

GUÍA BÁSICA DE USO DE LA HERRAMIENTA GRÁFICA CANVA

1	Introducción	2
1.1	Flujo de trabajo	3
1.2	Acceso a la herramienta	3
2	Funciones principales de la aplicación	5
2.1	Crear un nuevo diseño	5
2.2	Acceder a nuestros diseños	7
2.3	Opciones de nuestra marca	8
2.4	Explorar plantillas	9
2.5	Gestionar carpetas	10
2.6	Editar diseños	11
2.6.1	Acciones generales	13
2.6.1.1	Archivo	13
2.6.1.2	Deshacer y rehacer	13
2.6.1.3	Título del diseño	13
2.6.1.4	Descargar	14
2.6.2	Selección de imágenes	14
2.6.2.1	Buscador de imágenes	14
2.6.2.2	Subida de imágenes	16
2.6.2.3	Imágenes gratuitas dentro de elementos	16
2.6.3	Uso y edición de imágenes en diseños	17
2.6.4	Maquetas	22
2.6.5	Elementos funcionales	23
2.6.5.1	Cuadrículas	24
2.6.5.2	Marcos	26
2.6.6	Elementos gráficos	26
2.6.7	Texto	29
2.6.8	Fondos	30
2.6.9	Múltiples páginas en el diseño y zoom	31

1 Introducción

Canva es una herramienta web que permite realizar composiciones gráficas sencillas integrando imágenes, formas gráficas y texto con un interfaz de fácil uso.

Los diseños podrán realizarse partiendo de un lienzo en blanco o bien aprovechando diseños terminados que se podrán reaprovechar y sobre los que se podrán realizar todas las modificaciones y personalizaciones que se quieran.

Estas composiciones se almacenarán como diseños que podremos reeditar en cualquier momento.

Cada diseño podrá estar compuesto de varias páginas o diapositivas.

Dos sencillos ejemplos de muestra de lo que se puede realizar de manera sencilla con muy pocos clics de ratón con esta aplicación:



Cada diseño se puede realizar desde cero o por el contrario se puede utilizar una serie de plantillas y de elementos gráficos que ofrece la aplicación, que se podrán modificar totalmente a gusto del usuario, y que ahorrarán muchas horas de trabajo.

Una vez terminados los diseños podremos descargarlos en formato **PNG, JPG** e incluso en **PDF**.

Nuestros diseños serán almacenados en la nube y en cualquier momento podremos reutilizarlos para realizar nuevos diseños a partir de ellos.

Canva está disponible en dos versiones: una de pago con todas las funcionalidades y otra gratuita, con menos funcionalidades, pero suficientes como para sacarle partido a la herramienta. En este manual estudiaremos las funciones gratuitas de la aplicación.

1.1 Flujo de trabajo

La mecánica de uso de la aplicación es sencilla y los pasos generales que seguiremos para crear y, o modificar diseños serán en esencia los siguientes, aunque esta enumeración es totalmente flexible y reordenable:

- Autenticación
- Creación de un nuevo diseño/Edición de un diseño anterior nuestro/reedición de un diseño a partir de una plantilla.
- Seleccionar/editar maqueta.
- Editar imágenes.
- Editar elementos visuales.
- Editar textos.
- Editar fondo.

1.2 Acceso a la herramienta

La herramienta está disponible a través del navegador web en la siguiente dirección:

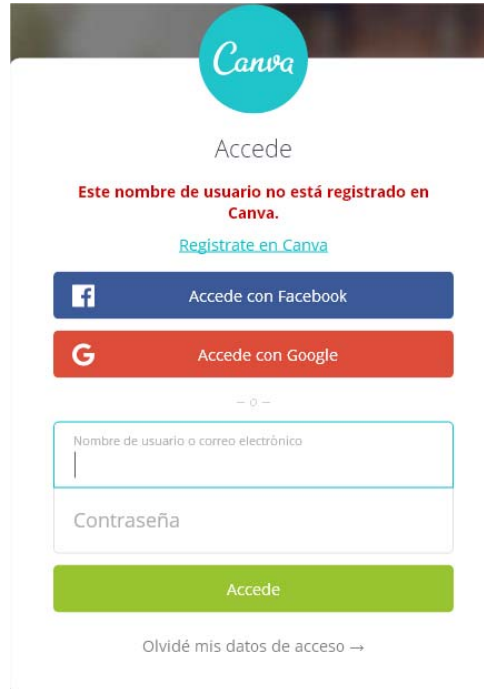
<https://www.canva.com/>

Una vez se accede a la web es necesario autenticarse y para ello es posible crear una cuenta Canva o utilizar una cuenta existente ya de Facebook o de Google.

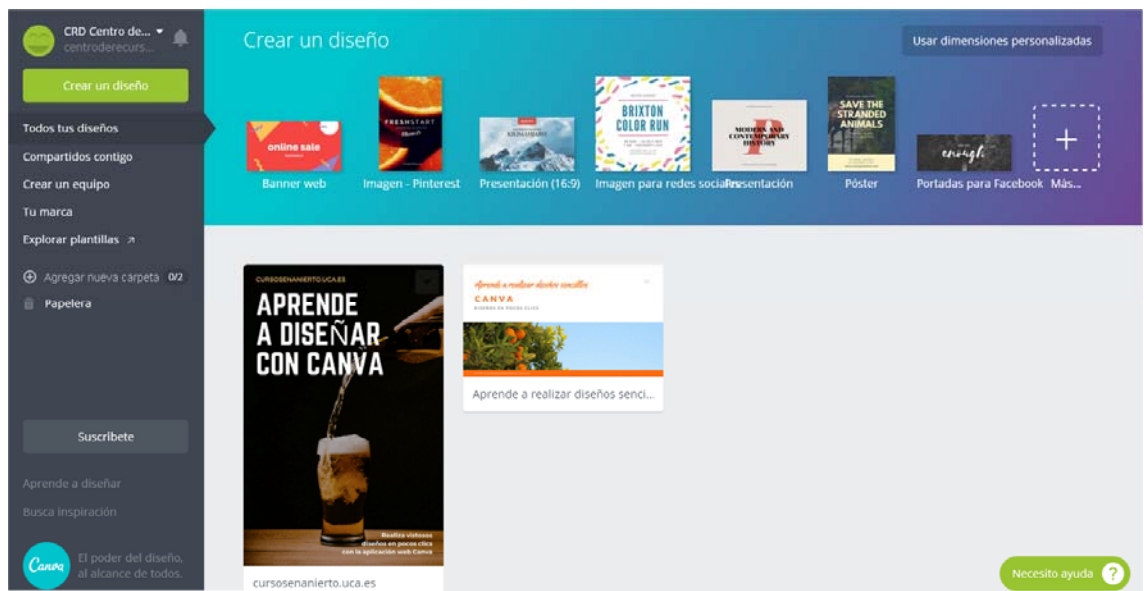
Para realizar la autenticación hay que hacer clic sobre el botón **Accede**:



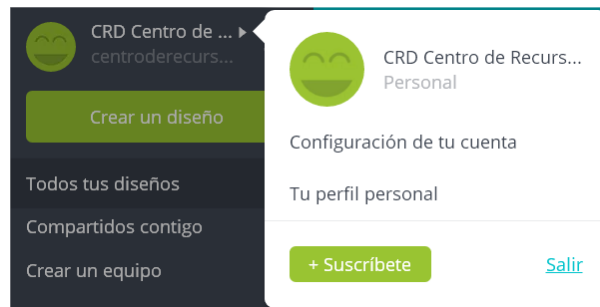
Y desde aquí seleccionaremos el tipo de usuario con el que nos vamos a autenticar: Canva, Facebook o Google, e introduciremos el nombre de usuario y contraseña.



