



CorelDRAW[®] Graphics Suite es una aplicación intuitiva de diseño gráfico que ofrece a los diseñadores una agradable experiencia de trabajo. Tanto si trabajas en el sector de la publicidad como en el de la impresión, la publicación, la creación de rótulos, los grabados o la fabricación, CorelDRAW Graphics Suite X6 te ofrece las herramientas que necesitas para crear ilustraciones vectoriales precisas y creativas, y diseñar páginas de aspecto profesional.

Barra de título: muestra el título del documento abierto.

Reglas: sirven para determinar el tamaño y posición de los objetos de un dibujo.

Barra de herramientas estándar: barra acoplable que contiene accesos directos para acceder a algunos menús y otros comandos, como los de apertura, almacenamiento e impresión.

Barra de menús: área que contiene opciones de menú desplegable.

Caja de herramientas: barra flotante de herramientas para crear, rellenar y modificar objetos del dibujo.

Ventana de dibujo: área fuera de la página de dibujo, delimitada por las barras de desplazamiento y los controles de la aplicación.

Página de dibujo: área rectangular dentro de la ventana de dibujo. Es la zona imprimible del área de trabajo.

Paleta de documento: paleta específica del documento que está abierto.

Barra de propiedades: barra acoplable con comandos relacionados con la herramienta u objeto activos.

Ventana acoplable: ventana que contiene los comandos y las opciones disponibles para una herramienta o tarea específica.

Paleta de colores: barra acoplable que contiene muestras de color.

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

Explorador de documentos: área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de la aplicación que contiene controles para desplazarse de una página a otra y añadir páginas.

Barra de estado: contiene información acerca de las propiedades de objetos, como tipo, tamaño, color, relleno y resolución. La barra de estado también muestra la posición actual del ratón.

Caja de herramientas de CorelDRAW[®] X6

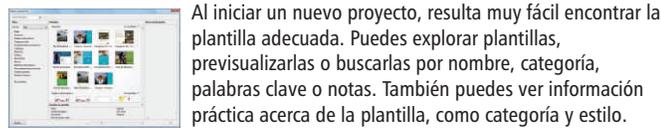
- A.** Las herramientas **Selección** y **Selección a mano alzada** permiten seleccionar, cambiar el tamaño, inclinar y girar objetos.
- B.** El menú lateral **Edición de formas** permite acceder a las herramientas **Forma**, **Pincel deformador**, **Pincel agreste**, **Transformación libre**, **Difuminar**, **Espiral**, **Atraer** y **Rechazar**.
- C.** El menú lateral **Herramienta Recortar** permite acceder a las herramientas **Recortar**, **Cuchillo**, **Borrador** y **Eliminar segmento virtual**.
- D.** El menú lateral **Zoom** permite acceder a las herramientas **Zoom** y **Mano**.
- E.** El menú lateral **Curva** permite acceder a las herramientas **Mano alzada**, **Línea de 2 puntos**, **Bézier**, **Medios artísticos**, **Pluma**, **B-Spline**, **Polilínea** y **Curva de 3 puntos**.
- F.** El menú lateral **Herramientas inteligentes** permite acceder a las herramientas **Relleno inteligente** y **Dibujo inteligente**.
- G.** El menú lateral **Rectángulo** permite acceder a las herramientas **Rectángulo** y **Rectángulo de 3 puntos**.
- H.** El menú lateral **Elipse** permite acceder a las herramientas **Elipse** y **Elipse de 3 puntos**.
- I.** El menú lateral **Objeto** permite acceder a las herramientas **Polígono**, **Estrella**, **Estrella compleja**, **Papel gráfico** y **Espiral**.
- J.** El menú lateral **Formas básicas** permite acceder a las herramientas **Formas básicas**, **Formas de flecha**, **Formas de diagrama de flujo**, **Formas de orla** y **Formas de notas**.
- K.** La herramienta **Texto** permite escribir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o de párrafo.
- L.** La herramienta **Tabla** permite dibujar y editar tablas.
- M.** El menú lateral **Herramientas Cotas** permite acceder a las herramientas **Cotas paralelas**, **Cotas horizontales o verticales**, **Cotas angulares**, **Cotas de segmento** y **Notas de 3 puntos**.
- N.** El menú lateral **Herramientas Conector** permite acceder a las herramientas **Conexión de línea recta**, **Conexión de ángulo recto**, **Conexión de ángulo recto redondeado** y **Editar anclaje**.
- O.** El menú lateral **Herramientas interactivas** permite acceder a las herramientas **Mezclar**, **Silueta**, **Distorsionar**, **Sombra**, **Envoltura**, **Extrusión** y **Transparencia**.
- P.** El menú lateral **Cuentagotas** permite acceder a las herramientas **Cuentagotas de color** y **Cuentagotas de atributos**.
- Q.** El menú lateral **Contorno** permite acceder a los cuadros de diálogo **Pluma del contorno** y **Color del contorno**, una selección de contornos de diversas anchuras y la ventana acoplable **Color**.
- R.** El menú lateral **Relleno** permite acceder a los cuadros de diálogo **Color de relleno**, **Relleno degradado**, **Relleno de patrón**, **Relleno de textura** y **Relleno PostScript**, la opción **Sin relleno** y la ventana acoplable **Color**.
- S.** El menú lateral **Relleno interactivo** permite acceder a las herramientas **Relleno interactivo** y **Relleno de malla**.

