

Unidad Didáctica 9

**Texto artístico
y texto de párrafo**

Contenido

1. Texto artístico y texto de párrafo
2. Los atributos del texto: el cuadro de diálogo formato del texto
3. Marcos de texto
4. Estilos
5. Operaciones avanzadas con el texto
6. Identificación de fuentes

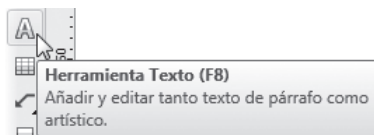
1. Texto artístico y texto de párrafo

Hasta este momento hemos estudiado el diseño de formas, cómo manipularlas y darles color. Es muy probable que una ilustración deba contener algún texto, por este motivo, en el presente y en el próximo tema trataremos de ver cómo se puede introducir texto en CorelDraw. Aunque CorelDraw no es procesador de textos, si que nos permite introducir objetos de texto para satisfacer estas necesidades.

En CorelDraw es posible crear dos clases de texto: **Artístico** y texto de Párrafo. El primero se utiliza para crear rótulos de encabezados, logotipos, etiquetas o cualquier otro texto que normalmente no se distribuye en párrafos. Por otro lado, el texto de Párrafo como su nombre indica, se utiliza para las columnas de texto del cuerpo como se puede ver en la figura siguiente.



Tanto uno como otro pueden ser formateados, pero antes vamos a ver cómo se edita y las primeras modificaciones que podemos aplicar sobre ellos. Para crear un objeto de texto, ya sea del tipo que sea, debemos seleccionar la herramienta **Texto** de la Caja de herramientas o bien pulsar la tecla **[F8]**. No obstante dependiendo del uso que le demos crearemos un texto artístico o bien un texto de párrafo.



Una vez tengamos seleccionada esta herramienta, si hacemos clic sobre el área de trabajo, nos aparecerá un cursor en forma de “I” indicándonos que podemos empezar a introducir caracteres, siendo este texto **Artístico**. Si en lugar de hacer clic, pulsamos el botón izquierdo del ratón y arrastramos, observará que estará definiendo un marco en el que podrá introducir texto, en este caso de tipo **Párrafo**.

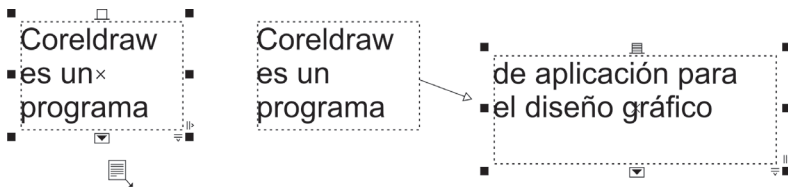
Con el texto artístico podrá introducir saltos de línea pulsando la tecla **[ENTER]**. Además de esto, en el caso el texto de Párrafo irá adaptándose a la anchura del marco definido, así que el cursor pasará a la siguiente línea cuando llegue al final de la anterior. En cualquier caso, las líneas de texto se partirán por el lado derecho del cuadro de forma predeterminada.

Cuando termine de escribir, puede seleccionar la herramienta selección de forma rápida mediante la combinación de teclas **[CTRL+ESPACIO]**. El objeto de texto se podrá manipular como cualquier otro objeto de CorelDraw, así que se pueden aplicar rellenos, girar, etc. Sin embargo existen propiedades que son comunes tanto para el texto de párrafo como para el texto artístico, como el tipo de letra, alineación, espaciado, y otras que no lo son, por lo que podemos encontrar propiedades específicas para los párrafos y propiedades específicas para los textos artísticos.

COREL DRAW

Los objetos de texto se pueden trasladar con la herramienta selección. Si usamos los tiradores de selección para escalar un objeto de texto, en el caso de texto artístico modificaremos el tamaño de las letras, mientras que si el texto es de párrafo, los tiradores modificarán el tamaño del marco, con lo que el texto se redistribuirá para adaptarse a la anchura del marco.

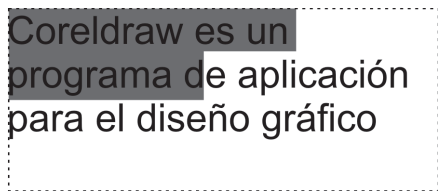
Si las dimensiones de un marco es tal que el texto de párrafo no cabe en él, el tirador central del borde inferior tendrá forma de flecha indicándonos esta situación. El texto de párrafo puede estar distribuido en varios marcos, por ejemplo imagine que está escribiendo texto en una página y llega al final de la misma, con lo que debería seguir en la página siguiente. Para hacer esto no es necesario que cree otro objeto de texto en la segunda página, lo único que deberá hacer es clic sobre el control antes mencionado y luego hacer clic en la siguiente página. En este momento aparecerá en esta segunda página el texto que permanecía oculto en la página anterior, como puede ver en la siguiente figura.



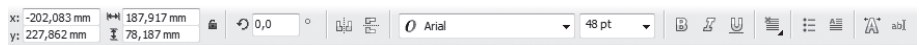
Se puede seleccionar parte del texto con el ratón, para ello, debemos editarlo con la herramienta **Texto** o bien haciendo simplemente doble clic con la herramienta **Selección** sobre él, aunque también podemos usar un cuadro de diálogo de edición. Una vez editado, arrastraremos el puntero del ratón sobre las palabras para seleccionarlas.

De esta forma, podemos dar formato sólo a parte del texto. Un trozo de texto seleccionado es posible moverlo de una forma muy simple, bastará con hacer

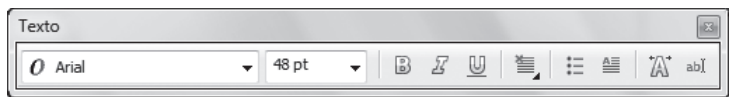
clic sobre dicho texto seleccionado y arrastrarlo hasta el punto deseado dentro del propio objeto.



CorelDraw nos suministra una abundante gama de controles para aplicar formato al texto. La forma más frecuente para hacer esto es mediante la barra **Propiedades**, en la que encontraremos las opciones generales de texto.