Una vez autenticado el usuario accederemos a la siguiente pantalla y ya podemos empezar a trabajar con la aplicación:

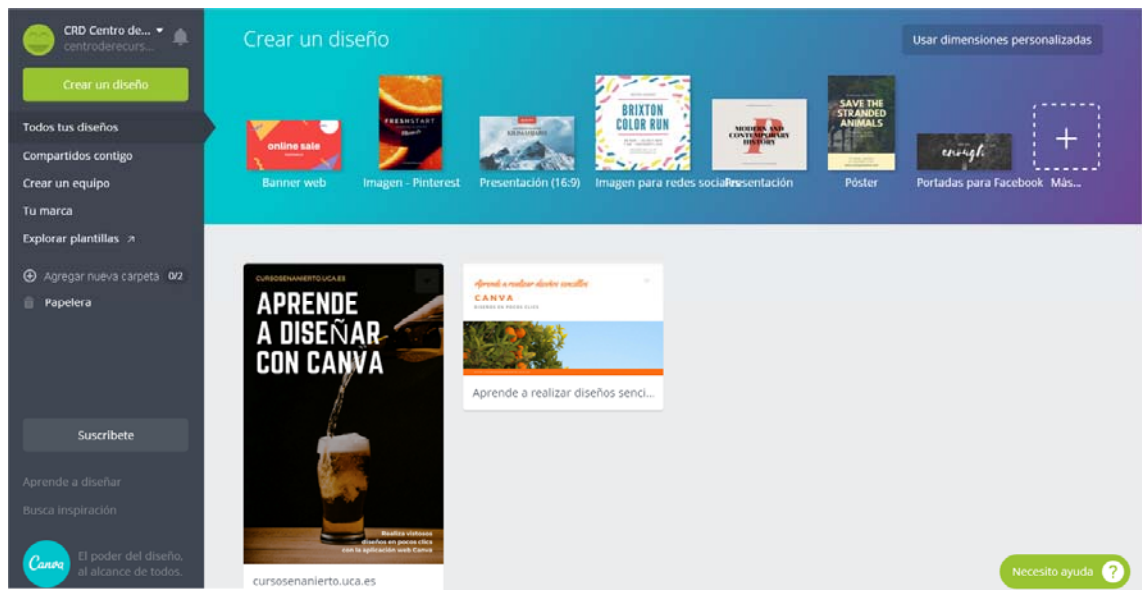


Para cerrar la sesión al finalizar hay que hacer clic sobre nuestro usuario y luego clic de nuevo en **Salir**:



2 Funciones principales de la aplicación

Una vez autenticados aparece la pantalla principal de la aplicación desde la que podremos realizar las siguientes acciones, de entre otras:



- Crear un nuevo diseño: plantillas preestablecidas o dimensiones personalizadas.
- Acceder a nuestros diseños.
- Opciones de nuestra marca.
- Explorar plantillas.
- Gestionar carpetas.
- Editar diseños.

2.1 Crear un nuevo diseño

Hay dos formas de crear un diseño nuevo:

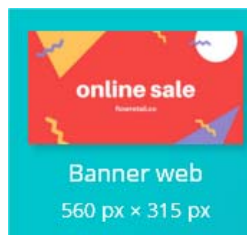
- Utilizando un diseño preestablecido.
- Crear un diseño con dimensiones personalizadas.

Para crear un diseño aprovechando diseño existente hay a nuestra disposición una serie de prediseños agrupados en diferentes conjuntos, dentro de la sección superior **Crear un diseño**:

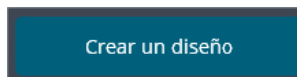


Haciendo clic sobre cualquiera de ellos se abrirá la ventana de edición del diseño y aparecerán una serie de plantillas que coincidirán en tamaño con el tipo de diseño seleccionado.

El tamaño de cada diseño de este tipo lo podemos consultar colocando el ratón encima de cualquiera de ellos:



Haciendo clic en **Más** o en el botón Crear un diseño accederemos a un conjunto aún mayor de elementos preestablecidos.



Al seleccionar estos diseños no lo haremos por su contenido gráfico, porque al crearlo se creará vacío, es decir en blanco, lo importante de estos conjuntos de diseños preestablecidos es que ya traen unas dimensiones predefinidas, y ese es el dato importante a la hora de seleccionar uno de estos diseños.

Es importante saber que en la versión gratuita no es posible cambiar un diseño de tamaño una vez que se está editando, así que o elegimos un diseño predefinido comprobando primero que el tamaño sea adecuado, o creamos un diseño nuevo especificando sus dimensiones, pero hay que tener claro que más adelante no vamos a poder reajustar las dimensiones.

En el caso que ninguno de los diseños preestablecidos sea de nuestro agrado, y más concretamente cuando ninguno tenga las dimensiones que necesitamos será el momento de crear un diseño nuevo con dimensiones personalizadas.

Para hacerlo haremos clic encima del botón **Usar dimensiones personalizadas**:



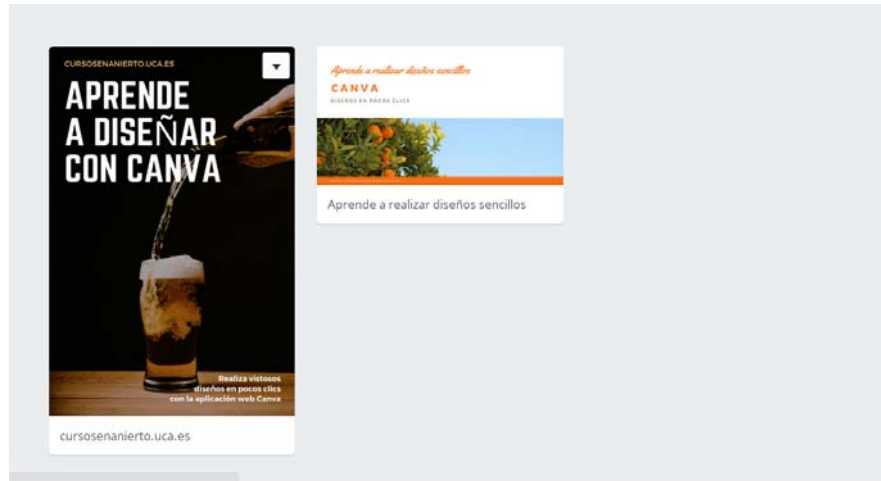
Y aparecerán dos cajas de texto donde podremos definir las dimensiones del nuevo diseño tanto en píxeles como milímetros como en pulgadas:



Una vez definidas las dimensiones del diseño al hacer clic sobre el botón **¡Diseña!** se crea el nuevo diseño, totalmente vacío, y aparece la ventana de edición de diseños.

