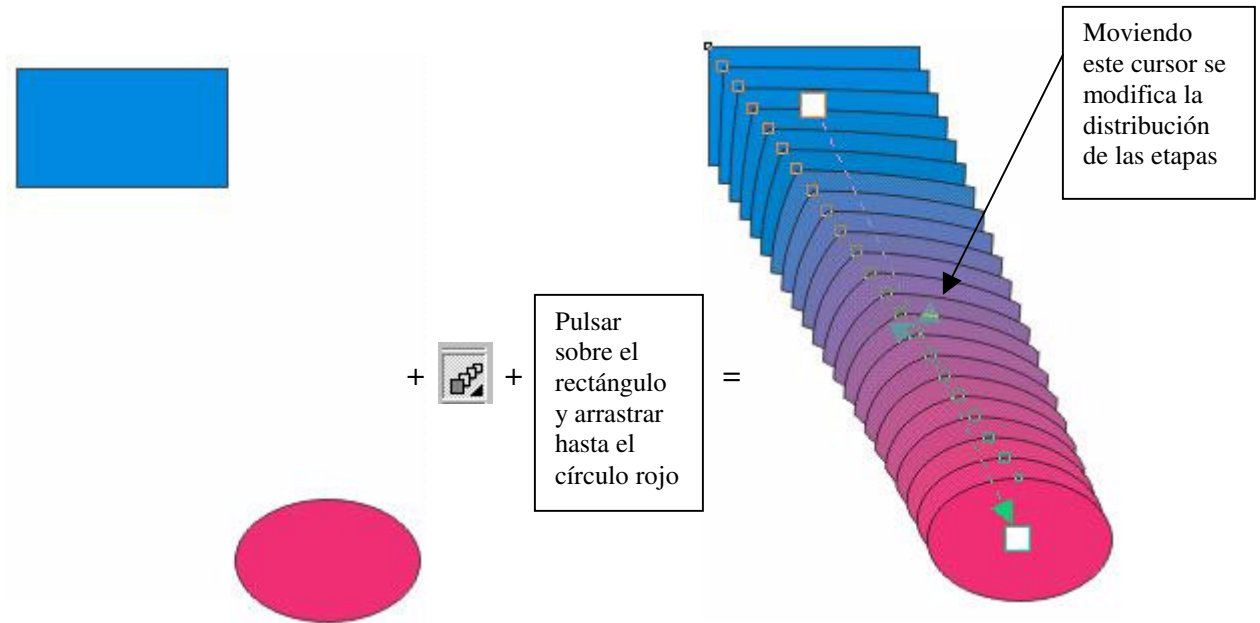


## Mezcla interactiva:

En la caja de herramientas y con el siguiente icono esta herramienta:




Si se dibuja un rectángulo en la parte superior izquierda y un círculo en la parte inferior derecha ambos con distintos color de relleno se puede ver el resultado de esta herramienta:



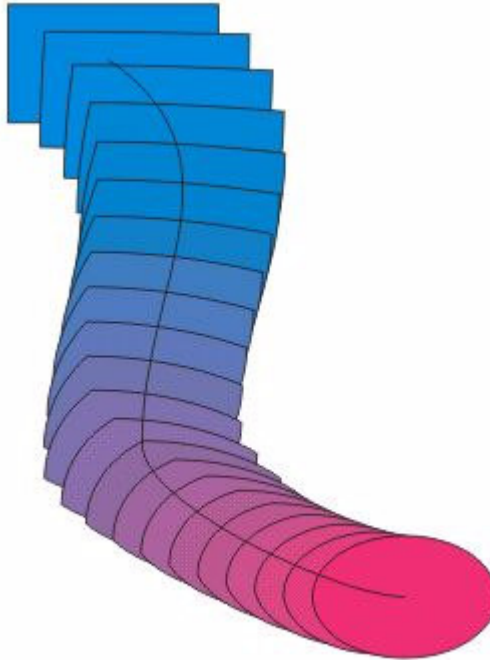
El resultado final es la figura de la derecha que se logra a partir de un círculo y un rectángulo, tras pulsar el botón de mezcla interactiva hay que pulsar sobre el cuadrado (y aparecerá sobre el un cuadradito blanco) y arrastrar el cursor del ratón hasta círculo final, una vez hecho esto el resultado final será como arriba en la derecha .

Aparece los siguientes botones en la barra de herramientas que permiten girar ,rotar, modificar colores, modificar dimensiones ,modificar posición, y modificar el numero de etapas entre la imagen inicial y final , por defecto esta a 20 , también se puede modificar el diseño de la imagen final para lo cual hay que desplegar la caja situada en la parte izquierda:




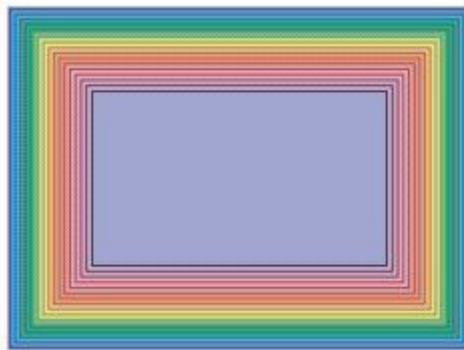
Se puede modificar el trayecto del objeto para lo cual hay que dibujar un nuevo trayecto y luego se pulsa el botón  y a continuación se abre un menú que se

selecciona la opción de nuevo trayecto luego el cursor del ratón cambia a una flecha la cual se situara sobre el trayecto dibujado y objeto se adaptara a ese nuevo trayecto.