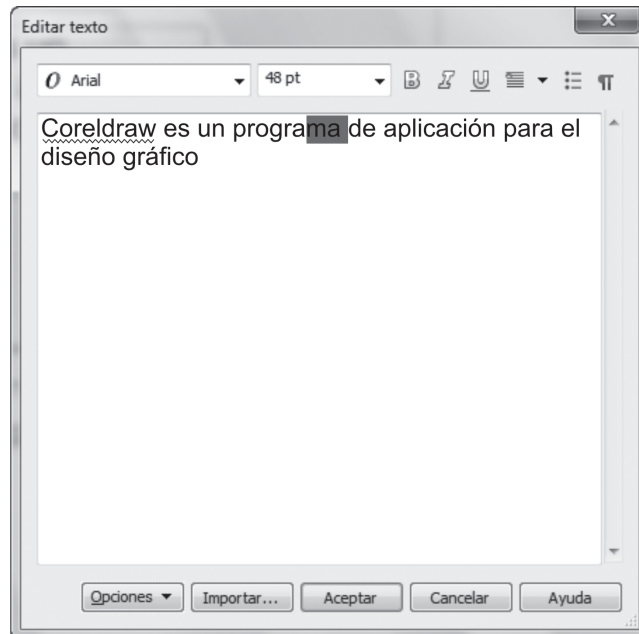
Además de la barra **Propiedades**, CorelDraw nos ofrece otra barra de herramientas específica para el texto, nos referimos a la barra de herramientas **Texto** que se muestra abajo. Esta barra no está visible, por lo que deberá activarla para poder usarla.



La mayoría de los controles de esta barra también son iguales a los que podemos encontrar en la barra Propiedades, así que con la práctica será usted mismo el que decida cuál usar en cada momento. En cualquier caso los controles que hay en estas barras de herramientas permiten seleccionar una fuente, su tamaño y estilo (cursiva, negrita y demás), un tipo de alineación (iz-

quierda, derecha, centrado), aplicar sangrías, e incluso nos permiten acceder a los cuadros de diálogo **Editar texto y Formato de texto**. En definitiva CorelDraw nos ofrece las opciones de formato para el texto que podemos encontrar en cualquier procesador de textos.

Como hemos dicho, el cuadro de diálogo **Editar texto** se activa pulsando el botón correspondiente de la barra Propiedades, aunque puede activarla también usando el método abreviado **[Ctrl+Mayúscula+T]**. Esta ventana se utiliza cuando se tiene que introducir una gran cantidad de texto, tanto para texto artístico como para texto de Párrafo. Véase el aspecto que presenta en la ilustración siguiente.



En esta ventana aparece todo el texto del objeto (si tenemos varios marcos de texto de Párrafo vinculados, se verá todo el texto). Aquí podemos editar el texto y darle el formato deseado. En la parte superior tenemos controles para elegir la fuente, tamaño, alineación. El último botón se utiliza para ver los caracteres no imprimibles.

Nos permite además acceder al cuadro de diálogo **Formato de texto** mediante el botón con el mismo nombre que estudiaremos en el siguiente párrafo.

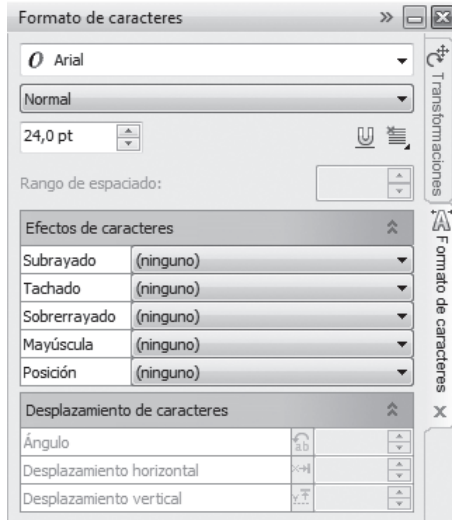
Debajo de este botón encontramos el botón **Importar** con el que será posible importar un archivo de texto en cualquiera de los formatos que admite CorelDraw.

2. Los atributos del texto: el cuadro de diálogo formato del texto

Mediante las barras de herramientas podemos aplicar formato al texto, pero para acceder realmente a todas las posibilidades de formato, deberemos trabajar con el cuadro de diálogo **Formato de carácter y formato de párrafo**. En las barras de herramientas disponemos de un botón para abrir este cuadro de diálogo, aunque también podemos usar el método abreviado **[CTRL+T]** para abrir el **Formato de carácter** una vez el objeto está seleccionado.

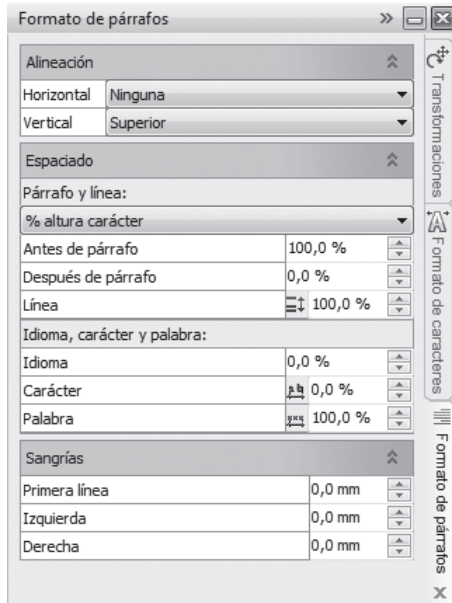
Dependiendo del tipo de objeto de texto que seleccionemos, estas ventanas contendrán más o menos opciones. Si el objeto es de texto artístico, este cuadro tendrá sólo tres opciones: **Fuentes**, **Alineación** y **Espacio**. En cambio si el texto es de Párrafo, tendrá además de éstas, otras tres opciones: **Fuente**, **Alinear**, **Espacio**, **Tabuladores**, **Marcos y columnas** y **Efectos**. Las opciones **Tabuladores** y **columnas** se encontrarían en la opción de menú texto.

La ficha **Fuente** nos permite elegir un tipo de letra, el tamaño de la misma y el estilo. En la parte inferior tenemos una serie de listas desplegadas con las que elegiremos el estilo de línea (para subrayado, tachado, etc.), letras mayúsculas o versalitas, y el espacio entre ellas (**Rango de espaciado manual**).



Para que esta opción esté habilitada, debemos seleccionar algo de texto.

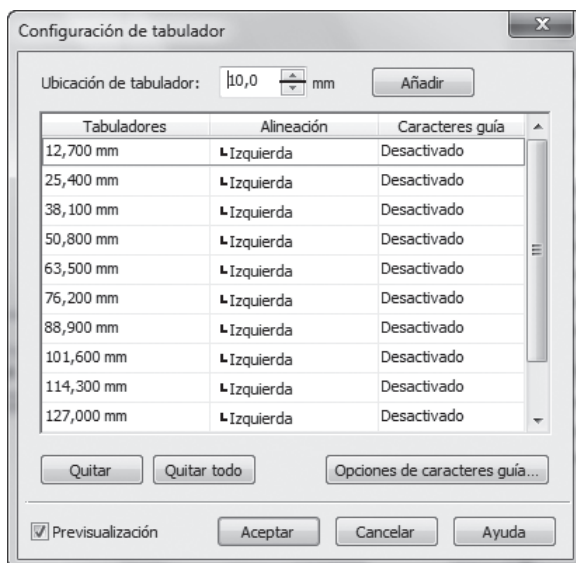
Con la segunda opción que se encuentra en el **Formato párrafo** del menú texto: **Alinear**, fijaremos la alineación del texto (derecha, centro, izquierda, justificar completamente, Forzar justificación).