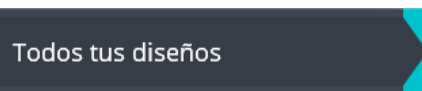
2.2 Acceder a nuestros diseños

A medida que vamos creando más diseños estos se van almacenando y van estando disponibles en la pantalla principal en la zona inferior derecha:

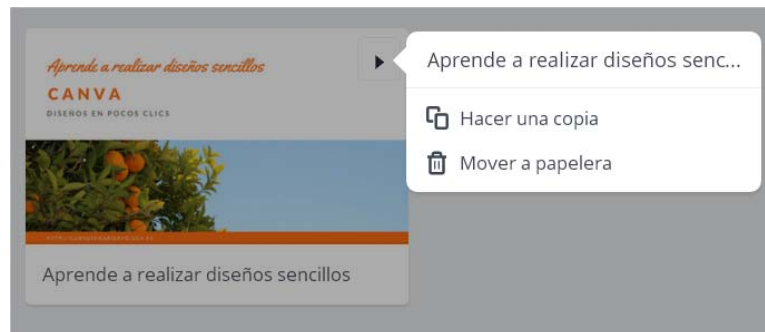


Haciendo clic sobre cualquiera de ellos se accede a la pantalla de edición del diseño.

Si estamos en cualquier pantalla diferente y queremos acceder a la lista de nuestros diseños podemos hacerlo haciendo clic sobre el botón que aparece en el menú izquierdo **Todos tus diseños**:



Colocando el ratón encima de cualquiera de ellos aparece un botón que al pulsarlo abre una lista de plegable con tres opciones:

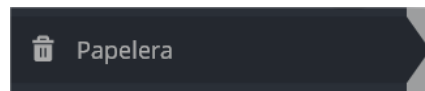


La primera opción permite entrar en la edición del diseño.

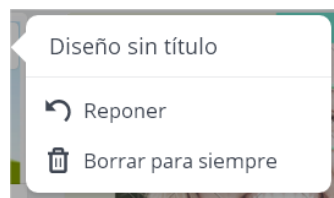
El botón **Hacer una copia** hace que el diseño se duplique.

El tercer botón **Mover a la papelera** elimina el diseño.

Los elementos que han sido enviados a la papelera son accesibles desde el botón **Papelera** que aparece en el lado izquierdo:



Cualquier elemento existente en la papelera al hacer clic sobre él muestra dos opciones:



- **Reponer** rescata el diseño de la papelera y lo devuelve a la página principal siendo de nuevo accesible y editable.
- **Borrar** para siempre elimina para siempre sin posibilidad de recuperación el diseño.

2.3 Opciones de nuestra marca

La versión gratuita de la herramienta permite definir una única paleta de tres colores que vamos a tener siempre disponibles en la edición de diseños.

La paleta hace que trabajar con colores fijos sea más cómodo ya que siempre estarán a mano y no tendremos que seleccionarlos de entre todos los colores cada vez que vayamos a usarlos.

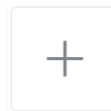
Que solo podamos crear una paleta en el modo gratuito no quiere decir que no podamos usar todos los colores que se quieran en la edición, quiere decir que solo podremos tener una paleta

Las paletas nos permiten predefinir gamas de colores que se pueden utilizar en diferentes diseños, y aparecerán siempre que se puede editar el color de algún elemento.

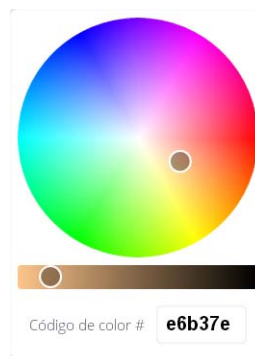
Para acceder a la gestión de estos colores hay que hacer clic sobre **Tu marca**:



Y en la sección **Colores de la marca** podemos agregar tres colores con el siguiente botón:



Aparece un selector de color y se seleccionará el color que se quiera, bien con el selector visual o bien introduciendo el código de color en formato hexadecimal.



En el caso de la Universidad de Cádiz los colores definidos oficialmente en la identidad visual son tres:

- Azul: #00607C
- Naranja: #DD7500
- Gris: #75787b

Así que puede resultar interesante definir esos tres colores en la paleta, quedaría así:



Por defecto el nombre de esta paleta es **Colores de la marca**. Se puede cambiar haciendo clic en el botón **Editar** y cambiando el nombre:

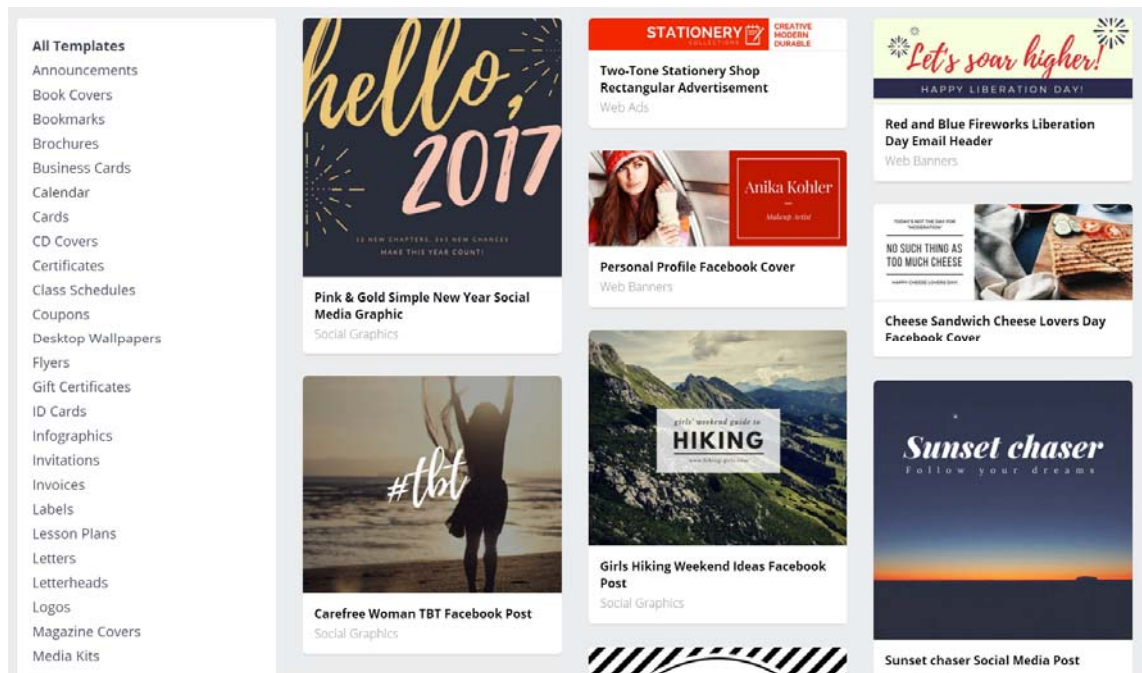


2.4 Explorar plantillas

Esta opción que está disponible desde el botón **Explorar plantillas**:

Explorar plantillas ↗

Abre una nueva ventana de navegador que contiene un índice de plantillas públicas que pueden ser editadas libremente:



Para editar cualquier plantilla y trabajar con ella hay que hacer clic sobre ella y luego hacer clic sobre el botón **Edit this template**.