## Herramienta silueta interactiva:

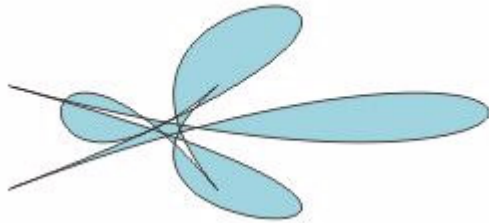
Situada junto a la herramienta mezcla interactiva, dibujando un objeto y pulsando sobre el botón de silueta interactiva  se añade unas siluetas nuevas alrededor del objeto creado



Alrededor de un rectángulo se crean unas siluetas como en el dibujo, y en la barra de propiedades se puede seleccionar el número de etapas, el color inicial y final de las siluetas y así como unas serie de modelos predefinidos de siluetas que hay.

## Herramienta distorsión interactiva:

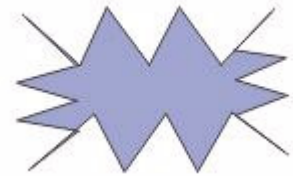
Esta herramienta  esta situada junto a la herramienta silueta interactiva y va a permitir modificar y deformar un objeto, nos permite distorsionar de varias maneras: distorsión empujar y tirar en el que se puede seleccionar el nivel de amplitud, distorsión en cremallera, distorsión torbellino, también tiene una serie de modelos predefinidos de distorsión, en los que podemos añadir nuevos modelos. Para aplicar el efecto hay que seleccionar el objeto y luego pulsar el botón de distorsión interactiva y elegir los distintos maneras de distorsionar el objeto. A continuación vamos a ver distintos ejemplos de distorsión aplicada a un rectángulo siendo el resultado final como el que aparecerá a continuación.



distorsión empujar y tirar




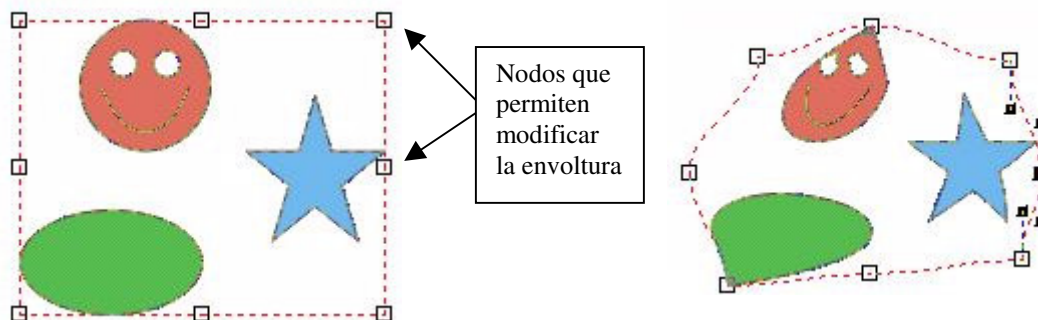
distorsión torbellino



distorsión cremallera

## Herramienta envoltura interactiva:

Esta herramienta situada junto a la herramienta distorsión va a permitir que si dibujamos varios objetos y los agrupamos y luego pulsamos el botón de envoltura interactiva  se forme alrededor de los objetos una ventana de puntos rojos y nodos que será la envoltura que envuelva a todos los objetos y pudiendo modificar esa envoltura

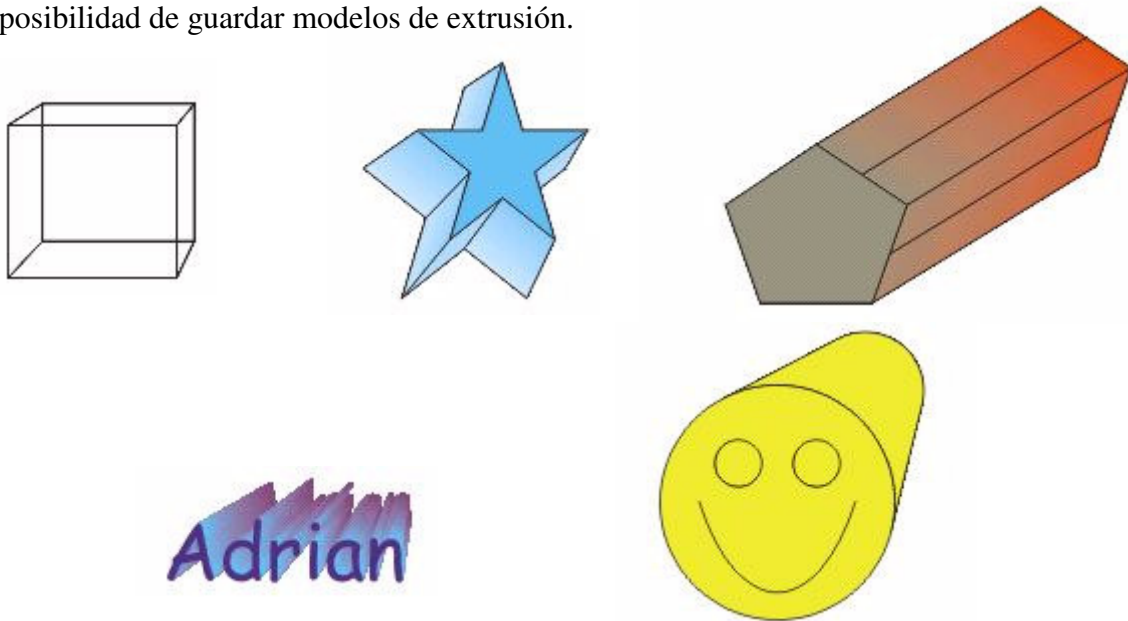


En la parte de la derecha se puede ver el resultado final después de haber modificado la envoltura que envuelve a los objetos.