La Pantalla de inicio

La Pantalla de inicio ofrece a los usuarios una ubicación central desde la que pueden acceder a documentos recientes, plantillas y herramientas de aprendizaje, como Sugerencias y trucos y tutoriales en vídeo. La Pantalla de inicio también incluye una galería en la que se exhiben diseños creados por usuarios de CorelDRAW Graphics Suite de todas las partes del mundo.



Plantillas y función de búsqueda



ConceptShare™

ConceptShare™ es una herramienta de colaboración muy valiosa que te permite compartir diseños e ideas y recibir comentarios de los clientes en tiempo real en un entorno basado en Web. Es posible crear varios espacios de trabajo, cargar tus diseños e invitar a otros usuarios a que publiquen comentarios.

Operaciones con páginas

Operaciones con páginas

La barra de propiedades de **página** permite ajustar opciones de configuración de página, como tamaño de página, dimensiones, orientación (horizontal o vertical), unidades de medida, distancia de desplazamiento y distancia de duplicado.

Para acceder a la barra de propiedades de **página**, usa la herramienta **Selección** para hacer clic en la ventana de dibujo.



Operaciones con herramientas de diseño de página

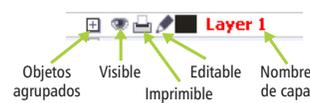
Es posible personalizar y visualizar las reglas, las cuadrículas y las líneas guía de la página para facilitar la organización y la ubicación exacta de los objetos. Para ver u ocultar las reglas, las cuadrículas y las líneas guía, abre el menú **Ver** y activa o desactiva la casilla situada junto a la opción que deseas ver u ocultar.

Numeración de páginas

La numeración de páginas resulta más fácil que nunca. En el menú **Diseño**, elige **Configuración de número de página**. Puedes iniciar la numeración de páginas en un número específico o en una página determinada, y elegir entre formatos alfabéticos, numéricos o números romanos, así como mayúsculas o minúsculas.

Operaciones con capas

Las capas se pueden editar de forma independiente en cada página del documento. Se pueden añadir líneas guía locales independientes para cada página y líneas guía maestras para el documento entero.



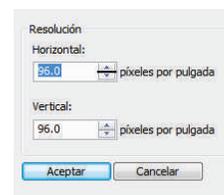
Capas maestras

Gracias a la opción de Capas maestras para páginas impares, pares y todas las páginas, resulta mucho más fácil crear diseños específicos de página para documentos compuestos de varias páginas, como folletos de 16 y 32 páginas. Por ejemplo, cuando deseas que las páginas pares incorporen un diseño de cabecera o de pie de página distinto del de las páginas impares.



Calibración de las reglas

Puedes determinar que un centímetro de la pantalla sea equivalente a un centímetro de distancia "real". Necesitarás una regla de plástico transparente para comparar las distancias reales con las que se muestran en pantalla.



1. Haz clic en **Herramientas > Opciones**. En el cuadro de diálogo **Opciones**, haz clic en **Espacio de trabajo, Caja de herramientas** y, a continuación, en **Herramienta Zoom, Panorámica**.

2. Haz clic en **Calibrar reglas**. Sitúa la regla de plástico transparente debajo de la regla horizontal en pantalla.

3. Haz clic en las flechas Arriba o Abajo del cuadro **Horizontal** hasta que una unidad de medida de la regla en pantalla coincida con la unidad de medida de la regla de plástico.

4. Repite el paso 3 para la regla vertical y haz clic en **Aceptar**.

Configuración de la cuadrícula

La cuadrícula se compone de una serie de líneas discontinuas o puntos que se cruzan. Sirve para alinear y colocar objetos con precisión en la ventana de dibujo. Para configurar las dimensiones de la cuadrícula, haz clic en **Ver > Configuración > Configuración de cuadrícula y regla**.

Líneas guía

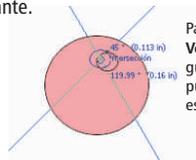


Las líneas guía son líneas que pueden situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos. Una vez añadida una línea guía, puedes seleccionarla, moverla, girarla, bloquearla o eliminarla.

Para añadir líneas guía, arrastra desde la regla horizontal o vertical hacia la ventana de dibujo o haz clic en **Ver > Configuración > Configuración de líneas guía**.

Guías dinámicas

Las guías dinámicas te ayudan a mover, alinear y dibujar objetos con precisión respecto a otros objetos. Las guías dinámicas son líneas guía temporales que puedes arrastrar desde puntos de encaje de objetos, como borde, nodo, centro, punto medio y cuadrante.



Para activar las guías dinámicas, haz clic en **Ver > Guías dinámicas**. Para mostrar las guías dinámicas, mueve el objeto sobre el punto de encaje del objeto con el que lo estás alineando.

Encaje de objetos

Puedes hacer que los objetos encajen en las líneas de cuadrícula, las líneas guía u otros objetos, de modo que, cuando se mueva un objeto cerca de un punto de encaje, aparezca resaltado el destino y, al soltar el objeto, se ajuste al punto de encaje.

Guías de alineación

Las guías de alineación te ayudan a colocar objetos más rápido y aparecen de forma dinámica con sugerencias de alineación para los objetos existentes en la página. Estas guías temporales se muestran al crear objetos, al cambiarles el tamaño o al moverlos respecto al centro o a los bordes de otros objetos cercanos.

Tienes la opción de modificar las opciones predeterminadas de las guías de alineación para adaptarlas a tus propias necesidades. Por ejemplo, si trabajas con un grupo de objetos, puedes mostrar guías de alineación para objetos individuales del grupo o para la caja delimitadora del grupo completo.