Edit this template

2.5 Gestionar carpetas

Canva permite en su versión gratuita que los usuarios gestionen hasta dos carpetas de contenidos con sus diseños. Dentro de cada carpeta podremos tener tantos diseños como queramos.

Hay que explicar que este sistema de carpetas no funciona exactamente igual que en Windows, por ejemplo. Cuando se arrastra un diseño a una carpeta, este sigue estando en la sección **Todos tus diseños**, así que al arrastrar un diseño a una carpeta no se elimina de Todos tus diseños sino que solo se clasifica dentro de la carpeta pero también sigue estando en el sitio original.

El uso de carpetas permite organizar mejor nuestros diseños.

Para acceder a la gestión de carpetas se hace clic sobre **Agregar nueva carpeta**:

 Agregar nueva carpeta 0/2

Y aparece una caja de texto donde introduciremos el nombre que va a tomar dicha carpeta:

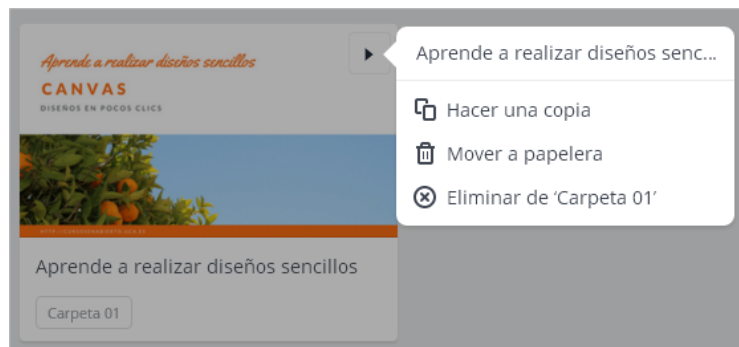
Carpeta sin título

Una vez se aporte el nombre aparece la carpeta creada:

 Identidad

Podemos arrastrar cualquier diseño desde la pantalla principal a las carpetas creadas u se almacenarán en ella.

Si hacemos clic sobre un diseño desde dentro de una carpeta aparecen varias opciones:



Hacer una copia crea una copia del elemento.

Mover a papelera borra este diseño y también lo borra de Todos tus diseños, aunque se podrá rescatar desde la papelera.

Y eliminar de la carpeta simplemente lo borra de la carpeta pero seguirá estando en Todos tus diseños.

Para borrar una carpeta (no borra los contenidos de **Todos tus diseños**) hay que hacer clic en el botón **Rueda** que aparece dentro de la carpeta, y luego hacer clic de nuevo en **Borrar carpeta**.



2.6 Editar diseños

Al modo de edición de diseños se accede igualmente de cuatro maneras diferentes:

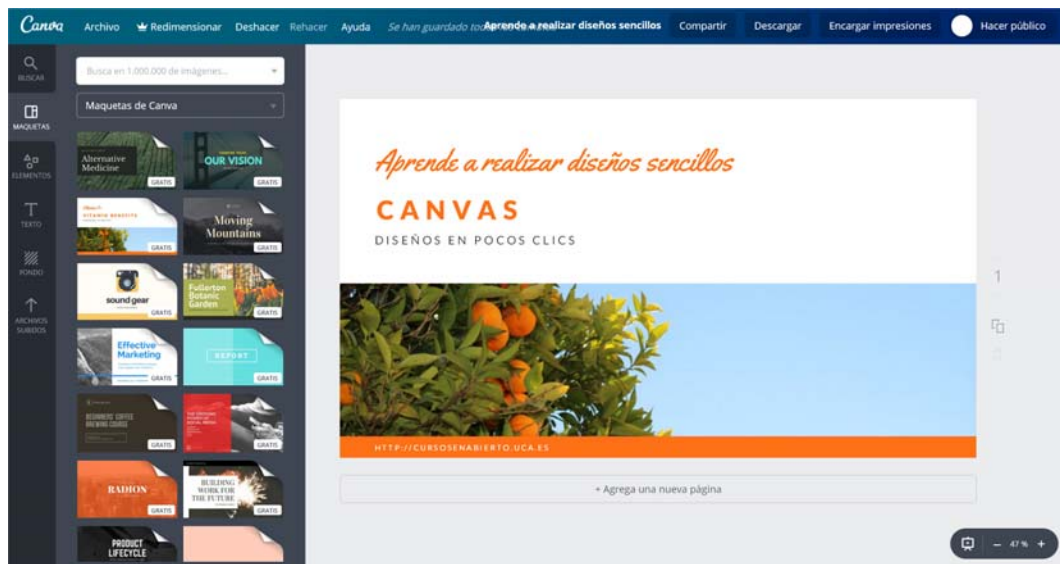
- Creando un diseño de dimensiones personalizadas.
- Creando un diseño a partir de un prediseño de los disponibles.

- Haciendo clic encima de cualquiera de nuestros diseños.
- Seleccionando una plantilla que haya compartido otro usuario para su uso libre.

Antes de empezar a ver todas las opciones de diseño disponible vamos a realizar dos recomendaciones:

- Se aconseja tener paciencia con la aplicación web porque es lenta y veces en la edición tarda un poco en realizar las acciones y cargar por completo los diseños o las acciones que se realizan sobre ellos.
- No hace falta almacenar los cambios en el diseño. El guardado del diseño es automático. Sabremos que se ha realizado el guardado porque aparece el mensaje siguiente en la parte superior de la página web: **Se han guardado todos los cambios.**

La pantalla de edición es como la siguiente:



En la parte inferior derecha vamos a tener nuestro diseño, que constará de varios elementos gráficos que podremos seleccionar para realizar diferentes acciones sobre ellos.

En la parte superior tendremos varias acciones generales, vamos a ver algunos de ellos:

- Archivo
- Deshacer/rehacer
- Título del diseño
- Descargar

En la parte izquierda tendremos acceso a cinco herramientas:

- Buscador de imágenes/Edición de imágenes
- Maquetas
- Elementos

- Texto
- Fondo
- Archivos subidos.

Finalmente en la zona de edición del diseño existen dos tipos de controles:

- Gestión de páginas del diseño.
- Zoom y previsualización.