En la barra de propiedades aparecen una serie de botones para ajustar las propiedades de la envoltura como si la envoltura se hace por línea o por arco así como los modos de envolturas y también tiene una serie de envolturas predefinidas que podemos seleccionar.

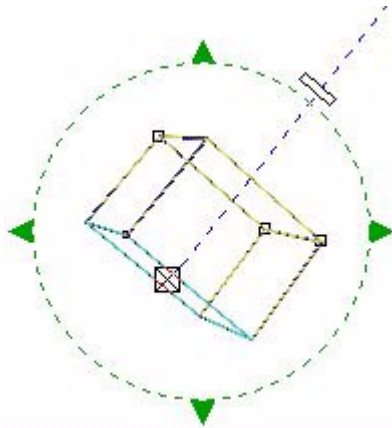
## Herramienta extrusión interactiva:

Esta herramienta situada junto a la herramienta envoltura permite crear efectos en 3D tanto con objetos como con texto y en la barra de propiedades aparecen una serie de botones que van a posibilitar modificar el color, la luminosidad, la rotación y también van a posibilitar elegir entre varios modelos predefinidos de extrusión así como la posibilidad de guardar modelos de extrusión.



En este dibujo se pueden ver distintos ejemplos de modelos de extrusión que dan la impresión visual de tener 3 dimensiones

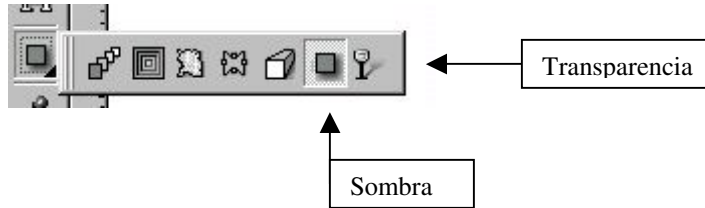
Pulsando sobre un objeto que hemos aplicado el efecto extrusión nos aparece un círculo verde alrededor de él con unas flechas:



Colocando el cursor del ratón fuera del círculo punteado verde y pulsando con el botón izquierdo vamos a poder girar el objeto que hemos aplicado el efecto extrusión y si colocamos el cursor del ratón dentro del círculo verde y pulsamos con el botón izquierdo del ratón vamos a poder rotar y girar el objeto en todas las direcciones.

## Herramienta sombra y transparencia interactiva:

Para acceder a estas herramientas hay que abrir el menú de mezcla interactiva y cuando se abren son los dos últimos iconos de la parte derecha



La utilización de ambas herramientas es similar pero se diferencia en que la sombra se aplica a todo el objeto y la transparencia a una parte que queramos del objeto.

En la herramienta sombra aparecen unos botones en la barra de herramientas los cuales nos permiten modificar parámetros de la sombra como la opacidad, el ángulo, color de sombra, fundido de sombra...



En la herramienta transparencia van a aparecer una serie de botones en la barra de herramientas los cuales van a permitir modificar parámetros de la herramienta como el tipo de transparencia, el Angulo de transparencia o si la transparencia afecta al relleno o al contorno o a ambos.



## Clonar y duplicar objetos:

Ambos permiten copiar objetos pero cuando se clona un objeto el clon va a adquirir las propiedades del original pero si se cambian alguna propiedad del objeto original va a cambiar la misma propiedad en el clon, el vínculo entre el clon y su original se rompe cuando se hace alguna modificación solo al clon. Para clonar hay que ir al menú edición y pulsar la opción clonar previamente habiendo tenido seleccionado algún objeto.

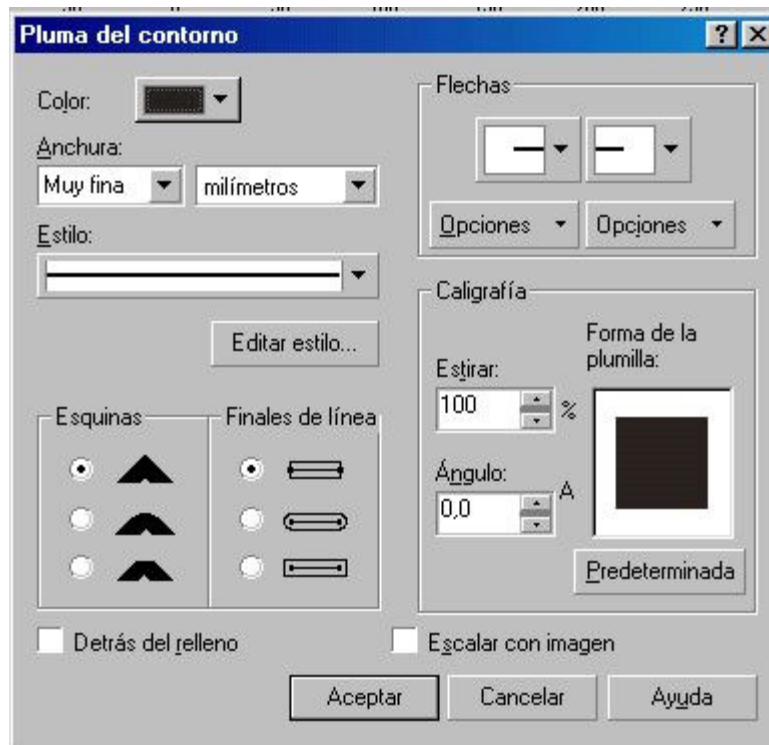
Duplicar objetos es otra forma de copiar objetos, no existe vínculo entre la copia y su original. Para duplicar hay que seleccionar un objeto e ir al menú edición y pulsar la opción de duplicar.