Operaciones con objetos

Para poder cambiar un objeto, primero debes seleccionarlo haciendo clic en él con la herramienta **Selección**. Así se activan los tiradores de selección, que puedes arrastrar para cambiar el tamaño de un objeto. Al hacer doble clic en un objeto, se activan los tiradores de rotación, que puedes arrastrar hacia la derecha o hacia la izquierda. Para seleccionar varios objetos, presiona **Mayús** y haz clic en cada objeto.

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

Si arrastras cualquiera de los **tiradores de selección de los vértices**, podrás cambiar las dimensiones del objeto proporcionalmente.

Si arrastras cualquiera de los **tiradores de selección del medio**, podrás cambiar las dimensiones del objeto de forma no proporcional.

Si arrastras el **tirador de centro relativo** (el círculo con el punto en el medio), podrás definir el centro relativo del objeto.

Para colocar un objeto seleccionado, apunta a su centro y luego arrastra el **cursor de posición** a otra ubicación. Puedes presionar las teclas de **flecha** para desplazar objetos una distancia preestablecida. Para desplazarlos una fracción de la distancia preestablecida, mantén presionada la tecla **Ctrl** y presiona una tecla de **flecha**. Para desplazarlos un múltiplo de la distancia preestablecida, mantén presionada la tecla **Mayús** y presiona una tecla de **flecha**.

Si arrastras cualquiera de los **tiradores de rotación de los vértices**, podrás rotar el objeto en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario.

Si arrastras cualquiera de los **tiradores de inclinación del medio**, podrás inclinar el objeto de forma interactiva.

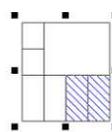
Los objetos de un dibujo existen en un orden de apilamiento, que se trata normalmente del orden en que se han creado o importado.

Para cambiar el orden de los objetos seleccionados, haz clic en **Organizar > Orden** y elige una opción del menú.



Para seleccionar objetos en el orden en que se crearon, utiliza la tecla **Tabulador**.

Operaciones con tablas



Las tablas proporcionan un diseño estructurado que te permite presentar texto o imágenes en un dibujo. Puedes dibujar tablas o crearlas a partir de texto de párrafo.

Resulta muy fácil cambiar el aspecto de las tablas modificando sus propiedades y su formato. Además, puesto que las tablas son objetos, se pueden manipular de varias formas distintas. También puedes importar tablas existentes de archivos de texto o de hojas de cálculo.

Para crear una tabla

1. Haz clic en la herramienta **Tabla**.
2. Escribe valores en los cuadros **Filas** y **Columnas** de la barra de propiedades.
3. Arrastra en diagonal para dibujar la tabla.

Marcos interactivos

Los marcos interactivos te permiten generar maquetas de ideas de diseños. La nueva funcionalidad de marcos de PowerClip y de texto vacíos te permite llenar tus diseños con marcos de marcadores de texto y PowerClip.

También puedes arrastrar contenido sobre un marco de PowerClip y, a continuación, añadir el contenido al marco o sustituir el contenido existente del marco. Los marcos de PowerClip te ofrecen, además, la opción de centrar contenido dentro del marco o de cambiar proporcionalmente el tamaño del contenido para adaptarlo al tamaño del marco.

Creación de un objeto que desees usar como marco de PowerClip.

- Crear un objeto que desees usar como marco de PowerClip.
- Haz clic con el botón secundario en el objeto, elige **Tipo de marco** y haz clic en **Crear un marco de PowerClip vacío**.
- Para añadir contenido, basta con que arrastres un objeto al marco. El marco aparecerá resaltado cuando muevas el objeto sobre el marco.
- Para colocar el objeto en el marco, suelta el botón del ratón.

Texto de marcador

El comando **Insertar texto de marcador** te permite hacer clic con el botón secundario en cualquier marco y llenarlo inmediatamente con texto de marcador. Esto facilita la evaluación del aspecto del documento antes de finalizar su contenido.

Por comodidad y flexibilidad, también puedes emplear texto de marcador personalizado en cualquier idioma compatible con CorelDRAW. Para ello, crea un archivo RTF con el texto que desees usar, guárdalo en la carpeta predeterminada de texto de marcador y CorelDRAW utilizará ese texto cada vez que invoques el comando Insertar texto de marcador.

Dibujo de líneas

CorelDRAW proporciona numerosas herramientas que te permiten dibujar líneas curvas y rectas, así como líneas que contienen tanto segmentos curvos como rectos. Los segmentos de la línea están conectados por nodos, que se representan por medio de pequeños cuadrados. Puedes acceder a las herramientas de línea a través del menú lateral **Curva**.

Las herramientas **Mano alzada** y **Polilínea** del menú lateral **Curva** te permiten dibujar líneas a mano alzada como si estuvieses haciendo esbozos en un cuaderno.



Las herramientas **Bézier** y **Pluma** permiten dibujar líneas segmento a segmento, colocando cada nodo con precisión y controlando la forma de cada segmento curvo.



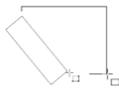
Dibujo de formas

CorelDRAW ofrece una amplia gama de herramientas para dibujar formas.

Rectángulos

Arrastrando diagonalmente con la herramienta **Rectángulo**, puedes dibujar un rectángulo o un cuadrado (si presionas la tecla **Ctrl** al tiempo que arrastras).

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



Elipses

Para dibujar una elipse (o un círculo si mantienes presionada la tecla **Ctrl** al tiempo que arrastras), arrastra diagonalmente con la herramienta **Elipse**.

Para dibujar un arco o un sector circular, haz clic en los botones **Arco** o **Sector circular** de la barra de propiedades y arrastra.