2.6.1 Acciones generales

Estas acciones las vamos a poder realizar siempre que estemos editando cualquier diseño.

2.6.1.1 Archivo

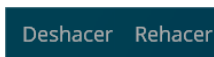
Este botón permite forzar el guardado del diseño, aunque no es necesario utilizarlo ya que todos los cambios se almacenan de manera automática, podemos usarlo si queremos asegurarnos de que todo este guardado antes de por ejemplo cerrar el diseño.

También permite realizar una copia del diseño actual.



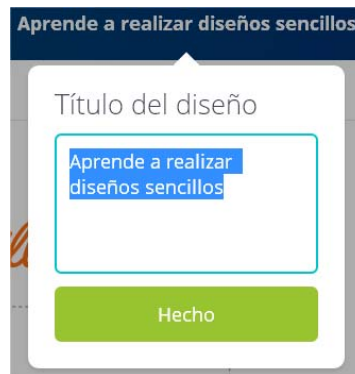
2.6.1.2 Deshacer y rehacer

Estos dos botones permiten como su nombre indica rehacer o deshacer los últimos cambios, es bueno habituarse a utilizarlos ya que se usan muy a menudo



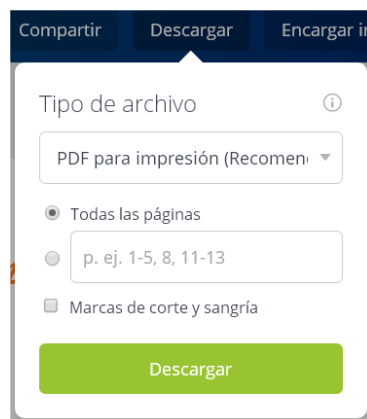
2.6.1.3 Título del diseño

El texto del título del diseño no aparece dentro del diseño. Es simplemente el nombre del diseño que nos permitirá localizar cada diseño dentro de la librería de diseños



2.6.1.4 Descargar

Este botón es muy importante ya que permite realizar la descarga del producto final que es la imagen o imágenes finales del diseño.



La descarga se puede hacer en varios formatos:

- PDF Standart
- PDF para impresión
- PNG
- JPG

Se podrán seleccionar que páginas del diseño, todas un conjunto de ellas, se quieren exportar y descargar.

2.6.2 Selección de imágenes

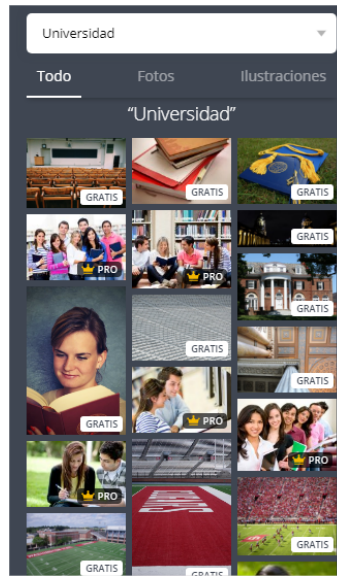
Existen tres vías para poder incluir imágenes individuales en nuestros diseños:

- Usando el buscador general.
- Subiendo archivos.
- Fotografías gratuitas dentro de la sección Elementos

2.6.2.1 Buscador de imágenes

Este buscador nos permite localizar imágenes que podremos incorporar en nuestros diseños. Al realizar una búsqueda aparecen los resultados agrupados en tres pestañas:

todo, fotos e ilustraciones. Y las búsquedas no se sustituyen, sino que las nuevas búsquedas aparecen al final de las búsquedas anteriores por lo que podemos volver a los resultados de otras búsquedas anteriores subiendo con la rueda de desplazamiento del ratón.



Los resultados pueden ser elementos de pago o elementos gratuitos. Los que sean gratuitos podemos arrastrarlos a nuestro diseño para colocarlo en él.

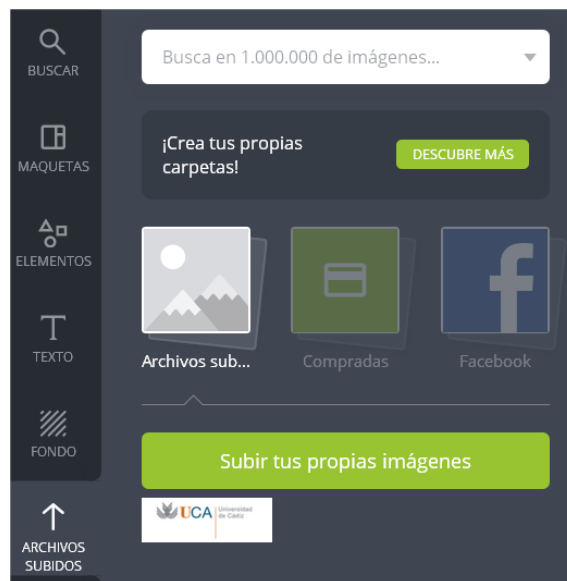


Algunos de estos elementos para usarse necesitan que se abra una cuenta en otra aplicación por lo que hay que estar pendiente por si traen alguna marca de agua o alguna restricción. Siempre existirá la posibilidad de eliminar una marca de agua pero posiblemente nos requerirá crear alguna cuenta en otra aplicación:



2.6.2.2 Subida de imágenes

Desde esta sección podremos subir nuestras propias imágenes desde la sección **Archivos subidos**:

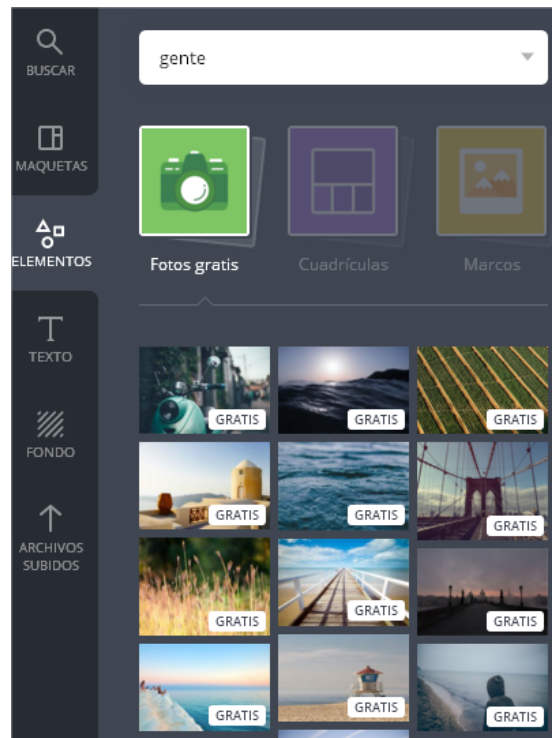


Utilizando para ello el botón **Subir tus propias imágenes**.

Estas imágenes podrán utilizarse en nuestros diseños exactamente igual que las imágenes disponibles en la aplicación a través del buscador y se le podrán aplicar los mismos efectos.