También podremos establecer sangrías (izquierda, derecha, y de primera línea). El grupo de opciones **Desplazamiento de caracteres** nos permite mover los caracteres seleccionados horizontalmente y/o verticalmente, así como rotarlos un determinado ángulo de giro.

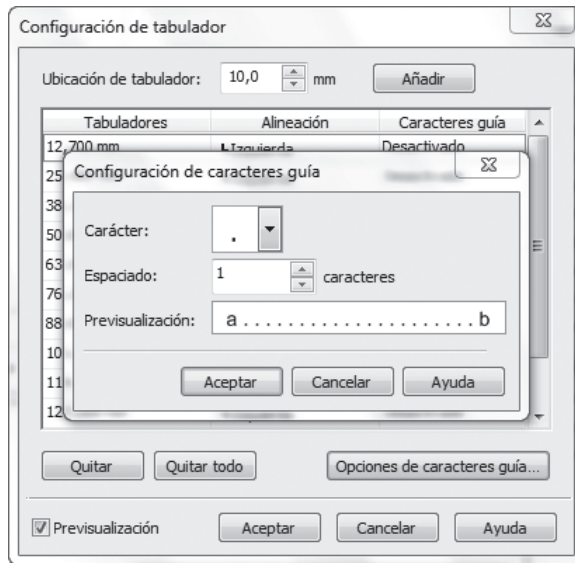
La siguiente opción **Espacio** también se encuentra en formato de párrafo, está compuesta por cuatro grupos de opciones. El primero (**Carácter**) nos permite establecer la separación entre caracteres, entre palabras y entre líneas de texto dentro del mismo párrafo. Además con el grupo de opciones **Párrafo** podremos establecer la separación entre párrafos de texto. Un párrafo es un bloque de texto que termina en un salto de línea.

Otra opción que podemos usar es **Tabular**. Esta opción se encuentra en el menú texto. Como su nombre indica en esta ficha podremos establecer o borrar tabulaciones. Por defecto las tabulaciones están alineadas a la izquierda y distribuidas uniformemente a 12,7 mm. En cualquier momento podremos eliminar alguna de ellas o modificar sus parámetros. Para hacer esto último haga clic en el campo e introduzca un nuevo valor de posición y/o de alineación.



Para cambiar de alineación seleccione una de ellas (izquierda, derecha, centro o decimal). La alineación indica la forma en que se alineará el texto con respecto a ese tabulador. La tabulación decimal se utiliza para alinear los números con decimales por el punto decimal.

Si deseamos que el tabulador tenga un **carácter de guía**, seleccione la casilla caracteres guía, y utilice la sección **Activa** para establecer el carácter de guía. Puede introducir el carácter deseado directamente o bien el código asociado. En la parte inferior verá un botón que pone opciones de caracteres guía ahí puede ver una previsualización del tabulador con ese carácter guía.



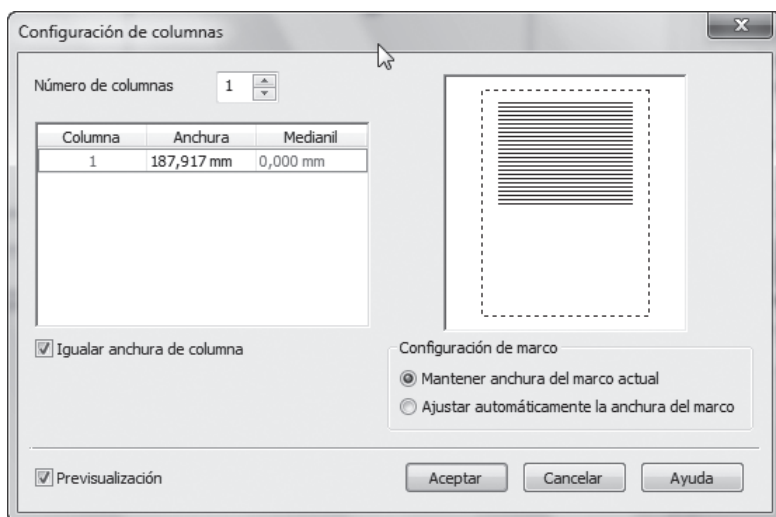
De esta forma puede modificar los tabuladores predeterminados, aunque puede usar el botón **Añadir** para agregar una al final de esta lista con otros parámetros.

En cualquier caso puede eliminar un tabulador con el botón **Quitar**, aunque para ello debe seleccionarlo previamente. Puede borrar todos los tabuladores de la lista con el botón **Quitar todo**.

Otra forma de establecer tabulaciones es empleando la regla que aparece encima del marco de texto de párrafo cuando es seleccionado con la herramienta Texto. Nos aparecerá una regla blanca incrustada en las reglas normales del documento, en las que se pueden ver los tabuladores, así que podemos arrastarlos por la regla o sacarlos de ella para borrarlos. Podrá añadir un nuevo tabulador haciendo simplemente clic sobre la regla y podrá seleccionar el tipo de alineación mediante el menú contextual.

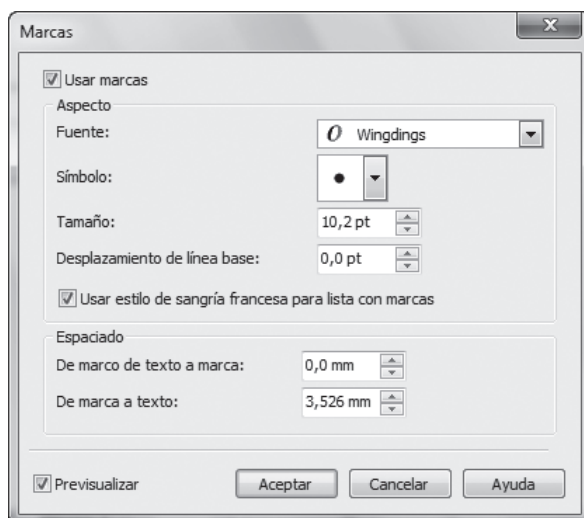


Con la opción **columnas** podremos dividir un marco de texto de párrafo en columnas. Para ello introduzca el número deseado en la caja **Número de columnas**. En el grupo de opciones **Anchura** de columna y medianil nos permite fijar la anchura de cada columna así como la separación entre ellas, aunque si la casilla de verificación **Igualar anchura de columna** está marcada, todas las columnas tendrán la misma anchura. Los botones de opción de la parte inferior establecen si la anchura del marco permanecerá constante independientemente de la anchura de las columnas, o si por el contrario se adaptará a ellas.