## Herramienta pluma de contorno:

Para utilizarla hay que pulsar el icono situado en la barra de herramientas, y en el cual se abren distintas opciones:




Pulsando el primer icono se abre el menú pluma de contorno, en este menú podemos cambiar opciones como el color, anchura, estilo de la pluma así como opciones de establecer la forma de las esquinas o los finales de línea, también la forma inicial y final de un trazo, también la forma de la plumilla y el ángulo con respecto al papel.



Unas de la opción más importante es la de cambiar el color, pulsando sobre el botón color podemos elegir el color deseado y si pulsamos sobre el botón otro vamos a poder establecer nuestra propia paleta de colores así como colores personalizados:



Pulsando el botón otro o también pulsando sobre el segundo icono  que aparece cuando se pulsa la herramienta pluma de contorno se accede al menú color que tiene tres pestañas, la pestaña modelo, la pestaña mezcladores y la pestaña paletas.

En la pestaña modelo podemos elegir un es color que deseamos para eso pulsamos el tanto la barra vertical como la ventana del color y se seleccionara el color

deseado. También se puede seleccionar un color numéricamente para lo cual habrá que poner su valor numérico en las ventanas C M Y K .

Blanco	C = 0	R = 255	Negro	C = 100	R = 0
	M = 0	G = 255		M = 100	G = 0
	Y = 0	B = 255		Y = 100	B = 0
	K = 0			K = 100	



Junto al valor numérico del color en sistema CMYK esta el valor numérico del color en sistema RGB . Se puede seleccionar o crear un color y añadir a la paleta para ello hay que pulsar el botón añadir y el nuevo color aparecerá en la paleta de colores.

La pestaña mezcladores permite también seleccionar y combinar colores, aunque es una forma poco utilizada.

La pestaña paleta permite elegir entre un conjunto de paletas preestablecidas las paletas mas utilizadas son las PANTONE .Esta la opción de rebajar el color mediante la opción tinta, es recomendable siempre tener la opción del 100.


Para cambiar la paleta de colores que estamos utilizando cuando estamos dibujando hay que ir al menú ventana y pulsar la opción paleta de color y a continuación aparecerá un listado de paletas de color, se pulsa sobre la opción que se desee, siempre es recomendable las paletas PANTONE por en gran numero de colores y por que son las mas difundidas en las imprentas.


El resto de botones de la herramienta pluma sirve para seleccionar la anchura del contorno o la posibilidad de dibujar objetos sin contorno.

## Herramienta relleno:

Para acceder a esta herramienta hay que pulsar el icono situado debajo de la herramienta pluma de contorno .Una vez pulsado se abre unas series de opciones:





La primera opción es la de color uniforme  y su funcionamiento es igual que la ventana de color de pluma visto antes.

La segunda opción  permite crear un relleno degradado y puede ser lineal, cónico, radial o cuadrada, también permite elegir el color inicial y final del degradado que por defecto es el color blanco y negro en la opción de dos colores. La opción de



personalizado permite crear un degradado usando los colores y el numero de colores que queramos

El relleno con patrón  permite que el relleno de un objeto sea un dibujo especial o un relleno especial, pulsando la opción de dos colores se puede ver los rellenos patrón preestablecidos y también parámetros como su altura o anchura. La opción de color contiene una serie de patrones no en blanco y negro como la anterior opción de patrón, y la opción de mapa bits contiene otra serie de rellenos patrones preestablecidos, en todas las opciones se pueden importar rellenos patrón.

Relleno con textura  contiene una serie de rellenos preestablecidos con una serie de parámetros que podemos modificar a nuestro gusto.

Una vez dibujado un objeto y establecido su color de relleno y contorno se puede guardar ese relleno y contorno como un estilo para que cada vez que se dibuje un objeto aunque sea de muy distinta forma que el primero en el cual se basa el estilo pueda ese objeto adoptar tanto el relleno y el contorno fijado en el estilo. Para crear un estilo hay que dibujar un objeto con sus características de color de relleno y de contorno luego pulsar el botón derecho del ratón y seleccionar la opción estilo y a continuación la opción guardar estilo en la que se abre un menú que permite guardar tanto el relleno y/o el contorno y dar un nombre a ese estilo. A partir de este momento cuando se cree un objeto y se pulse con el botón derecho la opción de estilo y luego la de aplicar, ese nuevo objeto adquirirá el relleno y contorno fijado en el estilo. En el menú edición en la opción de copiar propiedades de... también permite aplicar el relleno y contorno de un objeto a otro.

## Herramienta cuentagotas y bote de pintura:



La herramienta cuentagotas permite seleccionar un color de un objeto mediante una pipeta y para aplicar este color seleccionado hay que pulsar la opción de bote de pintura sobre el objeto que se desea aplicar el color seleccionado por la herramienta cuentagotas.