2.6.2.3 Imágenes gratuitas dentro de elementos

Esta sección funciona exactamente igual que el buscador de fotos general pero solo hay fotos de uso gratuito.



2.6.3 Uso y edición de imágenes en diseños

Tanto desde el buscador como desde la sección de archivos subidos como desde Fotos gratis dentro de elementos podremos seleccionar una imagen y arrastrarla a nuestro diseño.

Al arrastrar la imagen al diseño esta puede colocarse libremente en cualquier ubicación, o por el contrario puede colocarse incrustada en otro elemento **contenedor** existente y entonces se dispondrá en el diseño de la misma manera que está colocada dicha imagen.

Más adelante veremos que es un elemento **contenedor**, que podrá ser del tipo **Cuadrícula** o del tipo **Marco**.

En las siguientes dos imágenes vemos como hemos integrado una fotografía dentro de un contenedor arrastrando directamente una imagen que aparecía individualmente en el diseño.



Una vez que una imagen está ubicada en un diseño podrá editarse de varias maneras dependiendo si es una imagen sencilla o está incrustada en un elemento contenedor.

Haciendo clic sobre cualquier imagen **individual** que haya en nuestro diseño aparecen varias opciones de edición:



Con los cuatro círculos que aparecen en las esquinas se puede redimensionar la imagen y con el botón circular que aparece debajo de la imagen se puede rotar esta.

También dejando el botón del ratón pulsado encima podemos cambiar la imagen de sitio dentro del diseño.

Haciendo doble clic sobre la imagen aparecen cuatro esquinas interiores con las que podemos "recortar" la imagen de forma rectangular para que solo se muestre la parte que queramos. Este recorte no recorta la imagen definitivamente y en cualquier momento podremos cambiarlo.



Al hacer clic sobre una imagen **incrustada en un contenedor** las opciones son las mismas que al hacer doble clic sobre una imagen: Rotación, reubicación y redimensión del **contenedor** que integra la imagen.



Si se hace doble clic sobre ella aparecen cuatro botones en las esquinas de la imagen que permiten redimensionarla y reubicarla respecto del contenedor que la integra.



Se pueden realizar varias acciones con las imágenes.

Al seleccionar una imagen o un contenedor de imágenes aparecen varios elementos que permiten realizar varias acciones sobre la imagen.



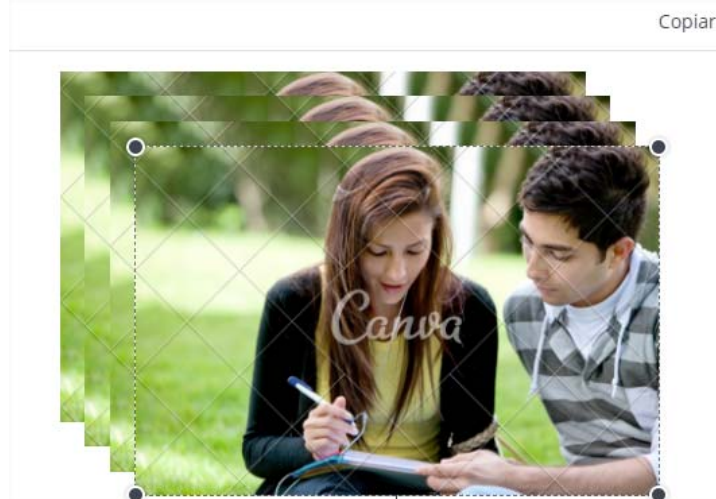
- Filtro: Permite aplicar un filtro gráfico a la imagen así como reajustar el brillo y el contraste.



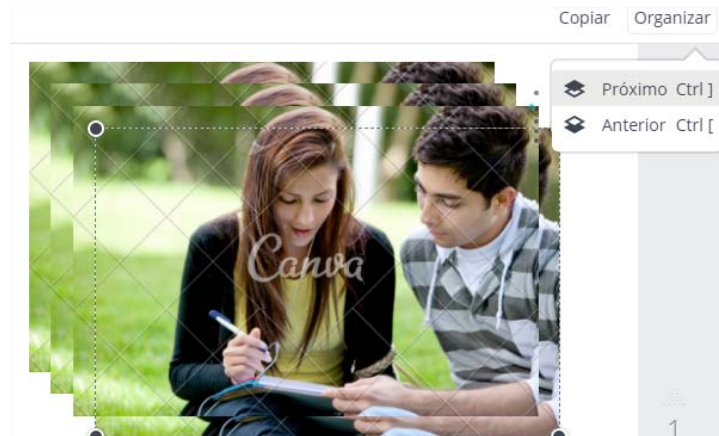
En **Más opciones** se puede ajustar la saturación, el matiz, el desenfoque, x-process y el efecto viñeta. No podemos guardar los filtros para poder usarlos en otras imágenes, pero sí que podemos copiar el código del filtro que se genera cada vez que modificamos un parámetro para reutilizarlo en otra imagen pegándolo.

CÓDIGO DE FILTRO # 6464646464006432

- Recortar: Recorta la imagen, también se puede realizar la misma acción haciendo doble clic sobre la imagen.
- Girar: Gira la imagen.
- Copiar: Realiza copias de la imagen seleccionada y la coloca superpuesta a esta.

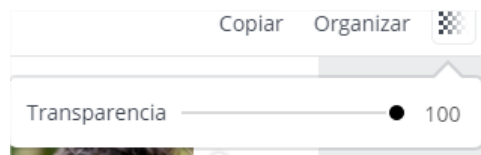


- Organizar: Cuando tenemos imágenes superpuestas esta acción cambia la posición relativa de la imagen seleccionada respecto de las demás.



Con **Próximo** subimos la imagen “una capa” más arriba y con **Anterior** la bajamos un nivel.

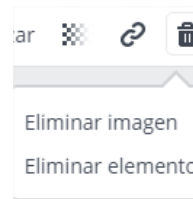
- **Transparencia:** ajusta la transparencia de la imagen de cero (Invisible) a cien (opaca).



- **Borrar:** Elimina la imagen. También se puede eliminar una imagen haciendo clic sobre ella y pulsando la tecla **Suprimir**.



Si se utiliza este botón sobre un elemento contenedor como una cuadrícula o un marco aparecerán dos opciones:



Que permitirán eliminar por completo el elemento.

- **Color:** Este botón aparece cuando se selecciona o bien un contenedor o bien un subelemento de un contenedor, permite seleccionar un color, y dependiendo del tipo de elemento que sea un subelemento u otro pasar



La mayoría de las acciones anteriores son comunes a casi todos los elementos gráficos que se pueden utilizar en un diseño por ejemplo los objetos de texto.