La herramienta **Elipse de 3 puntos** te permite crear rápidamente una elipse a cualquier ángulo, sin necesidad de rotar la elipse.



Formas complejas

Puedes usar el menú lateral **Objeto** para dibujar polígonos, cuadrículas, espirales y dos tipos de estrellas: perfectas y complejas. Con la barra de propiedades de cada herramienta podrás cambiar el número de lados, puntos, columnas, filas y revoluciones.

El menú lateral **Herramienta Forma** presenta las herramientas **Difuminar**, **Espiral**, **Atraer** y **Rechazar**. Estas herramientas te proporcionan nuevas opciones creativas para optimizar tus objetos vectoriales.

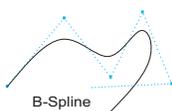
Formas predefinidas

El menú lateral **Formas básicas** te permite dibujar Formas básicas, Formas de flecha, Formas de diagrama de flujo, Formas de orla y Formas de notas. Con el selector de tipo de forma de la barra de propiedades puedes seleccionar una forma preestablecida de la categoría. También puedes arrastrar un **glifo** para modificar el aspecto de algunas formas.



Herramientas de dibujo

Entre las herramientas de dibujo, figuran la herramienta **B-Spline**, la ventana acoplable **Coordenadas de objeto**, **puntas de flecha escalables**, herramientas **Conector** y **Cotas**, y la herramienta **Cotas de segmento**. La herramienta **B-Spline** te permite crear curvas suaves con menos nodos que las dibujadas utilizando trayectos a mano alzada. Para obtener una precisión máxima, la ventana acoplable **Coordenadas de objeto** te permite especificar el tamaño de un objeto así como su posición en la página.



Adición y formato de texto

Existen dos tipos de texto que puedes añadir a los dibujos: texto artístico y texto de párrafo. También puedes importar texto existente de un archivo externo o pegarlo desde el Portapapeles de Windows.

Texto artístico

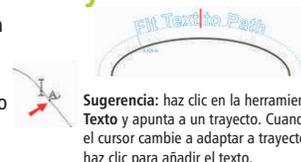


El texto artístico se puede usar para añadir líneas cortas de texto a las que se puede aplicar una amplia gama de efectos, como por ejemplo, sombras o envolturas.

También puedes añadir texto artístico a lo largo de un trayecto abierto o cerrado.

Adaptación de texto a un trayecto

Para adaptar texto a un trayecto, selecciona el texto y, a continuación, haz clic en **Texto > Adaptar texto a trayecto**. Usa la previsualización dinámica para colocar texto en el trayecto y haz clic para adjuntar el texto al trayecto.



Sugerencia: haz clic en la herramienta **Texto** y apunta a un trayecto. Cuando el cursor cambie a adaptar a trayecto, haz clic para añadir el texto.

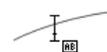
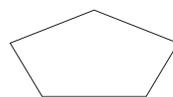
Identificación de fuentes sencilla

Puedes identificar rápidamente la fuente del diseño de un cliente si capturas una muestra y la envías a la página WhatTheFont del sitio web MyFonts (disponible solo en inglés): www.myfonts.com/WhatTheFont/

WhatTheFont?!

Texto de párrafo

El texto de párrafo resulta útil para textos largos que tengan más requisitos de formato. Para añadir un marco de párrafo, primero deberás arrastrar la herramienta **Texto** para crear un marco de texto.



Sugerencia: haz clic en la herramienta **Texto** y coloca el cursor dentro del contorno de la forma. Cuando el cursor cambie al cursor de texto, haz clic para añadir el texto.

Compatibilidad avanzada con OpenType®

El motor de texto rediseñado te permite sacar mayor partido a las funciones tipográficas OpenType avanzadas, como alternativas contextuales y estilísticas, fracciones, ligaduras, ordinales, ornamentos, versalitas, florituras y muchas otras. Las fuentes OpenType están basadas en Unicode, lo que hace que resulten perfectas para diseños en diversas plataformas; además, los juegos de caracteres ampliados ofrecen compatibilidad con idiomas extraordinaria.

Las funciones OpenType se encuentran accesibles en la ventana acoplable **Propiedades de objeto** y te permiten elegir aspectos alternativos para caracteres individuales, o glifos, adaptándose así a tus preferencias estilísticas, siempre y cuando la fuente sea compatible con OpenType. Por ejemplo, puedes aplicar un glifo de número, fracción o ligadura para obtener un aspecto específico para el texto. Además, CorelDRAW sugiere funciones OpenType que puedes aplicar al texto.



Original

Melody

Historical Ligatures

Melody

Stylistic Set 1

Melody

Stylistic Set 2

Melody

Stylistic Set 3

Melody

Stylistic Set 4

Melody

Stylistic Set 5

Melody

Stylistic Set 6

Melody

Stylistic Set 7

Melody

Stylistic Set 7

Melody

Small Caps

MELODY

Small Caps from Cap

Melody

Asignación de forma a objetos

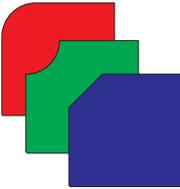
Para empezar a cambiar la forma de un objeto, haz clic en el mismo con la herramienta **Forma** y se mostrarán sus nodos de edición. Cada tipo de objeto proporciona una serie específica de métodos de asignación de forma.

Los objetos creados con las herramientas **Formas básicas**, como **Rectángulo**, **Elipse** o **Polígono**, tienen métodos de asignación de forma exclusivos y, a menudo, ofrecen un glifo o nodo sobredimensionado que permite ajustar sus propiedades específicas de forma. 

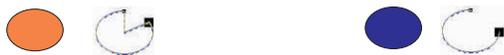
Rectángulos redondeados

-  Selecciona el rectángulo con la herramienta **Forma**. 
-  Haz clic en cualquier nodo de esquina y arrástralo para ajustar el nivel de redondeado.

Esquinas redondeadas

Puedes crear esquinas biseladas, festoneadas o redondeadas con las opciones de la barra de propiedades de la herramienta **Rectángulo**. Al estirar un rectángulo, se mantienen las esquinas redondeadas sin sufrir ninguna distorsión y también se mantiene el radio original de las esquinas al realizar el ajuste a escala. Por otro lado, las esquinas se miden en unidades de radios reales, lo que facilita su manipulación. Puedes estirar rectángulos con esquinas festoneadas, biseladas y redondeadas sin distorsionarlas. 

Asignación de forma a elipses



Para crear una forma dividida en sectores a partir de una elipse, haz clic en un nodo y arrástralo manteniendo el puntero dentro de la elipse.

Para crear un arco a partir de una elipse, haz clic en un nodo y arrástralo manteniendo el puntero fuera de la elipse.

Asignación de forma a polígonos y estrellas

-  Para dar forma a un polígono usando el método de reflejo, haz clic en un nodo y arrástralo en la dirección deseada. 
-  Arrastra hacia el centro para crear una forma de estrella.

Si añades un nodo a un segmento de un polígono, CorelDRAW añade automáticamente un nodo a todos los segmentos en la misma posición.

Herramientas de asignación de forma

Las herramientas de asignación de forma te proporcionan opciones creativas para optimizar objetos vectoriales. La herramienta **Difuminar** te permite dar forma a un objeto añadiendo extensiones e indentaciones a lo largo de su contorno. El tamaño de la plumilla y la opción **Presión** te permiten controlar la intensidad del efecto y puedes elegir entre curvas suavizadas o curvas con esquinas definidas.

Con la herramienta **Espiral** podrás aplicar efectos de espiral a objetos. El tamaño de la plumilla te permite determinar el tamaño de las espirales y con la opción **Velocidad** puedes controlar la velocidad del efecto.

Puedes emplear las herramientas **Atraer** y **Rechazar** para formar curvas atrayendo nodos o alejando nodos de otros nodos próximos.

-  Crea un objeto y haz clic en la herramienta **Difuminar**.
-  Para ajustar el radio de la plumilla, escribe un valor en el cuadro **Radio de la plumilla** de la barra de propiedades.
-  En la barra de propiedades, haz clic en el botón **Difuminado uniforme** o **Difuminado anguloso**.
-  Para ajustar el nivel de difuminado, escribe un valor en el cuadro **Presión** de la barra de propiedades.
-  Haz clic dentro del objeto, cerca del borde, y arrastra hacia fuera. 

Conversión en curvas:

Los objetos creados con las herramientas de forma, como la herramienta **Rectángulo**, deben convertirse en curvas para poder editar los nodos individuales. La excepción a esta regla la constituyen los objetos creados con la herramienta **Polígono**.

Para convertir un objeto en curvas

1. Selecciona un objeto con la herramienta **Selección**.
2. Haz clic en **Organizar > Convertir a curvas** o presiona **Ctrl + Q**.

Asignación de forma a líneas y curvas

Puedes dar forma a objetos de curvas y de líneas manipulando sus nodos y segmentos, además de añadiendo y eliminando nodos.

Añadir un nodo

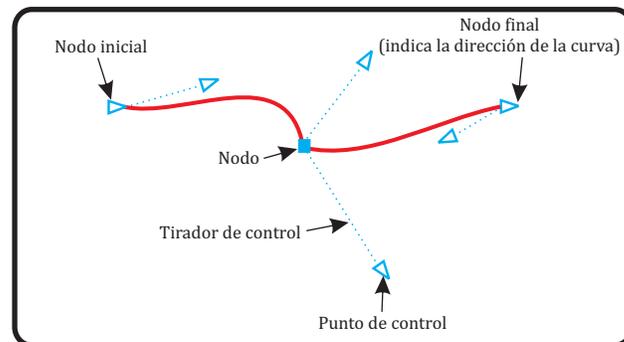
-  Haz doble clic en el trayecto para añadir un nuevo nodo o haz clic en el trayecto y presiona el botón **Añadir nodos** de la barra de propiedades.

Eliminar un nodo

-  Selecciona los nodos que deseas eliminar y presiona **Suprimir** o selecciona los nodos y presiona **Eliminar nodos** en la barra de propiedades.

Reducir nodos

-  1. Selecciona los nodos con un recuadro con la herramienta **Forma**.
-  2. Haz clic en el botón **Reducir nodos** de la barra de propiedades.



Adición de efectos tridimensionales

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

Silueta

1. Haz clic en **Ventana > Ventanas acoplables > Silueta** para abrir la ventana acoplable **Silueta**.
2. Selecciona un objeto, ajusta cualquiera de las opciones de la ventana acoplable **Silueta** y haz clic en **Aplicar**.



Dirección:
Fuera, Descentrado: 0,03; Pasos: 3

Sombra

1. Abre el menú lateral **Herramientas interactivas** y haz clic en la herramienta **Sombra**.
2. Haz clic en un objeto.
3. Arrastra desde el centro o un lateral del objeto hasta que la sombra adquiera el tamaño que deseas, o selecciona una sombra preestablecida en la barra de propiedades.
4. Especifica los atributos en la barra de propiedades.

Cuando se añaden sombras, es posible cambiar su perspectiva y ajustar atributos, como el color, la opacidad, el nivel de degradado, el ángulo y el fundido.

Efecto bisel



Los efectos de bisel contienen tanto colores directos como de cuatricromía (CMYK), de modo que resultan ideales para imprimir.

Haz clic en **Ventana > Ventanas acoplables > Bisel**. Puedes seleccionar entre los siguientes estilos de bisel:

Suavizar borde: crea superficies biseladas que aparecen sombreadas en ciertas áreas.

Relieve: hace que un objeto aparezca como un relieve.

Herramienta Relleno de malla

La herramienta **Relleno de malla** te permite diseñar objetos rellenos de varios colores con transiciones de color más fluidas. La opción **Suavizar color** de la barra de propiedades, junto con el **Cuentagotas** y el **Selector de color**, te facilitan la selección o toma de muestras de color para la malla, con lo que podrás obtener transiciones de color que conservarán la riqueza de los colores originales.

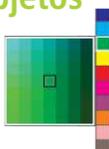


Aplicación de relleno y contorno a objetos



Puedes añadir rellenos de color al interior de los objetos o a otras áreas delimitadas y también cambiar el color de sus contornos.

Sugerencia: haz clic y mantén presionado el botón del ratón sobre un color de la paleta de colores para ver los diversos matices de ese color.



Ventana acoplable Propiedades de objeto

La ventana acoplable **Propiedades de objeto** presenta únicamente opciones y propiedades de formato dependientes del objeto.

Por ejemplo, si creas un rectángulo, la ventana acoplable **Propiedades de objeto** presenta automáticamente opciones de formato de contorno, relleno y esquinas, así como las propiedades del rectángulo.



Si creas un marco de texto, la ventana acoplable muestra al instante opciones de formato de caracteres, párrafos y marcos, junto con las propiedades del marco de texto.

Selección de colores en la paleta

- Para rellenar un objeto cerrado seleccionado con un color uniforme, haz clic con el botón principal en una muestra de color de la paleta de colores.
- Para cambiar el color del contorno, haz clic con el botón secundario en una muestra de color.
- Para mezclar colores, selecciona un objeto, presiona **Ctrl** y haz clic en otro color de la paleta de colores.
- Haz clic en una muestra de color y mantén presionado el botón para seleccionar un color adyacente.

Arrastrar y colocar colores

- Para cambiar el color de contorno, arrastra una muestra de color al objeto y colócala cuando se muestre el cursor de contorno.
- Para cambiar el color de relleno de un objeto cerrado, arrastra una muestra de color al objeto y colócala cuando se muestre el cursor de relleno.



Cuadros de diálogo de colores



En el menú lateral **Pluma del contorno**, haz clic en **Pluma del contorno**.

En el menú lateral **Herramienta Relleno**, haz clic en **Relleno uniforme** o en **Relleno degradado**.

Estilos y armonías de color

La nueva ventana acoplable **Estilos de color** te permite añadir los colores empleados en un documento como estilos de color. Para crear un estilo de color a partir de un objeto, basta con arrastrar el objeto a la ventana acoplable **Estilos de color**. Si aplicas ese estilo de color a otros objetos, puedes cambiar el color rápidamente y aplicarlo al instante a todos los objetos vinculados a él.



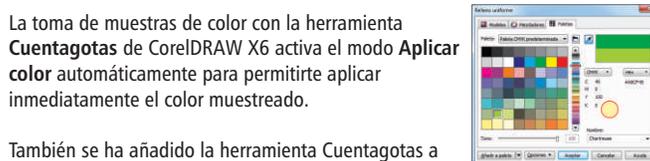
La nueva funcionalidad **Armonías de color** te permite agrupar los estilos de color del documento para que puedas producir diseños repetidos con diversas combinaciones de colores muy rápida y fácilmente. Además, es posible crear un tipo especial de armonía de color denominado **degradado**, que se compone de un estilo de color maestro y diversas tonalidades de ese color.

Paleta de documento y Paleta de imagen

En CorelDRAW X6 y Corel PHOTO-PAINT X6, se crea automáticamente y al instante una paleta de colores personalizada para cada proyecto de diseño. La paleta se guarda con el archivo, lo que facilita el acceso a los colores del proyecto posteriormente.

Herramienta Cuentagotas

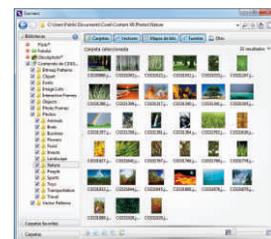
La toma de muestras de color con la herramienta **Cuentagotas** de CorelDRAW X6 activa el modo **Aplicar color** automáticamente para permitirte aplicar inmediatamente el color muestreado.



También se ha añadido la herramienta **Cuentagotas** a varios cuadros de diálogo para permitirte tomar muestras y obtener coincidencias de colores de un documento fácilmente sin tener que cerrar el cuadro de diálogo.

Corel® CONNECT™ X6

Corel CONNECT es un navegador a pantalla completa que se sincroniza con CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT. Con Corel CONNECT, resulta muy fácil encontrar contenido en el equipo, la red local, el DVD de contenido de Corel y algunos sitios web. Puedes explorar o buscar imágenes clipart, imágenes fotográficas, fuentes, símbolos, objetos y formatos de archivo. También puedes realizar búsquedas por la dirección URL de tu sitio web preferido. Ahora puedes guardar el contenido de los proyectos en que estás trabajando simultáneamente en varias bandejas, lo que te ofrece mayor flexibilidad a la hora de organizar contenido para varios proyectos.

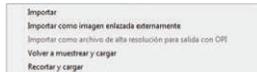


Importación de archivos

CorelDRAW permite importar archivos (**Ctrl+I**) creados en otras aplicaciones, como por ejemplo, archivos en formato PDF (Portable Document Format), JPEG o AI (Adobe® Illustrator®). Puedes importar un archivo y colocarlo en la ventana de aplicación activa como objeto. Asimismo, es posible modificar el tamaño del archivo y centrarlo al importarlo. El archivo importado se convierte en parte del archivo activo.



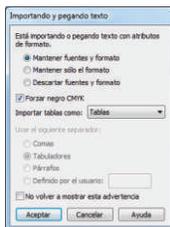
Al importar un mapa de bits, se puede volver a muestrear para reducir el tamaño del archivo o recortarlo para eliminar las áreas no utilizadas de la fotografía. También puedes recortar un mapa de bits para seleccionar sólo el área y tamaño exactos de la imagen que desees importar. Para facilitar la importación, es posible organizar los tipos de archivo por extensión, texto, descripción o archivos usados más recientemente.



Exportación de archivos

Puedes exportar (**Ctrl+E**) y guardar imágenes en varios formatos de archivo para utilizarlas en otras aplicaciones. Por ejemplo, un archivo puede exportarse al formato AI (Adobe Illustrator) o GIF. Algunos formatos de archivo podrían no ser compatibles con todas las funciones de un archivo de CoreDRAW (CDR), por lo que es aconsejable guardar el archivo original como archivo CDR de CoreDRAW antes de exportarlo.

Sugerencia: si vas a importar un archivo de texto, activa la herramienta **Texto** al realizar la importación. De este modo, se excluirán del cuadro de lista los tipos de archivo que no sean de texto.



Descubre las funciones de edición de ráster

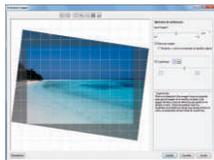
CoreDRAW Graphics Suite X6 ofrece numerosas funciones que permiten manipular muchos formatos de ráster de la forma más eficiente y efectiva.

Compatibilidad con archivos de cámara RAW

Al importar archivos RAW directamente de tu cámara digital, podrás ver información de propiedades de archivo y de configuración de la cámara, ajustar el color y el tono de la imagen y mejorar la calidad de imagen. Los controles interactivos te permiten previsualizar rápidamente los cambios.

Enderezar imagen

El cuadro de diálogo Enderezar imagen te permite enderezar imágenes de mapa de bits muy rápido. Esta función resulta útil para enderezar fotografías que se tomaron o escanearon inclinadas.



Información de histograma

Edita imágenes de forma más eficiente previsualizando los cambios y comparando los resultados en tiempo real según vayas ajustando el tono de la imagen, aplicando efectos o procesando archivos de cámara RAW.

Grabador inteligente de Corel® PHOTO-PAINT™ X6

El Grabador inteligente facilita la eliminación de áreas no deseadas de las fotos y el ajuste simultáneo de las proporciones de las fotos.

El versátil pincel **Eliminación de objeto** te permite pintar el área de la foto que deseas conservar o eliminar.



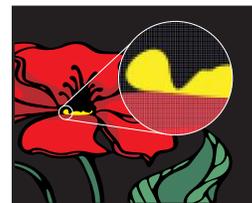
Laboratorio de ajuste de imagen

El Laboratorio de ajuste de imagen consta de controles automáticos y manuales, que están organizados en un orden lógico para la corrección de imágenes. Comenzando por la esquina superior derecha y desplazándote hacia abajo, puedes seleccionar únicamente los controles que necesites para corregir los problemas específicos de tu imagen. Conviene recortar o retocar cualquier área de la imagen que lo necesite antes de comenzar con las correcciones de color y tono.



Vista Píxeles

La vista Píxeles te permite crear dibujos en unidades de píxel reales, para proporcionar así una representación precisa de la apariencia que tendrá el diseño en Web. El modo de vista Píxeles, disponible en el menú Ver, te ayuda a alinear objetos de forma más exacta.



 Haz clic en **Ver > Píxeles**.

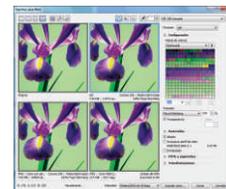
 Selecciona la herramienta **Elipse** y arrastra para crear una elipse.

 Aplica un relleno de color uniforme.

 En el cuadro de lista **Niveles de zoom** de la barra de propiedades, elige **800%**.

Cuadro de diálogo Exportar para Web

El cuadro de diálogo Exportar para Web proporciona un punto de acceso único para los controles de exportación más utilizados, lo que elimina la necesidad de abrir otros cuadros de diálogo durante la preparación de un archivo para su exportación. También te permite comparar resultados de varias configuraciones de filtros antes de decidirte definitivamente por un formato de salida. Así te resultará más fácil obtener el resultado deseado. Por



otro lado, podrás especificar transparencias de objeto y colores mate para bordes alisados, todo ello con previsualización en tiempo real.

Ventana acoplable Administrador de paletas de colores

La ventana acoplable Administrador de paletas de colores incluye perfiles de PANTONE®, como el sistema PANTONE® Goe™ y la paleta Fashion+Home. El Administrador de paletas de colores hace que resulte mucho más fácil crear, organizar y mostrar u ocultar tanto paletas de colores predeterminadas como personalizadas. Puedes crear paletas RGB diseñadas para Web o paletas CMYK diseñadas para impresión. Para obtener una coherencia de colores óptima en otras aplicaciones, también puedes añadir paletas de colores de otros fabricantes.

Administración de colores global

En CoreDRAW, el cuadro de diálogo Configuración de administración de colores predeterminados te permite definir perfiles de color, políticas y efectos de representación predeterminados para cada aplicación. Este enfoque te permite obtener fácilmente una representación precisa de los colores y proporciona además un mayor control a los usuarios más avanzados.



Configuración de color del documento

El cuadro de diálogo Configuración de color del documento te permite ajustar las opciones de configuración de color que se apliquen sólo al documento actual. Estas opciones de configuración específicas del documento sustituyen a la configuración predeterminada de la aplicación mientras estás trabajando en ese archivo.

Corel® PowerTRACE™ X6

Puedes vectorizar una imagen en un solo paso mediante el comando **Vectorización rápida**. También puedes elegir un método de vectorización y estilo preestablecido adecuados y, a continuación, usar los controles de PowerTRACE para previsualizar y ajustar el resultado vectorizado.

CoreDRAW X6 proporciona dos métodos de vectorización de mapas de bits: **Vectorización por línea centrada** y **Vectorización por contorno**. La vectorización por línea centrada produce curvas o trazos más precisos para la vectorización de ilustraciones técnicas, dibujos lineales o firmas. La mejora del control del suavizado, color y esquinas te ayudará a optimizar el resultado vectorizado. La vectorización por contorno resulta más adecuada para crear objetos vectoriales a partir de la imagen de mapa de bits que se vectoriza.

 Para vectorizar un mapa de bits, haz clic para seleccionarlo y, a continuación, haz clic en **Vectorizar mapa de bits** en la barra de propiedades.

Accesos directos del teclado

Archivo

Abrir	Ctrl+O
Guardar	Ctrl+S
Documento nuevo	Ctrl+N
Importar	Ctrl+I
Exportar	Ctrl+E
Imprimir	Ctrl+P

Texto

Alinear con línea de base	Alt+F12
Texto con marcas	Ctrl+M
Convertir texto	Ctrl+F8
Editar texto	Ctrl+Mayús+T
Propiedades del texto	Ctrl+T
Capitular	Ctrl+Mayús+D

Editar

Copiar	Ctrl+C
Cortar	Ctrl+X
Eliminar	Eliminar
Duplicar	Ctrl+D
Pegar	Ctrl+V
Rehacer	Ctrl+Mayús+Z
Repetir	Ctrl+R
Paso y repetición	Ctrl+Mayús+D
Deshacer	Ctrl+Z

Ver

Actualizar ventana	Ctrl+W
Vista previa a pantalla completa	F9
Alternar visualización	Mayús+F9

Caja de herramientas

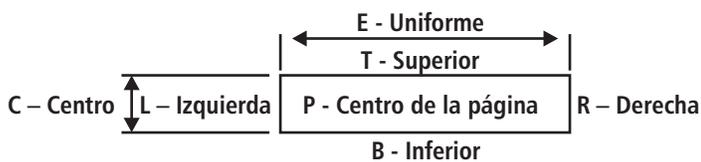
Estado de selección	Ctrl+Barra espaciadora
Mano	Alt+ Flecha
Acercar	F2
Alejar	F3
Aumentar/Reducir a:	
Todos los objetos	F4
Página	Mayús+F4
Selección	Mayús+F2
Herramienta Forma	F10
Herramienta Mano alzada	F5
Herramienta Rectángulo	F6
Herramienta Elipse	F7
Herramienta Polígono	Y
Herramienta de texto	F8

Organizar seleccionados

Agrupar	Ctrl+G
Desagrupar	Ctrl+U
Descombinar	Ctrl+K
Combinar	Ctrl+L
Convertir a curvas	Ctrl+Q
Ordenar:	
Retroceder una	Ctrl+AvPág
Avanzar una	Ctrl+RePág
Hacia atrás de la capa	Mayús+AvPág
Hacia delante de la capa	Mayús+RePág

Para ver todas las teclas de acceso directo, selecciona:
Herramientas ▶ Opciones ▶ Comandos ▶
Teclas de acceso directo ▶ Ver todas

Accesos directos de teclado de alineación



Teclas de función

	F1 Ayuda	F2 Aumentar la imagen	F3 Alejar	F4 Zoom sobre todos los objetos
MAYÚS+		Zoom sobre la selección	Cambiar mayúsculas/minúsculas	Zoom sobre la página
CTRL+		Ver ventana acoplabla		
ALT+		Ventana acoplabla Lente		Salir
	F5 Herramienta Mano alzada	F6 Rectángulo	F7 Elipse	F8 Texto
MAYÚS+				
CTRL+	Estilos de objetos	Estilos de color	Ventana acoplabla Envoltura	Convertir texto
ALT+			Posición	Girar
	F9 Pantalla completa	F10 Forma	F11 Relleno degradado	F12 Pluma del contorno
MAYÚS+	Alternar vista		Relleno uniforme	Color del contorno
CTRL+	Ventana acoplabla Silueta	Opciones de texto	Símbolos	Corrector ortográfico
ALT+	Escalar y reflejar	Tamaño		Alinear con línea de base



Corel Corporation
 1600 Carling Ave.
 Ottawa, ON
 Canadá K1Z 8R7

Corel UK Limited
 Sapphire Court
 Bell Street
 Maidenhead
 Berkshire SL6 1BU
 Reino Unido

Corel TW Corp.
 7F No. 399, Rueiguang Rd,
 Neihu District, Taipei City
 114, Taiwan