Existe la posibilidad de acceder de una manera rápida a las opciones de relleno y de contorno para lo cual hay que pulsar en la parte de debajo de la derecha sobre la opción de color de relleno o de contorno teniendo previamente seleccionado un objeto:



## Herramienta relleno interactivo:

Siendo el último icono de la caja de herramientas y pulsando sobre el:



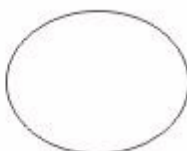
Permite todas las opciones vista anteriormente pero aparecen en la barra de propiedades.



## Efecto Powerclip :

Mediante este efecto podemos importar una determinada imagen y luego insertarla en algún objeto creado con el coreldraw . La forma de utilizar este efecto es:

- 1.-Dibujar un objeto el cual va a ser el contenedor de la imagen que hemos importado
- 2.- Importar una imagen
- 3.-Ir al menú efectos, luego a la opción powerclip y luego la opción situar dentro del contenedor, (pero antes de pulsar esta opción debemos de tener seleccionado la imagen importada que será la que se situé dentro del contenedor ) la cual hará que el cursor del ratón tenga forma de flecha para poder seleccionar cual va a ser el objeto que hará de contenedor de la imagen importada.



Antes del efecto powerclip

Después del efecto powerclip


Una vez insertado la imagen dentro del objeto que hace de contenedor podemos modificar la parte de la imagen que estará dentro del contenedor , para ello hay que ir al menú efectos , opción powerclip y en la opción editar , la cual permite modificar la parte de la imagen importada que estará dentro del objeto contenedor .Para acabar de modificar hay que pulsar la opción terminar edición en este nivel .

En el menú organizar, en la opción transformar y seleccionando posición, se abre una ventana acoplable que permite hacer rotar, escalar, reflejar, inclinar, modificar el tamaño y transformar el objeto seleccionado.



## Herramienta texto:


Hay dos clases de texto en corel Draw , el texto artístico y el texto de párrafo, la diferencia entre ambas es que el texto artístico se puede como se quiera y en la parte que se quiera del documento mientras que el texto de párrafo va a funcionar como si fuera un editor de texto cualquiera.

### Texto artístico:

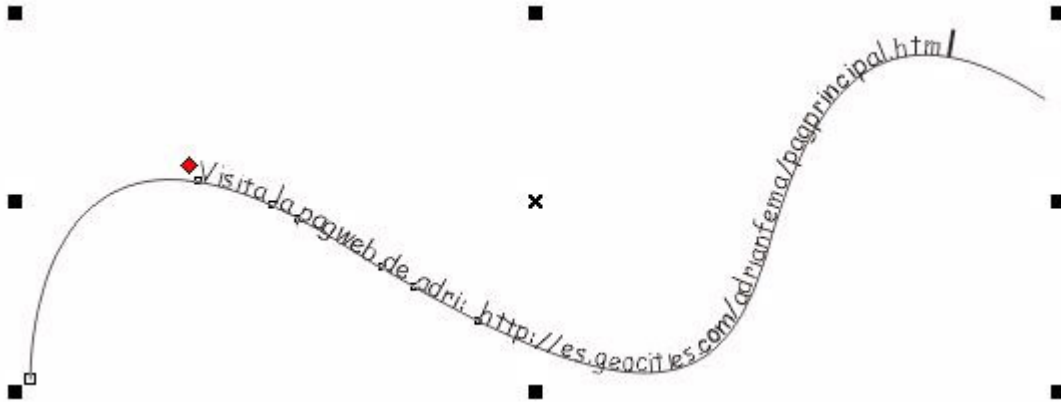
Para utilizarlo hay que pulsar sobre el la herramienta texto situado en la caja de herramientas  luego hay que hacer click en la parte del documento donde se quiera empezar a escribir, en la barra de propiedades aparecerá una serie de botones:



Estos botones permiten seleccionar el tipo de fuente ,su tamaño , si se quiere que sea negrita , cursiva o subrayado , el antepenúltimo  botón permite que aparezcan los caracteres no imprimibles como seria el retorno de carro y permite ver la enmaquetacion del texto y el penultimo  botón abre una nueva ventana en la que se puede modificar parámetros como los párrafos , las tabulaciones , las columnas , las fuentes y su tamaño y los efectos , muchas de estas opciones están desactivadas ya que solo se pueden usar para el texto de párrafo.

El último botón  abre un editor de texto que facilita la edición del texto.

En el menú texto y en la opción adaptar texto a trayecto permite que un texto que hayamos hecho se pueda adaptar a una curva o a un trayecto que previamente hayamos dibujado quedando el resultado final:



El punto rojo que aparece sirve para mover el texto a lo largo del trayecto. En la barra de propiedades aparecen una serie de botones:



Estos botones van a permitir modificar los parámetros del texto que esta adaptado al trayecto, permite modificar la orientación del texto, la posición del texto, la distancia desde el trayecto.

También se puede modificar la posición de las letras, para lo cual se escribe un texto luego se selecciona con la herramienta forma y aparecen en el texto una serie de nodos para cada letra los cuales permiten mover cada letra independientemente hasta conseguir el efecto deseado:

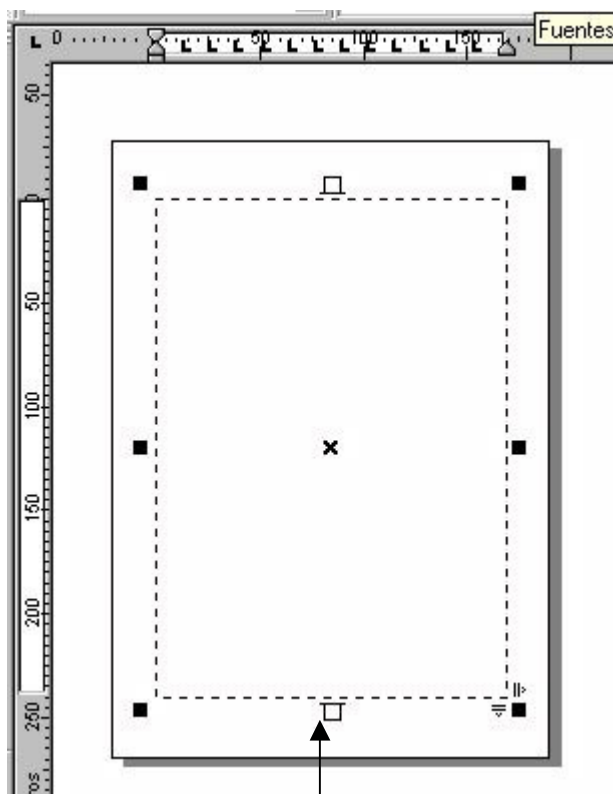



Cada letra tiene un nodo que pulsando sobre el y arrastrándolo le va a permitir mover la letra con independencia del resto de letras

A I  
D R A N

## Texto de párrafo:

Funciona como si fuera un editor de texto y para ella hay que con la herramienta texto que esta situada en la caja de herramientas seleccionar mediante una ventana de puntos un área de la página y aparecerá lo siguiente:



Si aparece este signo  debajo de la caja de texto quiere decir que en la caja hay más texto del que la caja puede mostrar y para ver el resto del texto hay que pulsar el signo

De tal forma que se trabaja como si fuera un editor de texto normal, en la parte superior de la regla se pueden modificar las tabulaciones y la sangría de primera línea,

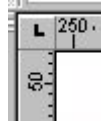
para modificar las sangrías solo hay que pulsar sobre los cuadrados negros y alargar o acortar la anchura de la ventana de texto de párrafo.





En la parte de arriba de la regla aparece las tabulaciones:




Para suprimir una tabularon hay que pulsar sobre ella y arrastrar hacia abajo y para crear una fabulación hay que pulsar en el punto de la regla en donde se quiere poner la tabulación.

En la parte superior izquierda donde se cruzan las reglas, aparece unos iconos que sirven para seleccionar el tipo de tabulación que se desee:

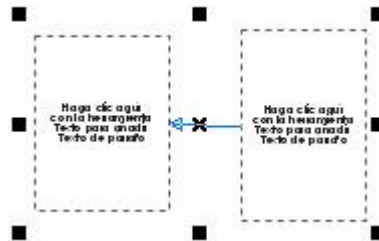


Tabulacion a la izquierda:   
Tabulacion a la derecha:   
Tabulacion al centro:   
Tabulacion decimal: 

Todos las tabulaciones y sangrías se pueden modificar numéricamente para ello hay que pulsar el botón  que aparece en la barra de propiedades y ahora con el texto de párrafo aparecerán todas las opciones activadas pudiendo modificarlas a nuestra conveniencia. Entre varias de las opciones estará la posibilidad de hacer columnas así como modificar numéricamente las tabulaciones y las sangrías y las fuentes



### Vincular un texto con otro:

Consiste en que cuando en una caja de texto no quepa mas texto se pueda seguir escribiendo en otra caja de texto. Para vincular texto hay que seleccionar las dos cajas de texto con la tecla shirf y a continuación ir al menú texto y pulsar la opción de vincular, una vez vinculado aparecerá esto:



La flecha azul indica que cuando se acabe de escribir en una caja de texto seguirá el texto en la siguiente caja de texto

### Insertar una imagen a un texto:

A un texto se puede insertar una imagen para lo cual hay que importar la imagen y para lo cual hay que pulsar el botón importar  que esta situado debajo de la barra de menús, luego aparecerá el siguiente botón en la barra de propiedades  que pulsándolo va a abrir un menú que servirá para seleccionar la forma que el texto escrito se alinea con la imagen:



Este menú va a permitir elegir como se va alinear el texto alrededor de la imagen, bien a su derecha, izquierda o a su alrededor de su silueta o bien formando un margen cuadrado alrededor de la imagen y el texto alineándose a si izquierda, derecha, alrededor o arriba/debajo. En este menú existe un textbox que sirve para insertar el margen que el texto va a tener con la imagen, por defecto esta a 2,54 mm pudiéndose modificar a nuestra conveniencia. **Para que todos los cambios tengan efectos hay que pulsar el botón aceptar.**

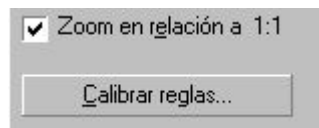


Ejemplo de texto alineado a la izquierda de la imagen

## Personalizar barras y botones:


Para crear una barra de herramientas con las herramientas que nosotros queramos hay que ir al menú herramientas, opción personalización y pulsando donde pone barras de comandos podemos crear una nueva barra de herramientas y para insertar herramientas pulsar la opción comandos e ir arrastrando los iconos de las herramientas a la nueva barra de herramientas que hemos creado.

En la opción personalización se va a poder cambiar y personalizar todas las herramientas de la caja de herramientas, una de las opciones mas importante es hacer que la herramienta zoom tenga relación de 1:1 para cuando usamos el zoom. al 100% , eso hace que cuando usemos el zoom al 100% y trabajemos con una A4 (u otro formato de pagina) aparezca su tamaño verdadero en la pantalla , lo cual puede ser muy útil para que podamos hacernos una idea de cómo se va a ver en su tamaño real lo que estamos haciendo en la pantalla cuando salga impreso. Para poder hacer uso de esta opción hay que pulsarla por que por defecto la opción zoom en relación 1:1 no esta seleccionada.



Existe la posibilidad de calibrar las reglas para hacer que cuando estemos en un zoom del 100% las medidas de la regla coincidan con las medidas de una regla real, para lo cual hay que pulsar el botón de calibrar reglas y con una regla en la pantalla hacer coincidir las dimensiones de la regla con las dimensiones de una regla real. Para que los cambios tengan efectos hay que pulsar aceptar.

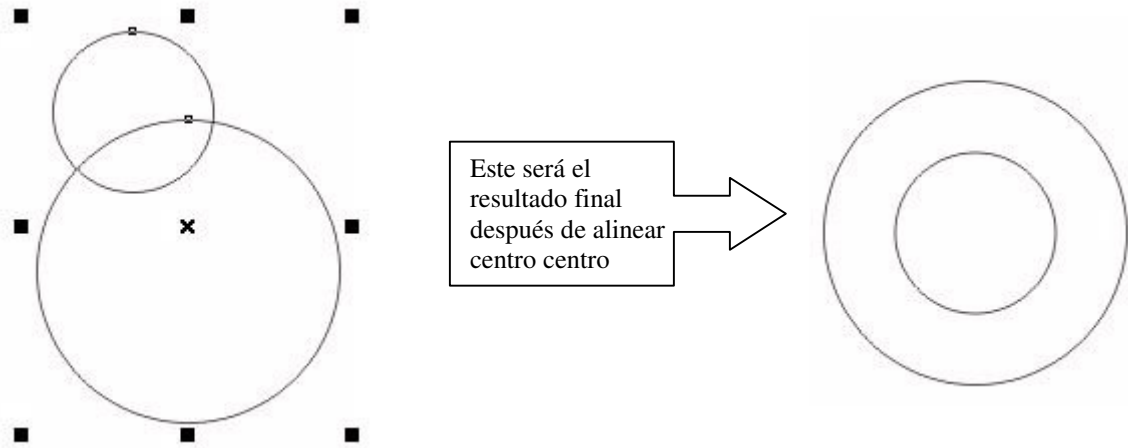
## Alinear y distribuir objetos:

Para poder alinear o distribuir objetos hay que seleccionar los dos objetos con la tecla shirf ( primero se selecciona un objeto luego se pulsa la tecla shirf y manteniéndola pulsada se selecciona el segundo objeto) entones aparece el siguiente botón en la barra de propiedades :  ,cuando se pulsa sobre el aparece un menú que va a permitir alinear o distribuir los objetos seleccionados





Para alinear dos objetos de tal manera que queden uno dentro del otro hay que seleccionar las opciones centro centro , dentro de la pestaña alinear




## Capas:

Para la utilización de capas en coreldraw hay que ir al menú ventana, pulsar ventanas acoplables y seleccionar la opción administrador de objetos .Se abrirá una ventana acoplable a la derecha de la pantalla :



Esta ventana permite ver las capas, los objetos que hay en cada capa y crear o eliminar capas.


Para crear una capa hay que pulsar el icono de abajo en la izquierda , cuando se crea una capa , se van a crear la misma capa para todas las paginas del documento , de tal forma que si tenemos 5 paginas y creamos 1 capa llamada capapersonal el coreldraw va a crear una nueva capa en cada pagina llamada también capapersonal .

Junto al nombre de la capa aparecen unos iconos  que estos van a permitir hacer invisible el contenido de la capa , hacer que no se imprima o se imprima el contenido de la capa , o permitir bloquear los objetos que están situados en la capa de tal manera que no se puedan editar.

Las capas cuando se van creando se van situando unas encima de otras, la capa nueva que se crea estará encima del resto de capas, para modificar este orden basta con pulsar sobre la capa y arrastrarla hasta el lugar donde se quiera que este la capa.


## Herramienta cuchilla y goma de borrar:

Situadas al lado de la herramienta forma:

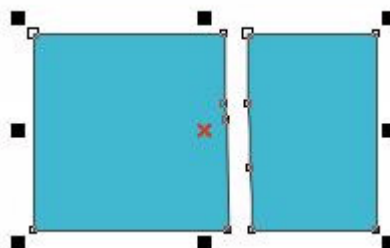
La herramienta cuchilla permite  como si se utilizase una cuchilla o tijera para cortar un objeto, de tal manera que el resultado va a ser dos objetos independientes. Para utilizar esta herramienta hay que seleccionar un objeto, luego pulsar la herramienta cuchilla y aparecerá como cursor del ratón una cuchilla, colocándola en el borde del objeto y cuando se ponga vertical la cuchilla entonces pulsar con el ratón y arrastrar hasta el borde que se quiera llegar a cortar y cuando se vuelva a poner vertical la cuchilla soltar el botón del ratón, el resultado será dos objetos que seleccionándolos y separándolos un poco se puede ver el resultado final.



El resultado es dos medios rectángulos que pueden ser seleccionados independientemente el uno del otro.

Sobre la barra de propiedades cuando se usa la herramienta cuchilla aparece dos botones  que sirve para que cuando se usa la cuchilla no se cree dos objetos independientes sino un objeto solo , y el otro botón sirve para cerrar automáticamente los objetos cuando son cortados por la cuchilla . Lo mejor es dejar las opciones como vienen por defecto para una utilización eficaz de la herramienta cuchilla.

La herramienta borrar lo que hace es suprimir la parte del objeto sobre la cual pasa , no crea dos objetos que pueden ser seleccionados con independencia , suprime todo por donde pasa dejándolo transparente.



En la barra de propiedades se puede seleccionar tanto el grosor de la goma de borrar como su sección que puede ser circular o cuadrada.

## Efecto lente:

Para acceder a este efecto hay que ir al menú efecto y seleccionar lentes, se abrirá una ventana acoplable que permitirá la utilización de este efecto. Para entender este efecto hay que imaginar una lupa, la lente de la lupa agranda todo lo que esta debajo de ella para que podamos visionarlo con mas detalle, en este caso el cristas de la lupa actúa como una lente de aumento de todo lo que se encuentra debajo de ella, pues el efecto lente es parecido, primero dibujaremos un objeto que hará de lente y luego en la ventana acoplable seleccionaremos los distintos efectos de lente como el de aumentar, transparencia, aclarar, ojo de pez , limite de color ...



Lente aumentar



Lente mapa de calor

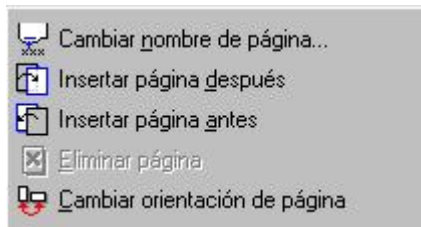


Lente aclarar

En estos ejemplos vemos como un ovalo puede tener distintos efectos de lente, en el ejemplo de la izquierda el ovalo tiene el efecto lente aumentar, en el ejemplo del centro el ovalo tiene el efecto lente mapa de calor y en el ejemplo de la derecha el ovalo tiene el efecto lente aclarar

## Añadir y suprimir paginas:

Pulsando con el botón derecho del ratón en la parte de abajo en la izquierda sobre donde pone página 1 se abre un menú que va a permitir añadir nuevas páginas, cambiarlas de nombre o suprimir paginas:



También en la parte de abajo en la izquierda sin usar este menú se pueden añadir paginas para lo cual hay que pulsar sobre el signo +



Las flechas de la derecha e izquierda sirven para ir a la primera o última pagina del documento

También en el menú diseño se pueden añadir nuevas páginas, eliminar, cambiar de nombre o cambiar de orientación las páginas.

En la opción preparar pagina del menú diseño vamos a poder cambiar los formatos del papel así como si queremos usar etiquetas. En la opción de fondo de página del menú diseño vamos a poder cambiar el color de fondo de la página, y hay que tener en cuenta que el color de fondo de página que elijamos saldrá impreso.

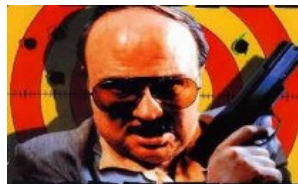
---

Si te ha gustado este manual pincha [aquí](http://es.geocities.com/adrianfema/pagprincipal.html) para ir a la pagweb de Adrián Fernández

También puedes copiar y pegar esta dirección en tu navegador:

<http://es.geocities.com/adrianfema/pagprincipal.html>

**VISITA LA PAGWEB DE ADRIIII SOBRE EL POLI MAS CUTRE Y CASPOSO**



<http://es.geocities.com/adrianfema/pagprincipal.html>

**La pagweb es la caña**

# Índice:

Introducción, barras de menús, caja de herramientas.....	2
Líneas guía.....	4
Cuadrícula.....	4
Origen de coordenadas.....	4
Modos de selección.....	5
Herramienta transformación libre.....	5
“    cuadrado.....	5
Herramienta elipse.....	7
Herramienta polígono.....	8
“    espiral.....	8
“    papel grafico.....	8
“    formas básicas.....	8
Alinear y copiar objetos.....	9
Seleccionar vario objetos a la vez y borrarlos.....	9
Soldadura, recorte e intersección.....	9
Agrupar y combinar.....	11
Nodos.....	12
Zoom.....	14
Herramienta mano.....	14
Medios artísticos.....	15
Mezcla interactiva.....	16
Silueta interactiva.....	17
Herramienta distorsión interactiva.....	18
“    envoltura interactiva.....	18
Herramienta extrusión interactiva.....	19
Sombra y transparencia interactiva.....	19
Clonar y duplicar objetos.....	20
Pluma de contorno.....	20
Herramienta relleno.....	22
Cuentagotas y bote de pintura.....	23
Relleno interactivo.....	23

Efecto powerclip.....	24
Herramienta texto.....	24
Texto artístico.....	24
Texto de párrafo.....	24
Personalizar botones y barras.....	28
Alinear y distribuir objetos.....	29
Capas.....	30
Herramienta cuchilla y goma de borrar.....	31
Efecto lente.....	32
Añadir y suprimir paginas.....	32
Índice.....	33

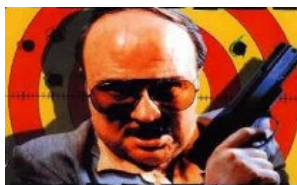
---

Si te ha gustado este manual pincha [aquí](http://es.geocities.com/adrianfema/pagprincipal.html) para ir a la pagweb de Adrián Fernández

También puedes copiar y pegar esta dirección en tu navegador:

<http://es.geocities.com/adrianfema/pagprincipal.html>

**VISITA LA PAGWEB DE ADRIIII SOBRE EL POLI MAS CUTRE Y CASPOSO**



<http://es.geocities.com/adrianfema/pagprincipal.html>

**La pagweb es la caña**