En varias de las acciones de edición de una imagen esta se da por terminada cuando se pulsa la tecla **Intro** o cuando se hace clic sobre el botón **Aceptar**:



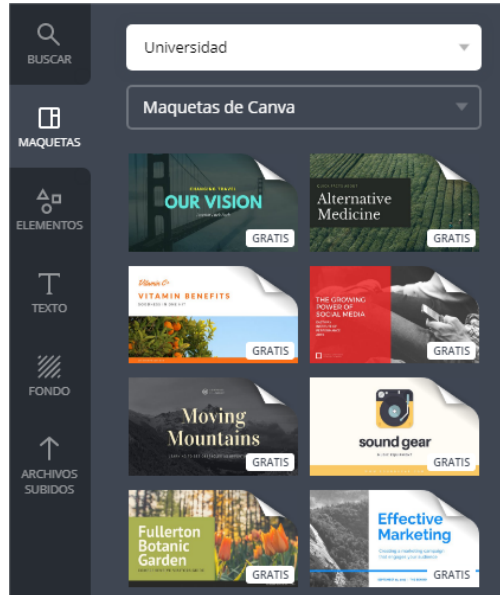
Si se pulsa el otro botón se deshace la acción.

2.6.4 Maquetas

Las maquetas son composiciones prediseñadas de varios elementos, que podremos editar con total libertad para personalizar nuestro diseño.

Estos elementos son muy útiles para no empezar un diseño desde cero y reaprovechar cualquiera existente. Esta forma de trabajar nos ahorra mucho trabajo.

Haciendo clic sobre el botón **Maquetas** accedemos a las existentes en la librería y podremos seleccionar cualquiera de ellas. Al seleccionar una maqueta todos los elementos existentes en nuestro diseño se perderán.



Uno de los diseños que estamos utilizando como ejemplo para este curso está basado en una maqueta que vemos listada en la imagen de arriba.



Una vez que hemos seleccionado una maqueta y la arrastramos a una página de nuestro diseño ya podremos seleccionar cualquier de sus elementos y modificarlo a nuestro antojo.

Las maquetas pueden incorporar elementos llamados **contenedores**, estos elementos definen un espacio visual en el que se pueden integrar imágenes.

En las imágenes de arriba, la imagen del naranjo está integrada dentro de un contenedor.

El nombre real de un contenedor es **Elemento cuadrícula o elemento marco**, y lo veremos en la siguiente sección, aunque por comodidad semántica también lo llamamos **contenedor**.

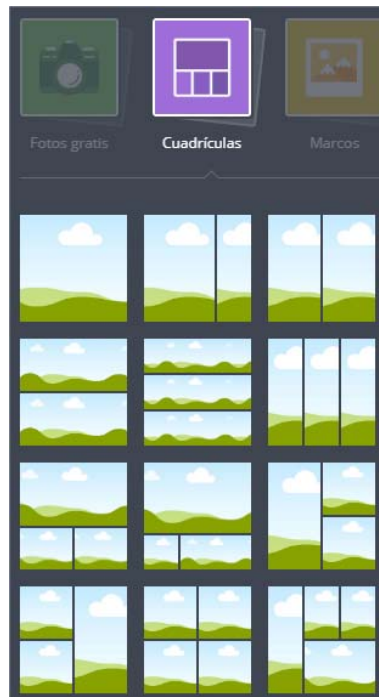
2.6.5 Elementos funcionales

Los elementos funcionales son dos tipos de elementos que tenemos a nuestra disposición dentro de la sección **Elementos** y que al arrastrarlos a nuestro diseño crean

elementos que son contenedores. Los elementos contenedores podrán albergar en su interior imágenes u otros elementos. Nos referimos a los elementos **Cuadrículas** y a los elementos **Marcos**.

2.6.5.1 Cuadrículas

Las cuadrículas son elementos rectangulares que integran uno varios elementos visuales y rectangulares o cuadrados dentro de ellas de manera independiente cubriendo toda su superficie.



Una vez arrastrada una cuadrícula a una página de diseño cada uno sus subelementos podrá personalizarse, para que integre una imagen o bien sea un color plano.

En la imagen siguiente se han colocado dos imágenes en dos subelementos y otro se ha establecido a un color plano.



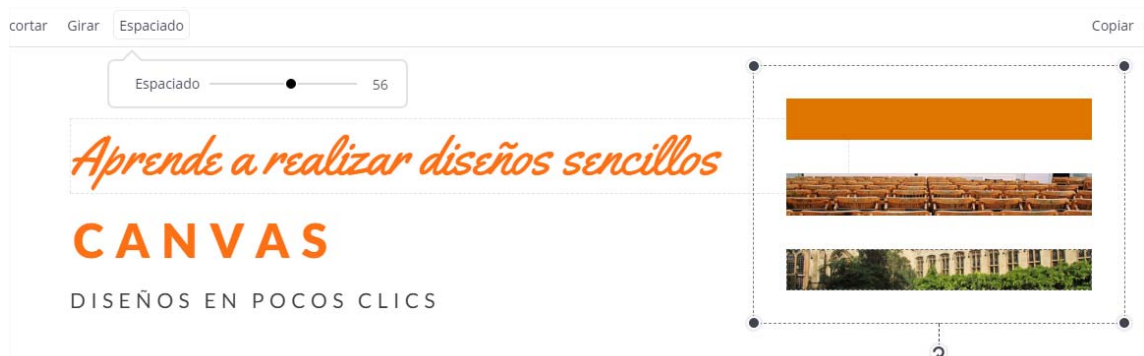
Una cuadrícula puede rotarse y escalarse y también se le puede aplicar cualquier filtro de la misma manera que se le aplica a una imagen.

Se pueden tener tantas cuadrículas en una página de diseño como se quieran.

Dentro de un subelemento de cuadrícula podemos insertar una imagen simplemente arrastrándola dentro de ella. Y para definir su contenido como un color plano hay que hacer clic sobre el botón **Selección de color:**



Al seleccionar una cuadrícula podemos definir el espaciado regular que hay entre todos su subelementos con el botón **Espaciado:**



2.6.5.2 Marcos

Los marcos tienen cierta similitud con las cuadrículas en el sentido que también integran una o varias imágenes, o elementos que son colores planos, pero en este caso no existe el parámetro separación.

Mientras que los contenidos de las cuadrículas son siempre rectangulares en el caso de los marcos no es así. Su forma externa es rectangular pero el espacio interior que dedica a las imágenes contenidas no tiene por qué serlo.

En el caso de los marcos los diferentes elementos que lo componen pueden estar superpuestos a diferencia de los elementos de las cuadrículas.

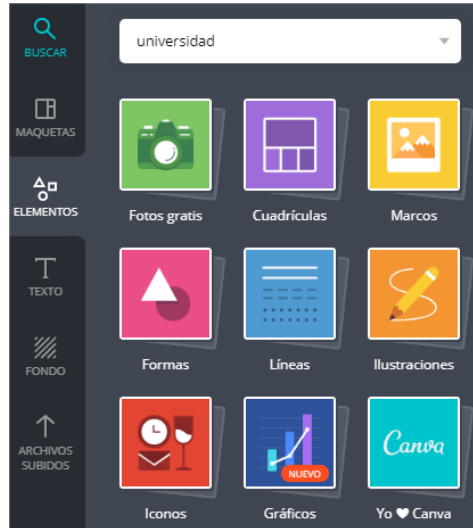


2.6.6 Elementos gráficos

Por elementos gráficos entendemos todos los componentes gráficos que ofrece la aplicación pero que no son fotografías.