Terminamos nos encontramos con la opciones **Capitular** y **Marcas**. En ella podremos añadir marcas de símbolos para crear viñetas y letras capitulares. Para ello seleccionaremos primeramente la opción deseada en el menú texto. Luego sólo tiene que seleccionar el símbolo deseado en el apartado símbolo.

Podrá cambiar de fuente para ver otros símbolos, así como cambiar el tamaño del carácter y su posición respecto a la línea base. Dispone de dos estilos de marcas en la parte inferior (Con marca o Sangría francesa).



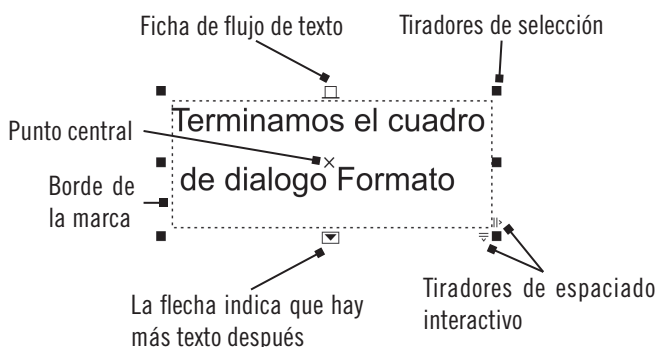
3. Marcos de texto

Ya vimos en el primer párrafo que el texto de párrafo está contenido en un marco, el cual podíamos redimensionar como con cualquier otro objeto. También comentamos la posibilidad de que el texto de párrafo estuviese distribuido en diferentes marcos. Aquí, vamos a ver más a fondo esta característica del texto de párrafo entre otras cosas.

Terminamos el cuadro de diálogo Formato de texto con la última ficha

Terminamos el cuadro de diálogo Formato de texto con

Además de los tiradores de selección, los marcos poseen otros cuatro controles; los denominados **Fichas de flujo de texto** y los **Tiradores de espaciado interactivo**, como puede ver indicados en la figura.



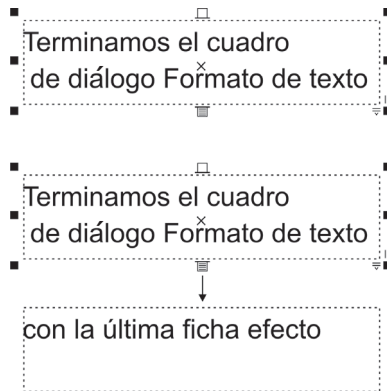
Los tiradores de espaciado interactivo se emplean para estirar el marco horizontal y verticalmente como los tiradores de selección, con la diferencia de que afectan también al espaciado horizontal entre caracteres, así como al interlineado respectivamente. Dicho de otra forma, estos controles hacen que cambie el tamaño del marco, pero no hace que vuelva a fluir el texto.

Las fichas de flujo de texto sirven para fijar la altura de los cuadros de texto, pero además nos permiten distribuir el texto en varios marcos vinculados, como comentamos anteriormente. Si la ficha de abajo contiene una flecha negra, significa que aún queda texto y va más allá del límite inferior del marco, que por las dimensiones del mismo queda oculto.

Podemos hacer que este texto oculto, aparezca en otro marco vinculado al actual, para ello haremos clic sobre la ficha inferior. En este momento nos apa-

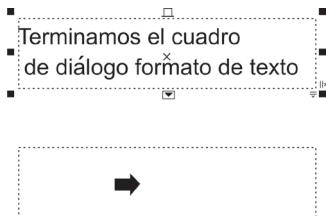
recerá el puntero del ratón con forma de párrafo con una flecha hacia abajo, indicando el sentido del flujo de texto.

Seguidamente, tan sólo deberemos hacer clic y arrastrar como lo haríamos con la herramienta Texto para crear un nuevo marco. Esto quiere decir que podemos continuar con el flujo de texto en otro lugar de la página o bien en otra página.



El resultado es dos o más marcos vinculados. Este estado lo podemos ver por la flecha de color azul que une a los marcos, y que nos indica el sentido del flujo como ha podido comprobar en la figura anterior.

CorelDraw va aún más allá con los marcos vinculados, ya que no es necesario que todo el texto esté originalmente contenido en un marco para que luego pueda ser distribuido por el documento. Nos referimos a que es posible vincular marcos ya existentes. Hacer esto es tan sencillo como hacer clic sobre una de las fichas del primer marco y a continuación hacer clic sobre el segundo. Cuando situemos el puntero sobre el segundo marco, nos aparecerá en forma de una flecha horizontal negra (selector de blanco) como se muestra en la figura.



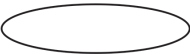
Si elimina algún cuadro vinculado, no habrá perdido el texto que contenía, ya que habrá pasado a algún otro a los que estaba conectado.

Ajuste de texto a objetos

Ya conoce la forma de introducir texto, pero es muy probable que tenga usted en la misma página tanto texto como imágenes. Usted puede hacer que el texto de Párrafo se adapte a la forma o marco de cualquier objeto gráfico. Para esta función hacemos clic con el botón derecho en el objeto y seleccionamos en el menú desplegable la opción **Ajustar texto de párrafo**.

También podemos cambiarlo en las propiedades de objeto, en la opción general nos encontramos con **ajustar texto de párrafo** y en la lista desplegable seleccionamos la opción que más nos convenga.

Tiene dos grupos de estilos; **Silueta** y **Cuadrado**. Con el primero conseguirá que el texto se adapte según la forma del objeto, mientras que con el segundo el texto se distribuirá según el cuadrado de selección. Utilice la primera opción **Ninguno** para borrar un estilo, y la sección **Desplazar texto** para fijar la cantidad de espacio que media entre el texto y el objeto.

El resultado es dos o más marcas vinculados. Este estado lo podemos ver por la  flecha de color azul que une a los marcos y que nos indica el sentido del flujo como ha podido comprobar en la figura anterior.

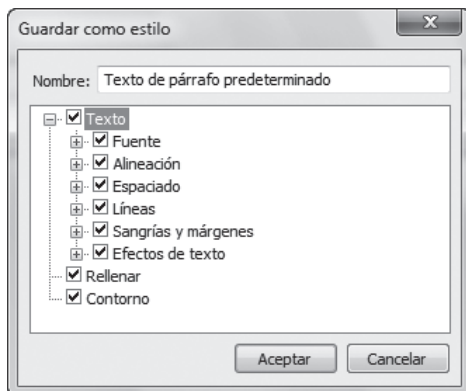
4. Estilos

Los estilos son muy útiles para guardar todos los atributos de formato de un texto **Artístico** o de **Párrafo** bajo un mismo nombre. Suponga que ha empleado cierto tiempo retocando un texto hasta dejarlo a su gusto. Por esta razón quizás merezca la pena guardar todos estos atributos como un estilo que lo identifique, de manera que en el futuro, nos permita aplicar todos esos atributos a otros objetos de texto de un solo paso.

El uso de estilos nos asegura una consistencia a lo largo de todo el documento. Además de esto, trabajar con estilos presenta otra ventaja muy importante. Cuando un texto tiene asignado un estilo, en cualquier momento podrá cambiar el formato de todo el texto de un plumazo, ya que bastará con editar las propiedades de ese estilo y modificarlas. Esto quiere decir que no es necesario cambiar el formato párrafo a párrafo.

Para guardar los atributos de un texto, bastará con desplegar el menú contextual de ese objeto mediante la herramienta **Selección**, y la opción **Guardar propiedades de estilo** del submenú **Estilos**.

Una vez seleccionada esta opción nos aparecerá un cuadro de diálogo como el que se ve en la figura, en el que tendrá que dar un nombre al nuevo estilo y pulsar el botón **Aceptar**.

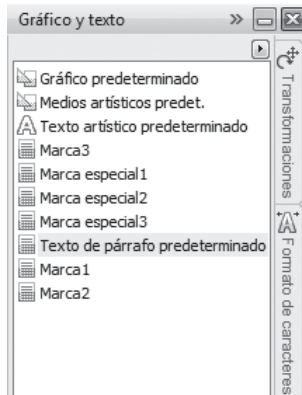


Una vez tengamos un estilo guardado, éste se guardará con el documento y podrá ser aplicado a cualquier otro texto en cualquier momento. El proceso es análogo, deberíamos desplegar el menú contextual del objeto de texto, abrir a su vez el submenú **Estilos**, y seleccionar uno de los estilos del submenú **Aplicar**. Aquí se encuentran todos los estilos disponibles, tanto los definidos por usted como los definidos de forma predeterminada.

También puede usar la última opción **Más estilos...** para ver listados todos los estilos en una pequeña ventana, donde sólo debe seleccionar uno y pulsar el botón **Aceptar**.

La ventana acoplable estilos de gráfico y texto

Otro método para trabajar con estilos, es empleando la ventana **Estilos de Gráfico y Texto**. Para mostrar esta ventana puede usar el submenú **Ventanas acoplables** del menú **Ventana**, o bien usando el método abreviado **[CTRL+F5]**. Como puede ver en la siguiente figura, la ventana acoplable muestra todos los estilos de texto y de gráfico.

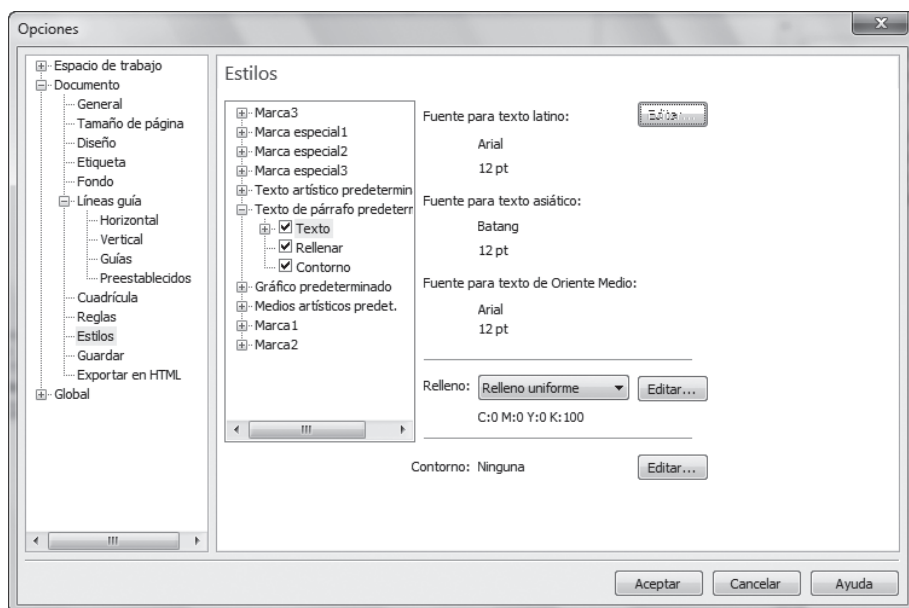


Podemos ver a simple vista de qué clase de estilo se trata, ya que cada uno de ellos tiene un icono distinto. Así, los estilos de párrafo están representados por un icono de párrafo, mientras que los estilos de texto Artístico están representados por una pequeña **A**. Para aplicar un estilo a un objeto mediante esta ventana, tendremos que seleccionarlo con la herramienta Selección primeramente, y después haremos clic con el botón derecho del ratón. En este momento, bastará con seleccionar la opción **Aplicar estilo**. Alternativamente, puede hacer doble clic sobre el estilo o bien arrastrar el icono del mismo hasta el objeto para aplicárselo.

De la misma forma, usted podrá guardar los atributos de un objeto como un estilo arrastrando dicho objeto hasta la ventana acoplable que nos ocupa. No obstante CorelDraw le asignará el nombre **Nuevo texto artístico [x]** o **Nuevo texto de párrafo [x]** (dependiendo del tipo de objeto de texto), donde **x** es el número de orden del estilo creado. Por este motivo usted deberá cambiar el nombre del mismo mediante el comando **Cambiar nombre** del menú contextual.

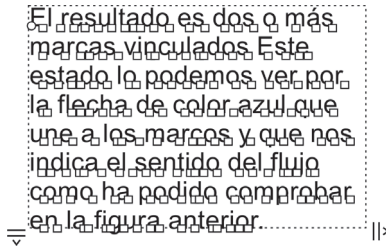
Para terminar con los estilos, nos queda por ver cómo modificar un estilo. Para ello elegiremos la opción **Propiedades** del menú contextual de ese estilo.

Si se da cuenta, la ventana que nos aparece no es más que la ventana **Opciones** en la sección **Estilos**. Desde aquí accederemos a los cuadros de diálogo correspondientes para modificar el formato de texto, el relleno y contorno para un estilo, mediante los botones de la parte derecha.



5. Operaciones avanzadas con el texto

Todas las transformaciones que hemos visto hasta ahora sobre los textos lo hemos hecho mencionando la herramienta **Selección** o **Texto**, pero también es posible emplear la herramienta **Forma** para manipular un objeto de texto. Al seleccionar con la herramienta **Forma** un objeto de texto (ya sea artístico o de párrafo), podremos girar y aplicar propiedades de relleno y de contorno a caracteres individuales, así como cambiar la fuente, el estilo, y el tamaño de los caracteres. No obstante, esto último lo puede hacer también con la herramienta **Texto**.



En la figura de arriba puede ver los controles que nos aparecen cuando seleccionamos un objeto de texto con la herramienta **Forma**. Observe que cada letra posee un tirador de control en la parte inferior izquierda, éstos nos servirán para seleccionar cada una de ellas. Además en las esquinas inferiores nos aparecen dos controles cuya función es parecida a la de los tiradores de espacio interactivo que vimos en los textos de Párrafo, ya que nos permiten ajustar el espaciado entre caracteres e interlineado.

Hasta que no seleccionemos uno de los caracteres mediante su tirador, la barra **Propiedades** no nos ofrecerá todas sus funciones. Puede hacer un selección múltiple con la **[Mayúscula]** o bien arrastrando con el ratón.

Una vez seleccionados los caracteres que deseemos modificar, usaremos uno de los controles de la barra Propiedades. Además de cambiar el tipo de letra, las cajas de texto **Desplazamiento horizontal/vertical** nos permiten mover los caracteres horizontal o verticalmente respecto a su posición normal. Así mismo, contamos con un control de rotación, el cual nos permite girar los caracteres con respecto al tirador de control.



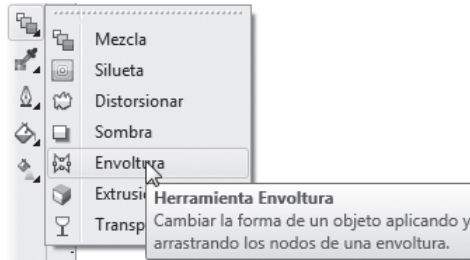
Los últimos cinco botones son funciones de formato de texto. De hecho mediante el penúltimo, podemos acceder al cuadro de diálogo Formato de caracteres. Todo lo visto en Temas anteriores en cuanto a relleno y contorno se puede aplicar al texto.

El efecto envoltura

Además de las transformaciones aplicadas con la herramienta forma, los objetos de CorelDraw admiten muchos efecto. El efecto envoltura es uno de ellos y le dedicaremos este subpárrafo a su estudio. Aunque este efecto se puede aplicar a los dos tipos de texto, el resultado conseguido es mucho más atractivo con el texto artístico.

El efecto **envoltura** consiste en convertir cualquier forma vectorial en una forma manejable, y hace alusión a una zona límite flexible que se le puede aplicar a dichos objetos.

Para aplicar el efecto envoltura a un texto, deberemos seleccionar primeramente la herramienta **Envoltura interactiva** que se encuentra en el menú desplegable **Herramienta interactiva** de la Caja de herramientas.



Una vez tengamos la herramienta activada, seleccionaremos el objeto de texto con ella. En este momento nos aparecerá una línea azul discontinua con ocho nodos en torno al objeto como se muestra en la siguiente ilustración.



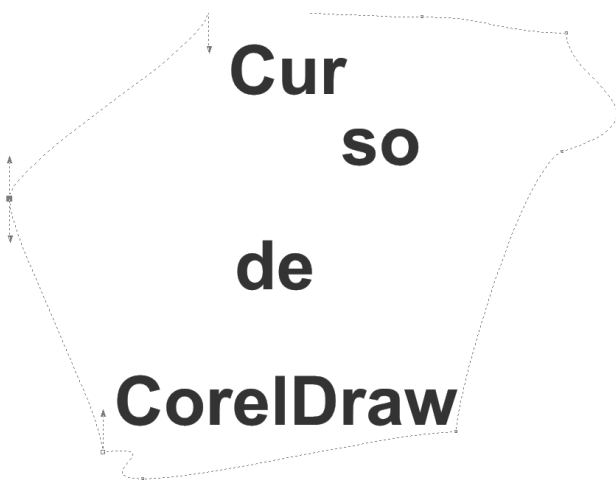
Entonces podrá editar los nodos de la envoltura del objeto como si de un trayecto se tratase, con la diferencia que no es preciso activar la herramienta Forma. De hecho la barra Propiedades nos ofrece botones para el control de nodos.



Mediante el uso de los nodos podrá deformar el contorno de un objeto de texto. Si aplica envoltura a un objeto de texto artístico, los caracteres se deformarán para adaptarse a la envoltura como puede ver en la siguiente figura.



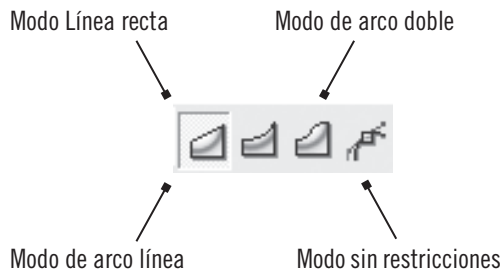
Si esto mismo lo hacemos con texto de párrafo el resultado será un flujo de texto que se adapta a la forma que la envuelve pero, en ningún caso se deforman los caracteres, como ocurría con el texto artístico. La figura que se muestra abajo es un texto de párrafo al cual se le ha aplicado una envoltura.



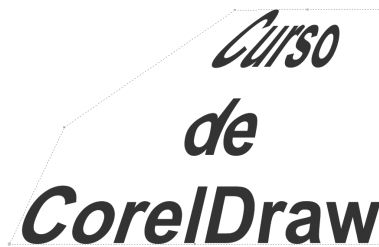
Modos de envoltura

Existen cuatro modos de alterar la forma de la envoltura de un objeto, cada uno de ellos le asigna unas propiedades a los nodos de la envoltura que cambian la deformación de ésta cuando los arrastramos.

Cada uno viene representado por un botón en la barra **Propiedades** como puede ver en la figura siguiente:



Con el modo **Línea recta** configura la envoltura como un trayecto de trazos rectos, es decir, como una curva de Bézier de nodos asimétricos y trazos rectos.



El modo **Arco único** convierte los nodos de las esquinas en asimétricos mientras que los laterales se convierten en nodos uniformes. Así, permite dar forma curva a los lados de la envoltura. Cuando se arrastra un nodo, la posición

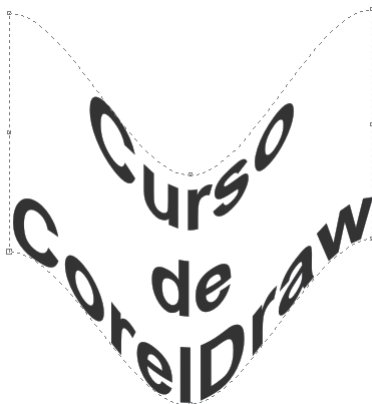
de los tiradores de las esquinas sigue la dirección de la acción de arrastre, como puede comprobar en la figura de abajo.



Sin embargo, el modo Arco doble aunque asigna el mismo tipo de nodo que el modo anterior a cada uno de los puntos, el resultado es distinto, ya que el comportamiento de los nodos también lo es. En este caso cuando arrastramos un nodo, los tiradores de curva de los nodos de las esquinas permanecen estacionarios respecto a la acción de arrastre. Observe la diferencia con el caso anterior en la figura siguiente.



Otro punto atractivo que nos ofrece cualquiera de los modos anteriores, es la posibilidad de deformar dos lados opuestos de la envoltura simultáneamente. Si arrastramos un nodo mientras pulsamos la tecla **[Ctrl]**, conseguiremos que la deformación realizada en ese nodo se refleje igualmente en el nodo del lado opuesto, es decir, se trata de una deformación concéntrica. En la figura de abajo se muestra un ejemplo en donde se ha arrastrado el nodo superior central hacia adentro.



Si en su lugar utilizamos la tecla **[Mayúscula]**, la deformación en el lado opuesto se reflejará, es decir, será la misma pero en el sentido opuesto, como puede ver en la siguiente figura.

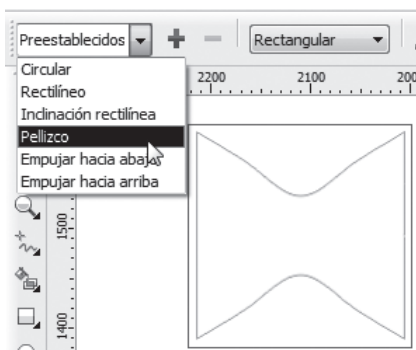


Si deseamos un retoque sin restricciones de la envoltura, el modo a seleccionar será **Sin restricciones** o **Libre**. Con este modo trataremos la envoltura como si de una curva de Bézier se tratara, hecho que se manifiesta mediante la activación de los botones de manipulación de nodos en la barra Propiedades.

Este es el único modo que le permite realizar una selección múltiple de nodos mediante la tecla **[Mayúscula]** o arrastrando con el ratón.

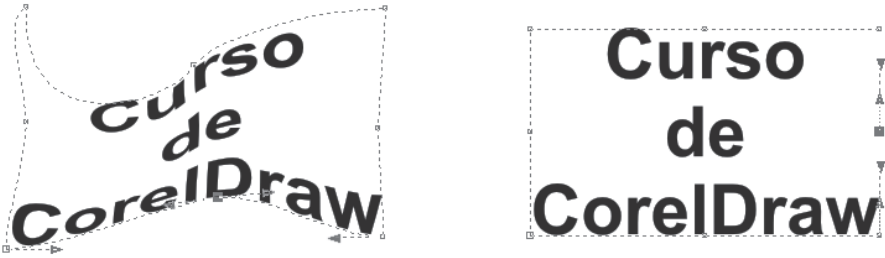
Añadir envolturas y modos de asignación

CorelDraw nos ofrece algunas formas predeterminadas de envoltura mediante la lista desplegable **Añadir preestablecido** de la barra Propiedades que se muestra a continuación.



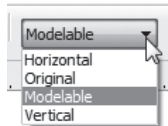
Usted podrá dar forma a la envoltura directamente con los nodos o bien elegir una de éstas, o si lo prefiere puede aplicar una forma preestablecida para luego retocarla a nivel de nodos.

Las deformaciones a la envoltura se pueden agregar una tras otra. Esto nos lo permiten los botones **Añadir nueva envoltura** y **Convertir a curvas**. En ambos casos, cuando activamos uno de estos botones, nos aparecerán de nuevo los ocho nodos en su forma original, esto es, formando un cuadrado, como si comenzáramos de nuevo, con la salvedad de que el objeto permanece con la deformación que tuviese.



La diferencia que estriba entre uno y otro de estos botones, es que el primero permite deshacer las envolturas que hemos ido añadiendo mediante el botón **Borrar envoltura**, mientras que si usamos el botón **Convertir a curvas**, no podremos deshacer ninguna de las deformaciones de envolturas añadidas anteriormente.

Los modos de asignación hacen referencia a la forma en que se hará corresponder la forma del objeto original con la forma de la envoltura. Existen cinco modos de asignación que podremos elegir mediante la lista desplegable de la barra **Propiedades**.



Por ejemplo el modo **Vertical** hace que las dimensiones verticales se vean menos afectadas por la deformación de la envoltura, así que la deformación afectará principalmente a las dimensiones horizontales. El modo **Horizontal** funciona de forma totalmente análoga, sin embargo los modos **Original** y **Modelable**, nos permiten una correspondencia por igual en ambas direcciones.

El modo **Texto** está disponible sólo con los objetos de texto de Párrafo, siendo éste el único modo accesible para estos tipos de objetos.

Texto artístico

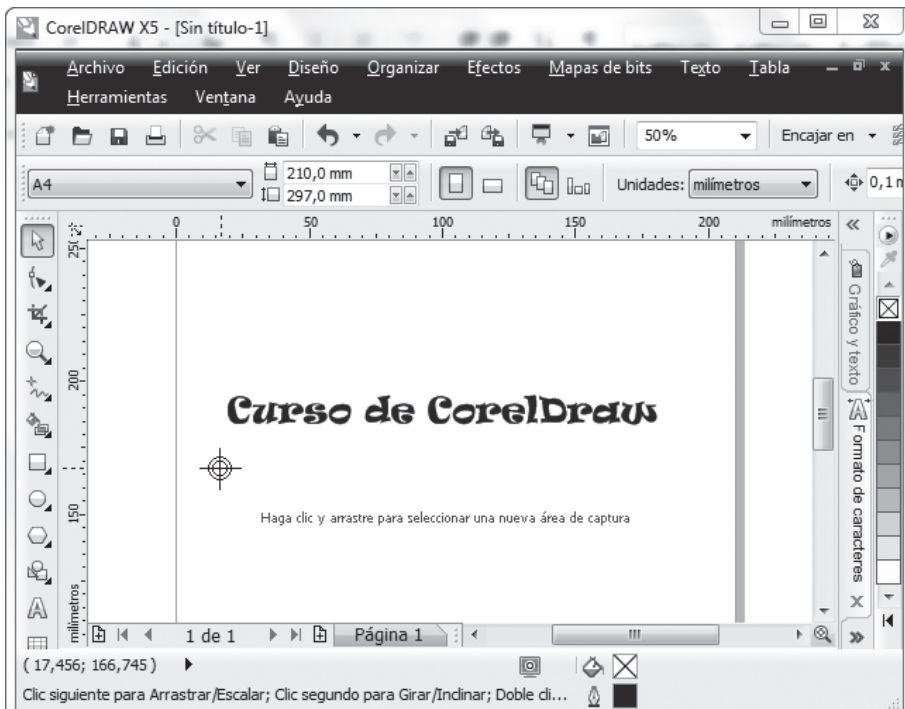
texto artístico

texto artístico

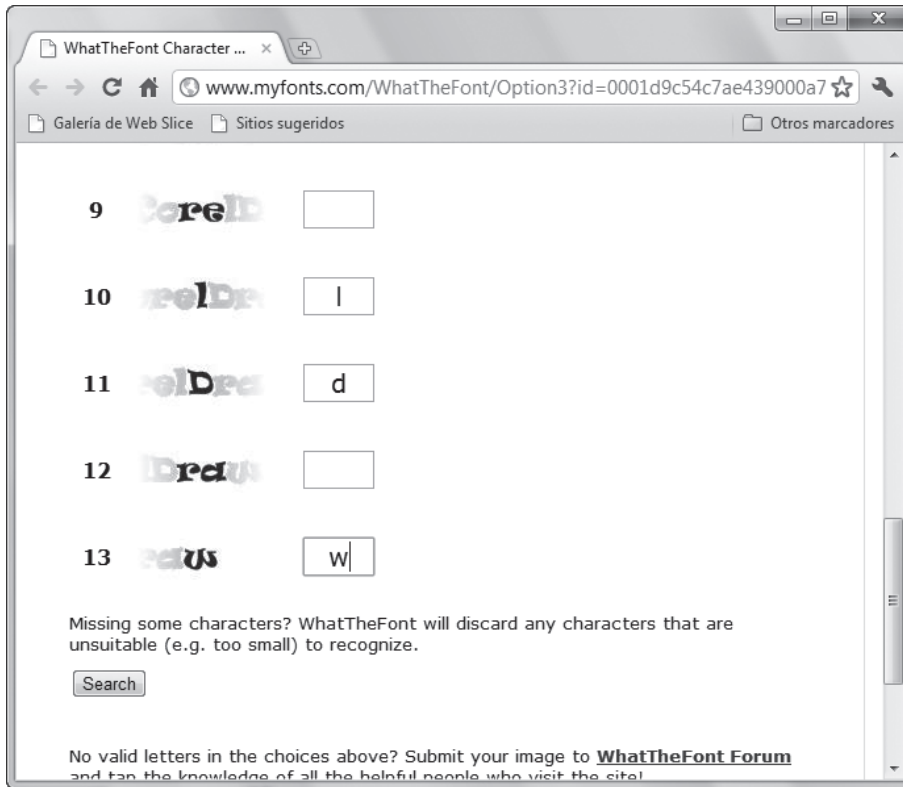
6. Identificación de fuentes

Coreldraw dispone de una herramienta, con la que puede identificar rápidamente la fuente en una obra mediante la captura de una muestra y su envío a la página **WhatTheFont** del sitio Web **MyFonts**.

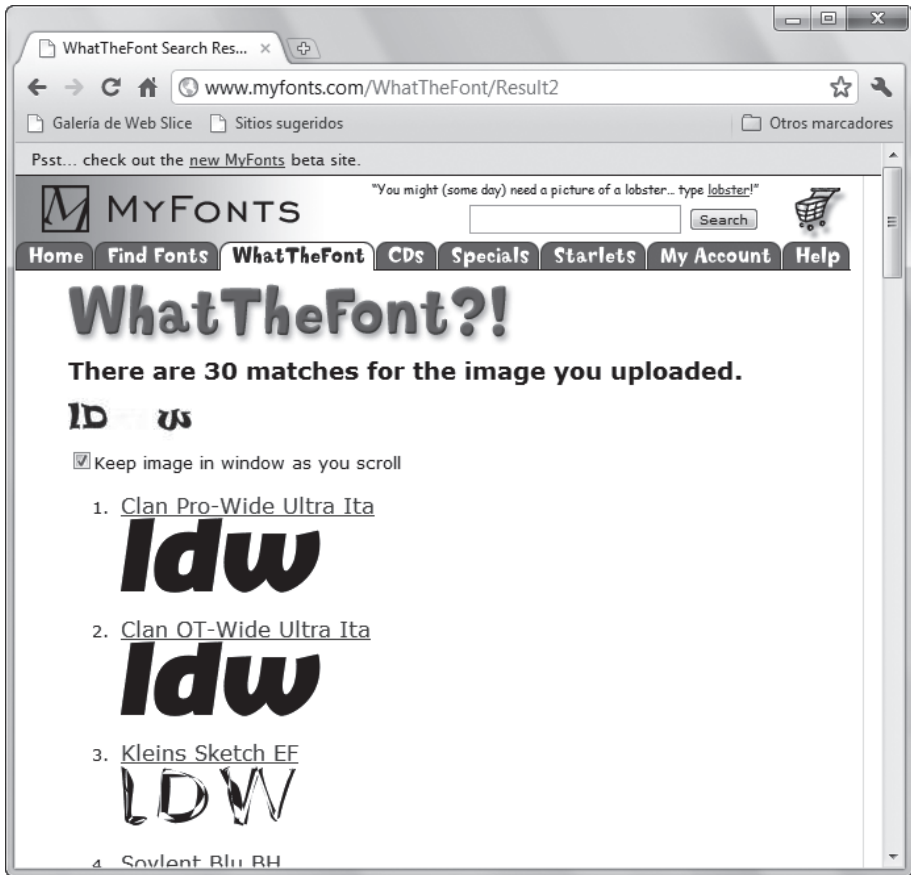
El proceso de identificación es muy simple, podemos tener un documento escaneado, una fotografía o una captura del texto que queremos identificar. En el menú Texto encontraremos la opción **WhatTheFont?** Una vez seleccionada la opción, el cursor cambiará de forma y deberemos arrastrarlo para crear un recuadro de selección alrededor de la fuente que desea identificar, y haremos clic dentro del área capturada o presionaremos la tecla **[Intro]** para completar la captura. Para cancelar la captura, presione **[Esc]**.



De esta forma, se abrirá una página web que hace un reconocimiento de la fuente, letra a letra. En este punto debemos pulsar el botón **Search** para que comience la búsqueda de la fuente.



La página nos mostrará varios resultados que más o menos concuerden con la fuente capturada.



Para una mayor precisión en la búsqueda, la altura de letra ideal es alrededor de 100 píxeles. Capture solo letras en mayúscula o en minúscula, en lugar de números o caracteres especiales. Asegúrese de que el texto capturado se encuentra en posición horizontal y que las letras no se encuentran una sobre otra.