Engloba a una serie de objetos gráficos que podemos arrastrar a nuestro diseño para luego aplicarle todas las modificaciones que se quieran.

Estos están accesibles desde la sección **Elementos:**



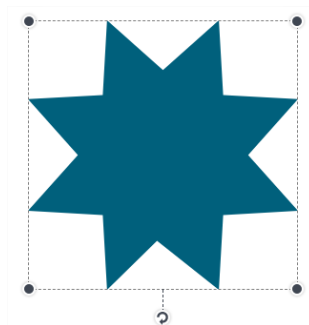
- Formas
- Líneas
- Ilustraciones
- Iconos
- Gráficos
- I Love Canvas

Estos componentes funcionan igual que las imágenes. Formas, líneas, ilustraciones, iconos, gráficos, I Love Canvas

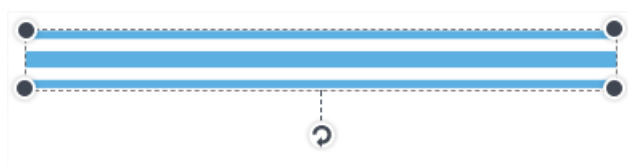
Todos estos elementos visuales se comportan de manera análoga. Excepto los tipo **Gráficos** que permiten una personalización más completa.

Todos suelen componerse de uno o varios colores que se pueden personalizar.

- Formas:



- Líneas:



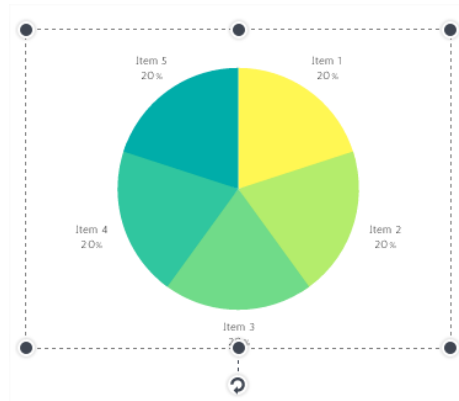
- Ilustraciones:



- Iconos:



- Gráficos:

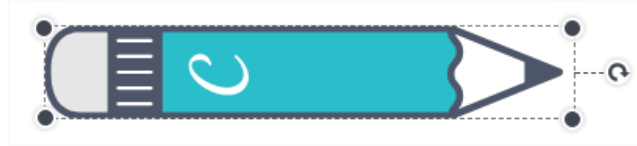


Este tipo de elemento permite definir los datos que se van a mostrar, lo cual es muy útil y esencial en este tipo de componente, y esto se hace desde el botón

Datos:

Etiqueta	Valores	Datos
Item 1	10	<input type="button" value="Datos"/>
Item 2	10	
Item 3	10	
Item 4	10	
Item 5	10	
Elemento 6	Valores	

- I Love Canvas:



2.6.7 Texto

Esta herramienta permite incrustar texto en nuestro diseño. Para acceder a ella hay que hacer clic en el siguiente botón:



Y aparece la siguiente pantalla:



Los elementos **Añadir título**, **Añadir subtítulo**, **Añadir un poco de texto** y las demás composiciones de texto que hay debajo pueden arrastrarse a cada diseño y luego modificarse como se quieran, tanto los textos que contienen como sus características.

Una vez colocado el trozo de texto en el diseño este puede modificarse.

Haciendo clic sobre él con el ratón o seleccionando un trozo de texto aparecen unos botones que permiten modificar la caja de texto:



Los dos botones laterales permiten cambiar el ancho del texto.

Pulsando la tecla **Mayúsculas** teniendo el elemento o parte de el seleccionado aparece un botón nuevo abajo a la izquierda que permite redimensionar en altura y anchura el texto.



El botón inferior permite rotar el elemento de texto.

En la parte superior de la zona de edición aparecen una serie de botones nuevos que permiten realizar diferentes modificaciones al elemento de texto:



Con estos botones podremos cambiar el tipo de fuente, el tamaño, el color, establecer negritas y cursivas, la justificación del texto, cambiar de mayúsculas a minúsculas y crear listas.

La opción de espaciado abre una serie de opciones que permite definir el espaciado entre letra y líneas y como va a ser el crecimiento de la caja de texto cuando se cambia el espaciado.



Estos elementos permiten tener un control total sobre el diseño del texto.

2.6.8 Fondos

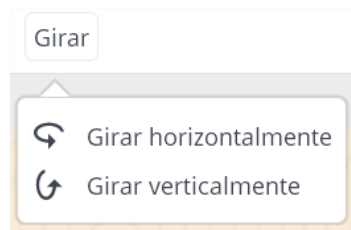
Desde la sección fondos se selecciona el color de fondo de cada diseño, puede seleccionarse también una imagen de fondo de entre las disponibles que se colocará detrás de todos los elementos del diseño.



Una vez se ha seleccionado un color o una imagen/trama de fondo se puede seleccionar haciendo clic en el ratón encima del fondo del diseño. Y sobre el se podrán realizar diferentes acciones como cambiar el color o aplicar filtros visuales.



En el caso de utilizar una imagen de fondo también se podrá girar horizontalmente y verticalmente.



Combinando tramas, colores, filtros y ajustando la transparencia se pueden conseguir infinidad de fondos para los diseños.

2.6.9 Múltiples páginas en el diseño y zoom

Un diseño puede contener varias páginas, no solamente una, y esto nos permite organizar mejor los diseños.

Los botones para gestionar las diferentes páginas de diseño estarán ubicados a la derecha de los diseños y abajo del todo de todos los diseños.

Agrega una nueva página crea una página nueva en blanco al final de todas las páginas.

+ Agrega una nueva página

Copiar esta página crea una página nueva debajo de la actual con el mismo contenido.



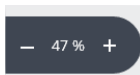
Borrar esta página elimina la página. Se puede deshacer el borrado con el botón **Deshacer**



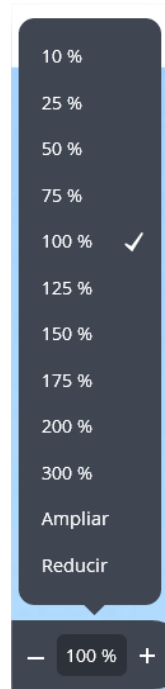
Al lado de cada página aparece un número indicando el número de página. Si hay más de una página aparece un botón triangular que permite o bien subir la página o bajarla de posición:



Se puede hacer zoom sobre los diseños con los botones de ampliación **Más** y **Menos**.



Y haciendo clic sobre el número podremos seleccionar directamente un tamaño de ampliación:



Para ver el diseño a tamaño completo pudiendo navegar entre las diferentes páginas hay que hacer clic sobre el siguiente botón:

