

Permite seleccionar, desplazar y redimensionar la ventana Representación 3D. Si está utilizando modelos 3D, la herramienta Selección de objeto también permite seleccionar el modelo 3D o el objeto de luz.

Permite rotar un objeto en la ventana Representación 3D. Si está utilizando modelos 3D, la herramienta Selección de objeto también permite rotar objetos de luz. Para rotar objetos, arrastre los tiradores de dispositivo.

Permite cambiar el aumento de lente de la cámara en la ventana Representación 3D. Arrastre el ratón hacia arriba o hacia abajo en dirección vertical para aumentar o reducir el nivel de zoom.

Permite deslizar la cámara a lo largo del plano xy para obtener una visualización distinta del objeto 3D.

Permite acercar o alejar la cámara del objeto 3D a lo largo del eje Z.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Desplazamiento de cámara de la Caja de herramientas, se abre un menú lateral (en la parte inferior) donde es posible seleccionar las herramientas Panorámica de cámara y Rotación de cámara.



Permite orientar la cámara en una dirección distinta.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Panorámica de cámara de la Caja de herramientas, se abre un menú lateral (en la parte inferior) donde es posible seleccionar las herramientas Desplazamiento de cámara y Rotación de cámara.



Permite rotar la cámara para visualizar el objeto 3D desde un ángulo distinto.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Rotación de cámara de la Caja de herramientas, se abre un menú lateral (en la parte inferior) donde es posible seleccionar las herramientas Desplazamiento de cámara y Panorámica de cámara.



Muestra y oculta la asistencia de diseño del dispositivo de coordenadas, que proporciona un punto de referencia al desplazar y rotar objetos y cámaras a lo largo de los ejes X e Y en la ventana Representación 3D.

Muestra y oculta la asistencia de diseño del cuadrícula, que proporciona un punto de referencia al rotar y trasladar objetos y cámaras en la ventana Representación 3D.

Muestra y oculta los objetos de luz en la ventana Representación 3D.

Cambia a la visualización de cámara predeterminada.

Permite elegir una visualización preestablecida del objeto 3D.

Abre el cuadro de diálogo Iluminación, donde puede establecer propiedades para objetos de luz en la ventana Representación 3D.

Añade una luz foco. Una luz foco dirige la luz en una dirección específica.

Añade un punto de luz. Un punto de luz dirige la luz en todas las direcciones.

Abre el cuadro de diálogo Configuraciones de representación, que permite especificar las configuraciones de representación de los objetos 3D.

Desplaza el objeto a lo largo del eje X en función del valor especificado.

Desplaza el objeto a lo largo del eje Y en función del valor especificado.

Desplaza el objeto a lo largo del eje Z en función del valor especificado.

Enciende y apaga la luz seleccionada.

Controla el brillo de la luz seleccionada. Mueva el deslizador o escriba un valor de porcentaje en el cuadro para establecer el brillo.

Abre el cuadro de diálogo Iluminación, que permite establecer propiedades avanzadas para la luz seleccionada.

Rota el objeto alrededor de su eje vertical en función del número de grados especificado. El valor especificado puede ser positivo o negativo.

Rota el objeto de la parte frontal a la posterior (Cabeceo) en función del número de grados especificado. El valor especificado puede ser positivo o negativo.

Rota el objeto de un lado a otro (Balanceo) en función del número de grados especificado. El valor especificado puede ser positivo o negativo.

Permite añadir, eliminar y cambiar configuraciones de los objetos de luz en la ventana Representación 3D.

Cuando está habilitada, enciende la luz seleccionada.

Especifica el tipo de luz que está modificándose.

Permite visualizar la parte frontal.

Permite visualizar la parte posterior del modelo.

Envía el objeto de luz a la parte posterior del modelo.

Añade una luz del tipo y propiedades especificados.

Elimina la luz especificada.

Cuando está habilitada, muestra cualquier sombra generada por la luz seleccionada.

Establece la reducción de distancia, que determina el modo en que el brillo de la luz disminuye cuando se alcanza el límite del rango.

Establece el patrón para la reducción angular. La reducción indica el modo en que el brillo de la luz disminuye cuando se alcanza el límite del cono de luz.

Establece el grado de ángulo medio especificado por la posición del deslizador, o el valor del cuadro. El ángulo medio es el ángulo del radio del cono. Un ángulo estrecho crea un haz como el de la luz foco. Un ángulo ancho crea un haz como el de la luz de inundación.

Establece el ángulo de los rayos de la luz foco en función del número de grados representado por la posición del deslizador o del especificado en el cuadro.

#Establece el brillo de la luz. Mueva el deslizador o escriba un valor de porcentaje en el cuadro.

Para obtener sombras más profundas y un alto nivel de contraste con zonas iluminadas, utilice un parámetro inferior de luz ambiental. A medida que aumente el brillo de la luz ambiental, disminuirá la intensidad de las sombras y otros efectos generados por luces adicionales. Para utilizar exclusivamente el resto de las luces, asigne a la luz ambiental el valor cero.

Muestra el cuadro de diálogo Color, que permite elegir un color estándar o personalizado para la luz.

Permite especificar configuraciones para representar el objeto en la ventana Representación 3D.

Especifica el modo de representación.

Establece opciones para la configuración de representación elegida.

Habilite esta casilla de verificación para vincular el mapa de bits externamente en lugar de almacenarlo en el archivo de dibujo. De este modo, se ahorra espacio en disco y es posible cargar y editar la imagen con mayor facilidad.

Habilite esta casilla de verificación para mantener las capas y páginas al importar archivos.

Habilite esta casilla de verificación al importar archivos TIFF (o CT) con el fin de vincular una imagen indicadora de baja resolución con un archivo de alta resolución. Estas imágenes TIFF (o CT) se conocen entonces como imágenes OPI. Cuando el servicio de filmación reciba el archivo de impresión, el servidor OPI empleará las imágenes de alta resolución en lugar de las de baja resolución. Si no hay imágenes OPI en el archivo, la opción Mantener vínculos OPI no estará disponible en el momento de la impresión.

Elija el número de colores que debe guardarse con el mapa de bits en el cuadro de lista Colores.

Habilite la casilla de verificación Tramado para mejorar la transición entre colores. El tramado es una disposición aleatoria de píxeles en mapas de bits que utiliza una paleta de colores limitada para simular progresiones de tonos continuas. El tramado de mapa de bits es un método para mejorar el aspecto de las imágenes fotográficas que usan una paleta de colores limitada.

Habilite la casilla de verificación Usar perfil de color para realizar una conversión a mapa de bits utilizando el perfil de separaciones actual.

Elija Fondo transparente para que el fondo del mapa de bits sea transparente. Esto resulta útil para crear mapas de bits no rectangulares.

Elija una resolución en el cuadro de lista Resolución. No siempre es necesario escoger la resolución más alta posible para conseguir un mapa de bits de buena calidad. Si el mapa de bits tiene pocos detalles o sólo está en blanco y negro, puede utilizar una resolución más baja. Esto permite reducir el tamaño del archivo, ya que las imágenes exploradas con resoluciones más altas requieren más espacio en disco. Si convierte esta imagen en un mapa de bits para usarla en Internet, seleccione 72 x 72 o 96 x 96 puntos por pulgada.

Deshabilita la función de alisado, que suaviza los bordes del mapa de bits. El alisado crea píxeles intermedios que suavizan la transición entre colores y bordes perfilados.

Habilite la función de alisado, que suaviza los bordes del mapa de bits. El alisado crea píxeles intermedios que suavizan la transición entre colores y bordes perfilados.

Normal filtra un mapa de bits y elimina los bordes desiguales. Los píxeles desiguales se rellenan con tonos de gris o colores intermedios, suavizando así las transiciones entre colores.

Habilite la función de alisado, que suaviza los bordes del mapa de bits. El alisado crea píxeles intermedios que suavizan la transición entre colores y bordes perfilados.

Súper muestreo aumenta el tamaño de la imagen de vectores y luego reduce su resolución para suavizar los bordes desiguales. Este proceso necesita mucho más tiempo y memoria que la opción de alisado Normal, si bien proporciona mejores resultados.

Muestra el tamaño estimado del archivo sin comprimir de la imagen.

Muestra la anchura de la imagen utilizando la unidad de medida seleccionada en el cuadro de unidades. Puede ajustar la anchura de dos formas: escribiendo un valor en el cuadro o ajustando el valor actual con las flechas de desplazamiento, o escribiendo otro valor en el cuadro Porcentaje. El cambio se refleja en ambos cuadros, independientemente del método que siga.

Muestra la altura de la imagen utilizando la unidad de medida seleccionada en el cuadro de unidades. Puede ajustar la altura de dos formas: escribiendo un valor en el cuadro o ajustando el valor actual con las flechas de desplazamiento, o escribiendo otro valor en el cuadro Porcentaje. El cambio se refleja en ambos cuadros, independientemente del método que siga.

Muestra la anchura actual de la imagen.

Muestra la altura actual de la imagen.

Muestra la anchura nueva de la imagen como un porcentaje de la original. Para ajustar la altura, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento.

Muestra la altura nueva de la imagen como un porcentaje de la original. Para ajustar la altura, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular el tamaño de la imagen. Haga clic en la flecha abajo para acceder a una lista de las unidades disponibles.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular la altura y anchura de la imagen.

Muestra la resolución horizontal de la imagen en píxeles o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento. Asegúrese de que ha habilitado el control Mantener proporción si desea mantener idénticas las resoluciones vertical y horizontal.

Muestra la resolución vertical de la imagen en píxeles o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento. Asegúrese de que ha habilitado el control Mantener proporción si desea mantener idénticas las resoluciones vertical y horizontal.

Muestra la resolución horizontal original de la imagen en píxeles o puntos por pulgada (ppp).

Muestra la resolución vertical original de la imagen en píxeles o puntos por pulgada (ppp).

Habilite esta casilla de verificación para forzar que los valores de resolución horizontal y vertical sean idénticos. Al introducir un valor en un cuadro, los demás valores cambian automáticamente.

Muestra el nuevo tamaño de imagen en función de las configuraciones de nuevo muestreo actuales.

Muestra el tamaño de imagen original.

Haga clic en una opción a fin de determinar qué proceso se usará para volver a muestrear la imagen. Cuando incrementa la resolución de una imagen, CorelDRAW debe añadir píxeles que no estaban originalmente en la imagen. Si selecciona la opción Alisado, CorelDRAW calcula la media de píxeles adyacentes y crea píxeles nuevos basados en estos valores medios.

Habilite este control para mantener las proporciones de la imagen activa, tanto de su tamaño como de su resolución. Cuando se introduce un valor en un cuadro, el valor del otro cuadro se ajusta automáticamente.

Mantiene el tamaño de archivo original de la imagen, es decir, el espacio que ocupa en disco. Si se cambia la resolución sin cambiar las dimensiones de la imagen, el tamaño de imagen se verá afectado.

Haga clic para convertir la imagen en un dibujo lineal en blanco y negro.

Haga clic aquí para crear una imagen utilizando sólo valores de blanco y negro, aunque empleando un tramado ordenado para crear la ilusión de distintos tonos de gris. Esta opción es menos complicada en cuanto a requisitos del sistema que el método de tramado Difusión de errores.

Haga clic aquí para crear una imagen usando sólo valores de blanco y negro, pero empleando un tramado Difusión de errores para crear la ilusión de distintos tonos de gris. Esta opción es menos complicada en cuanto a requisitos del sistema que el método de tramado Ordenado.

Haga clic para crear una imagen en blanco y negro con puntos de diferentes tamaños. En las impresoras que no pueden imprimir puntos de distintos tamaños, los medios tonos se generan imprimiendo diferentes cantidades de puntos en un área determinada.

Muestra la pantalla de medios tonos seleccionada. Los medios tonos se generan imprimiendo distintas cantidades de puntos en un área determinada. La pantalla de medios tonos determina la forma de esa área dada.

Controla la frecuencia de línea de la pantalla de medios tonos.

Controla el ángulo de pantalla de la pantalla de medios tonos.

Muestra la unidad de medida seleccionada que se utiliza para calcular la frecuencia de línea. Haga clic en la flecha abajo para escoger otra unidad de medida.

Muestra el valor de umbral seleccionado actualmente. Todos los valores de color de la imagen que estén por debajo del umbral se asignarán al negro y todos los valores que estén por encima del umbral se asignarán al blanco. Para ajustar el umbral, introduzca un valor nuevo o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Haga clic en una pestaña para acceder a las opciones de conversión de la imagen.

Crea un aspecto suavemente desenfocado de la imagen. Al suavizar una imagen, Corel PHOTO-PAINT analiza las diferencias de color alrededor de cada píxel, y mezcla las transiciones de color donde se producen cambios de color abruptos. El suavizado suele crear una paleta de colores más precisa.

Proporciona una lista de tipos de paleta que pueden utilizarse para convertir una imagen. Puede seleccionar una paleta preestablecida, o elegir Personalizado para crear una paleta de colores personalizada.

Abre el cuadro de diálogo Abrir paleta, que permite encontrar y abrir una paleta personalizada para utilizarla al convertir una imagen al modo de color Con Paleta de 8 bits.

Proporciona una lista de tipos de tramado. El tramado es el proceso de organizar los píxeles adyacentes de distintos tonos para obtener un determinado color. Elija Ninguno para deshabilitar el tramado. Elija Ordenado para aproximar las mezclas de color utilizando patrones de puntos fijos. Elija Difusión de errores para acercar las mezclas de color dispersando los píxeles irregularmente, lo que hace que los bordes y colores aparezcan más suaves. El tipo de tramado Ordenado se aplica más rápidamente que Difusión de errores, aunque es menos preciso.

Muestra el número de colores que se desea incluir en una paleta Adaptativa u Optimizada. No se añadirán colores adicionales si selecciona más colores de los que se emplean en la imagen. Las imágenes en blanco y negro son la excepción: se crea una paleta con 256 tonos de gris en la conversión.

Especifica un color de destino para una conversión Optimizada, lo que significa que se utilizan más colores en el rango especificado de dicho color en la conversión.

Se habilita para elegir un color de sensibilidad de rango de la imagen en la ventana Imagen.

Muestra un color de destino para la conversión a Con paleta, lo que significa que en la conversión se utilizan más colores en el rango especificado de dicho color. Puede elegir el color de sensibilidad de rango de dos maneras: abriendo el Selector de color y haciendo clic en un color, o abriendo el Selector de color y haciendo clic en el botón Otros, con el fin de elegir más colores o crear uno propio.

Restablece el color de sensibilidad de rango. Se muestra un color predeterminado, basado en los tonos dominantes de la imagen actual.

Proporciona una lista de las opciones de conversión preestablecidas. Puede añadir o eliminar configuraciones en el cuadro de lista Preestablecido utilizando los botones Añadir y Eliminar.

Almacena las opciones de conversión que ha especificado en el cuadro de lista Preestablecidos. Después, puede utilizar estas opciones de conversión en distintas imágenes o sesiones de Corel PHOTO-PAINT.

Elimina las opciones preestablecidas seleccionadas del cuadro de lista Preestablecido. Estas opciones dejarán de estar disponibles y no será posible recuperarlas.

Muestra el color especificado como color de sensibilidad de rango para la conversión Optimizada. Se utilizan más colores en el rango especificado de dicho color en la paleta Optimizada.

Devuelve los deslizadores Importancia y Luminosidad a sus valores predeterminados.

Determina el énfasis que se dará a este color (y otros relacionados con el mismo) en la conversión Optimizada. Los valores de importancia más altos significan que se incluirán más matices de ese color (y los relacionados con el mismo) en la paleta de colores — hasta el punto en que se excluyan otros colores de la imagen.

Devuelve el deslizador Importancia a su valor predeterminado.

Determina la tolerancia o sensibilidad del proceso de conversión según el componente de luminosidad del color de sensibilidad de rango.

Devuelve el deslizador Luminosidad a su valor predeterminado.

Determina la tolerancia o sensibilidad del proceso de conversión según el componente de verde/rojo del color de sensibilidad de rango.

Devuelve el deslizador A (Eje verde rojo) a su valor predeterminado.

Determina la tolerancia o sensibilidad del proceso de conversión según el componente de azul/amarillo del color de sensibilidad de rango.

Devuelve el deslizador B (Eje azul amarillo) a su valor predeterminado.

Muestra los colores de la paleta procesada utilizados para convertir la imagen actual.

Abre la Tabla de color, que permite personalizar un color seleccionado en la paleta procesada. Es posible:

Abre el cuadro de diálogo Guardar paleta como, que permite guardar la paleta procesada creada para utilizarla con otras imágenes en futuras sesiones de Corel PHOTO-PAINT. Es posible abrir paletas guardadas haciendo clic en el botón Abrir en la página Opciones del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta. Las paletas personalizadas se guardan con la extensión de archivo .CPL.

Proporciona una lista de las demás imágenes que están abiertas actualmente en Corel PHOTO-PAINT. Es posible añadir estas imágenes a la columna del lado derecho de la página Lote para convertirlas al modo de color Con Paleta de 8 bits junto con la imagen activa.

Proporciona una lista de las imágenes que está convirtiendo al modo de color Con Paleta de 8 bits. Es posible añadir y eliminar imágenes de esta lista utilizando los botones Añadir y Eliminar de la página Lote.

Añade las imágenes seleccionadas en la columna izquierda a la columna de la parte derecha de la página Lote. Estas imágenes se añaden al lote de imágenes que se convertirá al modo de color Con Paleta de 8 bits.

Añade todas las imágenes actualmente abiertas en Corel PHOTO-PAINT al lote de imágenes que van a convertirse al modo de color Con Paleta de 8 bits. Después de hacer clic en el botón Añadir todo, las imágenes que se muestran en la columna izquierda se desplazan a la columna derecha.

Elimina las imágenes seleccionadas de la lista de lotes situada en el lado derecho de la página Lote.

Elimina todas las imágenes de la lista de lotes. Sólo la imagen activa permanece en la lista situada a en el lado derecho de la página Lote.

Proporciona una lista de las imágenes que se han incluido en la conversión de lotes. Es posible seleccionar una imagen para previsualizarla en el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.

Muestra las curvas de tinta dinámicas. El plano horizontal muestra los 256 posibles niveles de gris en una imagen de escala de grises (el 0 es negro; el 255 es blanco). El plano vertical representa la intensidad de una tinta del 1 al 100 % que se aplicará a los valores de escala de grises correspondientes.

Habilítela para mostrar todas las curvas de tinta dinámicas en la cuadrícula de curva tonal. El número de curvas de tinta varía con el tipo de conversión Duotono: Monotono, Duotono, Tritono y Cuatritono.

Muestra el modo de tinta seleccionado. Haga clic en la flecha hacia abajo para elegir entre todos los modos de tinta disponibles.

- Un monotono es una imagen en escala de grises impresa con una sola tinta. La tinta única produce todas las sombras, los medios tonos y resaltes de la imagen. Un monotono es similar a una imagen convencional en escala de grises.
- Un duotono es una imagen en escala de grises impresa con dos tintas, normalmente una negra y otra de color. La tinta negra se aplica a las áreas de sombra y la de color a las de medios tonos y de resaltes. De este modo se genera un matiz coloreado en la imagen en escala de grises.
- Un tritono es una imagen en escala de grises impresa con tres tintas, normalmente una negra y otras dos de color.
- Un cuatritono es una imagen en escala de grises impresa con cuatro tintas, normalmente una negra y otras tres de color.

Muestra los colores de tinta seleccionados. La tinta predeterminada es un color PANTONE de cuatricromía. Para elegir otro color, haga doble clic en el nombre de la tinta para abrir el cuadro de diálogo Color.

Muestra los colores de tinta de sobreimpresión seleccionados y el modo en que se imprimirán en una impresora compuesta. Para elegir o crear un color nuevo, haga doble clic en un color de la lista para acceder al cuadro de diálogo Seleccionar color.

Muestra cuánta tinta se aplicará a cada punto de la curva de tinta. Posición indica el valor de escala de grises de cada punto, mientras que Valor indica el porcentaje de tinta que se aplicará a los píxeles de cada punto.

Restablece el elemento seleccionado con los valores presentes cuando se abrió la pestaña por primera vez.

La funcionalidad del botón Cargar depende de la pestaña del cuadro de diálogo Duotono que esté seleccionada. En la pestaña General, el botón Cargar abre el cuadro de diálogo Cargar archivo de duotonos, con el que se accede a archivos de duotono (.CPD). En la pestaña Tintas, el botón Cargar abre el cuadro de diálogo Cargar archivo de tintas, con el que se accede a archivos de tintas (.CIK).

La funcionalidad del botón Guardar depende de la pestaña del cuadro de diálogo Duotono que esté seleccionada. En la pestaña General, el botón Guardar abre el cuadro de diálogo Guardar archivo de duotonos, con el que puede guardarse el conjunto actual de curvas de tinta. En la pestaña Tintas, el botón Guardar abre el cuadro de diálogo Guardar archivo de tintas, donde puede guardar el archivo de tinta seleccionado.

Habilite esta casilla de verificación para ver en pantalla las áreas de sobreimpresión.

Haga clic aquí para restablecer la curva de tinta seleccionada con su valor predeterminado.

Restablece todos los elementos de la lista de sobreimpresión con los valores que tenían cuando se abrió la pestaña por primera vez.

Muestra cómo se aplicará cada tinta en el modelo de escala de grises. Así puede revisar visualmente el porcentaje de color que se añadirá a cada píxel de escala de grises.

Muestra cuánta tinta se aplicará a cada punto de la curva de tinta. Posición indica el valor de escala de grises de cada punto, mientras que Valor indica el porcentaje de tinta que se aplicará a los píxeles de cada punto.

Muestra la anchura original de la imagen.

Muestra la altura original de la imagen.

Muestra la anchura de la imagen para aumentar en las unidades de medida definidas.

Muestra la altura de la imagen para aumentar en las unidades de medida definidas.

Muestra el aumento de anchura de la imagen expresado en porcentaje.

Muestra el aumento de altura de la imagen expresado en porcentaje.

Habilítela para mantener la misma anchura y altura para el mapa de bits aumentado.

Muestra una lista de comandos para abrir una máscara existente, guardar la activa y editar el color en el cuadro de diálogo Seleccionar color.



El Selector de color permite seleccionar un color para un mapa de bits. A continuación, puede utilizar los demás controles de la persiana Máscara de color de mapa de bits para enmascarar o mostrar el color que seleccione.

Especifica si los colores se mostrarán u ocultarán con la máscara actual.

Área en la que se seleccionan colores que se habilitan en la máscara actual habilitando una casilla de verificación. Es posible deshabilitar algunos colores para realizar pruebas con la máscara actual. Para cambiar un color, haga clic en la previsualización de color con el botón derecho del ratón y elija Editar color. Para ajustar la tolerancia, haga clic en una previsualización de color con el botón izquierdo del ratón y desplace el deslizador Tolerancia. La tolerancia de color establecida para cada color se muestra en la columna de la derecha.

Ajusta la tolerancia de color para cada color. Elija un valor comprendido entre 0% y 100% para cada color de la máscara. El aumento de la tolerancia enmascara un rango mayor del color seleccionado.

Deshace todas las máscaras de color y restaura el mapa de bits original.

Aplica la máscara elegida al mapa de bits seleccionado.

Haga clic para abrir la ayuda en línea sobre edición de texto.

La zona de la ventana en la que puede escribir y editar texto.

Haga clic para desplazar la ventana arriba o abajo.

#Haga clic para abrir un menú con opciones y seleccionar Todo el texto, cambiar entre mayúsculas y minúsculas, buscar o reemplazar texto, así como acceder al Corrector ortográfico, a Grammatik o a Sinónimos.

#Aplica el formato de caracteres negrita al texto.

Aplica el formato de caracteres cursiva al texto seleccionado.

Aplica el formato de caracteres subrayado al texto seleccionado.

No aplica justificación a los objetos de texto.

Justifica a la izquierda los objetos de texto.

Alinea el texto entre los márgenes izquierdo y derecho del objeto de texto.

Justifica a la derecha los objetos de texto.

Crea márgenes iguales a lo largo de los lados izquierdo y derecho.

Crea márgenes iguales a lo largo de los lados izquierdo y derecho y estira la última línea hasta el margen derecho.

Añade y elimina marcas de los párrafos seleccionados en el texto de párrafo.

Si el botón no se encuentra presionado y desea añadir una letra capitular a los párrafos seleccionados en Texto de párrafo, haga clic en el botón. Si el botón está presionado, haga clic para eliminar la letra capitular existente.

Muestra y oculta caracteres no imprimibles, como retornos de carro, espacios y tabuladores.

Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Formato de texto en el que podrá determinar propiedades de formato, como la fuente, el tamaño y el espaciado.

Abre el cuadro de diálogo Importar en el que podrá elegir el archivo que desea importar a CorelDRAW.

Muestra una lista de todas las fuentes disponibles o activas. Para cambiar de fuente, seleccione un objeto de texto y elija otra del cuadro de lista.

Muestra una lista de tamaños de fuente. Para cambiar el tamaño de la fuente, seleccione un objeto de texto y elija otro tamaño del cuadro de lista o escriba un valor en el cuadro.

Habilítela para mostrar los contornos de marco del texto de párrafo. Deshabilítela para ocultar los contornos de marco del texto de párrafo.

Abre la ventana acoplable Símbolos que proporciona acceso rápido a una serie de símbolos e imágenes gráficas predibujadas referentes a temas comerciales, de transportes, deportes, etc. Es posible crear símbolos propios y añadirlos a la biblioteca de símbolos.

Para que las fuentes de símbolos estén disponibles, puede añadirlas durante una instalación personalizada de CorelDRAW.

Cuando ningún objeto de texto se encuentra seleccionado, el botón superior cambia las propiedades de formato predeterminadas del Texto artístico. Cuando ningún objeto de texto se encuentra seleccionado, el botón inferior cambia las propiedades de formato predeterminadas del texto de párrafo.

Contiene la lista de todos los estilos de texto del documento. Para cambiar de estilo, seleccione un objeto de texto y elija otro estilo del cuadro de lista.

Un asterisco junto a un estilo indica que ha realizado una modificación de formato en un objeto al que se le ha aplicado el estilo.

Reduce la sangría (espacio entre el marco y el texto) del texto de párrafo.

Aumenta la sangría (espacio entre el marco y el texto) en un párrafo sangrado del texto de párrafo.

Justifica a la derecha los objetos de texto.

Añade y elimina marcas en el texto de párrafo seleccionado.

Si el botón no se encuentra presionado y desea añadir una letra capitular al texto de párrafo seleccionado, haga clic en dicho botón. Si el botón está presionado, haga clic para eliminar la letra capitular existente.

#Si se modifican las propiedades de texto cuando no hay ningún objeto seleccionado, cambiarán las propiedades predeterminadas. Habilite la casilla de verificación Texto artístico para cambiar las propiedades predeterminadas del Texto artístico. Habilite la casilla de verificación Texto de párrafo para cambiar las propiedades predeterminadas del texto de párrafo.

Habilite esta casilla para cambiar las propiedades de formato predeterminadas del Texto artístico.

Habilite esta casilla para cambiar las propiedades de formato predeterminadas del texto de párrafo.

Esta sección permite ajustar las propiedades de formato del texto.

Muestra la fuente del texto seleccionado. Haga clic en otra fuente del cuadro de lista para cambiarla.

Muestra una previsualización del texto para que pueda ver el efecto que producirá un cambio antes de aplicarlo y salir del cuadro de diálogo.

Muestra el tamaño de fuente del texto seleccionado.

Muestra el estilo del texto seleccionado. Las opciones, como Normal, Cursiva, Negrita y Negrita-Cursiva, dependen de la fuente. Elija otro grosor del cuadro de lista para cambiarlo.

Para cambiar el estilo de línea subrayado, elija otro estilo del cuadro de lista.

Abre el cuadro de diálogo Editar subrayado que permite cambiar el grosor de línea, desplazar la línea base (distancia entre la línea y el texto) y modificar las unidades de medida.

Abre el cuadro de diálogo Editar tachado que permite cambiar el grosor de línea, desplazar la línea base (distancia entre la línea y el texto) y modificar las unidades de medida.

Abre el cuadro de diálogo Editar soberrrayado que permite cambiar el grosor de línea, desplazar la línea base (distancia entre la línea y el texto) y modificar las unidades de medida.

Haga clic aquí para visualizar una introducción de este cuadro de diálogo.

Para obtener ayuda sobre un elemento, haga clic en la parte superior del cuadro de diálogo y, a continuación, en el elemento.

Determina la anchura del subrayado fino único.

Especifica la anchura del subrayado grueso único.

Escriba un valor para cambiar el grosor de la línea.

Escriba un valor para cambiar la distancia entre la línea y el texto.

Muestra las unidades de medida. Para cambiar de unidad, elija otra del cuadro de lista.

Especifica la anchura del subrayado superior.

Especifica la anchura del subrayado inferior.

Especifica la anchura del subrayado único.

Determina la distancia entre el subrayado y el texto.

Especifica las unidades de medida.

Unidades muestra las unidades de medida. Para cambiar de unidad, elija otra del cuadro de lista.

Muestra las unidades de medida.

Para cambiar el estilo de línea soberrrayado, elija otro estilo del cuadro de lista.

Para cambiar el estilo de línea tachado, elija otro estilo del cuadro de lista.

Elija una posición en el cuadro de lista. Superíndice sitúa el texto seleccionado por encima de la línea base. Subíndice sitúa el texto seleccionado por debajo de la línea base.

Elija mayúsculas o minúsculas en el cuadro de lista. Versalitas convierte el texto seleccionado en versalitas. Todo mayúsculas pone todo el texto seleccionado en mayúsculas.

Ajusta el espaciado entre una serie seleccionada de pares de caracteres para mejorar su aspecto.

Esta sección permite modificar el espacio entre caracteres, palabras y párrafos.

Escriba un valor que corresponda a un porcentaje de la anchura del carácter de espacio para determinar el espacio que desea establecer entre caracteres.

Escriba un valor que corresponda a un porcentaje de la anchura del carácter de espacio para determinar el espacio que desea establecer entre palabras.

Escriba un valor para determinar el espacio que desea entre las líneas.

Indica la unidad del valor en el cuadro Línea.

Esta sección permite ajustar la cantidad de espacio antes y después de los párrafos.

Determina el espacio antes de un párrafo.

Determina el espacio después de un párrafo.

Esta sección permite aplicar separación silábica al texto y especificar configuraciones de separación silábica.

Cuando esta opción está habilitada, activa la separación por sílabas automática. Cuando esta opción no se encuentra habilitada, desactiva la separación por sílabas automática.

Abre el cuadro de diálogo Configuraciones de separación silábica, que permite separar por sílabas palabras en mayúsculas y especificar la longitud de las palabras que van a incluirse para separación silábica automática, entre otras funciones.

Habilita la separación silábica de palabras en mayúsculas si es necesario.

Establece la distancia entre el final de línea y el margen derecho antes de realizar la separación silábica de la primera palabra de la línea siguiente. Cuanto más pequeña sea la zona activa, mayor será la separación silábica y se producirá un mejor espaciado entre palabras a lo largo del margen.

Establece la longitud mínima de las palabras que van a incluirse para separación silábica automática.

Establece el número mínimo de caracteres (incluidos espacios) que deben aparecer en la zona activa anterior a un guión.

Establece el número mínimo de caracteres (incluidos espacios) que deben aparecer en la zona activa posterior a un guión.

Esta sección permite especificar la alineación del texto en el dibujo. Si desea obtener más información sobre un control determinado de este cuadro de diálogo, haga clic en el control con el botón derecho del ratón y escoja ¿Qué es esto?

Especifica que no se aplique alineación alguna.

Especifica una alineación a la izquierda.

Especifica una alineación al centro.

Especifica una alineación a la derecha.

Especifica la justificación total.

Especifica forzar justificación.

Disponible al habilitar los botones Justificación completa o Forzar justificación. Este cuadro permite editar las configuraciones que determinan la distancia máxima que es posible establecer entre palabras.

Disponible al habilitar los botones Justificación completa o Forzar justificación. Este cuadro permite editar las configuraciones que determinan la distancia mínima que es posible establecer entre palabras.

Disponible al habilitar los botones Justificación completa o Forzar justificación. Este cuadro permite editar las configuraciones que necesitan la distancia máxima que es posible establecer entre caracteres.

Esta sección permite especificar las configuraciones de sangría.

Determina el espacio que se sangrará la primera línea del párrafo o párrafos seleccionados.

Determina el espacio que se sangrarán el resto de las líneas del párrafo o párrafos seleccionados.

Determina el espacio que se sangrará el texto con respecto al margen derecho.

Esta sección permite rotar y desplazar los caracteres seleccionados en función de la línea base.

Escriba un valor para desplazar los caracteres seleccionados en sentido horizontal a lo largo de la línea base.

Escriba un valor para desplazar los caracteres seleccionados en sentido vertical en función de la línea base. Los valores positivos desplazan caracteres por encima de la línea base. Los valores negativos desplazan caracteres por debajo de la línea base.

Escriba un valor para rotar los caracteres seleccionados.

Haga clic para establecer tabuladores según el intervalo especificado.

Escriba un valor para cambiar los intervalos establecidos para los tabuladores.

La columna Tabuladores indica la posición de los tabuladores. La columna Alineación indica el tipo de tabulación: izquierda, derecha, central, decimal. Las casilla de verificación Con guía, cuando se encuentra habilitada, indica tabuladores sin carácter guía.

Haga clic para añadir un nuevo tabulador.

Haga clic para eliminar un tabulador seleccionado en la columna Tabuladores.

Haga clic para eliminar todos los tabuladores.

Esta sección permite establecer un carácter para un tabulador con carácter guía.

Establece un carácter para los tabuladores con carácter guía.

Muestra el carácter que se utilizará para los tabuladores con carácter guía.

Muestra el número que representa al carácter que se utilizará en los tabuladores con carácter guía.

Muestra el espacio existente entre caracteres en los tabuladores con carácter guía.

Escriba un valor para cambiar el espaciado entre caracteres en un tabulador posterior con carácter guía. Los valores inferiores reducen el espaciado entre caracteres, y los valores superiores lo aumentan.

Muestra una previsualización del tabulador posterior con carácter guía, de forma que pueda ver el efecto antes de aplicar el cambio.

Determina el número de columnas que se crearán.

Le permitirá especificar la anchura de columnas y el medianil (el espacio entre columnas).

Indica el número de la columna.

Indica la anchura de la columna correspondiente.

Indica el espacio existente entre la columna correspondiente y la siguiente.

Cuando está habilitada, crea columnas con la misma anchura y medianiles. Cuando está deshabilitada, crea columnas de anchuras distintas.

Muestra una previsualización del formato y de la anchura de las columnas antes de que se aplique el cambio.

Muestra la anchura del marco.

Muestra las unidades de la anchura del marco.

Cuando está habilitada, mantiene fija la anchura del marco.

Cuando está habilitada, ajusta la anchura del marco con cambios a las anchuras de columna.

Muestra cómo se alinea el texto verticalmente. Seleccione una opción de alineación vertical distinta en este cuadro de lista para modificar la alineación vertical.

Muestra el efecto aplicado al párrafo seleccionado. Seleccione Ninguno para no aplicar ningún efecto. Seleccione Marca o Capitulares para aplicar una marca a una capitular y establecer propiedades.

Muestra la categoría del símbolo. Escriba un valor distinto para cambiar la categoría del símbolo.

Esta sección permite cambiar las propiedades de fuente de la marca.

Elija una fuente del cuadro de lista para cambiar la categoría de marca.

Escriba un valor para determinar el tamaño de la marca.

Escriba un valor para determinar el espacio que se desplazará la marca con respecto a la línea base del párrafo seleccionado.

Durante la aplicación de marcas al texto, esta sección permite especificar el espacio entre el marco del texto de párrafo y la marca, así como el espacio entre la marca y el texto.

Durante la aplicación de capitulares al texto, esta sección permite especificar la distancia entre una capitular y el texto.

Escriba un valor para determinar el espacio entre el marco del texto de párrafo y el párrafo.

Cuando el botón Marca esté habilitado, haga clic para crear un párrafo con marca en el que texto rodee a la marca.
Cuando el botón Capitulares esté habilitado, haga clic para crear una letra capitular y que el párrafo la rodee.

Cuando el botón Marca esté habilitado, haga clic para crear un párrafo con marca en el que texto esté sangrado con respecto a la marca.
Cuando el botón Capitular esté habilitado, haga clic para crear una letra capitular y que el párrafo esté sangrado con respecto a ella.

Muestra las marcas entre las que puede elegir.

Arrastre el cuadro o haga clic en las flechas para visualizar otra parte del cuadro Muestra.

Determina el número de líneas que aparecerán junto a la letra capitular.

Determina la distancia entre la letra capitular y el texto.

Convierte en mayúscula la primera letra de la primera palabra.

Cambia el texto a minúsculas.

Convierte todas las letras en mayúsculas.

Convierte en mayúscula la primera letra de cada palabra.

Invierte las mayúsculas y minúsculas del texto. Por ejemplo, invierte el texto de mayúsculas a minúsculas y viceversa.

Haga clic para abrir el tema de ayuda sobre el cambio entre mayúsculas y minúsculas.

Opciones de encaje de texto en trayecto para Texto artístico. Determina la posición vertical del Texto artístico en un trayecto.

1ª opción (Línea base) alinea la línea base del texto con el trayecto.

2ª opción (Superior) alinea la línea ascendente del texto con el trayecto.

3ª opción (Inferior) alinea la línea descendente del texto con el trayecto.

4ª opción (Centrar) centra el texto verticalmente en el trayecto.

5ª opción (Variable) le permitirá mover el texto fuera del trayecto arrastrándolo con el ratón.

Opciones de encaje de texto en trayecto cerrado para Texto artístico. Determina el cuadrante del objeto en el que desea encajar el Texto artístico.

Permite ubicar el texto en el otro lado del trayecto. El texto se refleja en el otro lado.

Abre un cuadro de diálogo en el que podrás cambiar el espacio existente entre el texto y el trayecto, así como la posición horizontal.

Determina la orientación de las letras a lo largo del trayecto.

1ª opción (Rotar letras) rota caracteres independientemente para seguir la silueta del trayecto.

2ª opción (Inclinación vertical) inclina de forma vertical cada carácter, creando la impresión de que el texto está de pie en el trayecto. El grado de inclinación depende de la inclinación del trayecto.

3ª opción (Inclinación horizontal) inclina de forma horizontal cada carácter, creando la impresión de que el texto se vuelve hacia la pantalla. El grado de inclinación depende de la inclinación del trayecto.

4ª opción (Centrar base) centra los centros de la base de cada letra sobre el trayecto.

Determina la posición horizontal del texto con respecto al trayecto.

1ª opción (Inicio) alinea el texto con el nodo inicial de la línea o la curva.

2ª opción (Centro) centra el texto en el trayecto.

3ª opción (Final) alinea el texto con el punto final de la línea o curva.

Especifica la distancia a la que desea ubicar el texto a lo largo del trayecto.

Especifica la distancia a la que desea ubicar el texto por encima o por debajo del trayecto.

Haga clic aquí para visualizar una introducción de este cuadro de diálogo.

Para obtener ayuda sobre un elemento determinado, haga clic en el icono de interrogación situado en la parte superior del cuadro de diálogo y, a continuación, en el elemento.

Determina la orientación de las letras a lo largo del trayecto.

1ª opción (Rotar letras) rota caracteres independientemente para seguir la silueta del trayecto.

2ª opción (Inclinación vertical) inclina de forma vertical cada carácter, creando la impresión de que el texto está de pie en el trayecto. El grado de inclinación depende de la inclinación del trayecto.

3ª opción (Inclinación horizontal) inclina de forma horizontal cada carácter, creando la impresión de que el texto se vuelve hacia la pantalla. El grado de inclinación depende de la inclinación del trayecto.

4ª opción (Centrar base) centra los centros de la base de cada letra sobre el trayecto.

Opciones de encaje de texto en trayecto para Texto artístico. Determina la posición vertical del Texto artístico en un trayecto.

1ª opción (Línea base) alinea la línea base del texto con el trayecto.

2ª opción (Superior) alinea la línea ascendente del texto con el trayecto.

3ª opción (Inferior) alinea la línea descendente del texto con el trayecto.

4ª opción (Centrar) centra el texto verticalmente en el trayecto.

5ª opción (Variable) le permitirá mover el texto fuera del trayecto arrastrándolo con el ratón.

Opciones de encaje de texto en trayecto cerrado para Texto artístico. Determina el cuadrante del objeto en el que desea encajar el Texto artístico.

Escriba la distancia que desea desplazar verticalmente el texto del trayecto.

Escriba la distancia que desea mover el texto horizontalmente a lo largo del trayecto.

Muestra el tipo de texto incluido en las estadísticas, por ejemplo, objetos de Texto artístico, objetos de Texto de párrafo, todo el texto del documento, etc.

Permite mostrar el número y el nombre de los estilos utilizados en el documento.

Muestra el número de objetos, líneas, palabras, caracteres y estilos de texto que contiene el documento (si la casilla de verificación Mostrar estadísticas de estilo está habilitada).

Sitúa el texto seleccionado por encima de la línea base.

Sitúa el texto seleccionado por debajo de la línea base.

Pone todo el texto seleccionado en mayúsculas.

Convierte el texto seleccionado en versalitas.

Cambia la alineación vertical del texto a alineación superior.

Cambia la alineación vertical del texto a alineación centrada.

Cambia la alineación vertical del texto a alineación inferior.

Cambia la alineación vertical del texto a alineación completa.

Define el espaciado entre líneas de párrafo como sencillo.

Define el espaciado entre líneas de párrafo en 1,5.

Define el espaciado entre líneas de párrafo como doble.

Desplaza el cursor de texto al párrafo anterior.

Desplaza el cursor de texto al párrafo siguiente.

Desplaza el cursor de texto al marco anterior.

Desplaza el cursor de texto al marco siguiente.

Desplaza el cursor de texto al principio del marco.

Desplaza el cursor de texto al final del marco.

Desplaza el cursor de texto al principio del texto.

Desplaza el cursor de texto al final del texto.

Selecciona el párrafo encima del cursor de texto.

Selecciona el párrafo debajo del cursor de texto.

Selecciona el marco encima del cursor de texto.

Selecciona el marco debajo del cursor de texto.

Selecciona el texto entre el cursor de texto y el principio de línea.

Selecciona el texto entre el cursor de texto y el final de línea.

Selecciona el texto entre el cursor de texto y el principio del marco.

Selecciona el texto entre el cursor de texto y el final del marco.

Selecciona el texto entre el cursor de texto y el principio del texto.

Aumenta el espaciado entre dos caracteres consecutivos.

Reduce el espaciado entre dos caracteres consecutivos.

Borra la palabra que está a la izquierda del cursor.

Borra la palabra que está a la derecha del cursor.

Aumenta el tamaño de fuente en 1 punto.

Reduce el tamaño de fuente en 1 punto.

Aumenta el tamaño de fuente al siguiente tamaño mostrado en el cuadro de lista Tamaño de fuente.

Reduce el tamaño de fuente al tamaño anterior mostrado en el cuadro de lista Tamaño de fuente.

Establece el espaciado vertical y horizontal del texto de párrafo.

Escriba un valor que corresponda a un porcentaje de la anchura del carácter Espacio para determinar el espacio que desea establecer entre caracteres.

La ventana acoplable Símbolos proporciona acceso rápido a una serie de símbolos e imágenes gráficas predibujadas referentes a temas comerciales, de transportes, deportes, etc. Es posible crear símbolos propios y añadirlos a la biblioteca de símbolos. Para que las fuentes de símbolos estén disponibles, puede añadirlas durante una instalación personalizada de CorelDRAW.

Utilice este cuadro de lista para seleccionar una biblioteca de símbolos. Al elegir una biblioteca de símbolos, aparece una muestra de sus símbolos en el cuadro de previsualización de la ventana acoplable.

Cuadro de previsualización interactivo donde se muestran los símbolos disponibles para la fuente de símbolo actualmente seleccionada en el cuadro de lista de encima. Es posible arrastrar un símbolo desde este cuadro a la Página de dibujo para colocarlo en el dibujo. Los símbolos aparecen ordenados según sus números de índice. Los números de índice aparecen enumerados en el catálogo de bibliotecas de símbolos y clipart.

Use este cuadro si desea escoger un símbolo por su número de índice. Al escribir el número de índice, aparece resaltado el símbolo correspondiente. Los números de índice aparecen enumerados en el catálogo de bibliotecas de símbolos y clipart.

Utilice este cuadro para especificar el tamaño de símbolo. Es posible definir un valor entre 0,01 y 30,00 pulgadas.

Habilite esta casilla de verificación para crear un patrón a partir del símbolo actual. Es posible utilizar el botón Opciones de mosaico para establecer los atributos del patrón.

Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Opciones de mosaico. Este cuadro de diálogo proporciona controles para ajustar los atributos del objeto en mosaico.

Arrastre el cuadro o haga clic en las flechas para visualizar otra parte del cuadro Previsualización.

Utilice este cuadro para especificar la cota horizontal que debe asignarse al objeto en mosaico. Es posible definir un valor entre 0,01 y 30,00 pulgadas.

Utilice este cuadro para especificar la cota vertical que debe asignarse al objeto en mosaico. Es posible definir un valor entre 0,01 y 30,00 pulgadas.

Habilite esta casilla de verificación si quiere que las cotas horizontal y vertical del objeto en mosaico sean iguales. Si habilita esta opción, sólo tiene que definir la cota horizontal o vertical; la otra cambiará automáticamente para mantener la proporción.

Muestra el estilo del texto seleccionado. Las opciones como Normal, Cursiva, Negrita, Negrita-cursiva, dependen de la fuente. Elija otro grosor del cuadro de lista para cambiarlo.

Especifica los marcos a los que se aplican los cambios. Sólo los marcos permitidos aplica los cambios al texto incluido en los marcos seleccionados. Marcos seleccionados y posteriores aplica los cambios al texto contenido en los marcos seleccionados y en todos los marcos vinculados posteriores. Todos los marcos aplica las modificaciones a todos los marcos de texto del dibujo.

Haga clic en este botón para bloquear las propiedades de la página. Estos cambios se mantendrán la próxima vez que abra este cuadro de diálogo. Si la función de bloqueo está habilitada al seleccionar texto con propiedades diferentes, seguirán mostrándose las propiedades de texto predeterminadas.

Haga clic para aplicar las opciones especificadas.

Escriba un valor para especificar la magnitud del retroceso de la extrusión.

Proporciona la posibilidad de elegir biselados prediseñados para la cara frontal del texto 3D extruido.

Proporciona la posibilidad de elegir biselados prediseñados para la cara posterior del texto 3D extruido.

Escriba un valor para determinar la anchura del bisel.

Escriba un valor para determinar la altura del bisel.

Proporciona controles que permiten simular fuentes de luz con el fin de crear un efecto de sombreado.

Proporciona controles que permiten aplicar luz Ambiental. Se trata del equivalente de la luz ambiental.

Proyecta una luz simulada hacia el texto. Puede situar la luz Punto de luz arrastrando la luz del cuadro Previsualización a la derecha de este botón. Mueva el deslizador Brillo para ajustar la intensidad de la luz Punto de luz.

Quita las luces de punto de luz. Elija la luz Punto de luz del cuadro Previsualización situado a la derecha de este botón y haga clic en este botón.

Habilite esta casilla de verificación para utilizar el deslizador Brillo y el cuadro Brillo, que permiten ajustar la intensidad de la luz Punto de luz seleccionada.

Abre el cuadro de diálogo Color que permite elegir el color que desea aplicar al texto.

Permite establecer la cantidad de luz que emana de la luz Punto de luz seleccionada. Los números cercanos a 0 hacen que las superficies extruidas aparezcan más oscuras. Los números cercanos a 100 hacen que las superficies extruidas aparezcan más luminosas. También es posible establecer la intensidad escribiendo un valor en el cuadro situado junto al deslizador.

Confirma las configuraciones de la luz Punto de luz especificadas y las aplica al texto.

Muestra una representación gráfica de las configuraciones de la luz Punto de luz. Es posible modificar la posición de la luz arrastrándola.

Permite establecer la cantidad de luz que emana de la fuente de luz. Los números cercanos a 0 hacen que las superficies extruidas aparezcan más oscuras. Los números cercanos a 100 hacen que las superficies extruidas aparezcan más luminosas. También es posible establecer la intensidad escribiendo un valor en el cuadro situado junto al deslizador.

Muestra una representación gráfica de las configuraciones de la luz Ambiental. El círculo representa el objeto de texto 3D.

Confirma las configuraciones de la luz Ambiental especificadas y las aplica al texto.

Escriba un valor para determinar la anchura de la imagen representada.

Escriba un valor para determinar la altura de la imagen representada.

Escriba un valor para determinar la resolución de la imagen representada.

Muestra la unidad de medida.

Habilite esta casilla de verificación para mantener la relación de anchura y altura. Escriba un valor en un cuadro. El otro cuadro se actualizará automáticamente para mantener las proporciones.

Haga clic en este botón para volver a las configuraciones de tamaño original de la imagen.

Muestra el tamaño original del objeto.

Muestra el tamaño del objeto como si se hubieran aplicado las configuraciones especificadas.

Muestra las calidades de representación que determinan la resolución de la imagen bidimensional final, así como el tiempo que tarda en representar una imagen. Elija otra calidad del cuadro de lista para cambiarla.

Escriba un valor para rotar el texto alrededor del eje z.

Escriba un valor para rotar el texto alrededor del eje x.

Escriba un valor para rotar el objeto alrededor del eje y.

Desplace el deslizador para cambiar el nivel de zoom en la ventana Representación 3D. Los valores superiores aumentan el nivel de zoom y los inferiores lo reducen. También es posible establecer el nivel de zoom escribiendo un valor en el cuadro Zoom interactivo.

Escriba un valor para cambiar el nivel de zoom en la ventana Representación 3D. Los valores superiores aumentan el nivel de zoom y los inferiores lo reducen. También es posible establecer el nivel de zoom desplazando el deslizador Zoom interactivo.

Permite realizar selecciones en una lista de niveles de zoom predefinidos.

Haga clic para aplicar un objetivo gran angular.

Haga clic en este botón para aplicar un objetivo normal.

Haga clic en este botón para aplicar un objetivo telefotográfico.

Haga clic en este botón para realizar un aumento por incrementos.

Haga clic en este botón para realizar una reducción por incrementos.

Fija el objeto de texto 3D en la ventana Representación.

Escriba un valor para acercar o alejar la cámara del objeto de texto 3D. Los valores positivos acercan la cámara al texto y los negativos la alejan. También es posible establecer el nivel de desplazamiento moviendo el deslizador Desplazamiento interactivo.

Permite realizar selecciones en una lista de niveles de desplazamiento predefinidos.

Haga clic para acercar la cámara al objeto de texto 3D por incrementos.

Permite rotar la cámara alrededor del eje x.

Permite rotar la cámara alrededor del eje y.

Permite rotar la cámara alrededor del eje z.

Este deslizador funciona en combinación con los botones Giro de cámara. Mueva el deslizador para rotar el objeto de texto a lo largo de un eje. También puede escribir un valor en el cuadro Rotación de cámara.

Haga clic para ignorar la palabra que el Corrector ortográfico señala como mal escrita.

Haga clic para eliminar el comando Ignorar todo. El Corrector ortográfico señalará las palabras mal escritas.

Sugerencia ortográfica alternativa a la palabra señalada. Haga clic en una sugerencia para sustituir la palabra subrayada por ella.

Habilite este comando para que el texto situado en marcos de texto solapados se desplace alrededor de los objetos seleccionados.

Esta columna muestra el nombre de la fuente no encontrada.

Esta columna muestra el nombre de la fuente que se empleará en sustitución de la fuente no encontrada.

Esta columna refleja el estado de la sustitución. Puede utilizar la fuente de sustitución para reemplazar la fuente no encontrada de forma temporal o permanente. Habilite el botón Temporal o Permanente para cambiar el estado de la sustitución.

Muestra el resultado de la concordancia de fuentes.

Habilite este botón para instalar la fuente no encontrada.

Habilite esta casilla para utilizar la fuente de sustitución Panose con el fin de reemplazar la fuente.

Muestra las fuentes disponibles para realizar la sustitución. Para cambiar las fuentes, elija otra en la lista.

Habilite este botón para utilizar la fuente de sustitución con el fin de reemplazar la fuente no encontrada para esta sesión.

Habilite este botón para utilizar la fuente de sustitución con el fin de reemplazar siempre la fuente no encontrada.

"Pestañas" que muestran páginas que contienen conjuntos de controles relacionados. De izquierda a derecha, página Configuraciones básicas, página Aceleración, página Colores, y página Opciones varias.

Haga clic en este botón para definir la apariencia de una mezcla indicando el número de formas intermedias entre los objetos que se mezclan.

Permite establecer el espacio exacto entre los objetos intermedios de una mezcla. Esta opción sólo está disponible para mezclas asignadas a un trayecto.

Permite ver el número de formas intermedias que desea entre los objetos inicial y final de una mezcla. Si establece números más altos, las formas estarán más juntas.

Permite rotar los objetos intermedios en una mezcla conforme van evolucionando del objeto inicial al objeto final. Los valores negativos rotarán los objetos en el sentido de las agujas del reloj.

Habilite la casilla de verificación para rotar los objetos intermedios de la mezcla alrededor de un punto equidistante de los centros de rotación de los objetos inicial y final. Esto crea una forma de arco. Desactive la casilla de verificación para que los objetos roten alrededor de sus propios centros de rotación. La cantidad de rotación será igual al valor establecido en la casilla Rotar.

Habilite esta casilla de verificación para estirar la mezcla seleccionada sobre el trayecto al que está asignada.

Habilite esta casilla de verificación para rotar los objetos intermedios de la mezcla seleccionada de modo que coincidan con la forma del trayecto al que han sido asignados.

Controla la aceleración de los objetos de la mezcla seleccionada. Mueva el deslizador hacia la derecha para que los objetos se aproximen entre sí conforme se acercan al objeto final. Mueva el deslizador hacia la izquierda para que los objetos se separen entre sí al acercarse al objeto final.

Controla la aceleración de los colores de relleno y contorno en la mezcla seleccionada. Mueva el deslizador hacia la derecha para que los colores se muevan con más rapidez a través del espectro conforme se acercan al objeto final. Mueva el deslizador hacia la izquierda para que los colores se muevan con mayor lentitud a través del espectro al acercarse al objeto final.

Habilite esta casilla de verificación si desea acelerar el cambio de tamaño entre los objetos inicial y final (en la proporción establecida utilizando el deslizador Acelerar objetos).

Habilite esta casilla de verificación si desea acelerar rellenos/contornos y objetos en la misma proporción. El deslizador Acel. rellenos/contornos reflejará automáticamente cualquier cambio en la posición del deslizador Acelerar objetos.

Mezcla los colores de los objetos inicial y final siguiendo un trayecto directo a través del espectro. Este trayecto evoluciona partiendo del color del objeto inicial y en dirección al color del objeto final.

Mezcla los colores de los objetos inicial y final siguiendo un trayecto en el sentido de las agujas del reloj a través de espectro. Este trayecto evoluciona partiendo del color del objeto inicial y en dirección al color del objeto final.

Mezcla los colores de los objetos inicial y final siguiendo un trayecto en sentido inverso a las agujas del reloj a través de espectro. Este trayecto evoluciona partiendo del color del objeto inicial y en dirección al color del objeto final.

Muestra el trayecto que la progresión de color seguirá por el espectro a medida que se desplace desde el color de relleno del objeto original hasta el color de relleno del último objeto mezclado. Este trayecto se indica con una línea negra.

Muestra un puntero del ratón especial que le permitirá elegir qué nodos quiere que CorelDRAW trate como los primeros nodos de los objetos inicial y final. Mediante la asignación de nodos, puede modificar el modo en que los objetos se mezclan.

Muestra un puntero especial que le permitirá dividir una mezcla por un objeto intermedio. Esto crea una mezcla combinada compuesta por dos mezclas. El objeto por el que se ha dividido la mezcla original se convierte en el objeto inicial en una de las mezclas componentes, y en el objeto final en la otra.

Vuelve a combinar mezclas divididas. Mantenga presionada Ctrl y seleccione la mezcla componente que desee fusionar. Si el objeto inicial se puede fusionar, el botón Unir Comienzo estará disponible. Si el objeto inicial está compartido por tres o más grupos de mezcla, aparecerá un puntero especial. Utilice este puntero para seleccionar un objeto intermedio que se encuentre separado del objeto final con el cual quiere realizar la fusión por un objeto al menos.

Vuelve a combinar mezclas divididas. Mantenga presionada Ctrl y seleccione la mezcla componente que desee fusionar. Si el objeto final se puede fusionar, el botón Unir Final estará disponible. Si el objeto final está compartido por tres o más grupos de mezcla, aparece un puntero especial. Utilice este puntero para seleccionar un objeto intermedio que se encuentre separado del objeto final con el cual quiere realizar la fusión por un objeto al menos.

Presenta un menú que ofrece comandos que le permitirán mostrar el objeto inicial en una mezcla o asignar un objeto inicial nuevo a una mezcla.

Muestra un puntero del ratón especial que podrá usar para elegir un objeto inicial nuevo para la mezcla seleccionada. Cuando selecciona un objeto inicial nuevo, CorelDRAW adapta la mezcla automáticamente.

Resalta el objeto inicial en la mezcla seleccionada.

Presenta un menú que contiene comandos que le permitirán mostrar el objeto final en una mezcla o asignar un objeto final nuevo a una mezcla.

Muestra un puntero del ratón especial que podrá usar para elegir un objeto final nuevo para la mezcla seleccionada. Cuando selecciona un objeto final nuevo, CorelDRAW adapta el trayecto de la mezcla automáticamente.

Resalta el objeto final en la mezcla seleccionada.

Presenta un menú que contiene comandos que le permitirán mostrar y editar el trayecto de mezcla de la mezcla seleccionada.

Muestra un puntero del ratón especial que podrá usar para elegir un nuevo trayecto para la mezcla seleccionada. Cuando selecciona un nuevo trayecto, CorelDRAW automáticamente adapta la mezcla.

Resalta el trayecto al que está asignada la mezcla seleccionada.

Separa la mezcla seleccionada del trayecto a lo largo del cual está mezclada. Si lo desea, puede editar este trayecto y reasignar la mezcla, o asignar la mezcla a una nueva ruta de acceso.

Aplica todas las configuraciones actuales (en la persiana Mezcla) a los objetos o la mezcla seleccionados.

Escriba valores en estos cuadros para ubicar el objeto seleccionado en una posición exacta a lo largo de los ejes horizontal y vertical.

Escriba valores en estos cuadros para definir una altura y anchura exactas para el objeto seleccionado.

Haga clic en el botón superior para definir el aspecto de una mezcla indicando el número de formas intermedias o "etapas" entre los objetos inicial y final. Haga clic en el botón inferior (disponible sólo para mezclas asignadas a trayectos) si desea especificar un espaciado exacto entre los objetos intermedios.

Si escoge la opción de numero de etapas para crear la mezcla seleccionada, puede usar el botón superior para especificar cuántas etapas desea que estén comprendidas entre los objetos inicial y final de la mezcla. Si elige la opción de espaciado fijo (sólo disponible para mezclas asignadas a trayectos), puede usar el cuadro inferior para especificar el espacio que desea entre los objetos intermedios de la mezcla seleccionada.

Permite rotar los objetos intermedios en la mezcla seleccionada conforme van progresando del objeto inicial al objeto final. Los valores negativos hacen rotar estos objetos en el sentido de las agujas de reloj.

Haga clic en este botón para rotar los objetos intermedios de la mezcla alrededor de un punto equidistante de los centros de rotación de los objetos inicial y final. Esto crea una forma de arco. Haga clic de nuevo en el botón para hacer rotar los objetos en torno a sus propios centros de rotación. La cantidad de rotación será igual al valor establecido en el cuadro Rotar.

Haga clic en este botón si desea acelerar el cambio de tamaño entre los objetos inicial y final (en la proporción establecida utilizando el deslizador de Aceleración de objeto de mezcla).

Haga clic en este botón para acelerar rellenos/contornos y objetos en la misma proporción. El deslizador Aceleración de color de mezcla reflejará automáticamente cualquier cambio en la posición del deslizador Aceleración de objeto de mezcla.

Muestra un conjunto de controles que le permiten asignar los nodos de una mezcla, dividirla, o unir una mezcla dividida.

"Pestañas" que muestran páginas que contienen conjuntos de controles relacionados. De izquierda a derecha, página Configuraciones básicas y página Colores.

Crea formas concéntricas dentro del objeto seleccionado que se van empequeñeciendo progresivamente hasta alcanzar su centro. Utilice el control Descentrado para especificar el espaciado entre las formas.

Crea formas concéntricas dentro del objeto seleccionado que se van empuqueñeciendo progresivamente al acercarse a su centro. Puede especificar el número de formas creadas con el control Etapas y el espaciado entre ellas con el control Descentrado.

Crea formas concéntricas fuera del objeto seleccionado que se van agrandando progresivamente al separarse de él. Puede especificar el número de formas creadas con el control Etapas y el espaciado entre ellas con el control Descentrado.

#Utilice este cuadro para especificar la distancia que quiere que exista entre formas de silueta. Las unidades utilizadas son aquellas que se especificaron para la regla horizontal en la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones.

Utilice este cuadro para especificar el número de formas de silueta que quiere que se creen. Si se selecciona la opción Dentro, el valor Descentrado adquiere preferencia sobre el valor Etapas. Si el valor Descentrado se configuró demasiado alto por ejemplo, CorelDRAW alcanzará el centro del objeto antes de haber podido crear el número de etapas especificado. Si selecciona la opción Al centro, CorelDRAW coloca automáticamente tantas formas de silueta como sea posible dado el valor de descentrado.

Crea una progresión de color que atraviesa el espectro de color en una línea recta partiendo del color de relleno del objeto original y en dirección al color de relleno de la última forma de silueta.

Crea una progresión de color que atraviesa el espectro de color en un trayecto en el sentido de las agujas del reloj partiendo del color de relleno del objeto original y en dirección al color de relleno de la última forma de silueta.

Crea una progresión de color que atraviesa el espectro de color en un trayecto en sentido inverso a las agujas del reloj partiendo del color de relleno del objeto original y en dirección al color de relleno de la última forma de silueta.

Muestra el trayecto que la progresión de color seguirá a través del espectro al moverse partiendo del color de relleno del objeto original y en dirección al color de relleno de la última forma de silueta. Este trayecto se indica con una línea negra.

Permite asignar un color de contorno a la última forma de silueta. Al aplicar sus configuraciones, el nuevo objeto mostrará una progresión entre el color de contorno del objeto original y el color de contorno de la última forma de silueta.

Permite asignar un color de relleno a la última forma de silueta. Al aplicar sus configuraciones, el nuevo objeto mostrará una progresión entre el color de relleno del objeto original y el color de relleno de la última forma de silueta.

Disponible sólo si el objeto original utiliza un relleno degradado, este selector de color permite elegir el color inicial en el relleno degradado que se aplicará a la última forma de silueta. Utilice el selector de color bajo este control para elegir el color final del relleno degradado.

Disponible sólo si el objeto original utiliza un relleno degradado, este selector de color permite elegir el color final en el relleno degradado que se aplicará a la última forma de silueta. Utilice el selector de color que hay sobre este control para elegir el color inicial del relleno degradado.

Aplica las configuraciones de silueta actuales al objeto seleccionado.

Utilice este cuadro para especificar el número de formas de silueta que quiere que se creen. Si se habilita el botón Dentro, el valor Descentrado adquiere preferencia sobre el valor Etapas. Si el valor Descentrado se configuró demasiado alto por ejemplo, CorelDRAW alcanzará el centro del objeto antes de haber podido crear el número de etapas especificado. Si habilita el botón Al centro, CorelDRAW coloca automáticamente tantas formas de silueta como sea posible dado el valor de descentrado.

Permite asignar un color de relleno a la última forma de silueta. Al aplicar sus configuraciones, el nuevo objeto mostrará una progresión entre el color de relleno del objeto original y el color de relleno de la última forma de silueta. Si el objeto original utiliza un relleno degradado, este selector de color establece el color inicial en el relleno degradado que se aplicará a la última forma de silueta. Utilice el selector Último color de relleno degradado para establecer el color final.

Disponible sólo si el objeto original utiliza un relleno degradado, este selector de color permite elegir el color final en el relleno degradado que se aplicará a la última forma de silueta. Utilice el selector Color de relleno para elegir el color inicial del relleno degradado.

Permite distorsionar el objeto seleccionado alejando o acercando los nodos del objeto del centro de la distorsión. Es posible distorsionar el objeto utilizando los controles de distorsión Empujar y tirar de la ventana de dibujo o de la Barra de propiedades.

Escriba un valor de amplitud para determinar la cantidad de distorsión Empujar o Tirar que desea aplicar al objeto seleccionado. Puede escribir valores que oscilen entre -200 y 200. Los valores incluidos en el rango de -200 a -1 aplican una distorsión Empujar, mientras que los valores comprendidos entre 1 y 200 aplican una distorsión Tirar. A medida que los valores se acercan a los límites extremos del rango, se aplica una distorsión Empujar o Tirar más intensa al objeto.

Permite aplicar una distorsión Cremallera al objeto seleccionado. Es posible aplicar una distorsión Cremallera básica utilizando los controles de la ventana de dibujo, o una más avanzada mediante los controles de la Barra de propiedades.

Escriba un valor de amplitud para determinar la cantidad de distorsión Cremallera que desea aplicar al objeto seleccionado. Puede escribir valores que oscilen entre 0 y 100. Los valores superiores acentúan la distorsión Cremallera.

Escriba un valor de frecuencia para determinar la cantidad de puntos de cremallera por segmento que desea aplicar al objeto seleccionado. Puede escribir valores que oscilen entre 0 y 100. Los valores superiores aumentan la frecuencia de cremallera.

Permite aplicar al azar la distorsión Cremallera existente para el objeto seleccionado. La distorsión Cremallera aleatoria se aplica cuando este botón se muestra presionado.

Permite aplicar uniformidad a los puntos de la distorsión Cremallera existente para el objeto seleccionado. Cuando este botón se muestra presionado se aplica una distorsión Cremallera suave.

Permite enfatizar la distorsión Cremallera existente en un área específica del objeto seleccionado. Cuando este botón se muestra presionado se habilita el modo Distorsión local. Después de habilitar el modo Distorsión local, arrastre el tirador de cambio de posición con forma de rombo en la ventana de dibujo para localizar el efecto de distorsión.

Permite aplicar una distorsión Torbellino al objeto seleccionado. Es posible aplicar una distorsión Torbellino utilizando los controles de la ventana de dibujo o de la Barra de propiedades.

Permite torcer el objeto seleccionado en el sentido de las agujas del reloj. Cuando este botón se muestra presionado se habilita el modo Rotación hacia la derecha.

Permite torcer el objeto seleccionado en el sentido inverso a las agujas del reloj. Cuando este botón se muestra presionado se habilita el modo Rotación hacia la izquierda.

Muestra el número de rotaciones completas de 360 grados que se aplican al objeto seleccionado. Las rotaciones completas se miden desde la Línea de origen horizontal. Es posible escribir un valor en este cuadro para aumentar la cantidad de rotación aplicada al objeto en etapas de 360 grados. Este control ofrece ajustes de rotación aproximados y funciona junto con el control Grados adicionales.

Muestra el número de grados de rotación adicionales, más allá de la Línea de origen horizontal, que se aplican al objeto seleccionado. Es posible escribir un valor comprendido entre 0 y 359 en este cuadro para aumentar la cantidad de rotación aplicada al objeto. Este control ofrece ajustes de rotación exactos y funciona junto con el control Rotaciones completas.

Permite añadir una nueva distorsión a un objeto que dispone de una distorsión. Por ejemplo, es posible hacer clic en este botón y añadir una distorsión Cremallera a un objeto que dispone de una distorsión Torbellino.

Permite ubicar un efecto de distorsión del objeto seleccionado en el centro exacto del objeto.

Convierte los objetos en objetos curvos.

Añade una envoltura rectangular al objeto seleccionado. Arrastrando los nodos de la envoltura, puede volver a darle forma en la manera establecida utilizando los cuatro botones de Modo de edición (localizados debajo del botón Añadir preestablecidos). Al hacer clic en el botón Aplicar, CorelDRAW vuelve a dar forma al objeto seleccionado basándose en la forma de la envoltura.

Muestra una selección de envolturas con formas preestablecidas. Haga clic en la envoltura que desee, y aplíquela al objeto seleccionado. También puede editar la envoltura antes de aplicarla al objeto.

Habilita el modo de edición de envoltura de Línea recta. Utilizando este modo, puede desplazar un nodo de la envoltura en sentido horizontal o vertical para cambiar la forma de la envoltura pero manteniendo sus líneas rectas.

Habilita el modo de edición de envoltura de Arco sencillo. Utilizando este modo de edición, puede desplazar un tirador de envoltura en sentido horizontal o vertical para añadir una curva de arco sencillo a la forma de la envoltura.

Habilita el modo de edición de envoltura de Arco doble. Utilizando este modo de edición, puede desplazar un tirador de envoltura en sentido horizontal o vertical para añadir una curva de arco doble a la forma de la envoltura.

Habilita el modo de edición de envoltura Libre. Utilizando este modo, puede desplazar un tirador de envoltura en cualquier dirección para darle a la envoltura la forma que desee. En este modo, los tiradores se mueven libremente y disponen de puntos de control. Puede utilizar estos puntos de control para hacer ajustes precisos a la forma de la envoltura. También puede seleccionar con un recuadro varios tiradores utilizando la herramienta Forma y moverlos como si fuesen una unidad.

Determina el modo de asignación, esto es, el modo en que CorelDRAW ajusta el objeto a la envoltura. Puede elegir entre los modos Original, Horizontal, Vertical y Modelable para formas y texto artístico. Si está trabajando con texto de párrafo, la persiana Envoltura pasa automáticamente al modo Texto. Consulte la Ayuda en línea si desea obtener una descripción detallada de cada uno de estos modos de asignación.

Habilite esta casilla de verificación para evitar que CorelDRAW convierta las líneas rectas del objeto seleccionado en curvas al aplicar la envoltura.

Permite crear una envoltura basándose en la forma de cualquier objeto y aplicarla al objeto seleccionado. Al hacer clic en este botón, aparece un puntero del ratón especial. Utilice este puntero para hacer clic en el objeto a partir del cual quiere crear la envoltura. La envoltura creada se aplicará de forma automática al objeto seleccionado actualmente.

Invierte cualquier cambio aplicado a la envoltura desde la última vez que se aplicó. Si añadió una nueva envoltura sin aplicarla, haciendo clic en Restablecer envoltura quedará eliminada.

Aplica la envoltura (con sus configuraciones de asignación y modo de edición) al objeto seleccionado.

Permite añadir nodos adicionales a la envoltura seleccionada. La incorporación de nodos de envoltura permite realizar pequeños ajustes para proporcionar a la envoltura un forma más compleja. Para añadir nodos de envoltura, es preciso utilizar el modo de edición de envoltura Libre.

Permite eliminar el nodo seleccionado de una envoltura. La eliminación de nodos de una envoltura simplifica la forma de la envoltura. Para eliminar nodos de envoltura, es preciso utilizar el modo de edición de envoltura Libre.

Permite cambiar el segmento de envoltura seleccionado de un segmento curvo a uno recto. Al cambiar el tipo del segmento, modificará la forma de reacción de la envoltura cuando ésta se edita. Para cambiar el tipo de segmento de envoltura, es preciso utilizar el modo de edición de envoltura Libre.

Permite cambiar el segmento de envoltura seleccionado de un segmento recto a uno curvo. Al cambiar el tipo del segmento, modificará la forma de reacción de la envoltura cuando ésta se edita. Para cambiar el tipo de segmento de envoltura, es preciso utilizar el modo de edición de envoltura Libre.

Permite convertir el nodo de envoltura seleccionado en un nodo asimétrico. Al cambiar el tipo de nodo también se modifica el modo en que los segmentos de envoltura de cada lado pasan a través del mismo. De este modo se modifica la forma de la envoltura que, a su vez, cambia el efecto que ejerce sobre el objeto. Para cambiar un tipo de nodo de envoltura, es preciso utilizar el modo de edición de envoltura Libre.

Permite convertir el nodo de envoltura seleccionado en un nodo uniforme. Al cambiar el tipo de nodo también se modifica el modo en que los segmentos de envoltura de cada lado pasan a través del mismo. De este modo se modifica la forma de la envoltura que, a su vez, cambia el efecto que ejerce sobre el objeto. Para cambiar un tipo de nodo de envoltura, es preciso utilizar el modo de edición de envoltura Libre.

Permite convertir el nodo de envoltura seleccionado en un nodo simétrico. Al cambiar el tipo de nodo también se modifica el modo en que los segmentos de envoltura de cada lado pasan a través del mismo. De este modo se modifica la forma de la envoltura que, a su vez, cambia el efecto que ejerce sobre el objeto. Para cambiar un tipo de nodo de envoltura, es preciso utilizar el modo de edición de envoltura Libre.

Añade una envoltura rectangular al objeto seleccionado. Arrastrando los nodos de la envoltura, puede volver a darle forma en la manera establecida utilizando los cuatro botones de Modo de edición: Línea recta, Arco sencillo, Arco doble y Libre. CorelDRAW vuelve a dar forma automáticamente al objeto seleccionado basándose en la forma de la envoltura.

Muestra una selección de envolturas con formas preestablecidas. Haga clic en la envoltura que desee para aplicarla al objeto seleccionado.

Determina el modo de asignación, esto es, el modo en que CorelDRAW ajusta el objeto a la envoltura. Puede elegir entre los modos Original, Horizontal, Vertical y Modelable para formas y texto artístico. Consulte la Ayuda en línea si desea obtener una descripción detallada de cada uno de estos modos de asignación.

Permite eliminar del objeto seleccionado envolturas una a una, comenzando por la que se haya aplicado en último lugar. Si borra todas las envolturas, quedará sólo el objeto original. Antes de borrar una envoltura, tendrá que eliminar cualquier efecto que haya aplicado al objeto después de aplicarle dicha envoltura.

"Pestañas" que muestran páginas que contienen conjuntos de controles relacionados. De izquierda a derecha son Punto de fuga, Rotación 3D, Iluminación, Color de relleno, y Biseles.

Muestra el efecto que el tipo de extrusión seleccionado tendría en un objeto (en este caso, un rectángulo).

Permite elegir qué tipo de extrusión desea aplicar al objeto seleccionado.

Permite establecer los atributos del punto de fuga de la extrusión. Utilizando este cuadro, puede elegir entre bloquear el punto de fuga en el objeto o página, copiar el punto de fuga de otra extrusión o compartir el punto de fuga de otra extrusión.

Permite especificar la medida en que una extrusión de perspectiva retrocede desde o se aproxima al punto de fuga. Conforme se incrementa la profundidad, una extrusión frontal se aleja del punto de fuga, mientras que una extrusión trasera avanza hacia el punto de fuga. Los valores establecidos deben estar comprendidos entre 1 y 99.

Varía el aspecto de la página Punto de fuga, alternando entre controles que permiten elegir el tipo de extrusión y la profundidad, y controles que permiten situar el punto de fuga con precisión.

Proporciona controles que permiten establecer las coordenadas horizontal y vertical del punto de fuga de la extrusión con relación al origen de página o al centro del objeto seleccionado (dependiendo de cuál de las opciones Medido desde seleccione).

Permite establecer la posición horizontal del punto de fuga de la extrusión con relación al origen de página o el centro del objeto seleccionado (dependiendo de cuál de las opciones Medido desde seleccione).

Permite establecer la posición vertical del punto de fuga de la extrusión con relación al origen de página o al centro del objeto seleccionado (dependiendo de cuál de las opciones Medido desde seleccione).

Proporciona controles que permiten especificar si desea definir el punto de fuga de la extrusión con relación al origen de página o al centro del objeto seleccionado.

Habilite este botón si desea situar el punto de fuga con relación al punto 0,0 de las reglas.

Habilite este botón si desea situar el punto de fuga con relación al centro del objeto seleccionado.

Herramienta para la rotación del objeto seleccionado. Haga clic y arrastre el logotipo de Corel para rotarlo. Conforme haga rotar el logotipo, una representación del objeto en líneas de dibujo de puntos aparecerá en la ventana de dibujo para mostrar qué efecto tendría la rotación actual si se aplicara.

Haga clic en este botón para cancelar la rotación actual y devolver el objeto a la posición aplicada previamente.

Muestra un segundo método de establecer la rotación del objeto seleccionado. Puede decidir rotar el objeto estableciendo valores específicos o arrastrando con el ratón.

Permite especificar una cantidad precisa de rotación vertical. Puede establecer valores desde -360 hasta 360.

Permite especificar una cantidad precisa de rotación horizontal. Puede establecer valores desde -360 hasta 360.

Permite especificar una cantidad precisa de rotación en el sentido de las agujas del reloj o en sentido inverso. Para rotar un objeto en sentido inverso a las agujas del reloj, establezca un valor positivo. Para rotar el objeto en el sentido de las agujas del reloj, establezca un valor negativo.

Permite ubicar fuentes de luz en el espacio tridimensional en torno a la extrusión seleccionada. Al añadir una fuente de luz, ésta aparece como un círculo numerado en el cuadro de líneas de dibujo que se muestra aquí. Puede arrastrar este círculo para situarlo en cualquier punto donde se encuentren dos de las líneas del cuadro. La fuente de luz seleccionada actualmente aparece en negro, mientras que otras fuentes de luz se colorean de acuerdo con su intensidad: gris oscuro para baja intensidad, blanco para alta intensidad. La extrusión se representa mediante una esfera gris dentro de este cuadro.

Proyecta una luz simulada hacia la extrusión seleccionada. Puede situar la fuente de luz arrastrando el círculo 1 en el cuadro de previsualización que se encuentra a la derecha de este botón. Mueva el deslizador Intensidad para ajustar la intensidad de la fuente de luz. Para eliminar la fuente de luz, haga clic en este botón una segunda vez.

Proyecta una luz simulada hacia la extrusión seleccionada. Puede situar la fuente de luz arrastrando el círculo 2 en el cuadro de previsualización que se encuentra a la derecha de este botón. Mueva el deslizador Intensidad para ajustar la intensidad de la fuente de luz. Para eliminar la fuente de luz, haga clic en este botón una segunda vez.

Proyecta una luz simulada hacia la extrusión seleccionada. Puede situar la fuente de luz arrastrando el círculo 3 en el cuadro de previsualización que se encuentra a la derecha de este botón. Mueva el deslizador Intensidad para ajustar la intensidad de la fuente de luz. Para eliminar la fuente de luz, haga clic en este botón una segunda vez.

Permite establecer la cantidad de luz que emana de la fuente de luz seleccionada (aparece como el círculo negro en el cuadro de previsualización encima de este deslizador). Los números cercanos a 0 hacen que las superficies extruidas aparezcan más oscuras. Los números cercanos a 100 hacen que las superficies extruidas aparezcan más luminosas. También es posible establecer la intensidad escribiendo un valor en el cuadro situado junto al deslizador.

Habilite esta casilla de verificación para asegurar los mejores resultados al añadir fuentes de luz a objetos extruidos. Rango completo de color combina con precisión tonos luminosos y oscuros (brillo y saturación), creando una extrusión más realista. Si deshabilita esta casilla de verificación, CorelDRAW utilizará un proceso de sombreado más básico.

Habilite esta opción para aplicar el relleno actual del objeto de control a todas sus superficies extruidas. Utilice esta opción para los rellenos uniformes, los rellenos degradados, los patrones a dos colores y a todo color, las texturas y los mapas de bits.

Habilite esta opción (disponible sólo si habilita la opción Usar relleno del objeto) si quiere rellenar toda la extrusión con un patrón, textura o mapa de bits. Cuando esta casilla de verificación está deshabilitada, CorelDRAW aplica una copia de la textura, patrón o mapa de bits a cada superficie extruida.

Habilite esta opción para aplicar un color diferente a las superficies extruidas del objeto de control. Puede especificar el color que desea con el selector de color. CorelDRAW aplicará el color elegido sólo a las superficies extruidas.

Utilice este selector de color (disponible sólo si habilita la opción Relleno sólido) para elegir un color de relleno para las superficies extruidas. Haga clic en el botón para mostrar una paleta de color y haga clic a continuación en el color que desee.

Habilite esta opción para mezclar dos colores a lo largo de las superficies extruidas. El resultado será similar al de un relleno degradado lineal. Puede utilizar los selectores de color Desde y Hasta (visibles si habilita esta opción) para elegir los colores para la mezcla.

Utilice este selector de color (disponible sólo cuando activa la opción Relleno de sombra) para elegir el color de sombra desde el cual desea fundir las superficies extruidas.

Utilice este botón (disponible sólo si habilita la opción Relleno de sombra) para elegir el color de sombra a partir del cual desea que las superficies extruidas se difuminen.

Habilite esta casilla de verificación si desea aplicar las configuraciones de relleno actuales a las superficies biseladas del objeto seleccionado, así como a sus superficies extruidas (si hubiese alguna). Deshabilite esta casilla de verificación si desea aplicar un relleno específico a las superficies biseladas.

Habilite esta casilla de verificación si desea aplicar superficies biseladas al objeto seleccionado.

Habilite esta casilla de verificación si desea aplicar sólo superficies biseladas, es decir, no extruidas, al objeto seleccionado. Deshabilite esta casilla de verificación si desea aplicar tanto superficies biseladas como extruidas al objeto seleccionado

Muestra una representación gráfica de las configuraciones actuales de profundidad y de ángulo de bisel. Puede alterar estas configuraciones escribiendo nuevos valores en los cuadros Profundidad de Bisel y Ángulo de bisel o arrastrando el pequeño cuadrado blanco en este cuadro de previsualización. Si arrastra este cuadrado, los cuadros Profundidad de Bisel y Ángulo de bisel reflejarán automáticamente sus cambios.

Permite establecer la profundidad de las superficies biseladas.

Permite establecer el ángulo de las superficies biseladas.

Sitúa la extrusión seleccionada en "modo de edición". Si desea editar la extrusión utilizando la persiana Extrusión, debe hacer clic primero en este botón. Sabrá si una extrusión está en modo de edición si su marcador de punto de fuga (indicado con una X) aparece en la ventana de dibujo.

Confirma las configuraciones de extrusión y bisel especificadas y las aplica al objeto seleccionado.

Permite establecer la posición del punto de fuga de la extrusión con relación al origen de página. El valor X representa la distancia horizontal desde el origen; el valor Y representa la distancia vertical desde el mismo.

Habilite este botón si desea situar el punto de fuga con relación al punto 0,0 de las reglas. El botón está habilitado cuando aparece presionado.

Habilite este botón si desea situar el punto de fuga con relación al centro del objeto seleccionado. El botón está habilitado cuando aparece presionado.

Permite establecer valores de rotación para el objeto seleccionado. Los cuadros 1 y 2 permiten especificar una cantidad precisa de rotación vertical y horizontal. Puede establecer valores desde -360 hasta 360. El cuadro 3 permite especificar una cantidad precisa de rotación en el sentido de las agujas del reloj o en sentido inverso. Para rotar un objeto en sentido inverso a las agujas del reloj, establezca un valor positivo. Para rotar el objeto en el sentido de las agujas del reloj, establezca un valor negativo.

Restablece todos los valores de rotación de extrusión a 0 para el objeto seleccionado.

Habilite este botón para acceder a los controles adicionales de la Barra de propiedades que permiten establecer propiedades de color para las superficies extruidas del objeto seleccionado. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Haga clic en este botón para aplicar el relleno actual del objeto de control a todas sus superficies extruidas. Utilice esta opción para los rellenos uniformes, los rellenos degradados, los patrones a dos colores y a todo color, las texturas y los mapas de bits.

Haga clic en este botón para aplicar un color diferente a las superficies extruidas del objeto de control. Puede especificar el color que desea con el selector Color sólido/sombreado de color de extrusión. CorelDRAW aplicará el color elegido sólo a las superficies extruidas.

Haga clic en este botón para mezclar dos colores a lo largo de las superficies extruidas. El resultado será similar al de un relleno degradado lineal. Puede utilizar los selectores Color sólido/sombreado de color de extrusión y Sombrear color de extrusión (visibles cuando está habilitada esta opción) para elegir los colores para la mezcla.

Si la extrusión utiliza un relleno sólido, utilice este selector de color para elegir el color que desee aplicar a las superficies extruidas. Si la extrusión utiliza un relleno de sombra, utilice este selector de color para elegir el color a partir del cual desea que las superficies extruidas se difuminen.

Utilice este selector de color (disponible sólo si la extrusión seleccionada utiliza un relleno de sombra) para elegir el color hacia el cual desea que las superficies extruidas se difuminen.

Habilite este botón para que las superficies biseladas utilicen el mismo relleno que las superficies extruidas.

Utilice este selector de color para aplicar un color de relleno específico a las superficies biseladas del objeto seleccionado. Este selector de color aparece sólo cuando se deshabilita el botón Usar rell. ext. para bisel.

Habilite este botón (disponible sólo si habilita el botón Usar relleno del objeto) si quiere rellenar toda la extrusión con un patrón, textura o mapa de bits. Cuando este botón está deshabilitado, CorelDRAW aplica una copia de la textura, patrón o mapa de bits a cada superficie extruida. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Habilite este botón para acceder a los controles adicionales de la Barra de propiedades que permiten establecer propiedades de biselado para el objeto de control seleccionado. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Habilite este botón si desea aplicar superficies biseladas al objeto seleccionado.

Habilite este botón si desea aplicar sólo superficies biseladas, es decir, no extruidas, al objeto seleccionado. Deshabilite este botón si desea aplicar tanto superficies biseladas como extruidas al objeto seleccionado Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Habilite este botón para acceder a los controles adicionales de la Barra de propiedades que permiten establecer propiedades de iluminación para las superficies extruidas del objeto seleccionado. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Permite ubicar fuentes de luz en el espacio tridimensional en torno a la extrusión seleccionada. Al añadir una fuente de luz, ésta aparece como un círculo numerado en el cuadro de líneas de dibujo que se muestra aquí. Puede arrastrar este círculo para situarlo en cualquier punto donde se encuentren dos de las líneas del cuadro. La fuente de luz seleccionada actualmente aparece en negro, mientras que otras fuentes de luz se colorean de acuerdo con su intensidad: gris oscuro para baja intensidad, blanco para alta intensidad. La extrusión se representa mediante una esfera gris dentro de este cuadro.

El deslizador Intensidad permite establecer la cantidad de luz que emana de la fuente de luz seleccionada. Los números cercanos a 0 hacen que las superficies extruidas aparezcan más oscuras. Los números cercanos a 100 hacen que las superficies extruidas aparezcan más luminosas. También es posible establecer la intensidad escribiendo un valor en el cuadro situado junto al deslizador.

Habilite este botón para proyectar una luz simulada hacia la extrusión seleccionada. Es posible ubicar la fuente de luz en el cuadro de previsualización Iluminación de extrusión arrastrando el círculo 1. Mueva el deslizador Intensidad para ajustar la intensidad de la fuente de luz. Para eliminar la fuente de luz, deshabilite este botón. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Habilite este botón para proyectar una luz simulada hacia la extrusión seleccionada. Es posible ubicar la fuente de luz en el cuadro de previsualización Iluminación de extrusión arrastrando el círculo 2. Mueva el deslizador Intensidad para ajustar la intensidad de la fuente de luz. Para eliminar la fuente de luz, deshabilite este botón. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Habilite este botón para proyectar una luz simulada hacia la extrusión seleccionada. Es posible ubicar la fuente de luz en el cuadro de previsualización Iluminación de extrusión arrastrando el círculo 3. Mueva el deslizador Intensidad para ajustar la intensidad de la fuente de luz. Para eliminar la fuente de luz, deshabilite este botón. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Habilite este botón para asegurar los mejores resultados al añadir fuentes de luz a objetos extruidos. Rango completo de color combina con precisión tonos luminosos y oscuros (brillo y saturación), creando una extrusión más realista. Si deshabilita este botón, CorelDRAW utilizará un proceso de sombreado más básico. Este botón está habilitado cuando aparece presionado.

Permite elegir entre los once efectos de lente y la opción Sin efecto de lente. Los controles mostrados en la persiana varían de acuerdo con la lente elidida. Elija la opción Sin efecto de lente para eliminar un efecto de lente del objeto seleccionado.

Permite especificar la proporción en la cual la lente actual hará brillar los colores de los objetos que se encuentran tras ella. Puede especificar un porcentaje de brillo entre -100% y 100%. Al 100% los colores se aproximan al blanco. Al 0%, la lente no tiene efecto. Al -100%, los colores se aproximan al negro.

Permite especificar la proporción en la que el color de la lente Añadir color se mezcla con los colores bajo ella. Puede especificar un porcentaje de Añadir color entre 0% y 100%, donde 100% produce la máxima mezcla de colores.

Permite elegir el color de la lente Añadir color. Haga clic en el selector de color para mostrar una paleta, y seleccione el color que desee. Si coloca una lente Añadir color sobre un objeto relleno con blanco, la lente conserva sus configuraciones; sin embargo, no se muestra el color de la lente.

Permite especificar la potencia de la lente Límite de color. Puede especificar cualquier valor entre 0 y 100%. El valor introducido controla la proporción en que la lente elimina todos los colores bajo ella, excepto el especificado en el cuadro Color. Por ejemplo, si coloca una lente verde sobre un objeto, la lente filtrará todos los colores, excepto el verde, dentro del área cubierta por la lente. Un porcentaje del 100% permite sólo que se muestre el verde, mientras que valores más bajos permiten que se muestren otros colores.

Permite elegir el color de la lente Límite de color. Haga clic en el selector de color para mostrar una paleta, y seleccione el color que desee.

Permite seleccionar el tipo de lente Mapa de color personalizado. Puede elegir entre Paleta directa, Invertir espectro completo, y Espectro completo atrás. Estas opciones controlan la dirección en que la lente atraviesa el espectro mostrando colores entre los colores inicial y final especificados.

Permite elegir el color de inicio del rango de color que quiere mostrar utilizando la lente Mapa de color personalizado. Haga clic en este selector de color para mostrar una paleta y seleccione el color que desee. El aspecto de los colores por debajo de la lente dependerá del color final del rango (establecido mediante el selector de color A) y el tipo de lente Mapa de color personalizado que elija.

Cambia los colores que se muestran en los selectores de color De y A.

Permite elegir el color final del rango de color que quiere mostrar utilizando la lente Mapa de color personalizado. Haga clic en este selector de color para mostrar una paleta y seleccione el color que desee. El aspecto de los colores por debajo de la lente dependerá del color inicial del rango (establecido mediante el selector de color De) y el tipo de lente Mapa de color personalizado que elija.

Permite especificar el porcentaje según el cual la lente Ojo de pez distorsiona y amplía los objetos bajo ella. Puede especificar valores entre -1000 y 1000.

Permite rotar la paleta para determinar dónde comienza la asignación de color. Puede elegir un valor entre 0 y 100%. Un valor de 0 o 100% hace que la asignación comience al principio de la paleta (blanco), y se desplace hacia la derecha (a través del cian, azul, etc.) Un valor del 50% hace que la asignación comience hacia la mitad de la paleta (rojo) y se desplace hacia la derecha y otra vez de vuelta al comienzo de la paleta.

Permite especificar el factor por el cual la lente ampliará los objetos bajo ella. Puede especificar factores de ampliación desde 1 hasta 100.

Permite seleccionar un color para la lente de Escala de grises tintados. Haga clic en este selector de color para mostrar una paleta y seleccione el color que desee. Los colores bajo la lente son asignados partiendo del color de la lente y hacia un color de tono equivalente al de la lente. Por ejemplo, una lente azul sobre un objeto de color claro crea un azul claro, mientras que la misma lente sobre un objeto de color oscuro crea un azul oscuro.

Permite establecer el porcentaje de transparencia de la lente. Al incrementar el valor del porcentaje, el objeto se vuelve más transparente. Al 1% la lente es prácticamente opaca del todo, mientras que al 100% la lente es completamente transparente.

Permite seleccionar un color para la lente Transparencia. Haga clic en este selector de color para mostrar un paleta y seleccione el color que desee. El color que elija se superpondrá al color de cualquier objeto bajo la lente. Puede incrementar o disminuir el porcentaje de transparencia de la lente utilizando el cuadro Tasa.

Habilite esta casilla de verificación si desea mostrar los contornos de los objetos bajo la lente utilizando un color específico. Puede utilizar el selector de color Contorno para elegir un color. Si deshabilita esta casilla de verificación, todos los contornos que se muestran a través de la lente aparecerán transparentes.

Permite elegir un color para todos los contornos que se muestran a través de la lente. Debe haber habilitado la casilla de verificación Contorno para que aparezca este color. Si deshabilita la casilla de verificación Contorno, los contornos bajo la lente aparecerán transparentes.

Habilite esta casilla de verificación si desea mostrar los rellenos de los objetos situados detrás de la lente utilizando un color específico. Puede utilizar el selector de color Relleno para elegir un color. Si deshabilita esta casilla de verificación, todos los rellenos que se muestran a través de la lente aparecerán transparentes.

Permite elegir un color para todos los rellenos que se muestran a través de la lente. Debe tener habilitada la casilla de verificación Relleno para que este color aparezca. Si deshabilita la casilla de verificación Relleno, todos los rellenos bajo la lente aparecerán transparentes.

Crea un duplicado del área a la cual se aplica la lente y congela este duplicado dentro de la lente. Esto le permitirá mover la lente sin cambiar su contenido. El duplicado y la lente están agrupados.

Habilite esta casilla de verificación si desea ver y/o editar el punto de vista actual de la lente (el centro del área que se muestra a través de la lente). Cuando se habilita esta casilla de verificación, aparece el botón Editar. Si hace clic en este botón, CorelDRAW muestra el punto de vista en la ventana de dibujo (indicado con una X). Asimismo, la persiana Lente cambia para mostrar un conjunto de controles que permiten ubicar el punto de vista en una coordenada exacta. Puede utilizar estos cuadros para situar el punto de vista o utilizar la herramienta Selección para arrastrar el punto de vista directamente en la ventana de dibujo.

Muestra un conjunto de controles que permiten situar el punto de vista de la lente seleccionada en una coordenada exacta. Muestra también un marcador de punto de vista (indicado con una X) en la ventana de dibujo. Si lo desea, puede mover el punto de vista arrastrando este marcador con la herramienta Selección.

Permite establecer la posición horizontal del punto de vista de la lente con relación al origen de las reglas.

Permite establecer la posición vertical del punto de vista de la lente con relación al origen de las reglas.

Haga clic en este botón para indicar que ha terminado de situar el punto de vista y desea ver los controles básicos seleccionados para el tipo de lente seleccionada. No olvide hacer clic en Aplicar para guardar los cambios.

Habilite esta casilla de verificación si desea visualizar el efecto de la lente sólo donde la lente cubre otros objetos. Deshabilite esta casilla de verificación si desea visualizar el efecto de la lente incluso si ésta cubre espacios vacíos en el dibujo.

Aplica las configuraciones de lente actuales al objeto u objetos seleccionados.

Escriba valores en estos cuadros para ubicar la sombra a lo largo de los ejes horizontal y vertical en relación con el objeto seleccionado.

Permite introducir un valor comprendido entre 0 y 100 para definir las propiedades de fundido de sombra del objeto seleccionado. Los valores inferiores crearán un efecto de fundido más sutil, mientras que los valores superiores crearán un efecto más acentuado.

Permite introducir un valor comprendido entre 0 y 100 para definir la opacidad de la sombra del objeto seleccionado. Los valores inferiores producirán una sombra menos opaca, mientras que los valores superiores crearán una más opaca.

Permite elegir una dirección para el fundido de la sombra del objeto seleccionado. Es posible elegir entre fundir la sombra hacia el interior de los bordes de la sombra, hacia el exterior de los bordes de la sombra, o en la media de las dos direcciones.

Permite elegir un estilo de borde para aplicarlo a la sombra del objeto seleccionado.

Permite elegir un color para aplicarlo a la sombra del objeto seleccionado.

Si desea tener un mayor control sobre la transparencia de patrón, haga clic en el botón Editar transparencia para acceder al cuadro de diálogo Patrón.

Muestra los tipos de transparencias disponibles.

Para cambiar la opacidad utilizada al principio de la transparencia, mueva el deslizador Transparencia inicial. Los valores inferiores (menos de 20) producen una transparencia más opaca. Los valores superiores (más de 80) producen un efecto más transparente.

Habilite este botón para aplicar una transparencia degradada lineal al objeto seleccionado del dibujo. El botón está habilitado cuando aparece presionado. Transparencia que muestra una gradación uniforme entre dos transparencias en una línea recta.

Habilite este botón para aplicar una transparencia degradada radial al objeto seleccionado del dibujo. El botón está habilitado cuando aparece presionado. Transparencia que muestra una gradación uniforme de una transparencia a otra de forma radial. Los dos tiradores de transparencia en cada extremo de la flecha de transparencia representan el radio de la transparencia. El tirador exterior puede utilizarse para cambiar la transparencia externa y modificar el tamaño del círculo, y el interior, para desplazar el círculo y cambiar el nivel de transparencia del centro.

Habilite este botón para aplicar una transparencia degradada cónica al objeto seleccionado del dibujo. El botón está habilitado cuando aparece presionado. Transparencia que muestra una gradación uniforme en un trayecto circular que radia desde el centro del objeto. Comienza en la primera transparencia, llega a la mitad de la segunda alrededor del círculo y vuelve al nivel original en la posición de inicio.

Habilite este botón para aplicar una transparencia degradada cuadrada al objeto seleccionado del dibujo. El botón está habilitado cuando aparece presionado. Transparencia que muestra una gradación uniforme en una serie de cuadrados concéntricos que radian desde el centro del objeto hacia fuera.

Mueva este deslizador para determinar la opacidad de la transparencia. Los valores inferiores (menos de 20) producen un efecto más opaco. Los valores superiores (más de 80) producen un efecto más transparente.

El ángulo (cuadro superior) modifica la inclinación de las transparencias degradadas lineales, cónicas y cuadradas. La modificación del ángulo de gradación afecta al aspecto de la transparencia degradada. Los valores positivos rotan la transparencia hacia la izquierda y los valores negativos hacia la derecha. La transición de las transparencias degradadas radiales se realiza en series de círculos concéntricos, por lo tanto no puede cambiar su ángulo.

Relleno del borde (cuadro inferior) define el tiempo que los colores inicial y final seguirán siendo colores sólidos antes de mezclarse con el siguiente color de la transparencia degradada. Los valores altos permiten que los colores continúen siendo sólidos antes de mezclarse, con lo que se extenderán más rápidamente. Los valores inferiores producen una transformación gradual entre ambos colores. El valor máximo es 45%. La opción de relleno del borde no está disponible en las transparencias cónicas.

Crea un patrón de mapa de bits de dos colores que sólo incluye los dos colores asignados.

Crea un patrón de mapa de bits a todo color que es una imagen normal en color (como la que puede obtener con una fotografía electrónica).

Crea un patrón de vectores que está compuesto de líneas y rellenos, en lugar de puntos de color como en el caso del mapa de bits. Estas imágenes son más depuradas y complejas que las imágenes de mapa de bits, y suelen ser más fáciles de manipular.

Muestra una previsualización del relleno con los parámetros actuales. Haga clic en el selector de color y, a continuación, elija un patrón de la lista que aparece.

Para cambiar la opacidad utilizada al final de la transparencia, mueva el deslizador Transparencia final. Los valores inferiores (menos de 20) producen una transparencia más opaca. Los valores superiores (más de 80) producen un efecto más transparente.

Muestra la biblioteca de texturas actual. Haga clic en este campo para obtener una lista desplegable de las bibliotecas de texturas disponibles y, a continuación, elija el nombre de la textura que desee.

Muestra una lista de modos de fusión. Los modos de fusión determinan la forma en que se combina el color de una transparencia con el color de los objetos que aparecen debajo de ella. Los modos de fusión están disponibles para las transparencias degradadas, de patrón y de textura. El efecto dependerá de los colores de la transparencia y del objeto. CorelDRAW ofrece 19 modos de fusión distintos para que experimente con ellos.

Fija el contenido actual de una lente. Es posible desplazar la lente sin cambiar lo que se ve a través de ella. Los cambios que realice en los objetos vistos a través de la lente no afectarán al contenido de ésta.

Elimine una transparencia del objeto para que puedan verse los objetos situados debajo de la misma.

Muestra el nombre de relleno y la muestra de color de los objetos seleccionados.

Muestra el nombre de contorno y la muestra de color de los objetos seleccionados.

Muestra la información detallada de anchura, altura y posición de los objetos seleccionados.

Muestra el tipo de relleno degradado actual. Elija uno de los cuatro tipos de relleno degradado de este cuadro de lista. Lineal muestra una progresión de colores en línea recta. Radial muestra una progresión de colores en una serie de círculos concéntricos que radian desde el centro del objeto hacia afuera. Cónico muestra una progresión de colores en un trayecto circular que radian desde el centro del objeto. Cuadrado muestra una progresión de colores en una serie de cuadrados concéntricos que radian desde el centro del objeto hacia afuera.

Modifica el aspecto de un relleno degradado radial, cónico o cuadrado de forma que su punto central no coincida con el centro del objeto. Los valores negativos desplazan el centro hacia la izquierda, mientras que los valores positivos lo desplazan hacia la derecha.

Modifica el aspecto de un relleno degradado radial, cónico o cuadrado de forma que su punto central no coincida con el centro del objeto. Los valores negativos desplazan el centro hacia abajo, mientras que los positivos lo hacen hacia arriba.

Cambia el ángulo de los rellenos degradados lineales, cónicos y cuadrados, lo que modifica la oblicuidad de dicho relleno. Los valores positivos rotan el relleno a la izquierda; un valor negativo lo rota a la derecha. Los rellenos degradados radiales, sin embargo, progresan en series de círculos concéntricos, por lo que no podrá cambiar su ángulo.

Modifica el aspecto de los rellenos degradados, tanto en pantalla como al imprimirlos. Si aumenta el número de bandas utilizadas para visualizar el relleno degradado, la mezcla será más suave, pero tardará más tiempo en imprimirse. Si reduce este valor la impresión será más rápida, pero la transición entre los tonos de los colores será más brusca, lo que podría producir un efecto no deseado.

Si el cuadro Etapas se encuentra bloqueado, el relleno se imprimirá con el número de etapas determinado en el cuadro de diálogo Opciones de impresión y se visualizará con las etapas especificadas en el cuadro de diálogo Opciones.

Bloquea y desbloquea el cuadro Etapas. El cuadro Etapas se encuentra desbloqueado cuando el botón aparece presionado.

Determina el espacio que los colores inicial y final permanecerán como colores sólidos antes de comenzar a mezclarse con el siguiente color del relleno degradado. Los valores altos hacen que la permanencia de los colores sea mayor, por lo que los colores se extienden más rápidamente. Los valores bajos producen una transformación más suave entre los dos colores. El valor máximo es del 45%. La opción Relleno del borde no está disponible para los rellenos cónicos.

Visualiza una imagen en miniatura del relleno degradado seleccionado. Podrá cambiar la orientación del relleno arrastrando el puntero en el cuadro de previsualización. Si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra, limitará el ángulo de la flecha a intervalos de 15 grados.

Estos controles le permitirán modificar los colores intermedios del relleno. Habilite Dos colores para crear un relleno degradado de dos colores seleccionados. Habilite Personalizado para crear un relleno degradado que incluya más colores.

Cuando Personalizado está habilitado, se visualizan la banda de previsualización de mezcla de color y la paleta de colores. Encima de la banda de previsualización, verá dos pequeños marcadores cuadrados que representan los colores de inicio y final del relleno personalizado. Haga doble clic en cualquier punto situado entre estos dos marcadores, o en cualquier punto de la banda de previsualización de mezcla de colores, para situar un marcador intermedio en forma de pequeño triángulo. Para elegir un color para el relleno, haga clic en el marcador o en un marcador de la banda de previsualización de mezcla de colores y, a continuación, haga clic en el color que desee de la paleta de colores situada a la derecha. Al hacer clic en un marcador o mezcla de color, el botón de color Actual muestra el color correspondiente. Arrastre los marcadores para ajustar la ubicación de los colores en el relleno.

Visualiza controles para establecer los colores inicial y final del relleno, así como el trayecto que éstos seguirán a través de la rueda de colores.

Visualiza controles que le permitirán personalizar los rellenos degradados añadiendo colores intermedios, hasta un máximo de 99. Asimismo, podrá determinar dónde desea que aparezcan dichos colores intermedios.

Muestra la posición del color intermedio seleccionado, indicado con un marcador de color. Si desea cambiar la posición de un marcador, ajuste el valor de este cuadro.

Abre una paleta de colores de la que podrá asignar un color intermedio para el marcador seleccionado. Haga clic en el botón Otros para crear o seleccionar un color personalizado.

Cambia el color intermedio del marcador seleccionado. Haga clic en el color deseado o utilice las barras de desplazamiento para ver el resto de la paleta de colores.

Previsualiza el relleno degradado personalizado, en el que podrá añadir, suprimir o editar los marcadores de color haciendo clic justo encima de la banda de previsualización. Podrá añadir un máximo de 99 colores intermedios a un relleno degradado.

Indica la posición de los colores en un relleno degradado personalizado. Cada triángulo marca el punto más intenso de un color del relleno degradado. Para añadir un nuevo marcador, haga doble clic en un punto en blanco por encima de la banda de previsualización; si desea cambiar su ubicación, arrástrelo a lo largo de la banda; y si desea cambiar su color, haga clic en un color de la paleta de colores. Para borrar un marcador, haga doble clic en él.

Determina los colores intermedios del relleno a lo largo de una línea recta según las variaciones de tono y saturación, comenzando por el color De y continuando a través de la rueda de colores hasta el color A.

Determina los colores intermedios del relleno según las variaciones de tono y saturación siguiendo un trayecto hacia la izquierda por la rueda de colores.

Determina los colores intermedios del relleno según las variaciones de tono y saturación siguiendo un trayecto hacia la derecha por la rueda de colores.

Abre una paleta de colores de la que podrá elegir un color como inicial para la progresión de colores del relleno degradado. Haga clic en el botón Otros para crear o seleccionar un color personalizado.

Abre una paleta de colores de la que podrá elegir un color como final para la progresión de colores del relleno degradado. Haga clic en el botón Otros para crear o seleccionar un color personalizado.

Muestra el trayecto de color que determina los colores intermedios para el relleno degradado.

Línea imaginaria que aparece entre dos colores de un relleno degradado. El valor de este parámetro representa la posición del punto medio en relación con dos colores del relleno degradado. Ajustando este valor, podrá determinar el punto en el que convergen dos colores de un relleno degradado.

Visualiza una lista de rellenos degradados pregenerados. Si desea guardar un relleno degradado modificado, escriba un nombre en este campo y haga clic en el botón Añadir.

Guarda el relleno degradado personalizado actual. Si ha creado el relleno desde el principio, sin basarse en otro pregenerado, escriba un nombre en el campo Preestablecidos. Los nuevos patrones se añadirán a la lista y se ubicarán en orden alfabético.

Elimina el relleno degradado personalizado seleccionado de la lista Preestablecidos.

Abre el cuadro de diálogo Opciones PostScript, en el que podrá ajustar la configuración de los medios tonos en pantalla para los colores directos.

Crea un patrón de dos colores, que incluirá únicamente los dos colores que le asigne.

Crea un patrón a color, es decir, un patrón compuesto por líneas y rellenos, en lugar de por puntos de color como los mapas de bits. Estas imágenes son más suaves y más complejas que los mapas de bits y, por lo general, resultan más fáciles de manipular.

Crea un patrón de mapa de bits, que consiste en una imagen en color normal (como la obtenida con una fotografía electrónica).

Visualiza una imagen en miniatura del patrón actualmente seleccionado.

Visualiza una lista de colores que podrá aplicar al fondo del patrón. Utilice las barras de desplazamiento para ver los otros colores de la lista. Cuando encuentre el que desee, haga clic en él. Para cerrar el cuadro sin seleccionar ningún elemento, presione la tecla Esc.

Visualiza una lista de colores que podrá aplicar al primer plano del patrón. Utilice las barras de desplazamiento para ver los otros colores de la lista. Cuando encuentre el que desee, haga clic en él. Para cerrar el cuadro sin seleccionar ningún elemento, presione la tecla Esc.

Abre el Editor de patrones a dos colores, en el que podrá crear sus propios patrones a dos colores.

Determina la anchura del mosaico de un patrón personalizado entre 0,254 y 38,1 cm.

Especifica un tamaño de mosaico de patrón personalizado.

Determina la altura del mosaico de un patrón personalizado entre 0,254 y 38,1 cm.

Abre el cuadro de diálogo Importar, mediante el que podrá importar gráficos para emplearlos en un patrón.

Elimina definitivamente el patrón actual de la lista de patrones.

Cambia la resolución de la cuadrícula de edición a 16 x 16 cuadrados. Si cambia la resolución, perderá cualquier edición de patrón.

Cambia la resolución de la cuadrícula de edición a 32 x 32 cuadrados. Si cambia la resolución, perderá cualquier edición de patrón.

Cambia la resolución de la cuadrícula de edición a 64 x 64 cuadrados. Si cambia la resolución, perderá cualquier edición de patrón.

Cambia el tamaño de la pluma a 1 cuadrado de la cuadrícula.

Cambia el tamaño de la pluma a un cuadrado 2 x 2 .

Cambia el tamaño de la pluma a un cuadrado 4 x 4.

Cambia el tamaño de la pluma a un cuadrado 8 x 8.

Determina la ubicación del primer mosaico con respecto a la esquina superior izquierda del cuadro de selección del objeto. Al aumentar este valor, el patrón se desplazará hacia la derecha, mientras que al reducirlo, se moverá hacia la izquierda.

Determina la ubicación del primer mosaico.

Determina la ubicación del primer mosaico con respecto a la esquina superior izquierda del cuadro de selección del objeto. Al aumentar el valor del cuadro Y, el patrón se desplazará hacia abajo, mientras que al reducirlo, se moverá hacia arriba.

Desplaza filas o columnas alternas la cantidad determinada.

Porcentaje del tamaño de mosaico para la fila.

Porcentaje del tamaño de mosaico para la columna.

Cuando está habilitada, el relleno de patrón rotará y se inclinará con el objeto.

Rota el relleno de patrón hacia la derecha o hacia la izquierda.

Especifica la transformación del patrón.

Inclina el relleno de patrón.

Crea un patrón de dos colores o de vectores a partir de la imagen seleccionada.

Crea un patrón a todo color o de vectores a partir de la imagen seleccionada.

Estos controles le permitirán cambiar la resolución de los patrones de mapa de bits a dos colores que cree.

Crea un patrón de mapa de bits de dos colores con resolución baja.

Crea un patrón de mapa de bits de dos colores con resolución media.

Crea un patrón de mapa de bits de dos colores con resolución alta.

Visualiza la biblioteca de texturas actual. Haga clic en este campo para obtener una lista desplegable de las bibliotecas de texturas disponibles.

Abre el cuadro de diálogo Guardar textura como, en el que podrá agregar una nueva textura a las bibliotecas o sobrescribir una textura existente con la actual.

No podrá sobrescribir las texturas de la biblioteca Estilos. Sin embargo, podrá modificarlas y guardar a continuación las texturas modificadas en otras bibliotecas.

Elimina la textura seleccionada. Podrá suprimir texturas de todas las bibliotecas, excepto la de Estilos.

Muestra una lista de las texturas de la biblioteca actual. Haga clic en la textura deseada o utilice las barras de desplazamiento para ver la lista completa.

Muestra una previsualización de la textura con la configuración actual. Haga clic en el botón Previsualizar para actualizar la previsualización después de realizar cambios en la configuración de la textura.

actualiza la previsualización de la textura para reflejar los cambios en su configuración.

Si no ha realizado ningún cambio, el botón Previsualizar variará la textura seleccionada modificando aleatoriamente todos los parámetros desbloqueados. Haga clic en el icono del candado de un parámetro para bloquearlo o desbloquearlo.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de textura, en el que podrá establecer la resolución y la anchura máxima de los mosaicos del relleno de textura.

Muestra una lista de configuraciones de la textura actual. La modificación de uno o más de estos parámetros alterará la apariencia de la textura.

Para ver el efecto de los cambios en la configuración de la textura, haga clic en el botón Previsualizar. Si no ha realizado ningún cambio desde que actualizó la previsualización por última vez, al hacer clic en el botón Previsualizar se modificarán aleatoriamente todos los parámetros desbloqueados. Haga clic en el icono del candado de un parámetro para bloquearlo o desbloquearlo.

Cada textura puede tener hasta once parámetros numéricos que controlan distintos aspectos de su actualización. Para cambiar un parámetro numérico, escriba un valor en el cuadro de texto.

Cada textura puede tener hasta once parámetros de color que controlan las distintas sombras utilizadas para crear la textura. Para cambiar un color, haga clic en el botón de color y seleccione uno nuevo de la paleta emergente. Haga clic en el botón Más para crear un color o para elegirlo por el nombre.

Bloquea y desbloquea los parámetros de textura.

Si no ha modificado ningún parámetro, al hacer clic en el botón Previsualizar, la textura seleccionada variará aleatoriamente cambiando todos los parámetros desbloqueados. Los parámetros bloqueados no cambiarán aleatoriamente al hacer clic en el botón Previsualizar.

Establece la resolución con la que se imprimirá el patrón.

Establece la anchura máxima que tendrá el patrón con la resolución máxima. Cuanto mayor es la anchura de los mosaicos, más memoria necesitan para dibujarse.

Visualiza la cantidad de memoria que utilizará el mapa de bits con su anchura máxima de mosaico. Reduzca el valor Anchura máxima del mosaico para ahorrar memoria.

Devuelve a las opciones de la textura sus valores predeterminados.

Abre el cuadro de diálogo Mosaico, en el que es posible establecer los valores de tamaño, origen y transformación del mosaico.

Haga clic aquí para mostrar una descripción general de este cuadro de diálogo.

Para obtener ayuda sobre un elemento, haga clic en la parte superior del cuadro de diálogo y, a continuación, en el elemento.

Presenta una lista ordenada por el nombre de las texturas PostScript disponibles. Haga clic en una textura PostScript o utilice las barras de desplazamiento para ver la lista completa.

Visualiza el nombre de la textura PostScript actual. Habilite Previsualización de relleno para previsualizar la textura y haga clic en Actualizar para volver a generar la textura después de modificar los parámetros.

Actualiza la previsualización de la textura PostScript según la configuración actual.

Previsualiza la textura PostScript. Haga clic en Actualizar para volver a generar la textura después de modificar los parámetros.

Cada textura puede tener hasta cinco parámetros numéricos que controlan distintos aspectos de su actualización. Para cambiar un parámetro numérico, escriba un valor en el cuadro de texto.

Visualiza los tipos de relleno disponibles.

En este cuadro de lista hay disponibles varios grosores de contorno preestablecidos.

Si desea más control sobre el relleno, haga clic en el botón Editar relleno para acceder a un cuadro de diálogo que contiene controles más avanzados.

Haga clic en el selector de color y, a continuación, haga clic en el color con el que desea iniciar la progresión de color del relleno, o seleccione un patrón. Haga clic en el botón Otros para crear o elegir un color personalizado.

Haga clic en el selector de color y, a continuación, seleccione un color para finalizar la progresión de color del relleno.

Elija un modelo de color de este cuadro de lista. Los modelos de color son esencialmente colores ordenados en diagramas. Estos diagramas permiten elegir o identificar los colores de la imagen. Los modelos de color emplean representaciones matemáticas de un espacio de color para proporcionar un estándar con el que se pueda medir el color. En CorelDRAW existen nueve modelos de color disponibles.

Los campos de los componentes del color muestran los valores numéricos del color actual. Dichos componentes cambian dependiendo del modelo de color y de la paleta de colores seleccionados. Para los colores de una paleta personalizada, los componentes corresponderán al modelo de color o a la paleta de asignación de colores con la que se editó el color en cuestión.

Abre la persiana Color, que se utiliza para mezclar y asignar colores. Dicha persiana visualiza, entre otras cosas, muestras de color, los valores numéricos de cada componente del color activo y su nombre (si se ha definido).

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en línea recta. Podrá aplicar rellenos lineales personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una serie de círculos concéntricos que radian desde el centro del objeto hacia afuera. Podrá aplicar rellenos radiales personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores que siguen un trayecto circular que radia desde el centro del objeto. Podrá aplicar rellenos cónicos personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una serie de cuadrados concéntricos que radian desde el centro del objeto hacia afuera. Podrá aplicar rellenos cuadrados personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Desplace el deslizador para ajustar el punto medio del relleno degradado, la línea situada entre dos colores de un relleno degradado. El valor de este parámetro representa la posición del punto medio en relación con dos colores del relleno degradado. Ajustando este valor, podrá determinar el punto en el que convergen dos colores de un relleno degradado.

También es posible ajustar el punto medio escribiendo un valor específico en el cuadro Punto medio. Puede especificar un valor entre 1 y 99.

El ángulo (cuadro superior) cambia la inclinación de los rellenos degradados lineales, cónicos y cuadrados. Cambiar el ángulo de degradación afecta al aspecto del relleno degradado. Los valores positivos rotan el relleno a la izquierda; un valor negativo lo rota a la derecha. Los rellenos degradados radiales, sin embargo, progresan en series de círculos concéntricos, por lo que no podrá cambiar su ángulo.

El relleno del borde (cuadro inferior) determina el espacio que los colores inicial y final permanecerán como colores sólidos antes de comenzar a mezclarse con el siguiente color del relleno degradado. Los valores altos hacen que la superficie de colores sólidos sea mayor, por lo que los colores se extienden más rápidamente. Los valores bajos producen una transformación más suave entre los dos colores. El valor máximo es del 45%. El relleno del borde no está disponible para los rellenos cónicos.

Visualiza una lista de colores que podrá aplicar al primer plano o al fondo del patrón. Utilice las barras de desplazamiento para ver los demás colores de la lista. Cuando encuentre el que desee, haga clic en él. Para cerrar el cuadro sin seleccionar ningún elemento, presione la tecla Esc.

Establece el tamaño del mosaico a 0,635 x 0,635 cm. o al 25%.

Establece el tamaño del mosaico a 1,27 x 1,27 cm. o al 50%.

Establece el tamaño del mosaico a 2,54 x 2,54 cm. o al 100%.

Determina una anchura (cuadro superior) y una altura (cuadro inferior) personalizadas para los mosaicos del patrón, que van de 0,254 a 38,1 cm.

Cuando está habilitada, el relleno de patrón rotará y se inclinará con el objeto.

Abre el cuadro de diálogo Crear patrón, que le permitirá crear sus propios rellenos de dos colores y de patrón a todo color. Los patrones recién creados se añaden a los que están disponibles a través de los iconos de relleno de patrón del menú lateral Herramienta Relleno.

Visualiza la biblioteca de texturas activa. Haga clic en este campo para obtener una lista desplegable de las bibliotecas de texturas y, a continuación, elija el nombre de la textura deseada.

Haga clic en este botón para actualizar el relleno de textura, con lo que creará un aspecto totalmente nuevo.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de textura, que le permitirá ajustar la resolución del mapa de bits utilizado, así como la anchura del mosaico y el tamaño del mapa de bits.

Muestra la biblioteca de texturas PostScript activa. Haga clic en este campo para obtener una lista desplegable de las bibliotecas de texturas y, a continuación, elija el nombre de la textura deseada.

Persiana Relleno especial

La persiana Relleno especial es un método rápido de aplicar rellenos complicados a los objetos, ya que podrá aplicar un solo relleno o dejarla en pantalla para rellenar rápidamente un grupo de objetos. Con esta persiana podrá aplicar uno de los tres tipos de relleno existentes:

Rellenos degradados

Los rellenos degradados visualizan una progresión entre dos colores que sigue un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Puede utilizar los rellenos degradados preestablecidos de CorelDRAW para simular el aspecto de tubos de neón, cilindros metálicos y una amplia variedad de objetos de la vida real.

Rellenos de textura

Los rellenos de textura son imágenes generadas mediante fractales que podrá utilizar para dar a los objetos el aspecto de materiales naturales. Podrá seleccionar entre una serie de texturas pregeneradas o generar sus propias variaciones.

Rellenos de patrón

Los rellenos de patrón son imágenes simétricas predefinidas que se pueden utilizar fácilmente para crear un mosaico. Podrá importar mapas de bits o gráficos vectoriales para utilizarlos como rellenos de patrón o crear un patrón de mapa de bits de dos colores simple. El efecto creado es similar al conseguido al aplicar papel pintado a una pared. Existen tres tipos de rellenos de patrón: patrón de mapa de bits de dos colores, patrón de mapa de bits a color y patrón de vectores.

- Un patrón de mapa de bits de dos colores es una imagen simple compuesta solamente de píxeles "activados" y "desactivados". No existen colores en el mapa de bits excepto los dos que podrá definir en el cuadro de diálogo Patrón de mapa de bits de dos colores.
- Un patrón de mapa de bits es una imagen en color normal como la que podría obtener con una fotografía electrónica.
- Un patrón a todo color es una imagen compuesta por líneas y rellenos, en lugar de sólo por puntos de color como ocurre en los mapas de bits. Estas imágenes son más suaves y complejas que los mapas de bits y, por lo general, son más fáciles de manipular

Información adicional

- Si desea obtener más información sobre un control determinado de esta persiana, haga clic con el botón derecho en él y elija ¿Qué es esto?.
- Si desea obtener más información sobre la aplicación de rellenos a objetos, consulte "Relleno de objetos".

Esta herramienta le permitirá elegir un objeto existente y visualizará los atributos de su relleno en la persiana Relleno, de este modo, a continuación, podrá aplicar fácilmente el mismo relleno a otros objetos.

Abre un cuadro de diálogo en el que podrá seguir ajustando las propiedades de relleno.

Aplica el relleno a los objetos seleccionados. Si no hay objetos seleccionados, es posible definir el relleno predeterminado para los nuevos objetos.

Visualiza controles para elegir y editar rellenos degradados.

Visualiza controles para elegir y editar rellenos de patrón. Existen tres tipos distintos de rellenos de patrón: de dos colores, a todo color y de mapa de bits.

Visualiza controles para elegir rellenos de textura.

Abre un menú lateral en el que podrás elegir un nuevo color de primer plano.

Abre un menú lateral en el que podrá elegir un nuevo color de fondo.

Visualiza una imagen en miniatura del relleno de patrón seleccionado.

Visualiza una imagen en miniatura del relleno de textura seleccionado.

Ventana acoplable Propiedades de objeto

Permite cambiar las propiedades del objeto, como su forma, una serie de atributos de texto, así como atributos de relleno y contorno. Asimismo, le permitirá cambiar los atributos y el comportamiento de todas las herramientas de relleno, contorno y polígono. El cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable se utiliza para elegir la herramienta; las propiedades visualizadas cambiarán de acuerdo con la herramienta seleccionada en la lista.

Información adicional

- Si desea obtener más información sobre un control determinado de esta ventana acoplable, haga clic en el control con el botón derecho del ratón y escoja ¿Qué es esto?
- Si desea obtener más información sobre la aplicación de rellenos y contornos a objetos, consulte ["Relleno y contorno de objetos"](#).

Aplica los cambios de todas las páginas de propiedades al objeto seleccionado.

Aplica los cambios de la página de propiedades actual al objeto seleccionado.

Bloquea la configuración de la página Rectángulo para que no cambie cuando haga clic en otro objeto creado con la herramienta Rectángulo.

Bloquea la configuración de la página Elipse para que no cambie cuando haga clic en otro objeto creado con la herramienta Elipse.

Visualiza el número de objetos incluidos en la selección actual.

Visualiza la capa en la que está ubicado el objeto seleccionado.

Visualiza una breve descripción del objeto seleccionado. Para los objetos individuales creados con CorelDRAW, muestra la forma del objeto o, en el caso de objetos de texto, el tipo de texto y la fuente utilizada. En el caso de los objetos agrupados, muestra el número de objetos que contiene el grupo. Para los objetos OLE, visualiza el tipo de objeto.

Hace que el texto de párrafo fluya alrededor de los objetos. Esta opción sólo aparecerá cuando haya un objeto seleccionado.

Le permitirá hacer que el texto fluya alrededor de los objetos.

Determina la distancia que quedará entre el texto y el objeto cuando el texto fluya alrededor del objeto.

Muestra la anchura del área comprendida entre los tiradores de selección.

Visualiza la altura del área comprendida entre los tiradores de selección.

Muestra las coordenadas horizontales y verticales de la ubicación del punto central de la selección con respecto a las reglas.

Muestra las coordenadas horizontales y verticales del centro de rotación de la selección con respecto a las reglas. La ubicación predeterminada del centro de rotación es el centro de la selección. Estas coordenadas sólo serán distintas de las del punto central de la selección si se ha desplazado manualmente el centro de rotación con respecto a su ubicación predeterminada.

Abre el cuadro de diálogo Relleno uniforme, donde podrá seleccionar un color específico.

Visualiza controles para elegir rellenos de color uniforme.

Visualiza controles para elegir rellenos de mapa de bits de dos colores, patrones en color o rellenos de patrón de mapa de bits para los objetos.

Visualiza controles para elegir rellenos de textura PostScript.

Quita el relleno del objeto actual dejándolo transparente.

Visualiza el color activo.

Visualiza un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en línea recta. Podrá aplicar rellenos lineales personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Visualiza un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores que sigue un trayecto circular que radia desde el centro del objeto. Podrá aplicar rellenos cónicos personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Visualiza un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una serie de círculos concéntricos que radian desde el centro del objeto hacia afuera. Podrá aplicar rellenos radiales personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Visualiza un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una serie de cuadrados concéntricos que radian desde el centro del objeto hacia afuera. Podrá aplicar rellenos cuadrados personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa para pasar de un color a otro o una cascada de distintos colores.

Visualiza una imagen en miniatura del relleno seleccionado.

Crea un patrón de mapa de bits, que consiste en una imagen en color normal (como la obtenida con una fotografía electrónica).

Visualiza la unidad utilizada para medir el grosor de la línea. Si desea ver una lista de las unidades disponibles, haga clic en este campo. El valor del grosor de línea se convertirá automáticamente si cambia de unidad.

Visualiza una paleta de colores de contorno. Use las barras de desplazamiento para ver los demás colores de la lista y, a continuación, haga clic en el que desee.

Elimina el contorno del objeto actual. Si se presiona el botón, el objeto no tendrá contorno.

Determina si el contorno se sitúa detrás o delante del relleno del objeto. Cuando se sitúa detrás, sólo se verá la mitad del grosor del contorno. Esta opción resulta especialmente útil para textos con contorno.

Determina si el grosor del contorno y la orientación de la plumilla permanecen igual o cambian en proporción al objeto. Si esta opción se encuentra habilitada, el grosor del contorno aumentará cuando aumente el objeto (escalándolo o estirándolo) y disminuirá cuando se reduzca el objeto. Si se rota el objeto, la forma de la plumilla también cambiará en consecuencia.

Abre un cuadro con una selección de puntas de flecha que podrá aplicar como inicio de un trayecto abierto. Utilice las barras de desplazamiento para ver el resto de las puntas de flecha de la lista. Haga clic en la que desee. Para cerrar el cuadro sin seleccionar ningún elemento, presione la tecla Esc.

Abre un menú lateral que visualiza una selección de estilos de línea compuestos por puntos y por guiones de la que podrá elegir. Presione la tecla Esc. para salir sin realizar ninguna selección.

Abre un cuadro con una selección de puntas de flecha que podrá aplicar como final de un trayecto abierto. Utilice las barras de desplazamiento para ver el resto de las puntas de flecha de la lista. Haga clic en la que desee. Para cerrar el cuadro sin seleccionar ningún elemento, presione la tecla Esc.

Abre el cuadro de diálogo Pluma de contorno, que permite establecer y aplicar atributos de pluma de contorno, como color, anchura, estilo, forma de plumilla y puntas de flecha.

Aplica los cambios a los objetos seleccionados.

Redondea todas las esquinas de un rectángulo (o cuadrado) a la vez. Los rectángulos tienen un nodo en cada esquina. Cuando se redondean las esquinas de un rectángulo, CorelDRAW divide cada esquina en dos nodos y dibuja un arco entre ellos. Podrá controlar el tamaño de este arco desplazando cualquiera de los nodos de la esquina. Cada vez que modifique una esquina, los tres nodos restantes cambiarán también.

Hace que la herramienta Elipse dibuje elipses y círculos completos.

Hace que la herramienta Elipse dibuje objetos en forma de sector circular.

Hace que la herramienta Elipse dibuje arcos.

Escriba el ángulo al que desea que comiencen los objetos arco o sector circular. Opción no válida cuando se dibujan elipses.

Escriba el ángulo al que desea que finalicen los objetos arco o sector circular. Opción no válida cuando se dibujan elipses.

Dibuja los arcos y los sectores circulares hacia la derecha. Los puntos inicial y final de los arcos y los sectores vienen determinados por los ángulos especificados en los cuadros Ángulo inicial y Ángulo final.

Dibuja los arcos y los sectores circulares hacia la izquierda. Los puntos inicial y final de los arcos y los sectores vienen determinados por los ángulos especificados en los cuadros Ángulo inicial y Ángulo final.

Escriba el número de puntas que se utilizará para dibujar polígonos, estrellas y polígonos en forma de estrella.

Determina el nivel de perfilado de las estrellas y de los polígonos en forma de estrella.

Hace que la herramienta Polígono dibuje polígonos.

Hace que la herramienta Polígono dibuje estrellas.

Bloquea la configuración de la página Polígono para que no cambie cuando haga clic en otro objeto creado con la herramienta Polígono.

Visualiza una imagen en miniatura del polígono seleccionado.

Cuando esta opción está habilitada, le permite cambiar los atributos gráficos predeterminados.

Muestra el tipo de objeto OLE seleccionado.

Muestra la ubicación del objeto OLE seleccionado.

Muestra el tamaño del objeto OLE seleccionado.

Muestra el tamaño del mapa de bits seleccionado (en píxeles).

Muestra el modo de color del mapa de bits seleccionado. Los modos de color hacen referencia al número y a la clase de colores que componen una imagen de mapa de bits (por ejemplo, Blanco y negro, Escala de grises, etc.) .

Muestra la resolución del mapa de bits seleccionado (en puntos por pulgada).

Muestra el nombre de trayecto del mapa de bits vinculado externamente.

Muestra el número de nodos de la curva seleccionada.

Muestra los subtrayectos de nodos en la curva seleccionada.

Muestra las coordenadas del primer nodo de la curva seleccionada.

Muestra las coordenadas del último nodo de la curva seleccionada.

La curva seleccionada está abierta.

La curva seleccionada está cerrada.

Habilite esta casilla de verificación para cerrar la curva seleccionada.

Muestra el tipo de línea de cota.

Muestra el tamaño o ángulo de una línea de cota.

Copia los atributos de pluma de contorno de un objeto a otro.

Copia los atributos de color de contorno de un objeto a otro.

Copia los atributos de relleno de un objeto a otro.

Copia los atributos de texto de un objeto a otro.

Confirma las selecciones y convierte el puntero del ratón en una flecha larga horizontal. Utilice esta flecha para seleccionar el objeto a partir del cual desea copiar los atributos seleccionados.

Desestima las selecciones y cierra el cuadro de diálogo.

Le permitirá elegir qué propiedades (por ejemplo, relleno y contorno) desea guardar con el estilo seleccionado. Para incluir una propiedad determinada, habilite la casilla junto a ella.

Visualiza el grosor actual del contorno. Para cambiar el grosor, haga clic en los botones de flecha.

Haga clic en las barras de desplazamiento para cambiar el grosor de la línea o contorno seleccionado.

Abre un menú lateral que visualiza una selección de estilos de línea compuestos por puntos y por guiones de la que podrá elegir. Presione la tecla Esc para salir sin realizar ninguna selección.

Visualiza una paleta de colores de contorno. Use las barras de desplazamiento para ver los demás colores de la lista y, a continuación, haga clic en el que desee.

Abre el cuadro de diálogo Pluma de contorno en el que podrá acceder a todos los controles disponibles para esta herramienta.

Aplica sus elecciones a los objetos seleccionados. Si no hay objetos seleccionados, puede definirse el contorno predeterminado para los nuevos objetos.

Solicita que se seleccione un objeto y muestra los atributos de contorno del objeto en la persiana. A continuación, podrá aplicar fácilmente el mismo contorno a otros objetos.

Visualiza una paleta de colores de contorno. Use las barras de desplazamiento para ver los demás colores de la lista y, a continuación, haga clic en el que desee.

Visualiza el grosor actual del contorno. Para cambiar el grosor, introduzca un valor nuevo o haga clic en los botones de flecha.

Abre un menú lateral que visualiza una selección de estilos de línea compuestos por puntos y por guiones de la que podrá elegir. Presione la tecla Esc para salir sin realizar ninguna selección.

Establecer la forma de las esquinas puede afectar profundamente al aspecto de líneas y curvas, en especial si el grosor de línea del objeto es grande o si el objeto es especialmente pequeño.

Dibuja esquinas a 90 grados (en punta).

Dibuja esquinas redondeadas.

Dibuja esquinas redondeadas que proporcionan un aspecto no cuadrado.

Establecer Finales de línea, determina la forma del extremo de las líneas.

La línea ha descuadrado (truncado) los extremos perpendiculares al trayecto. El final no se extiende más allá del extremo del trayecto.

La línea finaliza con una forma semicircular. El diámetro del final es equivalente a la anchura de la línea y hace que la línea sea ligeramente más larga.

La línea dispone de extremos cuadrados que extienden la mitad de la anchura de la línea más allá del extremo final de la línea.

Proporciona opciones para aplicar formas de final de línea a los extremos inicial y final de las líneas.

Abre un menú de opciones que es posible aplicar al comienzo de la línea. Ninguna, elimina la punta de flecha actual de la línea. Cambiar, desplaza la punta de flecha al otro extremo de la línea. Editar, abre el cuadro de diálogo Editar punta de flecha, en el que podrá cambiar el tamaño, la ubicación y la forma general de las puntas de flecha. Eliminar, suprime la punta de flecha actual.

Abre un menú de opciones que es posible aplicar al final de la línea. Ninguna, elimina la punta de flecha actual de la línea. Cambiar, desplaza la punta de flecha al otro extremo de la línea. Editar, abre el cuadro de diálogo Editar punta de flecha, en el que podrá cambiar el tamaño, la ubicación y la forma general de las puntas de flecha. Eliminar, suprime la punta de flecha actual.

Centro en X centra la punta de flecha horizontalmente en la línea. La letra X hace referencia al eje horizontal.

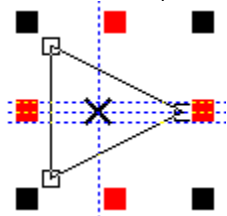
Centro en Y centra la punta de flecha verticalmente en la línea. La letra Y hace referencia al eje vertical.

Reflejar en X refleja la punta de flecha horizontalmente en la línea. La letra X hace referencia al eje horizontal.

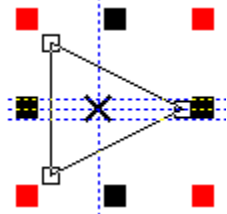
Reflejar en Y refleja la punta de flecha verticalmente en la línea. La letra Y hace referencia al eje vertical.

Habilita la casilla de verificación Zoom X4 para obtener una visión aumentada de la punta de flecha.

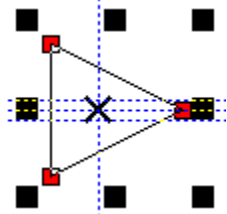
Esta ventana de previsualización muestra una imagen aumentada de la punta de flecha que podrá editar utilizando los siguientes controles:



Los nodos marcados en rojo estiran la punta de flecha en una dirección.



Los nodos marcados en rojo escalan la punta de flecha de forma uniforme.



Los nodos marcados en rojo desplazan la punta de flecha sin cambiar ni su tamaño ni su forma.

Proporciona opciones para cambiar la forma y el ángulo de la plumilla con el fin de crear efectos caligráficos.

Escriba un valor en el cuadro Estirar para determinar la intensidad del efecto. Los valores inferiores crean un efecto caligráfico más intenso. Si se reduce el valor, una plumilla cuadrada se volverá rectangular y una redonda se convertirá en ovalada.

Visualiza las unidades que está utilizando para estirar la forma de la plumilla.

Escriba un valor en el cuadro Ángulo para cambiar el ángulo de la plumilla en relación con la superficie del dibujo, creando un efecto caligráfico.

Visualiza las unidades que está utilizando para cambiar el ángulo de la plumilla en relación a la superficie de dibujo.

Previsualiza la forma y orientación de la plumilla, mostrando los efectos que surtirá cambiar su ángulo y estirla. También podrá cambiar la forma de la plumilla arrastrándola en el cuadro de previsualización.

Restablece el valor del cuadro Ángulo a 0,0 grados y el del cuadro Estirar a 100%.

Abre el cuadro de diálogo Editar estilo de línea, donde es posible modificar los puntos de una línea.

Abre un menú lateral que visualiza una selección de estilos de línea compuestos por puntos y por guiones de la que podrá elegir. Presione la tecla Esc para salir sin realizar ninguna selección.

Los estilos de color facilitan la incorporación de un número de cambios de una sola vez. También puede utilizar los estilos de color para crear una serie de dos o más colores sólidos similares vinculados en una relación "principal-secundario". El vínculo entre los colores principal y secundario está basado en un tono común. Es posible crear matices diferentes ajustando los niveles de saturación y brillo. El estilo resultante es una familia de colores similares.

El botón Nuevo estilo de color abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo de color, que permite crear un color principal. Los colores principales se utilizan para crear una serie de dos o más colores sólidos similares vinculados entre sí para formar una relación "principal-secundario". El vínculo entre los colores principal y secundario está basado en un tono común. Es posible crear matices diferentes ajustando los niveles de saturación y brillo. El estilo resultante es una familia de colores similares.

Muestra una lista y visualiza una representación gráfica de los estilos de color para el gráfico actual. La estructura de árbol muestra una lista del color principal y de todos los colores secundarios que aparecen debajo del color principal. Haga clic en el signo + para ampliar la visualización del árbol.

El botón Nuevo color secundario abre el cuadro de diálogo Crear un nuevo color secundario, que permite generar un color secundario. El vínculo entre los colores principal y secundario está basado en un tono común. Es posible crear matices diferentes ajustando los niveles de saturación y brillo de los colores secundarios.

Es posible elegir un color secundario escribiendo valores en los cuadros correspondientes.

Muestra el valor asignado al tono del color secundario.

Es posible elegir un color secundario escribiendo valores en los cuadros correspondientes.

Muestra el tono del nombre de color secundario vinculado al nombre del color principal.

Visualiza el nombre y la muestra del color principal.

Muestra los colores disponibles basados en el color principal seleccionado. Es posible modificar el color haciendo clic y arrastrando el pequeño cuadrado que aparece dentro de la ventana de previsualización.

Escriba un nombre para el estilo de color que define el color principal.

Escriba un nombre en el cuadro Nombre de color para asignárselo al color secundario. Si no introduce un nombre, se asigna uno predeterminado (por ejemplo, secundario1 del rojo).

Visualiza el nombre y la muestra del color secundario.

Muestra el color principal y previsualiza el nuevo color secundario.

El botón Editar estilo de color abre el cuadro de diálogo Editar estilo de color, que permite cambiar el color de un color principal o secundario. Si cambia un color principal, también cambian los colores secundarios vinculados al mismo, no sólo en la persiana Estilos de color, sino también en el dibujo.

El botón Crear matices abre el cuadro de diálogo Crear matices, que permite crear colores secundarios de forma automática basándose en el tono del color principal. Es posible generar automáticamente hasta 20 colores secundarios.

Matices más claros crea colores secundarios más claros que el principal.

Matices más oscuros crea colores secundarios más oscuros que el principal.

Matices más claros y oscuros crea un número igual de colores claros y oscuros.

Indica el color principal para el que se crearán sombras.

Muestra el nombre del color principal actual.

El cuadro Crear indica el número de colores secundarios que desea generar. Es posible crear automáticamente hasta 20 colores secundarios.

El deslizador Similitud de matices permite determinar el grado de similitud del matiz de los colores secundarios respecto al principal. Con valores más altos (moviendo el deslizador hacia la derecha) se consiguen matices muy similares y con valores más bajos (moviendo el deslizador hacia la izquierda), matices menos similares.

El botón Crear automáticamente estilos de color abre el cuadro de diálogo Crear automáticamente Estilos de color, que convierte todos los colores del dibujo en estilos de color. Cabe destacar que la función de creación automática cambiará los colores de relleno y contorno del documento, ya que los estilos de los colores secundarios tienen el mismo tono que los colores principales.

El deslizador Índice de creación de principales determina el número de colores principales creados. Si mueve el deslizador hacia la derecha, se crean sólo unos cuantos colores principales, y si lo mueve hacia la izquierda, se crean muchos colores principales. Experimente con distintos valores de deslizador en el dibujo hasta que consiga el resultado deseado.

El deslizador Índice de creación de principales determina el número de colores principales creados. Si mueve el deslizador hacia la derecha, se crean sólo unos cuantos colores principales, y si lo mueve hacia la izquierda, se crean muchos colores principales. Experimente con distintos valores de deslizador en el dibujo hasta que consiga el resultado deseado.

El deslizador Índice de creación de principales determina el número de colores principales creados. Si mueve el deslizador hacia la derecha, se crean sólo unos cuantos colores principales, y si lo mueve hacia la izquierda, se crean muchos colores principales. Experimente con distintos valores de deslizador en el dibujo hasta que consiga el resultado deseado.

El deslizador Índice de creación de principales determina el número de colores principales creados. Si mueve el deslizador hacia la derecha, se crean sólo unos cuantos colores principales, y si lo mueve hacia la izquierda, se crean muchos colores principales. Experimente con distintos valores de deslizador en el dibujo hasta que consiga el resultado deseado.

Utilizar colores de relleno permite crear estilos de color basados en los colores de relleno usados en el dibujo actual.

Utilizar colores de contorno permite crear estilos de color basados en los colores de contorno usados en el dibujo actual.

Vincular automáticamente colores similares juntos vincula colores similares bajo sus colores principales correspondientes teniendo en cuenta la tolerancia de tono.

Cuando se habilita, Convertir paleta de colores secundarios a CMYK convierte colores de un sistema de concordancia de colores específico a CMYK para que puedan reunirse de forma automática en grupos principal-secundarios apropiados. Si se deshabilita, todos los colores añadidos de modelos de colores específicos en el dibujo se convierten en colores principales independientes.

Los colores sólo se convierten a CMYK si su tono difiere del tono del color principal. Si el color tiene el mismo tono que el principal, el color no se convierte. Una vez convertidos los colores en CMYK, ya no es posible volver a convertirlos a su formato original.

Haga clic para mostrar una previsualización de la creación de estilos de color automáticos.

Haga clic en este botón si desea iniciar una nueva búsqueda.

Haga clic en este botón si desea cargar una búsqueda preestablecida o una que haya guardado previamente.

Haga clic en este botón si desea buscar objetos con propiedades que se correspondan con las del objeto seleccionado.

Selecione la pestaña con las propiedades que le gustaría encontrar.

Habilite esta casilla si desea buscar objetos que tengan rellenos, contornos y/o efectos especiales determinados. Utilice los controles de las páginas Rellenos, Contornos y Efectos especiales para establecer los criterios de búsqueda.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que utilicen nombres o estilos determinados.

Habilite la casilla de verificación junto al tipo de objeto que desea buscar.

Habilite la casilla de verificación que hay junto a los atributos de relleno que desea buscar.

Habilite la casilla de verificación que hay junto a los atributos de contorno que desea buscar.

Habilite la casilla de verificación que hay junto a los efectos especiales que desea buscar.

Visualiza las categorías de objetos que haya seleccionado.

Muestra la lista de los objetos y las propiedades que ha elegido y que desea encontrar.

Abre un cuadro de diálogo que le permitirá guardar la búsqueda actual para su posterior utilización.

Busca y selecciona la última aparición seleccionada del objeto o propiedades especificados mediante el Asistente Buscar y reemplazar.

Busca y selecciona la siguiente vez que aparece el objeto o propiedades especificados mediante el Asistente Buscar y reemplazar.

Busca y selecciona todas las veces que aparece el objeto o propiedades especificados mediante el Asistente Buscar y reemplazar.

Abre el Asistente Buscar y reemplazar para modificar los criterios de búsqueda.

Visualiza todas las categorías de objeto que está buscando y las propiedades determinadas que haya especificado.

Abre un cuadro de diálogo que le permitirá determinar los criterios para la búsqueda de efectos especiales.

Habilite esta casilla de verificación para buscar curvas con un número determinado de nodos.

Visualiza los criterios de búsqueda seleccionados. Para seleccionar un criterio distinto, haga clic en la flecha invertida y elíjalo de la lista.

Muestra el número de nodos que corresponden al criterio de búsqueda. Para buscar un número de nodos distinto, escriba un número en el cuadro o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el número existente.

Muestra la forma del polígono o estrella que busca basándose en las opciones definidas.

Visualiza el criterio de búsqueda utilizado para buscar rectángulos con una redondez de esquina determinada. Para seleccionar un criterio distinto, haga clic en la flecha invertida y elíjalo de la lista.

Muestra los efectos especiales que ha elegido buscar.

Habilite esta casilla de verificación para buscar rectángulos con una anchura específica.

Muestra la anchura del rectángulo. Para buscar un rectángulo de distinta anchura, escriba un valor de anchura en el cuadro o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente.

Visualiza la unidad de medida utilizada para determinar la anchura del rectángulo. Para utilizar una unidad de medida distinta, haga clic en la flecha invertida y elija otra de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar rectángulos de una altura específica.

Muestra la altura del rectángulo. Para buscar un rectángulo de distinta altura, escriba un valor de altura en el cuadro o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente.

Visualiza la unidad de medida utilizada para determinar la altura del rectángulo. Para utilizar una unidad de medida distinta, haga clic en la flecha invertida y elija otra de la lista.

Haga clic en este botón para borrar los cambios de los parámetros originales de este cuadro de diálogo.

Habilite esta casilla de verificación para buscar un tipo determinado de elipse.

Haga clic para buscar elipses y círculos completos.

Haga clic para buscar sectores circulares.

Haga clic para buscar arcos.

Habilite esta casilla de verificación para buscar sectores circulares o arcos con ángulos de inicio o final determinados.

Muestra el ángulo inicial seleccionado de un sector circular o un arco. Para cambiar el ángulo inicial, escriba un valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra las unidades del ángulo inicial del sector circular o el arco.

Visualiza el ángulo final seleccionado. Para cambiar el ángulo final, escriba un valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra las unidades del ángulo final del sector circular o el arco.

Haga clic para buscar sectores circulares o arcos dibujados hacia la derecha.

Haga clic para buscar sectores circulares o arcos dibujados hacia la izquierda.

Habilite esta casilla de verificación para buscar elipses de una anchura determinada.

Muestra la anchura de la elipse. Para cambiar la anchura, escriba un valor nuevo en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento.

Visualiza la unidad de medida utilizada para determinar la anchura de la elipse. Para utilizar una unidad de medida distinta, haga clic en la flecha invertida y elija otra de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar elipses de una altura determinada.

Muestra la altura de la elipse. Para cambiar la altura, escriba un valor nuevo en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento.

Visualiza la unidad de medida utilizada para determinar la altura de la elipse. Para utilizar una unidad de medida distinta, haga clic en la flecha invertida y elija otra de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar polígonos o estrellas con un número determinado de puntas.

Muestra el número de puntas. Para cambiar el número de puntas, escriba un valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Habilite esta casilla de verificación para buscar estrellas con un nivel de perfilado determinado. Desplace el deslizador para ajustar el nivel de perfilado.

Muestra el nivel de perfilado de las estrellas. Para cambiar el nivel de perfilado, escriba un valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando el deslizador.

Habilite esta casilla de verificación para buscar polígonos o estrellas específicamente.

Haga clic para buscar un polígono.

Haga clic para buscar una estrella.

Habilite esta casilla de verificación para buscar un polígono o una estrella de una anchura determinada.

Visualiza la anchura del polígono o la estrella. Para cambiar la altura, escriba un valor nuevo en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento.

Visualiza la unidad de medida utilizada para determinar la anchura del polígono o la estrella. Para utilizar una unidad de medida distinta, haga clic en la flecha invertida y elija otra de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar un polígono o una estrella de una altura determinada.

Visualiza la altura del polígono o la estrella. Para cambiar la altura, escribe un valor nuevo en el cuadro o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento.

Visualiza la unidad de medida utilizada para determinar la altura del polígono o la estrella. Para utilizar una unidad de medida distinta, haga clic en la flecha invertida y elija otra de la lista.

Muestra la forma del polígono o estrella que busca basándose en las opciones definidas.

Habilite esta casilla de verificación para buscar cadenas de texto específicas. Escriba la cadena que desea buscar en el cuadro de la derecha.

Habilite esta casilla para buscar la cadena de texto utilizando las mismas combinaciones de mayúsculas y minúsculas que ha introducido.

Habilite esta casilla para buscar texto con una fuente determinada.

Muestra la fuente seleccionada. Para elegir otra fuente, haga clic en la flecha invertida y elija una fuente de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar texto con un tamaño de fuente determinado.

Muestra el tamaño de fuente seleccionado. Para cambiar el tamaño de fuente, haga clic en la flecha invertida y elija un tamaño de fuente de la lista.

Muestra la unidad de medida utilizada para determinar el tamaño de fuente. Para utilizar una unidad de medida distinta, haga clic en la flecha invertida y elija otra de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar texto con atributos específicos, como negrita o cursiva.

Muestra el atributo de texto seleccionado. Para cambiar el atributo, haga clic en la flecha invertida y elija otro de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar texto con un estilo de alineación específico.

Muestra el estilo de alineación seleccionado. Para cambiar el estilo de alineación, haga clic en la flecha invertida y elija otro de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar texto con un estilo de subrayado específico.

Muestra el estilo de subrayado seleccionado. Para cambiar el estilo de subrayado, haga clic en la flecha invertida y elija otro de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar texto con un estilo de suprrayado específico.

Muestra el estilo de suprrayado seleccionado. Para cambiar el estilo de suprrayado, haga clic en la flecha invertida y elija otro de la lista.

Habilite esta casilla para buscar texto con un estilo de tachado determinado.

Visualiza el estilo de tachado seleccionado. Para cambiar el estilo de tachado, haga clic en la flecha invertida y elija otro de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar texto normal, de subíndice o de superíndice.

Visualiza el estilo de ubicación seleccionado. Para cambiar el estilo, haga clic en la flecha invertida y elija otro de la lista.

Habilite esta casilla para buscar texto al que se haya aplicado un efecto de texto específico.

Muestra el efecto de texto seleccionado. Para seleccionar un efecto de texto distinto, haga clic en la flecha invertida y elija otro de la lista.

Habilite esta casilla de verificación para buscar la cadena de texto utilizando las mismas combinaciones de mayúsculas y minúsculas que ha introducido.

Habilite esta casilla de verificación para buscar texto al que se haya aplicado un efecto de texto determinado.

Habilite esta casilla de verificación si desea determinar el tamaño de la línea de cota que desea encontrar.

Le permitirá determinar el nivel de exactitud que deberá existir entre el ángulo especificado en la búsqueda y el ángulo real de una línea de cota para que dicha línea de cota sea encontrada.

Determina el nivel de exactitud que debe existir entre el tamaño especificado en la búsqueda y el tamaño real de una línea de cota para que dicha línea de cota sea encontrada.

Le permitirá especificar el tamaño de la línea de cota que desea encontrar.

Determina la unidad de medida que se utilizará para expresar el tamaño de la línea de cota.

Habilite esta casilla de verificación para especificar el estilo de la línea de cota que desea encontrar.

Le permitirá determinar el estilo de la línea de cota que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación para determinar la precisión de la línea de cota que desea encontrar. La precisión hace referencia al número de lugares decimales de la unidad de medida de la línea de cota.

Le permitirá establecer la precisión de la línea de cota que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación para determinar el prefijo de la línea de cota que desea encontrar. El prefijo consiste en texto que aparece delante de la medida.

Le permitirá determinar el prefijo de la línea de cota que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación para determinar el sufijo de la línea de cota que desea encontrar. El sufijo consiste en texto que aparece después de la medida.

Le permitirá determinar el sufijo de la línea de cota que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación para determinar el ángulo de la línea de cota que desea encontrar.

Le permitirá determinar el ángulo de la línea de cota que desea encontrar.

Le permitirá especificar la unidad de medida del ángulo de la línea de cota que desea encontrar.

Habilite los atributos de la línea de cota para determinar la precisión de la línea de cota que desea encontrar.

Le permitirá determinar el sufijo de la línea de cota que desea encontrar.

Le permitirá especificar el texto de la nota que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación para especificar el texto de la nota que desea encontrar.

Le permitirá especificar el texto de la nota que desea encontrar.

Determina que sólo se encuentre texto en el que coincidan mayúsculas y minúsculas con el introducido en el cuadro.

Le permite buscar un mapa de bits específico.

#Habilite esta casilla de verificación para buscar un mapa de bits creado en un modo de color determinado.

Visualiza el modo de color seleccionado. Para elegir otro modo de color, haga clic en la flecha invertida y elijalo de la lista.

Le permite buscar un objeto OLE específico.

Habilite esta casilla de verificación para buscar un tipo determinado de objeto OLE.

Visualiza el tipo de objeto OLE seleccionado. Para buscar otro tipo de objeto OLE, haga clic en la flecha invertida y elíjalo de la lista.

Muestra la lista de los objetos y las propiedades que ha elegido y que desea encontrar.

Le permite buscar objetos que utilizan un tipo de envoltura específico.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que utilicen un tipo de envoltura determinado.

Le permitirá elegir el tipo de envoltura que desea encontrar.

Le permite buscar mezclas con atributos específicos.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar mezclas con un número específico de etapas intermedias.

Le permitirá establecer el número de etapas de las mezclas que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar mezclas que tengan un ángulo de rotación determinado.

Le permitirá establecer el ángulo de rotación de las mezclas que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar mezclas asignadas (o no asignadas) a un trayecto.

Le permitirá indicar si desea buscar mezclas asignadas o no a un trayecto.

Habilite esta casilla si desea encontrar mezclas que muestren (o no muestren) una progresión de color que vaya hacia la derecha o hacia la izquierda por el espectro de color.

Le permitirá indicar si desea buscar mezclas que muestren una progresión de color lineal o directa a través del espectro.

Le permite buscar extrusiones con atributos específicos.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar extrusiones que tengan un parámetro de profundidad determinado.

Le permitirá establecer la profundidad de las extrusiones que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar extrusiones de un tipo determinado, por ejemplo, Pequeño atrás o Paralelo atrás.

Le permitirá seleccionar el estilo de extrusión que desea encontrar.

Habilite esta casilla si desea buscar extrusiones a las que se hayan aplicado (o no se hayan aplicado) fuentes de luz.

Le permitirá indicar si desea buscar extrusiones a las que se hayan aplicado o no se hayan aplicado fuentes de luz.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar extrusiones que utilicen un punto de fuga o un parámetro de rotación determinado.

Le permitirá indicar el punto de fuga o parámetro de rotación que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se hayan aplicado (o a los que no se hayan aplicado) bordes biselados.

Le permitirá indicar si desea buscar objetos que tengan bordes biselados u objetos que no tengan bordes biselados.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan un estilo de silueta determinado.

Le permitirá elegir el estilo de silueta (Dentro, Fuera, Al centro) que utilizan los objetos que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan un descentrado de silueta determinado.

Le permitirá especificar el descentrado de silueta exacto que se ha aplicado a los objetos que desea encontrar.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para determinar el descentrado de silueta que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan un número determinado de formas de silueta.

Le permitirá establecer el número exacto de etapas de silueta aplicadas a los objetos que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos con silueta que muestren (o que no muestren) una progresión hacia la derecha o hacia la izquierda por el espectro de color.

Le permitirá indicar si desea buscar objetos con silueta que muestren una progresión lineal o directa por el espectro de color.

Le permite buscar objetos a los que se haya aplicado un tipo de lente determinado.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado un tipo de lente determinado.

Le permitirá elegir el tipo de lente que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar lentes que utilicen (o que no utilicen) la opción Congelado.

Le permitirá indicar si desea encontrar lentes que utilicen la opción Congelado o que no la utilicen.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar lentes que utilicen un parámetro numérico o de color determinado. Utilice el control de la derecha para establecer el valor o color.

Le permitirá indicar el parámetro numérico utilizado por las lentes que desea encontrar.

Le permitirá escoger el color utilizado por las lentes que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación para buscar objetos a los que se haya aplicado un tipo de transparencia determinado.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado un tipo de transparencia determinado.

Le permitirá elegir el tipo de transparencia que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado una distorsión empujar o tirar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado una distorsión cremallera.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado una distorsión cremallera aleatoria.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado una distorsión cremallera uniforme.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado una distorsión cremallera local.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos a los que se haya aplicado una distorsión torbellino.

Haga clic para buscar objetos con cualquier relleno de color uniforme o determinado.

Haga clic para buscar objetos con cualquier relleno de color uniforme.

Haga clic para buscar objetos con un relleno de color uniforme determinado.

Visualiza el color del relleno de color uniforme. Para utilizar un color distinto, haga clic en la flecha invertida y haga clic en un color del selector. Para obtener una selección de colores mayor, haga clic en Otros para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Habilite esta casilla de verificación para buscar objetos con o sin relleno sobreimpreso.

Muestra si está buscando un objeto con o sin relleno sobreimpreso. Para utilizar la otra opción, haga clic en la flecha invertida y elíjala.

Visualiza todas las categorías de objeto que está buscando y las propiedades determinadas que haya especificado.

Visualiza las categorías de relleno que haya seleccionado.

Haga clic para buscar objetos con cualquier tipo del relleno seleccionado.

Haga clic para buscar objetos con un tipo determinado del relleno seleccionado.

Abre un cuadro de diálogo que le permitirá determinar los criterios para la búsqueda de rellenos.

Haga clic en el botón Siguiente para repasar la búsqueda.

Selecione el tipo de contorno que le gustaría encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos basándose en el grosor de su contorno.

Le permitirá indicar si desea buscar contornos con un grosor determinado o cuyo grosor sea mayor o menor que el grosor especificado.

Le permitirá indicar el grosor de contorno que desea utilizar como base de la búsqueda. Podrá buscar contornos que tengan el mismo tamaño, que sean mayores o que sean menores que el valor especificado.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para determinar el grosor de contorno que va a buscar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan contornos de un color determinado. Utilice el selector de color de la derecha para elegir el color que desea encontrar.

Le permitirá elegir el color de contorno que desea buscar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan (o no tengan) habilitada la opción Sobreimprimir contorno.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan (o no tengan) habilitada la opción Sobreimprimir contorno.

Visualiza los detalles de la búsqueda activa.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan (o no tengan) habilitada la opción Detrás del relleno.

Le permitirá indicar si desea encontrar objetos que tengan habilitada o deshabilitada la opción Detrás del relleno.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan (o no tengan) habilitada la opción Escalar con la imagen.

Le permitirá indicar si desea encontrar objetos que tengan habilitada o deshabilitada la opción Escalar con la imagen.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan un final de línea determinado.

Haga clic en este botón si desea buscar objetos que utilicen finales de línea a tope.

Haga clic en este botón si desea buscar objetos que utilicen finales de línea redondeados.

Haga clic en este botón si desea buscar objetos que utilicen finales de línea cuadrados.

Selecione el nombre o estilo de objeto que desea buscar.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos por el nombre. Escriba el nombre en la casilla de la derecha.

Proporciona el espacio para escribir el nombre del objeto u objetos que desea buscar.

Habilite esta casilla de verificación si desea que la búsqueda de objetos por el nombre distinga entre caracteres en mayúscula y minúscula.

Habilite esta casilla de verificación si desea buscar objetos que tengan un nombre y/o tipo de estilo determinado.

Haga clic en este botón si desea buscar objetos que utilicen un estilo determinado y, a continuación, elija el estilo del cuadro de lista de la derecha.

Le permitirá elegir el nombre del estilo que desea encontrar.

Haga clic en este botón si desea buscar objetos que utilicen un tipo de estilo determinado (por ejemplo, Estilo de texto de párrafo o Estilo de gráfico). Elija el tipo de estilo del cuadro de lista de la derecha.

Le permitirá elegir el tipo de estilo que desea encontrar.

Le facilitará la búsqueda a través de los dibujos, y le ayudará a encontrar objetos que tengan determinadas propiedades. A continuación, El Asistente le ayudará a cambiar las propiedades de los objetos que encuentre.

Haga clic en este botón si desea reemplazar un color específico por otro.

Haga clic en este botón si desea reemplazar una paleta de colores o un modelo de color determinado por otro modelo o paleta.

Haga clic en este botón si desea reemplazar propiedades de pluma de contorno determinadas del dibujo.

Haga clic en este botón si desea reemplazar propiedades de texto determinadas por otras.

Habilite esta casilla de verificación si desea que la operación de sustitución se aplique sólo a los objetos seleccionados en la ventana de dibujo.

Selecione el color que le gustaría buscar y el color por el que desea reemplazar el original.

Le permitirá seleccionar el color que desea buscar y reemplazar.

Le permitirá elegir el color con el que desea reemplazar al visualizado en el selector de color de búsqueda.

Haga clic en un botón para seleccionar la sustitución del color cuando aparezca como relleno o como contorno.

Haga clic en este botón si desea reemplazar el color cuando aparezca como relleno.

Haga clic en este botón si desea reemplazar el color cuando aparezca como contorno.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el color cuando forme parte de un relleno degradado.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el color cuando forme parte de un relleno de patrón de 2 colores.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el color cuando éste aparezca en un relleno de mapa de bits monocromo.

Selecione el modelo de color o la paleta de colores que le gustaría buscar y seleccione el modelo de color por el que desea reemplazarlo.

Haga clic en este botón si desea encontrar cualquier paleta de colores o modelo de color y reemplazarlo por un modelo de color determinado.

Haga clic en este botón si desea buscar un modelo de color determinado y reemplazarlo por otro.

Le permitirá seleccionar el modelo de color que desea reemplazar.

Haga clic en este botón si desea buscar una paleta de colores determinada y reemplazarla con un modelo de color determinado.

Le permitirá seleccionar el modelo de color con el que desea reemplazar los modelos o las paletas seleccionados.

Habilite el botón Rellenos o Contornos para reemplazar colores.

Haga clic en este botón si desea reemplazar el modelo de color o la paleta de colores cuando aparezca en rellenos de objetos.

Haga clic en este botón si desea reemplazar el modelo de color o la paleta de colores cuando aparezca como un contorno.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el modelo de color o la paleta de colores cuando forme parte de un relleno degradado.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el modelo de color o la paleta de colores cuando forme parte de un relleno de patrón de 2 colores.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el modelo de color o la paleta de colores cuando aparezca en un relleno de mapa de bits monocromo.

Seleccione las propiedades de pluma de contorno que desea buscar y los atributos por los que le gustaría reemplazarlas.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar contornos de un grosor determinado.

Le permitirá determinar el grosor de contorno que desea reemplazar.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar contornos que tengan (o no tengan) habilitada la opción Escalar con la imagen.

Le permitirá determinar si desea reemplazar contornos que utilicen o que no utilicen la opción Escalar con la imagen.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar contornos que tengan (o que no tengan) habilitada la opción Sobreimprimir contorno.

Le permitirá determinar si desea reemplazar contornos que tengan o que no tengan habilitada la opción Sobreimprimir contorno.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar contornos de un grosor determinado.

Le permitirá determinar el grosor de contorno que desea aplicar a los contornos encontrados.

Le permitirá determinar la unidad de grosor de contorno que desea aplicar a los contornos encontrados.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar los contornos encontrados por otros que tengan (o que no tengan) habilitada la opción Escalar con la imagen.

Le permitirá determinar si desea reemplazar los contornos con otro que utilice, o que no utilice, la opción Escalar con la imagen.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar los contornos encontrados por otros que tengan (o que no tengan) habilitada la opción Sobreimprimir contorno.

Le permitirá determinar si desea reemplazar los contornos encontrados por otros que tengan, o que no tengan, habilitada la opción Sobreimprimir contorno.

Habilite esta casilla de verificación si desea encontrar texto con una fuente determinada.

Determina la fuente del texto que desea encontrar.

Habilite esta casilla de verificación si desea encontrar texto con un grosor determinado (por ejemplo, negrita o cursiva).

Determina el grosor de trazo de la fuente (p. ej. negrita o cursiva) del texto que se va a reemplazar.

Habilite esta casilla de verificación si desea encontrar texto de un tamaño determinado.

Determina la unidad que se utilizará para especificar el tamaño de fuente del texto que desea encontrar.

Muestra el tamaño de fuente de sustitución para el texto encontrado.

#Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el texto encontrado por texto con una fuente específica.

Muestra la fuente de sustitución para el texto encontrado.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el texto encontrado por texto con un grosor específico.

Determina el grosor de trazo (p. ej. negrita o cursiva) que se utilizará para reemplazar el texto encontrado.

Habilite esta casilla de verificación si desea reemplazar el texto encontrado por texto con un tamaño específico.

Especifica el tamaño de fuente de sustitución para el texto encontrado.

Escriba un URL (p. ej. <http://www.corel.com/news/index.htm>) para asignar un destino de hiperenlace al objeto seleccionado.

Escriba un nombre para asignar un marcador al objeto seleccionado. Después de asignar un marcador, es posible crear un hiperenlace para el objeto con marcador utilizando el cuadro de lista Dirección Internet.

Haga clic para visualizar todos los objetos con sus respectivos URL.

Haga clic para utilizar el objeto como vínculo.

Haga clic para utilizar la caja delimitadora del objeto como vínculo.

Elija un color de la paleta para utilizarlo como color de primer plano para los objetos Internet cuando el botón Mostrar objetos de Internet se encuentre presionado.

Elija un color de la paleta para utilizarlo como color de relleno para los objetos Internet cuando el botón Mostrar objetos de Internet se encuentre presionado.

Permite asignar este URL (Uniform Resource Locator) al objeto seleccionado en el documento Web. También es posible elegir entre los 10 primeros URLs enumerados. Los URLs se enumeran desde los asignados más recientemente hasta los primeros URLs asignados. Es posible acceder a cualquier URL adicional haciendo clic en Más de la lista URL del submenú.

Permite acceder a URLs (Uniform Resource Locators) adicionales que no aparecen en la lista URL del submenú.

Permite asignar este marcador al objeto seleccionado en el documento Web. Es posible elegir entre los 10 primeros marcadores enumerados. Los marcadores se ordenan por la página en la que se encuentran. Es posible acceder a cualquier marcador adicional haciendo clic en Más de la lista de marcadores del submenú.

Permite acceder a marcadores adicionales que no aparecen en la lista de marcadores del submenú.

Muestra una lista con los nombres y números de página de los marcadores asignados al documento.

Permite crear un hiperenlace que conecte el objeto seleccionado en el documento con el objeto con marcador seleccionado en la lista Marcador.

Permite desplazarse al objeto con marcador elegido en la lista Marcador y seleccionarlo.

Permite eliminar el marcador elegido en la lista Marcador. Sólo se elimina el marcador del documento, y no el objeto al que se asignó.

Permite volver a explorar la página actual del documento Web para comprobar los conflictos de objetos HTML. Si vuelve a explorar la página una vez resueltos los conflictos, los mensajes de error o advertencia asociados se eliminarán de la lista de conflictos de objetos HTML.

Permite volver a explorar el documento Web completo para comprobar los conflictos de objetos HTML. Si vuelve a explorar el documento una vez resueltos los conflictos, los mensajes de error o advertencia asociados se eliminarán de la lista de conflictos de objetos HTML.

Permite desplazarse hacia arriba por la lista de conflictos e objetos HTML con el fin de seleccionar el mensaje de advertencia o error asociado al objeto en conflicto que desea resolver.

Permite desplazarse hacia abajo por la lista de conflictos e objetos HTML con el fin de seleccionar el mensaje de advertencia o error asociado al objeto en conflicto que desea resolver.

Permite desplazarse al objeto en conflicto elegido en la lista de conflictos de objetos HTML y seleccionarlo.

Permite resolver automáticamente los conflictos de objetos HTML que no precisan de una solución manual. Por ejemplo, CorelDRAW puede convertir automáticamente texto estándar en texto compatible con HTML haciendo clic en este botón. Primero es preciso seleccionar el texto estándar en el documento Web. CorelDRAW no puede resolver automáticamente conflictos como el de objetos situados parcialmente fuera de la página. El objeto en conflicto deberá reubicarse de forma manual.

Abre el cuadro de diálogo Opciones correspondiente a la página Conflictos HTML. Es posible habilitar casillas de verificación de la página Conflictos HTML para que CorelDRAW verifique propiedades específicas de objetos de Internet antes de publicar el documento en Internet.

Enumera todos los conflictos de objetos HTML detectados en el documento Web antes de publicarlo en Internet. La lista incluye la página donde se produce el conflicto y una descripción del error o advertencia.

Permite asignar un tamaño de texto predefinido al texto HTML seleccionado del documento. Los tamaños de texto HTML, enumerados de 1 a 7, se corresponden con determinados tamaños de punto incluidos en un rango comprendido entre 10 y 48.

Los controles de esta sección permiten establecer la justificación para el texto HTML seleccionado en el documento.

Permite justificar objetos de texto HTML seleccionados.

Alinea el texto HTML seleccionado entre los márgenes izquierdo y derecho del objeto de texto.

Permite justificar a la derecha objetos de texto HTML seleccionados.

Los controles de esta sección permiten ajustar las propiedades de formato del texto HTML seleccionado en el documento.

Muestra la fuente del texto HTML seleccionado. Haga clic en otra fuente del cuadro de lista para cambiarla.

Muestra el tamaño de fuente del texto HTML seleccionado.

Permite aplicar formato de caracteres al texto HTML seleccionado.

Aplica formato de caracteres negrita al texto HTML seleccionado.

Aplica formato de caracteres cursiva al texto HTML seleccionado.

Aplica formato de caracteres de subrayado al texto HTML seleccionado.

Aplica el estilo de línea Tachado al texto HTML seleccionado.

Sitúa el texto HTML seleccionado por encima de la línea de base.

Sitúa el texto HTML seleccionado por debajo de la línea de base.

Muestra una previsualización del texto HTML para que pueda ver el efecto que producirá un cambio antes de aplicarlo.

Permite escribir un URL (p. ej. <http://www.corel.com/news/index.htm>) para asignar un destino de hiperenlace al objeto seleccionado. También puede elegir un URL (Uniform Resource Locator) previamente asignado en el cuadro de lista.

Permite escribir un nombre para asignar un marcador al objeto seleccionado. Después de asignar un marcador, es posible crear un hiperenlace para el objeto con marcador utilizando el cuadro de lista Ubicación (URL).

#Habilite para utilizar la caja delimitadora del objeto como vínculo.

Habilite para utilizar la forma del objeto como vínculo.

Muestra el nombre de la página del documento Web que se está visualizando. El cuadro Título de página se actualiza a medida que se desplaza de una página a otra del documento. También es posible escribir un nombre nuevo en este cuadro para cambiar el nombre de la página actual.

Muestra el nombre del archivo HTML asociado a la página del documento Web que se está visualizando. El cuadro Archivo HTML se actualiza a medida que se desplaza de una página a otra del documento. También es posible escribir un nombre nuevo en este cuadro para cambiar el nombre del archivo HTML.

Permite escribir información adicional acerca del archivo, como el nombre del autor, una descripción del contenido del archivo y las palabras clave asociadas.

Permite aplicar los cambios realizados en la página del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir la dirección del Guión CGI que controla la funcionalidad de los objetos de Internet preconfigurados en la página actual del documento Web.

Permite seleccionar la forma de envío de la información de formulario al servidor. Es posible elegir GET o POST. GET anexa los argumentos al URL de intervención y lo abre como si fuera un ancla. POST envía los datos a través de una transacción post HTTP. El método predeterminado es GET.

Le permitirá elegir el tipo de marco o ventana en que se cargará el documento Web publicado.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Formulario del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir atributos y valores adicionales que aplicarán condiciones específicas como se definen en el Guión CGI al objeto de Internet preconfigurado.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Común del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir el nombre del archivo de clase de Applet Java. El nombre del archivo de clase es normalmente idéntico al nombre del Applet Java insertado en el documento Web.

Permite escribir un trayecto que apunta a la ubicación de Applet Java. Sólo es necesario el uso de un trayecto si el Applet Java está situado en una carpeta distinta de donde reside el documento Web publicado.

Permite escribir texto que actúa como indicador del gráfico del Applet Java mientras el documento Web se carga en un navegador. El texto se reemplaza por el gráfico cuando se carga el documento Web.

Permite escribir los parámetros del Applet Java, así como los valores correspondientes. Los parámetros y los valores definen el Applet en el documento Web publicado.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Applet Java del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir el nombre de un archivo origen para insertarlo en el documento Web. El software del navegador Web no admite el archivo origen, de modo que este último necesita comandos extendidos. Los archivos .WAV (Windows sound) o .AVI (Windows movie) son ejemplos de archivos origen que pueden insertarse.

Permite buscar archivos origen en el PC, como .WAV (Windows sound) o .AVI (películas), para insertarlos en el documento Web.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Archivo incorporado del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de botón sencillo que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del botón sencillo.

Permite escribir el texto que aparecerá en el botón sencillo del documento Web.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Botón sencillo del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de botón de envío que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del botón de envío.

Permite escribir el texto que aparecerá en el botón de envío del documento Web.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Botón Enviar del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de botón Restablecer que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del botón Restablecer.

Permite escribir el texto que aparecerá en el botón Restablecer del documento Web.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Botón Restablecer del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de botón de radio que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del botón de radio.

Permite escribir el texto que aparecerá en el botón de radio del documento Web.

Permite determinar el estado predeterminado del botón de radio del documento Web publicado: habilitado o deshabilitado.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Botón de radio del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de casilla de verificación que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función de la casilla de verificación.

Permite escribir el texto que aparecerá en la casilla de verificación del documento Web.

Permite determinar el estado predeterminado de la casilla de verificación del documento Web publicado: habilitado o deshabilitado.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Casilla de verificación del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de campo de edición de texto que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del campo de edición de texto.

Permite escribir el texto que aparecerá en el campo de edición de texto del documento Web publicado.

Permite definir el número máximo de caracteres que pueden escribirse en el campo de edición de texto. Es posible escribir un valor comprendido entre 1 y 50.

Permite definir el tamaño del campo de edición de texto, en función del número de caracteres que pueden escribirse en el campo. Si el número máximo de caracteres supera el valor de tamaño, el navegador Web proporcionará barras de desplazamiento. Es posible escribir un valor comprendido entre 1 y 50.

Permite definir si el objeto de Internet es un campo de edición de texto estándar o si funciona con contraseña.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Campo de texto y contraseña del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de cuadro de edición de texto que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del cuadro de edición de texto.

Permite especificar el número de columnas disponibles en el cuadro de edición de texto. Es posible escribir un valor comprendido entre 1 y 255.

Permite especificar el número de filas disponibles en el cuadro de edición de texto. Es posible escribir un valor comprendido entre 1 y 255.

#Permite escribir el texto predeterminado que aparecerá en el documento Web cuando éste se visualice en un navegador.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Cuadro de edición de texto del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de menú desplegable o lista de opciones que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del menú desplegable o la lista de opciones.

Permite seleccionar varios elementos en la lista Opciones del documento Web cuando el documento se visualiza en un navegador Web. Este control está deshabilitado de forma predeterminada si inserta un objeto de Internet de menú desplegable.

Permite asignar tamaño a la lista de opciones especificando el número de filas que pueden visualizarse en la lista. Este control está deshabilitado de forma predeterminada si inserta un objeto de Internet de menú desplegable.

Permite especificar que la lista de opciones sea un menú desplegable.

Permite especificar que la lista de opciones sea una lista.

Muestra los nombres contenidos en la lista de opciones en la columna Etiqueta, así como la referencia correspondiente con el Guión CGI en la columna Valor. Es posible determinar los nombres que aparecerán resaltados de forma predeterminada en la lista de opciones habilitando las casillas de verificación asociadas.

Permite aplicar los cambios realizados en la página Lista del cuadro de diálogo Propiedades de objetos.

Permite escribir un nombre de objeto de Internet que se corresponda con una referencia de control del Guión CGI determinada. El Guión CGI determina la función del objeto de Internet.

#Permite escribir el texto que se asociará al objeto de Internet en el documento Web publicado.

Permite publicar el documento Web en formato HTML. Al publicar el documento en HTML, CorelDRAW crea un archivo HTML idéntico al documento CorelDRAW origen.

Permite publicar el documento Web en formato Corel Barista basado en Java. Los documentos guardados en el formato Corel Barista se almacenan como Applets Java.

Permite publicar el documento Web como una imagen sencilla. CorelDRAW crea un mapa de imagen, un hipergráfico que se vincula con los distintos URLs (Uniform Resource Locators) cuando el documento HTML se visualiza en un navegador Web. Al hacer clic en un mapa de imagen, aparece el documento HTML al que está vinculado.

Permite publicar el documento Web a Internet utilizando el cuadro de diálogo Publicar en Internet. El cuadro de diálogo Publicar en Internet contiene las opciones necesarias para publicar el documento en Internet de forma satisfactoria.

Permite seleccionar la carpeta en la que desea guardar el documento HTML publicado. El cuadro de lista Carpeta HTML mantiene un historia de la última carpeta utilizada (predeterminada), la carpeta que contiene el archivo .CDR origen y la carpeta .CDR de CorelDRAW predeterminada.

Permite seleccionar la unidad y la carpeta en las que desea guardar el documento HTML publicado en caso de que las opciones del cuadro de diálogo Carpeta HTML no sean adecuadas.

Permite escribir el nombre de la carpeta en la que desea guardar los mapas de bits del documento Web. La carpeta de imágenes es generalmente una subcarpeta de la carpeta HTML origen.

Permite publicar el documento Web en un archivo HTML, utilizando una tabla o celdas, para determinar la posición de los objetos de Internet. Esta opción es la más compatible con los navegadores Web.

Permite publicar el documento Web en un archivo HTML, utilizando capas, para determinar la posición de los objetos de Internet. Esta opción genera un archivo HTML más pequeño y menos complicado que facilita su edición en un editor HTML, pero sólo es admitido por Netscape Navigator 4.

Permite publicar el documento Web en un archivo HTML, utilizando hojas de estilo, para determinar la posición de los objetos de Internet. Esta opción genera un archivo HTML más pequeño y menos complicado que facilita su edición en un editor HTML y es admitido por Netscape Navigator 4 y Microsoft Internet Explorer 4.

Permite exportar los gráficos del documento Web en un formato de archivo de imagen JPEG.

Permite establecer opciones específicas de JPEG avanzadas si elige exportar los gráficos del documento Web al formato de archivo de imagen JPEG.

Permite exportar los gráficos del documento Web en un formato de archivo de imagen GIF.

Permite mostrar los gráficos del documento en un navegador Web utilizando el entrelazado de imagen. El uso del entrelazado de imagen es similar a la visualización de los gráficos de forma progresiva.

Permite mantener gráficos de mapa de bits separados de otros gráficos en el documento Web al publicarlo en Internet. Asimismo, los mapas de bits fotográficos que contienen más de 256 colores se exportan automáticamente al formato de archivo de imagen JPEG cuando se habilita esta casilla de verificación.

Permite volver a muestrear de forma innecesaria mapas de bits grandes según la resolución de pantalla automáticamente. Para las páginas HTML, la resolución predeterminada es de 96 puntos por pulgada (ppp), que debería ser suficiente para llenar la ventana del navegador Web.

Permite aplicar el perfil de color actual de CorelDRAW a las imágenes del documento Web. La aplicación de un perfil de color ayuda a garantizar que los colores del documento se reproduzcan con precisión en un navegador Web.

Permite sobrescribir texto compatible con HTML en el documento Web y exportar el texto como imágenes de mapa de bits. La exportación de texto como imágenes de mapa de bits garantiza que su visualización sea idéntica en un navegador Web y en el documento origen.

Muestra el número de páginas, el nombre de la página y el nombre de archivo de la página. Es posible seleccionar la publicación de páginas específicas del documento Web habilitando las casillas de verificación correspondientes. También es posible editar el título y el nombre de archivo de cada página directamente en este cuadro.

Permite exportar todas las páginas en un documento Web de varias páginas.

Permite reemplazar automáticamente los archivos antiguos enumerados en el cuadro de diálogo Publicar en Internet por los archivos actualizados cuyos nombres coincidan sin que CorelDRAW solicite confirmación de forma repetida.

Permite garantizar que no se producirán conflictos, como la intersección de objetos de Internet, en el documento Web antes de publicarlo en Internet.

Permite garantizar que el texto del documento Web es compatible con HTML Web antes de publicar el documento en Internet.

Permite garantizar que los archivos de mapa de bits vinculados de forma externa al documento Web pueden encontrarse antes de publicar el documento en Internet.

Permite garantizar que los objetos de Internet del documento Web no contengan transformaciones que puedan producir un documento publicado no fiable antes de publicarlo en Internet.

Permite garantizar que los objetos de Internet no estén situados fuera de las páginas del documento Web antes de publicar el documento en Internet.

Permite garantizar que la información de vínculo correcta se especifique en las páginas de propiedades Applet Java y Archivo incorporado en el cuadro de diálogo Propiedades de objetos antes de publicar el documento en Internet.

Permite garantizar la especificación de una dirección del Guión CGI para páginas del documento Web que contienen objetos de Internet preconfigurados, como Applets Java, botones de envío y casillas de verificación, antes de publicar el documento en Internet.

Permite escribir un valor que especifique la cantidad de texto en píxeles que sea posible desplazar automáticamente con el fin de evitar la introducción de filas o columnas cuyo tamaño sea de 1 o 2 píxeles. El espacio que vaya a desplazarse no puede contener gráficos.

Permite escribir un valor que especifique el número de píxeles que pueden aparecer en una celda vacía antes de fusionarla con una celda adyacente, con el fin de evitar la división de un solo gráfico que abarca celdas adyacentes. Las celdas o las tablas se utilizan para situar objetos de Internet en el documento Web cuando se selecciona el método de diseño Tablas HTML.

Permite escribir un valor de píxel que especifique la cantidad de espacio blanco permitida en la imagen con el fin de simplificar el documento Web publicado.

Permite elegir una paleta de colores a partir de la que dibujar los colores utilizados para las imágenes GIF exportadas.

Permite visualizar los gráficos del documento en un navegador Web utilizando el entrelazado de imágenes. El entrelazado de imágenes es similar a la visualización progresiva de los gráficos.

Permite mantener mapas de bits separados de otros gráficos en el documento Web. Los mapas de bits fotográficos que contienen más de 256 colores se exportan al formato de archivo de imagen JPEG, mientras que los demás gráficos se exportan al formato de archivo de imagen GIF.

Permite mantener los vínculos creados con archivos externos en el documento origen a través del documento Web publicado.

Permite eliminar el efecto de etapas que puede manifestarse en los bordes redondeados de los objetos del documento Web. El efecto de etapas puede manifestarse con especial intensidad en las áreas redondas del texto.

Permite seleccionar el tipo de mapa de imagen Cliente, lo que implica que el código para el mapa de imagen debe residir en el PC del usuario. También es posible utilizar esta opción en combinación con el tipo de mapa de imagen Servidor.

Permite seleccionar el tipo de mapa de imagen Servidor, lo que implica que el código para el mapa de imagen debe residir en el servidor. También es posible utilizar esta opción en combinación con el tipo de mapa de imagen Cliente.

Permite publicar los mapas de imagen Cliente-Servidor o Servidor utilizados en el documento Web en el formato NCSA.

Permite publicar los mapas de imagen Cliente-Servidor o Servidor utilizados en el documento Web en el formato CERN.

Permite exportar todo el texto compatible con HTML del documento Web como texto. Es posible editar texto HTML en un navegador Web. El resto del texto del documento se exporta como gráficos y no puede editarse en un navegador Web.

Permite exportar todo el texto compatible con HTML del documento Web como gráficos sin necesidad de convertir el texto HTML en texto estándar antes de exportarlo. El texto exportado como gráficos no puede editarse en un navegador Web.

Permite crear un archivo .RFP (Portable Font Resource). Un archivo .PFR contiene versiones comprimidas de fuentes utilizadas en el documento Web y se recibe en sistemas que no disponen de fuentes que coincidan con las del documento. Netscape Navigator 4 admite la tecnología TrueDoc Font.

Permite limitar el uso de fuentes comprimidas en el archivo .PER (Portable Font Resource) para páginas Web situadas en los dominios enumerados, como por ejemplo, <http://www.corel.com>.

Permite aplicar subrayado al texto que se ha asignado a un URL (Uniform Resource Locator) en el documento Web.

Permite sobrescribir el color de texto de hiperenlace normal predeterminado utilizado en el navegador Web con el color seleccionado en el selector de color Vínculo normal. Al sobrescribir el color de texto de hiperenlace predeterminado, es posible eliminar cualquier conflicto existente entre el color de vínculo y el color de fondo de página del documento.

Permite elegir un color de hiperenlace normal para el texto que se ha asignado a un URL (Uniform Resource Locator) en el documento Web.

Permite sobrescribir el color de texto de hiperenlace activo predeterminado utilizado en el navegador Web con el color seleccionado en el selector de color Vínculo activo. Al sobrescribir el color de texto de hiperenlace predeterminado, es posible eliminar cualquier conflicto existente entre el color de vínculo y el color de fondo de página del documento.

Permite elegir un color de hiperenlace activo para el texto que se ha asignado a un URL (Uniform Resource Locator) en el documento Web.

Permite sobrescribir el color de texto de hiperenlace visitado predeterminado utilizado en el navegador Web con el color seleccionado en el selector de color Vínculo visitado. Al sobrescribir el color de texto de hiperenlace predeterminado, es posible eliminar cualquier conflicto existente entre el color de vínculo y el color de fondo de página del documento.

Permite elegir un color de hiperenlace visitado para el texto que se ha asignado a un URL (Uniform Resource Locator) en el documento Web.

Crea un dibujo nuevo, que se representa en forma de página de dibujo en blanco. Si ya tiene un dibujo abierto, el dibujo nuevo se abrirá sobre el actual. El dibujo nuevo empleará las configuraciones de programa vigentes en el dibujo anterior.

Inicia el Asistente de plantilla de CorelDRAW, que facilita la elección de una plantilla. Utilice el Asistente de plantilla para crear dibujos nuevos basándose en la plantilla que decida escoger.

Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo, que le permitirá cargar en CorelDRAW una plantilla de dibujo o de estilo. Si ya tiene un dibujo abierto, el dibujo nuevo se abrirá sobre el actual. Antes de abrir un archivo, le resultará útil habilitar la casilla de verificación Previsualización para ver una miniatura del archivo y así asegurarse de que se trata del que desea abrir.

Cierra el dibujo actual. Si ha introducido algún cambio desde la última vez que guardó el archivo, CorelDRAW le pedirá que guarde el archivo antes de cerrarlo.

Guarda el dibujo con el nombre que aparece en la barra de título. Si aún no ha guardado el dibujo ninguna vez, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar dibujo, que solicitará la introducción de un nombre. Si está modificando un dibujo ya existente pero desea conservar la versión original, utilice el comando Guardar como. Si cambia el nombre a un archivo que esté guardando, se crea una copia del dibujo actual sin alterar el original.

Guarda el dibujo nuevo o una nueva versión del dibujo existente. Si cambia el nombre a un archivo que esté guardando, se crea una copia del dibujo actual sin alterar el original.

Asimismo, puede guardar el contenido de la página que se muestra actualmente en forma de plantilla de estilo, guardar un dibujo de manera que pueda utilizarse con las versiones 5, 6 o 7 de CorelDRAW, y según otras posibilidades. Haga clic en el botón Avanzadas para acceder a opciones adicionales.

Vuelve a la última versión almacenada del dibujo. Utilice este comando cuando desee deshacer todos los cambios realizados desde que se almacenó el dibujo por última vez.

Abre el cuadro de diálogo Importar, que le permite disponer en CorelDRAW de los gráficos creados con otros programas. También puede emplear este comando para fusionar otros archivos de CorelDRAW (.CDR o .CMX) con el dibujo actual. Si conoce el formato del archivo que desea importar, elíjalo en el cuadro de lista Tipo de archivos para visualizar únicamente los archivos con esa extensión. También puede hacer que CorelDRAW se ocupe de elegir el tipo de filtro seleccionando la opción Todos los archivos en el cuadro de lista Tipo de archivos.

Inicia CorelSCAN, un asistente que le llevará paso a paso por todas las tareas necesarias para producir imágenes escaneadas de calidad.

Abre el cuadro de diálogo Exportar, que le permitirá guardar su dibujo con un formato que puedan leer otros programas. En el caso de documentos de varias páginas, sólo se exportan los objetos que se visualizan en la página (o páginas opuestas) actualmente.

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo, que permite enviar dibujos a otros usuarios a través de Microsoft Exchange. El Asistente Configuración de Bandeja de entrada le ayuda a configurar su buzón para poder enviar imágenes a través del correo electrónico.

Abre el cuadro de diálogo Imprimir, que le permite imprimir sus trabajos, modificar las opciones de impresión y cambiar de impresora o de propiedades.

Abre el cuadro de diálogo Presentación preliminar, que le permitirá conocer el aspecto final de su dibujo antes de imprimirlo. Por ejemplo, podrá ver dónde aparecerán las marcas de la impresora, así como el aspecto de las separaciones de color.

Abre el cuadro de diálogo Imprimir fusión, que le permite combinar un archivo de texto con formato especial (guardado con la extensión .TXT) con un archivo de CorelDRAW durante el proceso de impresión. El archivo de CorelDRAW debe contener texto que se sustituirá por palabras del archivo de texto durante la impresión de fusión. Cada vez que se imprima el archivo de CorelDRAW, las palabras del archivo de texto aparecerán en la versión impresa.

Mediante Imprimir fusión, podrá imprimir el mismo documento muchas veces empleando textos diferentes cada vez. Por ejemplo, si imprime invitaciones, puede personalizar cada una fusionando texto diferente. No obstante, debe recordar que CorelDRAW no guarda ni muestra los resultados de la fusión. Los imprime directamente en secuencia. Por consiguiente, debe comprobar tanto el archivo de texto como el dibujo y localizar posibles errores antes de la fusión. Asimismo, cerciórese de que quede espacio suficiente en el dibujo para albergar el texto con que realizará la sustitución.

Abre el cuadro de diálogo Configurar impresión, que permite cambiar propiedades tales como el tamaño de papel, o bien cambiar de impresora.

Inicia el Asistente de preparación para el servicio de filmación, que le guía por el proceso de preparar y recopilar archivos para su salida profesional en un servicio de filmación.

Permite publicar el documento Web en formato HTML (Hypertext Markup Language), Corel Barista o como una imagen única. Es posible elegir entre publicar el documento Web utilizando el asistente Publicar en Internet, que le guía a través de proceso de publicación, o el cuadro de diálogo Publicar en Internet, donde es posible establecer parámetros de publicación personalizados.

Visualiza información detallada sobre el contenido del documento y los objetos que éste incluye. Puede imprimir esta información y guardarla para consultarla en el futuro.

Abre el cuadro de diálogo Propiedades de nuevo archivo, que permite especificar las configuraciones de archivo.

Abre el cuadro de diálogo Escoger una versión para recuperar, que permite especificar la versión de archivo que desea recuperar. La recuperación del archivo actual también proporciona la capacidad de comparar diferentes versiones del archivo.

Abre el cuadro de diálogo Abrir, que permite seleccionar una versión de copia de seguridad del archivo.

Abre cualquiera de los últimos cuatro archivos editados, que se indican en una lista que aparece en la parte inferior del menú Archivo. Introduzca el número que se encuentre junto al archivo que desee abrir o haga clic en el nombre de archivo correspondiente.

Finaliza la sesión actual de CorelDRAW. Si ha introducido algún cambio desde la última vez que guardó el archivo, CorelDRAW le pedirá que lo guarde antes de salir. También puede salir de CorelDRAW presionando Alt + F4 o haciendo clic en el botón Cerrar que aparece en la esquina superior derecha de la Barra de título.

Invierte la acción recién efectuada. El nombre del comando dependerá de la última acción efectuada. Por ejemplo, será Deshacer Relleno si la última acción fue una operación de relleno, o Deshacer Rotar si la última operación efectuada consistió en una rotación. Si no puede deshacer una determinada acción, o si no existe ninguna acción que deshacer, el comando Deshacer aparecerá como No se puede deshacer, o bien deshabilitado. Justo después de elegir Deshacer, quedará disponible el comando Rehacer, que le permitirá restaurar el efecto de la acción recién invertida.

Restablece los cambios invertidos con el comando Deshacer. Rehacer queda disponible inmediatamente después de haber hecho clic en el comando Deshacer. El nombre con que aparezca el comando Rehacer dependerá de la última acción efectuada. Por ejemplo, será Rehacer Relleno si la última operación fue un relleno, o Rehacer Rotar si la última operación consistió en una rotación.

Repita el último comando o acción aplicados si es posible. El nombre del comando dependerá de la última acción efectuada. Por ejemplo, Repetir Relleno si la última acción fue una operación de relleno, o Repetir Rotar si la última acción fue una rotación. Si no se puede repetir una acción o no existen acciones que repetir, el comando Repetir aparecerá atenuado.

Elimina la selección actual del dibujo, y la sitúa en el Portapapeles. Desde el Portapapeles, podrá pegarla en otra aplicación Windows o en un archivo de CorelDRAW. El objeto cortado permanecerá en el Portapapeles hasta que corte o copie otro objeto en él. Sólo puede existir un objeto en el Portapapeles en cada momento. Este comando sólo está disponible cuando existen objetos o texto seleccionados.

Copia la selección actual en el Portapapeles. Desde el Portapapeles, podrá pegarla en otra aplicación Windows o en un archivo de CorelDRAW. El objeto copiado permanecerá en el Portapapeles hasta que corte o copie otro objeto en él. Sólo puede existir un objeto en el Portapapeles en cada momento. Este comando sólo está disponible cuando existen objetos o texto seleccionados.

Pega el contenido del Portapapeles en el dibujo. Los objetos se colocan en el Portapapeles mediante los comandos Cortar y Copiar, y permanecerán en él hasta que copie o corte otro objeto, o finalice la sesión actual de Windows. Sólo puede existir un objeto en el Portapapeles en cada momento.

Sitúa en el centro de la Página de dibujo una copia del contenido del Portapapeles. A diferencia del comando Pegar, puede especificar el tipo de formato que tendrá la información, e incluso crear un vínculo con su archivo de origen. La vinculación es una forma de colocar objetos OLE en aplicaciones cliente. La vinculación resulta más útil si desea utilizar el mismo objeto OLE varias veces en el mismo archivo o en muchos archivos distintos. Para modificar cada aparición de un mismo objeto OLE, tendrá que introducir la modificación en el archivo origen.

Elimina los objetos o nodos seleccionados. A diferencia del comando Cortar, el comando Eliminar suprime los objetos o nodos seleccionados sin situar ninguna copia en el Portapapeles. Los objetos o nodos eliminados sólo podrá restaurarlos empleando el comando Deshacer si no se ha llevado a cabo ninguna otra acción. Puede que le sea útil emplear el comando Cortar para eliminar ciertos objetos, ya que situará una copia de ellos en el Portapapeles. A continuación, si encuentra que necesita de nuevo el objeto, podrá utilizar el comando Pegar para recuperarlo.

Añade al dibujo una copia de la selección actual. De forma predeterminada, el duplicado aparece encima y ligeramente descentrado del original. También se selecciona automáticamente. Al presionar la tecla + en el teclado numérico también se duplican los objetos, pero éstos se ubican encima del original sin descentrado.

Añade al dibujo una copia de la selección actual. De forma predeterminada, la clonación aparecerá sobre el original y ligeramente descentrada con respecto a él. Los cambios posteriores que aplique al objeto original (denominado maestro) se aplicarán automáticamente a la copia (denominada clonación).

Selecciona todos los objetos de la página actual de su dibujo, incluyendo aquéllos que no se encuentren a la vista. Una vez estén seleccionados los objetos, todas las operaciones realizadas se aplicarán a todos los objetos. Si hace doble clic en la herramienta Selección, también quedarán seleccionados todos los objetos de la página actual. Observe que la selección no contiene líneas guía.

Selecciona todos los objetos de la página actual de su dibujo, incluyendo aquéllos que no se encuentren a la vista. Una vez estén seleccionados los objetos de texto, todas las operaciones realizadas se aplicarán a todos los objetos de texto.

Selecciona todas las líneas guía de la página actual del dibujo. Una vez estén seleccionadas las líneas guía, todas las operaciones realizadas se aplicarán a todas las líneas guía.

Abre la ventana acoplable Propiedades de objeto, que le permite modificar los atributos del objeto seleccionado. Para que el comando no aparezca atenuado, es preciso que haya algún objeto seleccionado. El tipo de objeto condicionará la página del cuadro de diálogo mostrada (p. ej., si ha seleccionado un rectángulo, aparecerá la página correspondiente a los rectángulos).

Abre el cuadro de diálogo Copiar propiedades, que le permitirá copiar propiedades de unos objetos en otros. Por ejemplo, si ha aplicado un relleno a un objeto determinado, podrá copiar el mismo relleno en otros objetos. Esto permite utilizar el mismo relleno en varios objetos sin tener que volver a crearlo cada vez.

Inicia el Asistente de búsqueda, que identifica los objetos que coincidan con los criterios que haya especificado. También podrá buscar objetos que cumplan con los criterios de un determinado objeto de un dibujo. Al finalizar la búsqueda, podrá guardar los criterios de búsqueda para utilizarlos con otros documentos en la sesión actual, o bien reservarlos para sesiones posteriores. Si desea reemplazar los objetos que esté buscando, puede emplear el comando Reemplazar objetos.

Inicia el Asistente Reemplazar, que le permitirá buscar objetos que coincidan con los criterios que haya especificado y sustituir dichos criterios por otros semejantes. También podrá buscar modelos o paletas de colores, propiedades de pluma de contorno y propiedades de texto. Al finalizar, podrá guardar los criterios de búsqueda para utilizarlos con otros documentos en la sesión actual, o bien reservarlos para sesiones posteriores. Si sólo desea encontrar objetos, emplee el comando Buscar objetos.

Abre el cuadro de diálogo Buscar texto, que busca texto en el dibujo actual. Puede aplicar la búsqueda a todo el dibujo, o bien a un cierto número de entradas de texto individuales. Habilite la casilla Coincidir mayús/minús para que la búsqueda distinga entre caracteres en mayúscula y caracteres en minúscula. Si desea sustituir el texto que busca, emplee el comando Reemplazar texto.

Abre el cuadro de diálogo Reemplazar texto, que busca texto en el dibujo actual y lo sustituye. Puede aplicar la búsqueda a todo el dibujo, o bien a un cierto número de entradas de texto individuales. Habilite la casilla Coincidir mayús/minús para que la búsqueda distinga entre caracteres en mayúscula y caracteres en minúscula.

Busca objetos que contengan rellenos de color PANTONE.

Inserta un applet Java en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página Applet Java en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta un archivo incorporado en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página
Archivo incorporado en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando
Propiedades en el menú.

Inserta un botón sencillo en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página Botón sencillo en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta un botón de envío en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página Botón Enviar en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta un botón Restablecer en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página Botón Restablecer en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta un botón de radio en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página Botón de radio en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta una casilla de verificación en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página. Casilla de verificación en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta un campo de edición de texto en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página. Campo de texto y contraseña en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta un cuadro de edición de texto en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página. Cuadro de edición de texto en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta un menú emergente en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página Lista en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Inserta una lista de opciones en el dibujo. Es posible establecer propiedades personalizadas para este objeto de Internet de la página Lista en el cuadro de diálogo Propiedades de objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y seleccionando Propiedades en el menú.

Abre el cuadro de diálogo Insertar objeto nuevo, que le permite vincular o incorporar objetos creados en otros programas. También puede insertar el contenido de otro archivo en forma de objeto insertado o vinculado.

Abre el Asistente de código de barras, que crea códigos de barras conforme a la simbología normalizada del sector. Si el comando está atenuado, puede que no habilitase dicha opción al instalar CorelDRAW.

Permite editar el objeto OLE seleccionado.

Permite convertir un objeto OLE en otro tipo de objeto OLE.

Enumera todos los vínculos existentes en el dibujo actual. La lista incluirá los vínculos internos con otros archivos de CorelDRAW, así como los externos establecidos con otras aplicaciones de Windows.

Selecciona el objeto maestro de un objeto clonado.

Abre el cuadro de diálogo Volver al maestro, donde es posible especificar las configuraciones de relleno que van a restaurarse en función del objeto maestro.

Selecciona todas las clonaciones del objeto maestro seleccionado.

Muestra sólo el contorno de los objetos. La edición de un dibujo en visualización de líneas de dibujo simples es más rápida, ya que sólo es preciso actualizar los contornos. Los cambios en la calidad de la visualización no afectan al contenido del dibujo, sino sólo a la forma en que se muestra en la pantalla del PC.

Ocultar rellenos y mostrar mapas de bits monocromos, extrusiones, siluetas y formas de mezcla intermedias. Los cambios en la calidad de la visualización no afectan al contenido del dibujo, sino sólo a la forma en que se muestra en la pantalla del PC.

Muestra todos los rellenos, excepto PostScript, todos los objetos y los mapas de bits de alta resolución. Los cambios en la calidad de la visualización no afectan al contenido del dibujo, sino sólo a la forma en que se muestra en la pantalla del PC.

Muestra rellenos uniformes y mapas de bits de baja resolución; asimismo, visualiza lentes y rellenos degradados como colores sólidos. Los rellenos degradados se representan mediante una mezcla del primer y el último color de relleno. En la visualización Borrador, los rellenos se representan mediante patrones exclusivos. Los cambios en la calidad de la visualización no afectan al contenido del dibujo, sino sólo a la forma en que se muestra en la pantalla del PC.

Si dispone de un PC que sea rápido, o desea obtener una aproximación fiel del aspecto que tendría un dibujo una vez impreso, puede optar entre una visualización Normal o Mejorada. Los cambios en la calidad de la visualización no afectan al contenido del dibujo, sino sólo a la forma en que se muestra en la pantalla del PC.

Muestra una versión de su dibujo incluyendo todos sus detalles y sin que aparezca ningún elemento de la interfaz de CorelDRAW. Dependiendo de la calidad de visualización que emplee en el cuadro de diálogo Opciones, la previsualización utilizará visualización Normal o Mejorada. Si eligió visualización Mejorada, la Previsualización a pantalla completa mostrará también rellenos PostScript representados. Si habilita el comando Previsualizar sólo lo seleccionado, la Previsualización a pantalla completa mostrará sólo los objetos seleccionados. Puede también pasar a la pantalla de previsualización presionando F9. Volverá a la ventana de dibujo pulsando cualquier tecla.

Activa y desactiva la previsualización de los objetos seleccionados. Si está activado, sólo se muestran los objetos seleccionados, lo que resulta útil para reducir el tiempo de actualización cuando se trabaja en dibujos complicados, así como para identificar objetos superpuestos. Si está desactivado, se redibujarán todos los objetos que estén a la vista en la ventana de dibujo.

Gestiona la producción de color por parte de todos los dispositivos presentes en su sistema. Ninguna no aporta corrección de color. Cuando alguno de los comandos está seleccionado, aparece una marca de verificación a su izquierda. Debido a que la función de corrección de color basa sus correcciones en perfiles de dispositivo que se seleccionan en el Corel Color Manager, asegúrese de haber creado un perfil de sistema en el Corel Color Manager antes de emplear las opciones de corrección de color.

Gestiona la producción de color por parte de todos los dispositivos presentes en su sistema. Rápida se emplea para previsualizar imágenes complejas y de gran tamaño. Cuando alguno de los comandos está seleccionado, aparece una marca de verificación a su izquierda. Debido a que la función de corrección de color basa sus correcciones en perfiles de dispositivo que se seleccionan en el Asistente de perfil de color de Corel, asegúrese de haber creado un perfil del sistema en el Asistente de perfil de color de Corel antes de emplear las opciones de corrección de color.

Gestiona la producción de color por parte de todos los dispositivos presentes en su sistema. Precisa se emplea cuando se necesita una previsualización en pantalla más fiable. Cuando alguno de los comandos está seleccionado, aparece una marca de verificación a su izquierda. Debido a que la función de corrección de color basa sus correcciones en perfiles de dispositivo que se seleccionan en el Asistente de perfil de color de Corel, asegúrese de haber creado un perfil del sistema en el Asistente de perfil de color de Corel antes de emplear las opciones de corrección de color.

Gestiona la producción de color por parte de todos los dispositivos presentes en su sistema. Simular impresora simula en pantalla las prestaciones de reproducción de color de su impresora. Debido a que la función de corrección de color basa sus correcciones en perfiles de dispositivo que se seleccionan en el Asistente de perfil de color de Corel, asegúrese de haber creado un perfil del sistema en el Asistente de perfil de color de Corel antes de emplear las opciones de corrección de color. Recuerde que esta opción aparecerá atenuada hasta que seleccione Rápido o Preciso.

Reemplaza aquellos colores que superan las posibilidades de su impresora con unos colores de alarma que puede escoger por sí mismo (el color predeterminado es verde fluorescente). El aviso de gama le advertirá de posibles problemas con el color en los dibujos antes de que imprima sus documentos. Con este aviso habilitado, podrá elegir sólo los colores que se encuentren incluidos en el rango de su impresora, aunque también puede emplear las herramientas de modificación de color para adaptar los colores del dibujo y emplear un rango que sí se pueda imprimir.

Ocultar la paleta de colores, no apareciendo así en la ventana de CorelDRAW. La paleta de colores es una herramienta que se emplea para aplicar colores de contorno y de relleno.

Muestra la paleta personalizada actual. Puede crear paletas personalizadas nuevas y guardarlas para crear una biblioteca de paletas. Cuando se muestra, el comando Colores personalizados presenta una marca de verificación junto a su nombre.

Muestra la Paleta de color uniforme. Cuando se muestra, el comando Colores uniformes presenta una marca de verificación a su izquierda.

Muestra la paleta de colores Focoltone, que proporciona una gama de colores directos creados a partir de los colores de cuatricromía (cian, magenta, amarillo y negro). Los colores FOCOLTONE se organizan de forma que pueda elegirlos con al menos un 10% de un color de cuatricromía en común con otro color FOCOLTONE. De esta forma, se reduce la necesidad de sobreimpresión, lo que la convierte en la paleta de colores ideal para la separación de color. Cuando se muestra, el comando Colores FOCOLTONE presenta una marca de verificación a su izquierda.

Muestra la paleta de colores PANTONE, que está compuesta de un surtido de cientos de colores predefinidos y premezclados. Ya que los colores directos son opacos, la superposición de colores directos puede arrojar resultados impredecibles, y debe evitarse. Cuando se muestra, el comando Colores PANTONE MATCHING SYSTEM presenta una marca de verificación a la izquierda.

Muestra la paleta de Colores de cuatricromía PANTONE, que está compuesta por los colores primarios empleados en la impresión en cuatricromía: cian, magenta, amarillo y negro. Estos colores son transparentes en gran medida, por lo que posibilitan la mezcla de colores y se puede predecir su resultado. Cuando se muestra, el comando Colores de cuatricromía PANTONE presenta una marca de verificación a la izquierda.

Muestra la paleta de Colores PANTONE Hexachrome, que se basa en el modelo de color CMYK pero añadiendo dos vínculos adicionales para un total de seis tintas y un amplio rango de colores. Cuando se muestra, el comando Colores PANTONE Hexachrome presenta una marca de verificación a la izquierda.

Muestra la paleta de colores TRUMATCH, que consiste en un sistema de correspondencia de colores para la especificación de colores de cuatricromía, y que está concebida para ofrecer salida digital. Los colores TRUMATCH están organizados según los principios del modelo HSB (Tono, Saturación, Brillo). Cuando se muestra, el comando Colores TRUMATCH presenta una marca de verificación a la izquierda.

Muestra la paleta de colores del Netscape Navigator, que consiste en una paleta de 256 colores a 8 bits que utiliza el navegador web Netscape Navigator. Al utilizar sólo los colores de esta paleta, se asegura de que los colores de sus imágenes se muestren claramente en los sistemas que empleen este navegador. Cuando se muestra, el comando Colores Netscape presenta una marca de comprobación a su izquierda.

Muestra la paleta de colores del Microsoft Internet Explorer, que consiste en una paleta de 256 colores a 8 bits que utiliza el navegador Web Microsoft Internet Explorer. Al utilizar sólo los colores de esta paleta, se asegura que los colores de sus imágenes se muestren claramente en los sistemas que empleen este navegador. Cuando se muestra, el comando Colores de Microsoft Internet Explorer presenta una marca de verificación a la izquierda.

Muestra la paleta de colores DuPont® SpectraMaster, que consiste en una biblioteca diseñada para proporcionar una selección de colores de pintura y herramientas de correspondencia para barnices y colorantes industriales. Los colores se basan en el modelo Lab, y se convierten al sistema RGB para visualización, y a CMYK para impresión. Cuando se muestra, el comando Colores SpectraMaster presenta una marca de verificación a su izquierda.

Muestra la paleta de colores TOYO, que comprende colores disponibles a través del sistema TOYO 88 Color Finder. El rango de colores que se ofrece incluye los creados con las tintas de cuatricromía TOYO, así como los que se reproducen con las tintas estándar TOYO. Estos colores se definen empleando el espacio de color Lab, y se muestran como RGB o CMYK para visualización (dependiendo de la imagen o dibujo) y como CMYK para impresión. Cuando se muestra, el comando TOYO COLOR FINDER presenta una marca de verificación a su izquierda.

Muestra la paleta de colores DIC, que comprende colores disponibles a través de la DIC Color Guide, la DIC Color Guide Part II, y la DIC Traditional Colors of Japan. Los colores de estas paletas se crean mezclando tintas DIC. La reproducción en las aplicaciones Corel se consigue mediante el espacio de color CMYK. Cuando se muestra, el comando Colores DIC presenta una marca de verificación a su izquierda.

Muestra la paleta de colores Lab, un modelo de color desarrollado por la Commission Internationale de l'Eclairage (CIE), que se basa en tres parámetros: luminosidad (L) y dos rangos de cromacidad: "a" (de verde a rojo) y "b" (de azul a amarillo). El selector visual, un cuadrado bidimensional, define las coordenadas a y b entre -60 y 60; el selector visual vertical define el valor L entre 0 y 100. Este modelo no depende de dispositivo, y engloba las gamas de color tanto del modelo de color CMYK como del RGB. Cuando se muestra, el comando Colores Lab presenta una marca de verificación a su izquierda.

Abre el cuadro de diálogo Abrir paleta, que le permite abrir una paleta de colores existente.

Proporciona una visualización de la jerarquía de carpetas y archivos de su PC en la que podrá buscar el elemento que desee. Cuando encuentre la carpeta que desee y la abra, sólo tendrá que arrastrar los elementos y colocarlos directamente en el documento. Esta función resulta útil especialmente a la hora de importar objetos o archivos creados en alguna de las restantes aplicaciones de la familia de productos gráficos de CorelDRAW, o en aplicaciones compatibles.

Proporciona acceso fácil a una serie de archivos clipart en CD-ROM, lo que permite buscar un clipart por las carpetas para importarlo al documento. Para ayudarle a localizar la imagen correcta, se muestran bocetos en miniatura del contenido de cada uno de los archivos junto al nombre del archivo. Una vez encontrado el archivo, puede arrastrarlo de la Carpeta de recortes al documento. Es necesario que el CD-ROM Clipart de CorelDRAW se encuentre en el lector de CD-ROM para poder utilizar la página Clipart.

Proporciona acceso fácil a una serie de fotos en CD-ROM, lo que permite buscar fotos por las carpetas para importarlas al documento. Para ayudarle a localizar la foto correcta, se muestran bocetos en miniatura del contenido de cada uno de los archivos junto al nombre del archivo. Una vez encontrada la foto, puede arrastrarla de la Carpeta de recortes al documento. Es necesario que el CD-ROM Fotos de CorelDRAW se encuentre en el lector de CD-ROM para poder utilizar la página Fotos.

Presenta una colección de rellenos y contornos preestablecidos que podrá añadir a los objetos creados en CorelDRAW. Estos rellenos y contornos se aplican arrastrándolos de la Carpeta de recortes a objetos específicos del documento. La página Rellenos y contornos favoritos también le permite almacenar sus rellenos y contornos preferidos para su posterior utilización. Para guardar un relleno o contorno que ha creado, simplemente arrastre un objeto con el relleno o contorno que desea a la página Rellenos y contornos favoritos, y especifique las propiedades que desea guardar.

Proporciona acceso fácil a una serie de modelos tridimensionales en el CD-ROM Fotos, lo que permite buscar modelos 3D por las carpetas para importarlos al documento. Para ayudarle a localizar el modelo correcto, se muestran bocetos en miniatura del contenido de cada uno de los archivos junto al nombre del archivo. Una vez encontrado el modelo, puede arrastrarlo de la Carpeta de recortes al documento. Es necesario que el CD-ROM Fotos se encuentre en el lector de CD-ROM para poder utilizar la página Modelos 3D.

Permite conectarse, como usuario anónimo o proporcionando un nombre de usuario y contraseña, a cualquier servidor File Transfer Protocol (FTP). Es posible importar archivos del servidor FTP directamente al documento o descargar una copia del mismo a una unidad local.

Abre la persiana Envoltura, que le permite distorsionar la forma de los objetos manipulando una caja delimitadora. El cambio de la forma de los objetos con el comando Envoltura podría compararse a cómo se distorsiona un objeto situado sobre un pedazo de goma cuando ésta se estira en cualquier dirección.

Abre la persiana Mezcla, que le permitirá mezclar un objeto con otro pasando por varias formas intermedias. Los controles de la persiana le permitirán especificar el número de formas intermedias creadas, el rango de colores mezclados, etcétera.

Abre la persiana Silueta, que le permite crear una serie de formas concéntricas hacia dentro o fuera de un objeto. Los controles de la persiana también permiten añadir una progresión de colores entre el objeto original y la línea de silueta final, especificar el número de formas que se desea crear, etcétera.

Abre la persiana Edición de nodos, que le permite modificar objetos curvos. Los controles de la persiana le permiten editar nodos utilizando botones, como Añadir, Descombinar, Alinear, Rotar, etc.

Abre la persiana Lentes, que le permite aplicar una lente a un objeto cambiando su aspecto al tiempo que altera la forma en que se perciben los objetos situados tras él. Los controles de esta persiana también permiten crear una referencia a otra parte del dibujo, crear un duplicado del área cubierta por la lente, etcétera.

Abre la persiana Adaptar texto a trayecto, que le permitirá adaptar la forma del texto artístico al contorno de un objeto seleccionado que no sea texto. El texto y el trayecto se convierten en un grupo con vínculo dinámico, permitiéndole editar el texto o cambiar la forma del trayecto para luego volver a ajustar el texto de forma automática.

Abre la ventana acoplable Administrador de marcadores de Internet, que contiene una lista de todos los marcadores asignados al documento por el nombre y la página en que están situados. Es posible gestionar los marcadores del documento utilizando la lista de marcadores y los botones Vincular, Seleccionar y Eliminar.

Abre la ventana acoplable Analizador de conflictos de objetos HTML, que contiene controles para generar una lista de errores y advertencias referentes a los objetos de Internet del documento Web. También es posible utilizar los controles para ayudarle a resolver los conflictos de objetos HTML de la lista.

Abre la ventana acoplable Administrador de visualización, que proporciona dos funciones. En primer lugar, proporciona un juego de herramientas completo para ajustar la visualización y poder ver el dibujo exactamente como desee. En segundo lugar, le permite guardar cualquier visualización de una página concreta para que pueda recuperarla cuando desee.

Abre la ventana acoplable Símbolos que proporciona acceso rápido a una serie de símbolos: imágenes gráficas predibujadas referentes a temas comerciales, de transportes, deportes, etc. Puede crear símbolos propios y añadirlos a la biblioteca de símbolos.

Para disponer de mayor número de fuentes de símbolos, puede añadirlas en el transcurso de una instalación personalizada de CorelDRAW.

Abre la ventana acoplable Colores, que proporciona acceso a los estilos de color. Los estilos de color facilitan la incorporación de un número de cambios de una sola vez. También puede utilizar los estilos de color para crear una serie de dos o más colores sólidos similares vinculados en una relación "principal-secundario". El vínculo entre los colores principal y secundario está basado en un tono común. Es posible crear matices diferentes ajustando los niveles de saturación y brillo. El estilo resultante es una familia de colores similares.

Abre la ventana acoplable Datos del objeto, que le permitirá incorporar información a objetos o grupos de objetos seleccionados. Utilice esta función para crear una base de datos que contenga información sobre objetos concretos o grupos de objetos de un dibujo como, por ejemplo, texto, números, fechas y horas. Si, por ejemplo, está creando un dibujo técnico, quizá desee introducir información sobre nombres de componentes, nombres de piezas y costos.

Abre el Administrador de guiones y preestablecidos, que permite grabar, editar y reproducir guiones y preestablecidos.

Abre el cuadro de diálogo Propiedades del estilo, que le permite cambiar el estilo del objeto seleccionado. Si no se seleccionan objetos ni texto, el comando aparece atenuado. El tipo de objeto condicionará la página del cuadro de diálogo mostrada (p. ej., si ha seleccionado un rectángulo, aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades del estilo Gráfico predeterminado).

Abre la ventana acoplable Datos del objeto, que le permitirá incorporar información a objetos o grupos de objetos seleccionados. Utilice esta función para crear una base de datos que contenga información sobre objetos concretos o grupos de objetos de un dibujo como, por ejemplo, texto, números, fechas y horas. Si, por ejemplo, está creando un dibujo técnico, quizá desee introducir información sobre nombres de componentes, nombres de piezas y costos.

Abre la persiana Cota lineal, que controla el aspecto de los textos vinculados con líneas de cota lineales. Las líneas de cota se suelen emplear en ilustraciones técnicas para indicar el tamaño de los objetos o la distancia entre ellos. CorelDRAW le permite crear líneas de cota horizontales, verticales, inclinadas y angulares.

Abre la persiana Cota angular, que controla el aspecto del texto relacionado con una línea de cota angular. Las líneas de cota se suelen emplear en ilustraciones técnicas para indicar el tamaño de los objetos o la distancia entre ellos. CorelDRAW le permite crear líneas de cota horizontales, verticales, inclinadas y angulares.

Abre el cuadro de diálogo Barras de herramientas, que le permite especificar las barras de herramientas que se muestran, el tamaño de los botones incluidos en las barras y otra serie de detalles. Este cuadro de diálogo también le permite crear barras de herramientas nuevas en las que poder añadir los botones que desee.

La barra de propiedades es una barra de comandos sensible al contexto que muestra botones y opciones distintos dependiendo de la herramienta u objeto seleccionado. Por ejemplo, si ha seleccionado algún texto, la barra de propiedades contendrá únicamente comandos relacionados con operaciones sobre texto.

Muestra u oculta la barra de estado, que proporciona información de gran utilidad como la posición del cursor y el tipo de objeto seleccionado. Si no aparece una marca de verificación junto al nombre del comando, la barra de estado está oculta. Si aparece la marca, la barra de estado se muestra.

Muestra u oculta las reglas en pantalla, que le permitirán modificar el tamaño de los objetos y situarlos en sus dibujos. Si no aparece ninguna marca de comprobación junto al nombre de comando, las reglas se ocultan. Si aparece la marca, las reglas se muestran.

Muestra u oculta la cuadrícula, que consiste en series de puntos en sentido horizontal y vertical y espaciados de forma regular, que le asistirán al dibujar y organizar objetos. Si desea mayor precisión, puede hacer que los objetos de su diagrama se encajen con la cuadrícula al dibujarlos o moverlos. Si no aparece ninguna marca de comprobación junto al nombre de comando, la cuadrícula se oculta. Si aparece la marca, la cuadrícula se muestra.

Muestra u oculta líneas guía, que se emplean para alinear y situar objetos en el dibujo.

Muestra una línea de puntos que indica el área de la ventana de dibujo que aparecerá una vez impreso el dibujo. A pesar de que podrá dibujar en cualquier parte de la ventana de dibujo, sólo se imprimirán los objetos que se encuentren en este área.

Muestra un relleno de patrón para indicar los objetos que están sobreimpresos.

Abre el cuadro de diálogo Insertar página, que le permite añadir páginas en blanco a sus dibujos. Las páginas pueden añadirse antes o después de la página actual.

Abre el cuadro de diálogo Eliminar página, que le permite eliminar páginas. Al eliminar una página, quedan también eliminados los objetos incluidos en ella.

Abre el cuadro de diálogo Renombrar página, que le permite escribir un nuevo nombre de página.

Abre el cuadro de diálogo Ir a la página, que le permite ir hasta otra página del documento.

Abre el cuadro de diálogo Opciones, que le permite definir el tamaño, el diseño y la orientación de página, así como otras características. El cuadro de diálogo Opciones también contiene controles para crear folletos plegados, tarjetas y etiquetas con tamaño personalizado.

Abre el Administrador de objetos, que muestra la estructura jerárquica de los objetos, capas y páginas del dibujo actual. Esta jerarquía muestra el orden de superposición (p. ej., el orden en sentido vertical) de los objetos y capas en cada página del documento. El Administrador de objetos le permite controlar la superposición de objetos y para ello crear, copiar y eliminar capas, así como ocultar, bloquear e imprimir capas seleccionadas. Para cada uno de los objetos del documento, el Administrador de objetos muestra un pequeño icono, así como una breve descripción indicando las propiedades básicas de relleno y contorno del objeto. Los iconos son interactivos, lo que implica que puede seleccionarlos y editarlos, y ver de forma inmediata el efecto de los cambios en el dibujo.

Abre la ventana acoplable Estilos de gráfico y texto, que proporciona acceso a estilos de gráficos y de texto en CorelDRAW. Estos estilos controlan el aspecto de los objetos gráficos y del texto. Un estilo gráfico puede incluir atributos de relleno y contorno, transformaciones, así como algunos efectos especiales. Un estilo de texto puede incluir los mismos atributos de estilo de gráfico junto con atributos específicos de texto como fuente, espaciado, alineación, etcétera.

Abre la ventana acoplable Colores, que proporciona acceso a los estilos de color. Los estilos de color facilitan la incorporación de un número de cambios de una sola vez. También puede utilizar los estilos de color para crear una serie de dos o más colores sólidos similares vinculados en una relación "principal-secundario" . El vínculo entre los colores principal y secundario está basado en un tono común. Es posible crear matices diferentes ajustando los niveles de saturación y brillo. El estilo resultante es una familia de colores similares.

Abre el cuadro de diálogo Configuración de líneas guía, que proporciona controles para la adición, eliminación y movimiento de líneas guía horizontales, verticales y oblicuas. Las líneas guía son líneas que puede situar en cualquier punto de la Ventana de dibujo para ayudarle a alinear y situar objetos. Puede crear tantas líneas guía como necesite, y hacer que CorelDRAW las conserve con el dibujo. De igual forma, puede habilitar el encaje en las líneas guía para que los objetos se alineen automáticamente con las líneas guía al moverlos o dibujarlos en sus cercanías.

Habilita o deshabilita la opción Encajar en cuadrícula, que facilita la ubicación de objetos en el dibujo.

Habilita o deshabilita la opción Encajar en línea guía, que facilita la ubicación de objetos en el dibujo.

Habilita o deshabilita la opción Encajar en objeto, que facilita la ubicación de objetos en el dibujo.

Muestra la persiana Posición, que le permite desplazar y ubicar con precisión los objetos seleccionados. Puede utilizar los controles que ofrece para situar sus objetos en una coordenada exacta (basada en el sistema de reglas de CorelDRAW) o mover los objetos una distancia concreta en cualquier dirección.

Asimismo, puede mover los objetos de forma interactiva empleando el ratón, la Barra de propiedades o la barra de herramientas Transformar. CorelDRAW también le ofrece la opción de empujar los objetos en incrementos específicos mediante el teclado.

Muestra la persiana Rotar, que le permite rotar con precisión los objetos seleccionados. Del mismo modo, encontrará en ella controles para cambiar el punto en torno al que rotará un objeto, o sea, su centro de rotación.

Asimismo, puede rotar los objetos de forma interactiva empleando el ratón, la Barra de propiedades o la barra de herramientas Transformar.

Muestra la persiana Escalar y reflejar, que le permitirá cambiar con precisión la escala de un objeto seleccionado. Los objetos se escalan a partir del punto de anclaje seleccionado en el campo posición. Los valores inferiores a 100 los reducen, y los superiores a 100 los amplían. Puede aplicar la escala según un factor horizontal o vertical, o bien mantener la proporción.

La persiana Escalar y reflejar también le permite reflejar los objetos, o sea, obtener un reflejo de cualquier objeto u objetos incluidos en una ilustración. Podrá reflejar un objeto horizontalmente o verticalmente. Si refleja un objeto horizontalmente, éste girará de izquierda a derecha o viceversa. Del mismo modo, si refleja un objeto verticalmente, éste girará de arriba a abajo o viceversa. No olvide que, en los objetos simétricos, si el punto de anclaje se establece en el centro del objeto, el objeto no parecerá haberse movido al reflejarlo.

Asimismo, puede escalar y reflejar objetos de forma interactiva empleando el ratón, la Barra de propiedades o la barra de herramientas Transformar.

Muestra la persiana Tamaño, que le permitirá cambiar con precisión el tamaño de un objeto seleccionado. El tamaño de un objeto puede cambiarlo en sentido horizontal, vertical o manteniendo la proporción. Si la mantiene, cambiarán las dimensiones del objeto sin que se altere su forma básica. Al estirar un objeto, se cambian sus dimensiones horizontales y/o verticales, y con ello sus proporciones. Arrastrando uno de los tiradores laterales del objeto, podrá estirarlo en dirección vertical u horizontal.

Asimismo, puede cambiar el tamaño de los objetos de forma interactiva empleando el ratón, la Barra de propiedades o la herramienta Transformar.

Muestra la persiana Inclinación, que le permitirá inclinar con precisión los objetos.

Asimismo, puede inclinar los objetos de forma interactiva empleando el ratón, la Barra de propiedades o la barra de herramientas Transformar.

Invierte la transformación aplicada, permitiéndole restaurar el tamaño y la orientación originales del objeto. Si selecciona un grupo, sólo se eliminarán las transformaciones que haya realizado en el grupo como entidad, aquéllas realizadas en los objetos individuales antes de agruparlos permanecerán. El comando Borrar transformaciones suprime todas las transformaciones, excepto los cambios de posición.

Abre el cuadro de diálogo Alinear y distribuir, que le permitirá alinear o distribuir los objetos horizontal y verticalmente. Este comando sólo estará disponible cuando haya dos o más objetos seleccionados.

Sitúa el objeto seleccionado por encima de todos los objetos que se encuentran en su capa. Este comando sólo está disponible cuando existen uno o más objetos seleccionados.

Sitúa el objeto seleccionado bajo los restantes objetos de su capa. Este comando sólo está disponible cuando existen uno o más objetos seleccionados.

Mueve el objeto seleccionado una posición hacia delante en su capa.

Mueve el objeto seleccionado una posición hacia atrás en su capa.

Le permite situar el objeto seleccionado delante de cualquier objeto que se encuentre en la misma capa. Si está activado, este comando convierte el puntero del ratón en una flecha horizontal, que podrá utilizar para seleccionar el objeto delante del cual desea situar el objeto seleccionado inicialmente.

Le permite situar el objeto seleccionado detrás de cualquier otro objeto que se encuentre en la misma capa. Si está activado, este comando convierte el puntero del ratón en una flecha horizontal, que podrá utilizar para seleccionar el objeto detrás del cual desea situar el objeto seleccionado inicialmente.

Invierte el orden de todos los objetos de una capa.

Abre la persiana Intersectar, que permite crear un objeto nuevo a partir del área donde se superponen dos o más objetos.

Abre la persiana Recortar, que permite cambiar la forma de un objeto eliminando las áreas que se superponen a otros objetos (o que son superpuestas por éstos).

Abre la persiana Soldar, que permite crear un objeto nuevo uniendo objetos en los puntos donde se intersectan sus trayectos.

Separa los objetos originales de las formas intermedias creadas mediante los comandos Mezcla y Silueta, así como las superficies extruidas creadas con el comando Extrusión. Este comando también sirve para separar un texto de un trayecto cuando se ha aplicado el comando Adaptar texto a trayecto.

Sitúa una caja delimitadora con tiradores en cada esquina de la selección actual. Si arrastra los tiradores, podrá obtener vistas en perspectiva del objeto, creando así la impresión de que el objeto se retira de la vista en una dirección única (perspectiva con un punto de fuga) o contando con dos direcciones (perspectiva con dos puntos de fuga).

Abre la persiana Extrusión, que le permite conferir un aspecto tridimensional a los objetos. Los controles de esta persiana le permitirán rotar la extrusión, aplicar un tipo de extrusión preestablecido, etcétera.

Ajusta los colores de la imagen utilizando los valores HSB (tono, saturación y brillo). Resulta de utilidad para modificar la intensidad de los colores, e incluso para cambiar por completo su tono. El contraste y la intensidad suelen estar relacionados ya que, un aumento del contraste hace a veces perder detalle en sombras y resaltes, y un aumento en la intensidad puede restablecerlo.

Permite desplazar los colores de la imagen entre valores de colores CMY y RGB. Es de utilidad para la corrección de pruebas de color y cambiar los valores tonales de todo un dibujo o de un área seleccionada.

Permite recoger los detalles de un dibujo de bajo contraste sin que ello afecte de forma significativa a las sombras o resaltes. Esto afecta a todos los valores del dibujo, aunque al estar basado en una curva, los cambios se ponderan en relación con los medios tonos. Gamma es un método de corrección de tono en el que se tiene en cuenta la percepción que tiene el ojo humano de los valores circundantes. Por ejemplo, si fuese a situar un círculo gris al 10 por ciento sobre un fondo negro, y otro círculo gris idéntico sobre un fondo blanco, el círculo sobre negro aparecería más claro al ojo humano que el círculo sobre blanco, independientemente de que los valores de brillo sean iguales.

Ajusta los colores de la imagen utilizando los valores HSL (tono, saturación y luminosidad). Resulta de utilidad para modificar la intensidad de los colores, e incluso para cambiar por completo su tono.

Crea un negativo del dibujo mediante la conversión de todos los valores de color en su opuesto: el negro se transforma en blanco, el azul en amarillo, etc.

Convierte los rangos de color de su imagen en bloques de color sólido.

Permite situar el objeto seleccionado (el objeto contenido) dentro de otro objeto (el objeto contenedor). El cursor se convierte en una flecha que permite seleccionar el objeto contenedor. Este comando sólo se encuentra disponible si existe algún objeto seleccionado.

Elimina el objeto contenido del interior del objeto contenedor seleccionado. Todos los objetos conservan su posición, pero el objeto contenido queda disponible para su selección o desplazamiento. Este comando sólo se encuentra disponible si existe algún objeto PowerClip seleccionado.

Permite editar el objeto incluido (el objeto contenido) en el objeto PowerClip seleccionado. Si el comando está seleccionado, el objeto se mostrará como un objeto transparente de contorno azul para que el objeto contenido se pueda seleccionar y editar. Este comando sólo se encuentra disponible si existe algún objeto PowerClip seleccionado.

Finaliza la edición del objeto PowerClip y bloquea de nuevo el objeto contenido en el objeto contenedor.

Elimina el último efecto aplicado al objeto seleccionado, permitiéndole restaurar su aspecto original. El nombre del comando dependerá de la última acción efectuada. Por ejemplo, el comando será Borrar Mezcla si la última acción fue una mezcla, o Eliminar Envoltura si en la última acción se aplicó una envoltura.

Le permite copiar la perspectiva de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar la envoltura de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar una mezcla de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar una extrusión de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar la silueta de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar una lente de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar el PowerClip de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar una sombra de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite copiar un efecto de distorsión de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea copiar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto al objeto seleccionado, o si no existe ningún objeto seleccionado.

Le permite clonar una mezcla de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea clonar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto de clonación al objeto seleccionado, o si no existen dos objetos seleccionados.

Le permite clonar una extrusión de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea clonar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto de clonación al objeto seleccionado, o si no existen dos objetos seleccionados.

Le permite clonar una silueta de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea clonar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto de clonación al objeto seleccionado, o si no existen dos objetos seleccionados.

Le permite clonar una sombra de un objeto en otro. El cursor se convierte en una flecha, con la que podrá hacer clic en el objeto cuyo efecto desea clonar. Este comando no estará disponible si no se puede aplicar un determinado efecto de clonación al objeto seleccionado, o si no existen dos objetos seleccionados.

Convierte en mapas de bits los objetos vectoriales creados en CorelDRAW.

Abre la aplicación en que se creó el mapa de bits (que suele ser Corel PHOTO-PAINT), permitiéndole así introducir cambios en él. Al terminar de aplicar los cambios y cerrar la ventana de la aplicación, el objeto ya revisado quedará incorporado al archivo de CorelDRAW.

Abre el cuadro de diálogo Nuevo muestreo, que le permitirá aumentar o reducir las dimensiones y la resolución de las imágenes. Mediante las opciones del cuadro de diálogo, podrá cambiar el tamaño de las imágenes empleando valores absolutos o porcentajes, cambiar la resolución horizontal y vertical de la imagen (ppp), elegir la calidad de proceso de la imagen muestreada y corregir posibles distorsiones producidas por el nuevo muestreo.

Es posible convertir un mapa de bits en otro en blanco y negro de 1 bit. Existen cuatro opciones de conversión a blanco y negro: Lineal, Ordenado, Difusión de errores y Medios tonos. Cada una de las opciones produce un mapa de bits en blanco y negro diferente.

Convierte el mapa de bits a la escala de grises. Los mapas de bits en escala de grises emplean un rango de entre 0 y 255 tonos de gris, produciendo así mapas de bits semejantes a las fotos en blanco y negro tradicionales.

Convierte el mapa de bits a duotono. Un mapa de bits en el modo de color Duotono es simplemente una imagen de escala de grises que se ha mejorado empleando de uno a cuatro colores adicionales. Utilice el modo de color duotono para añadir una nota de color a las imágenes en escala de grises o para crear interesantes efectos mediante las configuraciones de curva tonal. Una imagen duotono puede ser monotono, duotono, tritono o cuatritono.

Mediante esta opción se convierte el mapa de bits en otro basado en una paleta de 8 colores. Existen cuatro opciones de conversión: Uniforme, Estándar VGA, Adaptativa, y Optimizada. Asimismo, podrá con ella emplear funciones de conversión de mapas de bits especializadas, incluyendo el tramado y la conversión de paletas de colores de mapas de bits. Elija 256 colores para crear mapas de bits que no sean fotografías, imprimir en una impresora de color de baja resolución y para maximizar la memoria del sistema.

Convierte un mapa de bits a color de 24 bits (RGB). El modelo de color RGB utiliza porcentajes de tres colores (rojo, verde y azul) para crear los colores. Cada uno de los componentes dispone de 100 niveles de intensidad, que van del negro a la intensidad máxima del componente. RGB es el modelo de color más utilizado. Elija Color RGB para crear mapas de bits fotográficos a color de alta calidad, y también cuando vaya a imprimir en impresoras RGB o CMY.

Esta opción permite convertir mapas de bits a color de 32 bits (CMYK). El modelo CMYK se compone de cuatro colores, basados en los colores de las tintas utilizadas para la impresión en cuatro colores. Combinando porcentajes de los colores cian, magenta, amarillo y negro, puede reproducir prácticamente cualquier color que desee. Utilice este formato de color para crear mapas de bits de calidad profesional y cuando imprima para el proceso de prensa o con una impresora CMYK. Debido a que se emplea para producir separaciones de color completas, el modelo CMYK es un espacio de color que depende de dispositivo. Esto significa que utiliza la información procedente de un dispositivo de salida CMYK para generar colores de la mapa de bits adecuados a dicho dispositivo. Este proceso se controla desde el Corel Color Manager. No obstante, no podrá realizar conversiones a CMYK a menos que haya activado un perfil de color para impresoras de separaciones.

Convierte el mapa de bits a color Lab de 24 bits. Utilice el formato de color Lab para crear mapas de bits independientes del dispositivo que abarquen las gamas de color de los modelos de color CMYK y RGB.

Abre la persiana Máscara de color de mapa de bits, que le permite especificar hasta diez colores que ocultar en un mapa de bits, y diez colores que estén a la vista. Al ocultar ciertos colores, permitirá que se vean a través del mapa de bits algunos objetos o fondos antes ocultos, con lo que cambiará su aspecto. Con los controles de la persiana podrá ajustar las configuraciones de tolerancia de color para definir la sensibilidad del recorte de colores, guardar una máscara de color de mapa de bits para poderla usar más adelante, etcétera.

Cuando está habilitada, aumenta automáticamente los mapas de bits para la aplicación de efectos.

Abre el cuadro de diálogo Aumentar límites del mapa de bits para especificar la cantidad exacta de aumento del mapa de bits.

Suprime el vínculo de una imagen importada en el dibujo.

Actualiza el mapa de bits vinculado al dibujo.

Busca los bordes de los elementos presentes en el mapa de bits y los convierte en líneas sobre un fondo monocromático, permitiéndole añadir una cierta variedad de efectos de contorno al mapa de bits. Para obtener mejores resultados, utilice Detectar bordes sobre mapas de bits que incluyan texto y que tengan un gran contraste.

Desplaza el mapa de bits según los valores especificados Cuando el mapa de bits se desplaza, se produce un área vacía en la posición que éste ocupaba anteriormente. Utilice las opciones del cuadro de diálogo para rellenar dicha área, o bien otra parte del mapa con distinto color.

Divide la imagen en celdas cuadradas, rectangulares o circulares. Utilice las opciones Cuadrado o Rectangular para crear una apariencia digitalizada de bloques exagerados, o la opción Circular para crear un efecto de tela de araña.

Distorsiona el mapa de bits en función de la dirección y el ángulo seleccionados. La imagen gira alrededor del punto central fijado en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario hasta realizar el número de rotaciones completas establecido. La introducción de un número más reducido en el cuadro Número de rotaciones completas producirá un efecto de remolino, mientras que un valor alto producirá un efecto de reverberación concéntrico.

Crea la ilusión de que el mapa de bits es un cuadro cuya pintura está aún fresca. Puede variar desde sutiles cambios en la luminosidad de los colores hasta crear la apariencia de gotas de pintura escurriendo por el mapa de bits. Se establece el porcentaje y el grado de humedad. Pruebe a aplicar sucesivas combinaciones de valores positivos y negativos de humedad al mismo mapa de bits para producir efectos increíbles. Por ejemplo, si aplica un valor de Humedad negativo a un mapa de bits, parecerá que tiene una sombra que se escurre página abajo.

Hace rotar el mapa de bits en sentido horizontal y vertical según los límites que establezca. La rotación se aplicará como si el mapa de bits fuera una cara de una caja tridimensional.

Crea una sensación tridimensional en la que detalles del mapa de bits se convierten en relieves y hendiduras tridimensionales sobre una superficie plana. Este efecto produce sus mejores resultados en mapas de bits con contraste entre medio y alto.

Un modelo esférico muestra la ubicación de la fuente de luz con respecto al mapa de bits (en teoría, situado en el centro del círculo) para poder determinar el ángulo de los reflejos y sombras. Existen otros efectos que podrá utilizar en combinación con Relieve para producir efectos fotográficos realistas.

Da la impresión de que se ha enrollado una esquina del mapa de bits sobre sí misma. Los controles del cuadro de diálogo le permitirán seleccionar una esquina, la orientación y el tamaño de la vuelta y su nivel de transparencia.

Confiere al mapa de bits la apariencia de tener profundidad tridimensional, como si se tratase de un plano que retrocediese en la distancia.

Existen dos modos en el cuadro de diálogo Perspectiva: Perspectiva e Inclinación. Perspectiva aplica una apariencia tridimensional al mapa de bits según el desplazamiento que se aplique a los cuatro nodos del cuadro de diálogo. Inclinación también aplica perspectiva, pero se conserva el tamaño y la forma originales del mapa de bits.

Comba el mapa de bits "pellizcándolo" y tirando de el hacia dentro o "empujándolo" hacia fuera de la pantalla.

Crea la ilusión de que se ha utilizado el mapa de bits para envolver una esfera, o bien un cilindro horizontal o vertical.

Produce un efecto de niebla, difuminando el mapa de bits mediante una distribución Gaussiana, que esparce la información de píxeles hacia fuera en forma de curvas acampanadas. Este efecto puede mejorar la calidad de los mapas de bits con bordes muy marcados.

Crea ilusión de movimiento en un mapa de bits. La dirección del movimiento se selecciona mediante la esfera Dirección. La intensidad del efecto se controla con el deslizador Velocidad. Cuando mayor sea el valor, más movida aparecerá la imagen.

Reduce las diferencias entre píxeles contiguos, con lo que consigue suavizar el mapa de bits con una mínima pérdida de detalle. Es posible establecer la intensidad del efecto. Se trata de un efecto muy sutil; de hecho, es posible que necesite aumentar la imagen para observar el efecto producido. Intente aplicar la opción varias veces para aumentar la intensidad del efecto.

Crea un efecto de granulado que introduce textura en los mapas de bits demasiado regulares o mezclados. Existen tres opciones disponibles: Gaussiano, Punta y Uniforme.

Suaviza el mapa de bits y reduce el efecto de moteado que puede aparecer en procesos de escaneo o captura de vídeo. El efecto de Quitar ruido compara cada píxel con los contiguos, y halla una media. Quedará eliminado cada uno de los píxeles cuyo valor de brillo exceda el umbral establecido con el deslizador.

Acentúa los bordes del mapa de bits localizándolos y aumentando el contraste existente entre píxeles adyacentes o "de fondo".

Acentúa el detalle en los bordes y enfoca áreas difusas del mapa de bits.

Imita el efecto que produce visualizar una imagen a través de una serie de bloques de cristal. Es posible establecer las dimensiones de bloques individuales; puesto que los valores Anchura y Altura se definen en píxeles, los valores pequeños producirán un efecto de pixelación de nivel inferior, mientras que los valores grandes producirán una trama de vidrio de diamante. Obtendrá los mejores resultados en el rango entre 25 y 75.

Confiere al mapa de bits el aspecto de un cuadro impresionista, convirtiéndolo en un conjunto de brochazos de colores uniformes.

Crea un marco en torno al mapa de bits. Una viñeta puede tener un borde nítido o difuminado, una forma de entre cuatro y prácticamente cualquier color. Utilice este efecto para crear sensaciones nostálgicas o de ensueño o para crear un marco elíptico para una vieja fotografía.

Convierte los colores del mapa de bits en colores brillantes y eléctricos como naranja, rosa fuerte, cian, verde lima, etc. Aplique el efecto en pequeña medida si desea obtener efectos peculiares.

Transforma los colores de modo que tengan el aspecto de un mapa de bits fotográfico en negativo. Este efecto es más pronunciado cuando se aplica a mapas de bits en color. En términos fotográficos, la solarización es una técnica de fotografía mediante la cual se emplea un breve flash de luz para oscurecer las áreas no rellenas de una impresión. Pruebe a variar la intensidad del efecto para obtener distintos resultados.

Proporciona una lista de los filtros de conexión añadidos al menú Filtros de conexión. Estos filtros se denominan filtros de conexión porque se "conectan" a la plataforma de aplicación.

Proporciona acceso a docenas de filtros incluidos con CorelDRAW. Estos filtros se denominan filtros de conexión porque se "conectan" a la plataforma de aplicación. Una vez instalados, aparecen en la parte inferior del menú Mapas de bits, bajo el efecto Transformación de color.

Abre el cuadro de diálogo Duotono que permite editar las configuraciones y convertirlas a duotono.

Abre el cuadro de diálogo Formato de texto en el que podrá determinar propiedades de formato de texto.

Abre el cuadro de diálogo Editar texto en el que podrá añadir y editar texto, así como acceder a las opciones de formato.

Permite crear texto tridimensional. Un objeto de texto tridimensional se representa como un mapa de bits bidimensional en el documento. Extruir texto está disponible al seleccionar Texto artístico.

Le permitirá adaptar la forma del texto artístico al contorno de un objeto seleccionado que no sea texto. El texto y el trayecto se convierten en un grupo con vínculo dinámico, permitiéndole editar el texto o cambiar la forma del trayecto para luego volver a ajustar el texto de forma automática.

Aumenta o reduce el tamaño en puntos del texto incluido en un marco de texto de párrafo, de forma que llene con precisión el marco.

Traslada los caracteres del texto seleccionado a la línea de base, eliminando los cambios producidos por desplazamiento vertical. Este comando no afecta al ángulo de los caracteres ni al espaciado horizontal.

Devuelve a la línea base el texto desplazado, situado en ángulo o adaptado a un trayecto curvo. Este comando no afecta a las opciones de espaciado del texto (p. ej., entre caracteres, entre palabras y entre líneas).

Abre el cuadro de diálogo Corrector ortográfico, que comprobará la existencia de faltas de ortografía en el dibujo, palabras duplicadas e irregularidades en la distribución de mayúsculas y minúsculas. Si no ha seleccionado ningún elemento de un documento, el Corrector ortográfico revisará el documento completo. Si desea comprobar sólo una parte del texto, selecciónela con las herramientas Selección o Texto.

Abre el cuadro de diálogo Grammatik, que comprobará la existencia en el dibujo de errores gramaticales, de puntuación, de estilo y faltas de ortografía. Debido a que, según el tipo de texto, el registro será distinto, puede elegir el estilo de comprobación adecuado para corregir sus documentos.

Abre el cuadro de diálogo Sinónimos, que muestra una lista de sinónimos, antónimos, definiciones y ejemplos de uso de palabras para las que busque alternativas. Si selecciona primero una palabra y, a continuación, utiliza el comando Sinónimos, aparecerá un sinónimo de la palabra seleccionada junto con su definición. Si emplea este comando sin haber seleccionado texto alguno, podrá escribir una palabra para la que desee encontrar definiciones y alternativas.

Abre la página Asistente de escritura en el cuadro de diálogo Opciones para especificar el texto de sustitución.

Abre el cuadro de diálogo Cambiar mayúsculas/minúsculas, que le permitirá cambiar las propiedades del texto seleccionado. Los controles de este cuadro de diálogo le permitirán poner en mayúscula la primera palabra del texto seleccionado, convertir todas las letras en mayúsculas, etcétera.

Permite convertir el texto de párrafo estándar en texto HTML (Hypertext Markup Language-compatible) real para poder editar el texto del documento publicado directamente en un navegador Web. Si no convierte el texto de párrafo en texto HTML antes de publicar el documento en Internet, el texto se convierte en un mapa de bits al publicarlo y no puede editarse en un navegador.

Convierte Texto artístico en Texto de párrafo y viceversa.

Muestra en modo de texto caracteres no imprimibles tales como caracteres de tabulador, marcas de párrafo, y caracteres de espacio.

Abre el cuadro de diálogo Estadísticas, que enumera los elementos de texto presentes en el dibujo como, por ejemplo, el número de líneas, número de palabras, número de caracteres, número de fuentes empleadas, etcétera. Si no existe ningún objeto seleccionado, se enumerarán los elementos de texto presentes en todo el documento. Si selecciona uno o más objetos, sólo se mostrarán los elementos de texto presentes entre los objetos seleccionados.

Abre el cuadro de diálogo Extraer, que le permitirá guardar los objetos de texto presentes en el dibujo en formato de texto ASCII, que podrá editar en cualquier procesador de palabras. Una vez editado el texto, puede utilizar el comando Volver a fusionar para insertarlo en el dibujo.

Abre el cuadro de diálogo Volver a fusionar, que le permite insertar texto en el dibujo procedente del archivo ASCII seleccionado. El archivo ASCII puede contener texto extraído del dibujo empleando el comando Extraer y revisado en un editor de texto.

Abre el cuadro de diálogo Opciones, que permite establecer las preferencias referentes al modo en que CorelDRAW realiza determinadas operaciones y muestra objetos en la pantalla. Los controles del cuadro de diálogo permiten especificar dónde se sitúan los objetos duplicados, si se realizan copias de seguridad (y con qué frecuencia), cuántas operaciones pueden deshacerse, y mucho más.

Abre el cuadro de diálogo Configuraciones de los documentos nuevos, que modifica las configuraciones de CorelDRAW para crear un entorno de trabajo básico que permanece constante cada vez que crea un dibujo o documento nuevo. Estos parámetros incluyen configuraciones de estilo, de página, de cuadrícula y regla, de almacenamiento de archivos, de ventana y de encaje.

Abre el cuadro de diálogo Crear flecha, que le permitirá crear puntas de flecha y formas de final de línea empleando la línea seleccionada. Las flechas recién creadas se añaden al cuadro de diálogo Pluma de contorno y a la persiana Pluma.

Abre el cuadro de diálogo Crear patrón, que le permitirá crear sus propios rellenos de mapa de bits de dos colores y de patrón de mapa de bits en color. Los patrones creados se añadirán a aquéllos a los que se accede mediante los iconos de rellenos de patrón del menú lateral de la herramienta Relleno.

Abre el cuadro de diálogo Crear símbolo, que le permite añadir el objeto seleccionado a la Categoría del símbolo especificada. Los símbolos recién creados se añaden a la persiana Símbolos.

Abre el Administrador de guiones y preestablecidos, que permite grabar, editar y reproducir guiones y preestablecidos.

El Administrador de guiones y preestablecidos permite grabar, editar y reproducir guiones y preestablecidos.

Haga clic en este botón para visualizar un menú que contiene comandos para ajustar el administrador de guiones y preestablecidos.

Haga clic en este botón para reproducir el guión actual.

Haga clic en este botón para detener la grabación de un guión.

Haga clic en este botón para iniciar la grabación de un guión.

Abre el cuadro de diálogo Ejecutar gui3n, que le permitir3 ejecutar un archivo de gui3n de Corel SCRIPT. Se muestran la carpeta y unidad predeterminadas, pero podr3 abrir archivos de gui3n de cualquier unidad o carpeta.

Abre el Editor Corel SCRIPT, una herramienta que se emplea para crear y editar archivos de guión de Corel SCRIPT.

Abre una ventana nueva con contenido idéntico al de la ventana de dibujo activa. Puede utilizar este comando para ver los diagramas con distintas perspectivas.

Organiza todas las ventanas abiertas en capas para que pueda ver la barra de título de cada ventana. Las ventanas de dibujo se activan haciendo clic en su barra de título. Las ventanas minimizadas quedan organizadas en la parte inferior de la ventana de aplicación.

Muestra todas las ventanas abiertas y las dispone en filas horizontales iguales.

Muestra todas las ventanas abiertas y las dispone en columnas verticales iguales.

Organiza todas las ventanas minimizadas actualmente en la esquina inferior izquierda de la ventana de aplicación de CorelDRAW.

Cierra la ventana activa. Si se han realizado cambios en el dibujo desde la última vez que se guardó, el sistema le pedirá que lo almacene.

Cierra todas las ventanas de dibujo abiertas en CorelDRAW. Si se han realizado cambios en el dibujo desde la última vez que se guardó, el sistema le pedirá que lo guarde.

Vuelve a dibujar la pantalla, eliminando cualquier "residuo" dejado por las manipulaciones efectuadas, y también para continuar dibujando en caso de que se haya interrumpido la visualización.

Muestra el contenido del sistema de Ayuda en línea de CorelDRAW, que proporciona fácil acceso a las descripciones y procedimientos que le ayudarán a aprender a utilizar CorelDRAW. Haga clic en la pestaña Contenido, para mostrar información conceptual y del tipo "cómo" Haga clic en la pestaña Índice, para buscar funciones, sinónimos y tareas por su nombre Haga clic en Buscar para efectuar la búsqueda de un texto completo en la Ayuda El sistema de Ayuda también proporciona un glosario de términos y una sección de referencia con información sobre la utilización de Corel SCRIPT.

Cambia al cursor ¿Qué es esto?. Si hace clic en un componente de la aplicación con este cursor, aparecerá en una ventana emergente un tema de la Ayuda sensible al contexto referida al objeto señalado.

Inicia CorelTUTOR. Las unidades didácticas proporcionan instrucciones paso a paso sobre la realización de tareas que van desde las básicas, como las transformaciones de objetos, hasta las más complejas, como son la creación y la impresión de un calendario.

Inicia Consejos de CorelDRAW, que proporciona sugerencias útiles basadas en la operación que se realiza en la actualidad. El contenido de la ventana Consejos variará según la herramienta u objeto en que esté haciendo clic. A pesar de que no sustituye a la Ayuda de CorelDRAW, los consejos aportan información muy útil sobre la mayoría de las herramientas de CorelDRAW.

Abre el archivo de ayuda sobre Asistencia técnica de CorelDRAW, que proporciona detalles sobre el servicio técnico para aplicaciones de Corel, incluyendo servicios de asistencia disponibles, información sobre filtros de importación y exportación, mensajes de error y consejos para la solución de problemas.

Muestra el cuadro de diálogo Editar vínculos para editar los nombres y los URLs (URLs) de los vínculos World Wide Web enumerados en el menú lateral Corel en la Web. También es posible utilizar los controles del cuadro de diálogo para eliminar vínculos, reorganizarlos en el menú lateral y añadir nuevos vínculos al menú lateral.

Abre la ventana Acerca de CorelDRAW, que muestra información sobre su copia de CorelDRAW, el número de objetos y grupos de objetos en el dibujo, etcétera. Si hace clic en el botón Información del sistema, se abrirá el cuadro de diálogo Información del sistema, que proporciona rápido acceso a información sobre el estado actual de su sistema, incluyendo el tipo de procesador, la cantidad de memoria disponible, etcétera.

Cuadro de diálogo Editar vínculos

Este cuadro de diálogo muestra una lista de información detallada de todos los vínculos del menú lateral Corel en la Web. La lista detallada incluye el texto de cada comando que se muestra actualmente en el menú lateral y sus correspondientes URLs. Los controles proporcionados permiten añadir, eliminar y editar el URL o los nombres de comando, y modificar el orden de los vínculos del menú.

Muestra el texto y el URL (Uniform Resource Locator) correspondiente de los vínculos que aparecen en el menú lateral Corel en la Web del menú Ayuda. Es posible editar los nombres de los vínculos directamente en la columna Texto de menú. Para editar un URL, es preciso acceder al cuadro de diálogo Detalles de vínculo seleccionando un vínculo de la lista y haciendo clic en el botón Editar.

Haga clic para editar el texto o URL (Uniform Resource Locator) del vínculo que elija de la lista de la izquierda. El cuadro de diálogo Detalles de vínculo se abre de forma que es posible editar el texto que aparece en el menú lateral Corel en la Web del menú Ayuda o el URL correspondiente al vínculo.

Haga clic para añadir un nuevo vínculo al menú lateral Corel en la Web del menú Ayuda. El cuadro de diálogo Detalles de vínculo se abre de forma que es posible escribir el texto que desee ver en el menú lateral y el URL (Uniform Resource Locator) correspondiente al vínculo.

Elimina el elemento de menú seleccionado.

Desplaza el menú actual hacia arriba.

Desplaza el elemento de menú actual hacia abajo.

Cuadro de diálogo Detalles de vínculo

Este cuadro de diálogo permite crear un comando de menú, o editar uno existente que aparece en el menú lateral Corel en la Web del menú Ayuda. También es posible asignar un URL (Uniform Resource Locator) a un comando nuevo, o editar el URL de un comando existente.

Permite escribir un nombre para el elemento de menú. Inserte un ampersand (&) delante de la letra que desee utilizar como acceso directo.

Permite escribir el URL (Uniform Resource Locator) que desea vincular al seleccionar el elemento de menú correspondiente.

Utilice la barra de propiedades o las persianas para realizar diferentes operaciones dependiendo de la herramienta u objeto seleccionado.

Abre un menú que podrá utilizar para iniciar cualquier programa de aplicaciones de Corel.

Abre la Carpeta de recortes, donde es posible gestionar los rellenos y contornos, así como importar fotos, clipart y otros archivos.

Si desea obtener un nivel de aumento concreto de una vez, puede utilizar el control Niveles de zoom de la barra de herramientas Estándar (que se muestra de forma predeterminada al iniciar CorelDRAW). También puede introducir un valor en forma de porcentaje en el cuadro de lista Niveles de zoom para obtener a un aumento específico. Si el valor introducido sobrepasa el nivel de aumento máximo, CorelDRAW ofrecerá el nivel máximo. Si especifica niveles de aumento elevados (como, por ejemplo, 100000%), CorelDRAW mostrará el nivel de aumento más cercano posible.

Visualiza las configuraciones para encajar del objeto seleccionado.

Muestra la hora actual del sistema.

Indica si Bloq Mayús está activado o desactivado.

Muestra si Bloq Num está activado o desactivado.

Muestra si Bloq Despl está activado o desactivado.

Muestra la cantidad de espacio de intercambio disponible.

Muestra la cantidad asignada a la aplicación.

Herramienta que le permitirá aplicar colores de relleno y de contorno empleando los botones del ratón. Puede hacer que la paleta de colores aparezca en cualquier punto de la ventana de aplicación de CorelDRAW, pero de forma predeterminada aparecerá en el lado derecho de la pantalla. Asimismo, podrá crear sus propias paletas de colores incluyendo los colores que necesite para darle a sus dibujos el aspecto que desea.

Grupo de botones que proporciona acceso rápido a una serie de comandos o herramientas relacionados. Para encontrar el nombre de un botón en la barra de herramientas, sitúe el ratón sobre el botón. Las pequeñas "ventanas" emergentes que aparecen se denominan Ayuda emergente.

Herramientas de medida que le permitirán situar los objetos en el dibujo. Puede también incluir líneas guía en la pantalla arrastrando en sentido vertical u horizontal desde las reglas. Si arrastra en sentido diagonal partiendo del punto de encuentro de las reglas, obtendrá un cursor en cruz, que podrá emplear para mover el punto 0,0 de las reglas, o bien para alinear los objetos del dibujo.

Al utilizar la herramienta Texto de párrafo, el aspecto y funcionamiento de las reglas se verá modificado. Aparecerá un área blanca en cada regla indicando la altura y anchura del marco de párrafo. Puede emplear dicha área para añadir tabuladores, sangrías y llevar a cabo otras tareas de procesamiento de palabras. Para acceder a las opciones de formato, haga clic en cualquiera de las áreas con el botón derecho del ratón.

Área de visualización que proporciona información acerca de un objeto seleccionado, o bien sobre una acción que está llevando a cabo. Muestra también la ubicación del puntero del ratón con respecto al punto 0,0 de las reglas. A pesar de que la barra de estado aparece en la parte inferior de la pantalla de forma predeterminada, podrá moverla a cualquier punto de la pantalla.

Ha seleccionado un objeto con el cursor ¿Qué es esto? Para visualizar información adicional sobre el objeto, haga clic en él con el botón derecho y seleccione ¿Qué es esto?

Para reducir una ventana de aplicación o dibujo y convertirla en un icono en la barra acoplable.

Para restaurar una ventana de aplicación o dibujo al tamaño de pantalla completa o reducir la pantalla de forma que pueda redimensionarse.

Permite situar ventanas acoplables en la parte superior de la ventana de dibujo.

Permite situar ventanas acoplables en la parte izquierda de la ventana de dibujo.

Permite situar ventanas acoplables en la parte inferior de la ventana de dibujo.

Permite situar ventanas acoplables en la parte derecha de la ventana de dibujo.

Permite seleccionar, mover y cambiar el tamaño de los objetos con el ratón. Una vez seleccionado un objeto, podrá utilizar los comandos de los menús o la barra de herramientas para cambiar su aspecto.

Permite manipular nodos y trayectos para cambiar la forma de líneas, texto, mapas de bits, rectángulos y elipses. La función de la herramienta Forma variará dependiendo del tipo de objeto seleccionado.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Forma en la caja de herramientas, se abrirá un menú lateral (en la parte inferior) en el que podrá seleccionar las herramientas Borrador o Cuchillo.



Permite dividir un objeto y crear varios objetos independientes. Por ejemplo, si corta un círculo en dos puntos, creará dos objetos independientes en forma de cuña. Podrá también definir la herramienta Cuchillo para que divida los objetos en subtrayectos en lugar de hacerlo en objetos independientes.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Cuchillo en la caja de herramientas, se abrirá un menú lateral (en la parte inferior) en el que podrá seleccionar las herramientas Borrador, Forma o Transformación libre.



Permite eliminar porciones de un determinado objeto sin interrumpir ningún trayecto cerrado. Por ejemplo, si arrastra la herramienta Borrador por un cuadrado relleno, creará un objeto con dos subtrayectos cerrados.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Borrado en la caja de herramientas, se abrirá un menú lateral (en la parte inferior) en el que podrá seleccionar las herramientas Cuchillo, Forma o Transformación libre.



Permite cambiar la orientación o aspecto de los objetos.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Transformación libre en la caja de herramientas, se abrirá un menú lateral (en la parte inferior) en el que podrá seleccionar las herramientas Cuchillo, Borrador o Forma.



Permite aplicar la función zoom al punto donde se hace clic en el dibujo, con lo que es posible aumentar o reducir a fin de obtener una visualización más detallada o general. Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abre el menú lateral Zoom (mostrado a continuación), que proporciona acceso rápido a la herramienta Panorámica.



Permite mover la presentación en la ventana de dibujo, con lo que es posible cambiar la visualización moviendo el dibujo dentro de la ventana de dibujo. Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abre el menú lateral Zoom (mostrado a continuación), que proporciona acceso rápido a la herramienta Zoom.



Permite dibujar líneas y formas a mano alzada con el método de hacer clic y arrastrar, que semeja el movimiento del lápiz sobre el papel.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Mano alzada de la caja de herramientas, se abre un menú lateral (en la parte inferior) donde es posible seleccionar las herramientas Bézier, Pluma natural, Cotas y Línea de conexión.



Permite crear curvas empleando un estilo de dibujo por conexión de puntos con el que podrá especificar los puntos inicial y final de la línea o curva que desee dibujar. CorelDRAW se encargará entonces de unir los puntos.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Bézier de la caja de herramientas, se abre un menú lateral (en la parte inferior) donde es posible seleccionar la herramienta Mano alzada, Pluma natural, Cotas y Línea de conexión.



Permite crear objetos cerrados que tienen forma de curva con grosor variable. Hay cuatro tipos de herramienta Pluma natural disponibles en la Barra de propiedades.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Bézier de la Caja de herramientas, se abre un menú lateral (en la parte inferior) donde es posible seleccionar las herramientas Bézier, Mano alzada, Cotas y Línea de conexión.



Permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, inclinadas y angulares. También es posible dibujar notas utilizando la herramienta Cotas.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Bézier de la caja de herramientas, se abre un menú lateral (mostrado a continuación) donde es posible seleccionar las herramientas Bézier, Mano alzada, Pluma natural y Línea de conexión.



Permite unir dos objetos mediante una línea, creando una conexión que se mantiene cuando se mueve uno de los objetos "vinculados".

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Bézier de la Caja de herramientas, se abre un menú lateral (en la parte inferior) donde es posible seleccionar las herramientas Bézier, Mano alzada, Pluma natural, Cotas y Línea de conexión.



Permite dibujar rectángulos y cuadrados arrastrando el ratón. La barra de estado muestra las cotas del rectángulo conforme las dibuja. Los objetos dibujados con la herramienta Rectángulo emplearán los atributos de relleno predeterminado, pluma de contorno y color de contorno actuales.

Permite dibujar elipses y círculos arrastrando el ratón. La barra de estado muestra las cotas de la elipse conforme las dibuja. Los objetos dibujados con la herramienta Elipse emplearán los atributos de relleno predeterminado, pluma de contorno y color de contorno actuales.

Permite dibujar polígonos y estrellas arrastrando el ratón.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Polígono, se abrirá un menú lateral (en la parte inferior) en el que podrá seleccionar las herramientas Espiral o Papel gráfico.



Permite crear espirales haciendo clic y arrastrando.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Espiral, se abrirá un menú lateral (en la parte inferior) en el que podrá seleccionar las herramientas Polígono o Papel gráfico.



Permite dibujar una cuadrícula compuesta de líneas y semejante al papel gráfico.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre la herramienta Papel gráfico en la Caja de herramientas, se abrirá un menú lateral (en la parte inferior) en el que podrá seleccionar las herramientas Polígono o Espiral.



Permite introducir palabras directamente en pantalla en forma de texto artístico, o bien en marcos como texto de párrafo.

La introducción de texto artístico le permitirá ajustar el texto a un trayecto determinado y aplicar toda serie de efectos especiales. Su introducción como texto de párrafo hará posible la creación de proyectos con gran cantidad de texto tales como anuncios y folletos. Las funciones de formato de texto de párrafo permiten que el texto fluya entre columnas, crear listas con marcas y definir tabuladores y sangrías. Entre las opciones disponibles, se incluye la vinculación de bloques de texto de párrafo y el ajuste de textos alrededor y en el interior de los objetos.

Permite aplicar rellenos con el ratón. La dirección y posición de los rellenos se controla mediante flechas de relleno, que se pueden arrastrar por la superficie del objeto seleccionado.

Permite aplicar transparencias a los objetos. Aunque parezca que está aplicando un relleno al objeto, en realidad, está aplicando una máscara de escala de grises sobre el relleno actual del objeto. Como consecuencia, los colores especificados para la transparencia se perderán una vez quede aplicada. Asimismo, ya que la transparencia se aplica sobre los restantes atributos aplicados al objeto, las propiedades de relleno aplicadas antes de la transparencia, podrán verse a través de ella.

Permite mezclar dos objetos arrastrando el ratón de uno a otro.

Permite aplicar una distorsión Empujar o tirar, Cremallera o Torbellino al objeto seleccionado. Después de aplicar el efecto de distorsión básico que desee, es posible precisar más dicho efecto utilizando los controles de la Barra de propiedades o los de la ventana de dibujo.

Permite distorsionar un objeto arrastrando los nodos de la envoltura situada en la parte superior del objeto.

Permite aplicar a los objetos un aspecto tridimensional al crear la sensación de profundidad. La dirección y profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga y el color de la extrusión permiten modificar los atributos de la extrusión.

Permite crear la sensación de profundidad en dibujos bidimensionales. Las propiedades de sombra, como el fundido, la opacidad, el estilo de borde y el color, pueden ajustarse utilizando los controles de la Barra de propiedades o los de la ventana de dibujo.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, aparecerá el menú lateral Contorno (que se muestra abajo), que le posibilitará un rápido acceso a los estilos de contorno de uso más frecuente, tales como grosor de contorno, patrón de línea, efectos de lápiz caligráfico y puntas de flecha.



Este modo hace referencia al número y tipo de colores que conforman una imagen de mapa de bits (por ejemplo, blanco y negro, escala de grises, etc.)

Abre el cuadro de diálogo Color del contorno, que le permitirá crear y aplicar colores de contorno personalizados. Asimismo, podrá crear y seleccionar estos colores partiendo de una paleta personalizada.

Abre la persiana Pluma, que le permitirá definir y aplicar atributos de pluma como el grosor, las puntas de flecha y el color.

Elimina el contorno del objeto actual.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 0,2 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 0,2 puntos.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 0,5 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 0,5 puntos.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 2 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 2 puntos.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 8 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 8 puntos.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 16 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 16 puntos.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 24 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 24 puntos.

Si mantiene pulsado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abrirá el menú lateral Relleno (que se muestra abajo). Este menú proporciona rellenos preestablecidos, así como diversas herramientas para la configuración de rellenos uniformes, degradados, de textura y de patrón.



Abre el cuadro de diálogo Relleno uniforme, que le permitirá crear y aplicar colores de relleno uniforme.
Visualiza controles para elegir rellenos de color uniforme.

Se emplea para especificar rellenos degradados. Puede elegir un trayecto Lineal, Radial, Cónico o Cuadrado.
Visualiza controles para elegir y editar rellenos degradados.

Se emplea para aplicar rellenos de dos colores, rellenos de patrón a todo color o rellenos de patrón de mapa de bits a los objetos.

Abre el cuadro de diálogo Relleno de textura, que se emplea para aplicar rellenos de textura a los objetos.
Visualiza controles para elegir rellenos de textura.

Abre el cuadro de diálogo Textura PostScript, que se emplea para rellenar el objeto seleccionado con un tipo especial de relleno de patrón diseñado en lenguaje PostScript.

Visualiza controles para elegir rellenos de textura PostScript.

Quita el relleno del objeto actual dejándolo transparente.

Abre la persiana Relleno especial para aplicar de forma rápida rellenos degradados, de textura, vectoriales y de mapa de bits personalizados.

Muestra y oculta la barra de herramientas Espacio de trabajo, que permite visualizar la Caja de herramientas, la barra de estado, las reglas, etc.

Abre el cuadro de diálogo Patrón, que se emplea para aplicar rellenos de mapa de bits de dos colores a los objetos.

Abre el cuadro de diálogo Patrón, que se emplea para aplicar rellenos de mapa de bits a todo color a los objetos.

Abre el cuadro de diálogo Patrón, que se emplea para aplicar rellenos de patrón mapa de bits a los objetos.

Cubre o mantiene rellenos especiales individuales de un grupo (conmutación); los rellenos de tapiz utilizan la caja delimitadora del grupo cuando se visualizan.

Aplica un relleno blanco a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 10% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 20% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 30% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 40% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 50% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 60% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 70% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 80% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno de 90% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un relleno negro a los objetos seleccionados.

Desplace el deslizador para ajustar la tinta de una paleta de colores PANTONE MATCHING SYSTEM o PANTONE HEXACHROME™. También es posible ajustar el valor escribiendo un valor específico en el cuadro. Puede especificar un valor entre 0 y 100.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 1 punto.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 1 punto.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 4 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 4 puntos.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 12 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 12 puntos.

Define el grosor de contorno del objeto seleccionado en 20 puntos.

Elija esta herramienta sin ningún objeto seleccionado para establecer el valor predeterminado del grosor de línea en 20 puntos.

Aplica un contorno blanco a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 10% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 20% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 30% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 40% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 50% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 60% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 70% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 80% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno de 90% de negro a los objetos seleccionados.

Aplica un contorno negro a los objetos seleccionados.

Determina el espacio existente delante (cuadro superior) y detrás (cuadro inferior) de un párrafo.

Abre Corel MULTIMEDIA MANAGER, que le ayuda a organizar, administrar y manipular archivos multimedia.

Visualiza todas las persianas abiertas.

Cierra todas las persianas abiertas.

Muestra y oculta la barra de herramientas estándar.

Muestra y oculta la barra de herramientas Texto.

Muestra y oculta la barra de herramientas Zoom.

Muestra y oculta la barra de herramientas de persianas.

Muestra y oculta la barra de herramientas de bibliotecas.

Muestra y oculta la barra de herramientas de objetos de Internet.

Muestra y oculta la barra de herramientas Transformar.

Haga clic en este botón si desea que el cursor indique la acción que está ejecutando (por ejemplo, mostrar un rectángulo cuando la herramienta Rectángulo se encuentre seleccionada). Haga clic en este botón de nuevo para desactivar los cursores interactivos.

Habilitela para exportar sólo la página actual.

No hay objetos seleccionados. Para visualizar información sobre un objeto determinado, haga clic en él con el botón derecho y seleccione ¿Qué es esto?

Hay un grupo de objetos seleccionados.

Un grupo es un conjunto de objetos que se comportan como una unidad. La mayoría de las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus componentes.

Para trabajar con objetos individuales que pertenezcan a un grupo, desagrupe el grupo de objetos presionando Ctrl + U.

O bien, seleccione y edite los objetos uno a uno, de forma individual, dentro del grupo. Para seleccionar un objeto perteneciente a un grupo, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto deseado utilizando la herramienta Selección.

Cuando seleccione un objeto que forme parte de un grupo, los tiradores de su cuadro de selección tendrán forma circular en vez de cuadrada.

Hay un polígono seleccionado.

Un polígono es un objeto cerrado de varias caras. Los polígonos se dibujan mediante la herramienta Polígono que encontrará en la Caja de herramientas. Con esta herramienta también podrá dibujar estrellas y polígonos en forma de estrella.

Para editar el aspecto de los polígonos se utiliza el cuadro de diálogo Opciones (al que se accede haciendo doble clic en la herramienta Polígono). Este cuadro de diálogo le permitirá cambiar el número de puntas, personalizar la configuración de las puntas y cambiar entre polígonos, estrellas y polígonos en forma de estrella.

Asimismo, podrá editar los polígonos existentes con la herramienta Forma. Por ejemplo, mantenga presionada la tecla Ctrl y a continuación arrastre un nodo del polígono; es decir, uno de los pequeños cuadrados que aparecen en cada esquina de un objeto.

Observe que todos los nodos se desplazan en la misma dirección, lo que le permitirá crear formas interesantes, como flores, catalinas o caleidoscopios.

Hay una elipse seleccionada.

Una elipse es una curva plana cerrada con forma oval. Las elipses se dibujan con la herramienta Elipse que encontrará en la Caja de herramientas. Asimismo, podrá crear círculos con esta herramienta manteniendo presionada la tecla Ctrl mientras dibuja.

Utilice el cuadro de diálogo Opciones (al que se accede haciendo doble clic en la herramienta Elipse), para cambiar el ángulo inicial y final, convertir la elipse en un arco o en un sector circular, etc.

Hay un rectángulo seleccionado.

Un rectángulo es un paralelogramo con cuatro ángulos iguales de 90 grados. Los rectángulos se dibujan con la herramienta Rectángulo que encontrará en la Caja de herramientas. Asimismo, podrá crear cuadrados manteniendo presionada la tecla Ctrl mientras dibuja con la herramienta Rectángulo.

Para redondear las esquinas, haga clic en uno de los nodos de las esquinas y arrástrelo a lo largo del contorno del rectángulo o cuadrado. Al arrastrar, los cuatro nodos de las esquinas se dividirán a su vez en otros dos nodos, y se formará una esquina redondeada entre ellos. Si continúa arrastrando, las esquinas se redondearán cada vez más. La proporción del redondeo (el radio de la esquina) se refleja en la línea de estado.

También puede hacer clic en Organizar, Convertir a curvas para transformar el rectángulo en un objeto curvo. A continuación, haga clic en la herramienta Forma para desplazar los nodos con el fin de cambiar la forma del rectángulo.

Hay una curva seleccionada.

Una curva es un objeto con nodos (los puntos al final de los segmentos lineales y curvos) y puntos de control (puntos que se extienden a partir de los nodos) que podrá manipular para modificar la forma. Los objetos curvos se dibujan con las herramientas Mano alzada, Bézier, Espiral y Pluma natural. Asimismo, podrá convertir texto y objetos dibujados con las herramientas Rectángulo y Elipse en objetos curvos mediante el comando Convertir a curvas del menú Organizar.

Para cambiar la forma de una curva, haga clic con la herramienta Forma y desplace los nodos.

La herramienta Mano alzada proporciona el medio más directo para crear objetos curvos. Permite dibujar arrastrando el cursor del ratón por la página como se mueve un lápiz sobre el papel. Este método es el más cercano al dibujo tradicional, pero los resultados son a menudo poco precisos o presentan un acabado deficiente. Para mejorar los resultados, ajuste la configuración del dibujo o edite la curva después de dibujarla.

Hay Texto artístico seleccionado.

El objeto seleccionado es Texto artístico. El Texto artístico se crea con la herramienta Texto que encontrará en la Caja de herramientas.

El Texto artístico resulta especialmente útil para entradas de texto cortas que precisan sólo de un formato sencillo, o cuando se desea aplicar efectos especiales a un texto, como las extrusiones y la asignación de texto a un trayecto. Podrá añadir objetos de Texto artístico que contengan un máximo de 32.000 caracteres.

Si desea cambiar la fuente del texto, su tamaño, ubicación, etc., utilice el cuadro de diálogo Formato de texto, al que se accede haciendo clic en Texto, Formato.

Utilice el Texto de párrafo cuando desee incluir bloques de texto grandes para anuncios, folletos o para cualquier otro proyecto que precise grandes cantidades de texto.

Hay Texto de párrafo seleccionado.

El objeto seleccionado es Texto de párrafo. El Texto de párrafo se crea con la herramienta Texto que encontrará en la Caja de herramientas.

El Texto de párrafo está diseñado para añadir grandes bloques de texto a anuncios, folletos o a cualquier otro proyecto que precise grandes cantidades de texto. Las funciones de formato del párrafo le permitirán incluir texto entre marcos y columnas, crear listas con marcas y como establecer tabuladores y sangrías. Asimismo, podrá hacer que el Texto de párrafo envuelva a otros objetos utilizando envolturas.

Podrá tener muchos conjuntos de marcos conectados que contengan, cada conjunto, hasta 32.000 marcos vinculados con un máximo de 32.000 párrafos cada uno, de hasta 32.000 caracteres por párrafo.

Si desea cambiar la fuente del texto, su tamaño, ubicación, etc., utilice el cuadro de diálogo Formato de texto, al que se accede haciendo clic en Texto, Formato.

Utilice el Texto artístico para entradas de texto cortas que precisen sólo de un formato sencillo, o cuando desee aplicar efectos especiales a un texto, como las extrusiones y la asignación de texto a un trayecto.

Hay un objeto OLE seleccionado.

El objeto seleccionado proviene de una aplicación externa o de otro archivo CorelDRAW. A los objetos vinculados o incrustados con los comandos Pegado especial o Insertar objeto nuevo del menú Editar se les puede escalar, desplazar, reflejar y aplicar otras transformaciones básicas.

Los objetos OLE pueden copiarse. Las copias de los objetos vinculados quedarán vinculadas al mismo archivo que el objeto original. Asimismo, los objetos OLE pueden situarse dentro de contenedores de PowerClip.

Hay una nota seleccionada.

Una línea de nota es una línea que apunta a objetos de un dibujo y los etiqueta. Las líneas de nota se dibujan mediante la herramienta Nota que encontrará en la Caja de herramientas. Cuando dibuje una nota, aparecerá un cursor de texto al final de la línea. Este cursor permite introducir texto de descripción del objeto en el otro extremo de la línea de nota.

Las notas constituyen una función dinámica: el texto se encuentra vinculado a la línea, que a su vez, está vinculada a un punto de encaje del objeto de control. Si desplaza el punto de encaje, la nota se moverá con él.

El texto de una nota se formatea exactamente igual que el Texto artístico. Podrá asimismo, modificar el formato de la línea de nota, por ejemplo, cambiando su grosor con la herramienta Contorno. CorelDRAW le permitirá crear líneas de nota de uno y de dos segmentos. Es posible definir la punta de flecha que aparece al final de la nota. Puede utilizar la punta de flecha predeterminada, elegir una de la amplia lista de puntas de flechas disponible o elegir una línea sin punta de flecha.

Al objeto seleccionado no se le han aplicado efectos especiales.

Hay una mezcla seleccionada.

Una mezcla es un efecto especial creado al fundir un objeto con otro a lo largo de una progresión de formas y colores intermedios. Las formas intermedias se vinculan de forma dinámica. Esto significa que puede editar cualquiera de los dos objetos de la mezcla y ésta cambiará automáticamente para incorporar las modificaciones.

Las mezclas se realizan de tres formas básicas. En el primer tipo, CorelDRAW crea, de forma predeterminada, una mezcla en la que los objetos intermedios siguen un trayecto directo y en línea recta entre los dos objetos originales. Si se les había aplicado relleno a los objetos, dichos objetos intermedios mostrarán una progresión en línea recta a través del espectro entre los dos colores.

El segundo tipo, consiste en una mezcla a lo largo de un trayecto. Es posible mezclar objetos a lo largo de cualquier trayecto creado con CorelDRAW, incluidos formas, líneas y texto. La mezcla puede progresar por todo el trayecto o sólo por una parte del mismo, dependiendo del efecto que desee crear. Asimismo, podrá establecer la mezcla para que los objetos intermedios roten con el fin de adaptarse a la forma del trayecto.

El tercer tipo, consiste en una mezcla compuesta; es decir una mezcla formada por dos o más mezclas conectadas. Cada mezcla componente de una mezcla compuesta comparte un objeto inicial o final con otra de las componentes por lo menos. El resultado es una cadena de mezclas.

Es posible utilizar la herramienta Mezcla interactiva para mezclar objetos a lo largo de un trayecto. Para obtener una mezcla precisa, los controles de la persiana Mezcla, a la que se accede haciendo clic en Efectos, Mezcla), le permitirán determinar la cantidad de formas intermedias creadas, el espacio existente entre las formas, la gama de colores mezclados, etc. También podrá encajar los objetos mezclados en un trayecto.

Hay una extrusión seleccionada.

La extrusión es una función que le permitirá dar a los objetos una apariencia tridimensional al crear una sensación de profundidad. Es posible extruir cualquier objeto creado con CorelDRAW, incluidos líneas, formas y texto.

Es posible acceder a las funciones de extrusión utilizando la herramienta Extrusión interactiva de la Caja de herramientas o la persiana Extrusión a la que se accede haciendo clic en Efectos, Extrusión. La persiana Extrusión ofrece varios controles organizados en cinco páginas. Haga clic en una pestaña para ver la página deseada y modificar los valores. Los controles le permitirán cambiar la dirección de la extrusión, situar el punto de fuga, cambiar la profundidad y la ubicación de la extrusión, aplicar un color a la extrusión, aplicar hasta tres fuentes de luz al grupo extruido, ajustar su ubicación en el espacio tridimensional, etc. Si desea obtener resultados rápidos, la persiana incluye una colección de atributos de extrusión preestablecidos que podrá utilizar.

Hay una silueta seleccionada.

Una silueta es un efecto especial creado mediante la adición de formas concéntricas separadas por un espacio regular dentro o fuera de los bordes de un objeto. Estas líneas utilizan la misma forma que el objeto original, pero son mayores o menores dependiendo del lugar en el que se creen. Los espacios entre las líneas de silueta se rellenan con colores que siguen una progresión desde el objeto original hasta la última forma creada. Si existe alguna diferencia de color entre las líneas de silueta y el contorno del objeto original, se produce una segunda progresión. Para obtener el aspecto final deseado, podrá modificar ambas progresiones de color.

Podrá aplicar siluetas a cualquier objeto que cree con CorelDRAW, incluidas formas, líneas y curvas. Aplique siluetas a Texto artístico para que los caracteres parezcan más finos o más oscuros. O bien, aplique varias etapas de descentrado al Texto artístico para crear efectos que llamen la atención.

Los controles de la persiana Silueta, a la que se accede haciendo clic en Efectos, Silueta, le permitirán establecer el descentrado para las nuevas formas, seleccionar el color o gama de colores que se les debe aplicar, así como establecer de manera precisa el número de formas que desea crear.

Hay una envoltura seleccionada.

Las envolturas proporcionan un medio potente y simple de modificar la forma de los objetos creados con CorelDRAW. La función Envoltura le permitirá cambiar la forma de los objetos desplazando los nodos y los puntos de control mediante el ratón. En primer lugar, se añade una envoltura al objeto cuya forma desee modificar. Esta envoltura aparecerá sobre dicho objeto y estará representada por una línea azul discontinua con una serie de cuadrados a lo largo de su trayecto. Estos cuadrados representan los nodos de la envoltura. Al arrastrarlos en cualquier dirección, se modificará la forma de ésta. Una vez que la envoltura tiene la forma deseada, podrá aplicársela al objeto. CorelDRAW modificará la forma del objeto basándose en el orden y posición de los nodos de la envoltura.

Es posible acceder a la herramienta Envoltura utilizando la herramienta Envoltura interactiva de la Caja de herramientas, o la persiana Envoltura a la que se accede haciendo clic en Efectos, Envoltura. La persiana Envoltura contiene todas las herramientas necesarias para crear y aplicar envolturas de cualquier forma. Los controles más importantes son los botones que activan los cuatro modos de edición que podrá utilizar para modificar la forma de las envolturas y los objetos que éstas contengan. Tres de estos modos: Línea recta, Arco sencillo y Arco doble, le permitirán arrastrar un nodo o punto de control horizontal o verticalmente para cambiar la forma de uno de los lados del objeto. El cuarto modo, Libre, le permitirá arrastrar un nodo en cualquier dirección para realizar cambios más profundos, como insertar texto dentro de una forma irregular. Además, el modo Libre muestra los puntos de control de cada nodo, lo que le permitirá llevar a cabo ajustes precisos para lograr la forma de envoltura exacta que desea.

Podrá aplicar envolturas a todos los objetos, menos a los mapas de bits. La aplicación de envolturas a Texto de párrafo le permitirá cambiar la forma del marco para que el texto fluya por dentro o alrededor de los objetos. El texto cuya forma se modifique mediante una envoltura seguirá siendo considerado como texto. Esto significa que podrá editarlo y modificar sus atributos.

Una vez que haya aplicado una envoltura a una curva, no podrá seleccionar sus nodos sin eliminar la envoltura o sin convertir el objeto a curvas de nuevo.

Hay una perspectiva seleccionada.

Las perspectivas le permitirán añadir otra dimensión a sus dibujos creando la sensación de distancia y profundidad. Aunque los objetos de un dibujo aparecen en una página de dos dimensiones, con el comando Añadir perspectiva, del menú Efectos, podrá simular perspectivas de un punto o dos puntos. Al crear una perspectiva de un punto hará que un objeto parezca perderse de vista en una dirección determinada. Sin embargo, si crea perspectivas con dos puntos, parecerá como si el objeto se desvaneciera en dos direcciones. El comando Añadir perspectiva le permitirá aplicar estos efectos a cualquier objeto (o grupo de objetos) creado con CorelDRAW, incluidos gráficos y texto. Sin embargo, no podrá aplicar este efecto a Texto de párrafo o a objetos importados.

Para crear la sensación de perspectiva, basta con arrastrar el ratón. El comando Añadir perspectiva añade una cuadrícula no imprimible en la parte superior del objeto seleccionado. Los nodos desplazables ocupan cada una de las cuatro esquinas de la cuadrícula. Para crear el efecto de perspectiva, se arrastran dichos nodos.

Mientras arrastra un nodo, observará la presencia de una o dos X si está trabajando con perspectiva que dos puntos que se desplaza a medida que el tirador se mueve. Este símbolo indica el punto de fuga: el punto por el que desaparecerá un lado de la cuadrícula (y, por lo tanto, el objeto situado debajo). Si arrastra el nodo de forma que se encuentre con otro nodo o con el marcador del punto de fuga, la cuadrícula volverá a su forma original. Asimismo, es posible realizar ajustes en la perspectiva arrastrando el punto de fuga.

El comando Borrar perspectiva, del menú Efectos, le permitirá eliminar las modificaciones realizadas en la perspectiva de un objeto sin tener que borrarlo y comenzar de nuevo.

Hay una clonación seleccionada.

Una clonación es un duplicado de un objeto o área de una imagen. La mayoría de los cambios realizados en el objeto original (el maestro) serán aplicados automáticamente a sus clonaciones. Para clonar un objeto, utilice el comando Clonar del menú Edición.

Asimismo, podrá clonar un efecto especial aplicado a un objeto para aplicarlo a otros objetos. Estos objetos adoptarán toda la configuración relacionada con el efecto clonado y reflejarán automáticamente cualquier cambio realizado en dicha configuración.

Hay una lente seleccionada.

Las lentes le permitirán imitar el efecto producido por ciertos tipos de objetivos de cámara fotográfica. Como en el caso de las lentes reales, las de CorelDRAW cambian el aspecto de los objetos vistos a través de ellas. El tipo de cambio producido depende del tipo de lente que cree. Los efectos de lente pueden aplicarse a cualquier forma cerrada creada con las herramientas de dibujo de CorelDRAW.

La persiana Lente proporciona todos los controles necesarios para crear interesantes efectos de lente. Cuando aplique lentes a un objeto, estará cambiando su aspecto y, lo que es más importante, el modo en que se perciben los objetos situados tras ellas. Existen doce tipos de lente de entre los que podrá elegir y que producen resultados diferentes. Estos resultados van desde la alteración del color (producida por las lentes Mapa de calor, Invertir y Aclarar, por ejemplo) hasta la distorsión (producida por las lentes Aumentar y Ojo de pez). En cada caso, la lente cambia la forma en que percibimos los objetos situados tras ella, no las propiedades y los atributos reales de éstos.

Sin embargo, no podrá aplicar lentes a líneas y curvas abiertas, Texto de párrafo ni a objetos importados de otras aplicaciones, como por ejemplo, mapas de bits. Si aplica una lente a un grupo, ésta se aplica por separado a cada uno de los objetos componentes del grupo.

Hay un PowerClip seleccionado.

Los PowerClips le permitirán ubicar un objeto dentro de otro. Uno de los objetos se convierte en el contenido del PowerClip, mientras que el otro será el contenedor. Es posible crear un contenedor a partir de cualquier objeto de trayecto cerrado creado con CorelDRAW, incluidas formas, líneas, curvas y Texto artístico. El objeto contenido, por otro lado, podrá ser cualquier objeto creado con CorelDRAW o importado de otro programa.

El objeto contenedor puede compararse con una ventana. Al igual que el marco de una ventana, representa los límites de lo que se puede ver tras ella; es decir, un objeto contenedor le permitirá ver sólo la parte del objeto contenido (o grupo de objetos) que quepa dentro de sus límites. Si el tamaño del objeto contenido supera al de su contenedor, CorelDRAW lo recortará automáticamente. Sólo verá la parte del contenido que encaje dentro del contenedor.

Es posible crear efectos PowerClip más complejos situando el contenedor de un PowerClip dentro de otro contenedor para producir un objeto PowerClip anidado. Los PowerClips anidados pueden tener hasta cinco niveles editables.

Cualquier objeto con un trayecto cerrado puede rellenarse con un color sólido o con uno de los tipos de rellenos especiales. Si deja un objeto sin relleno o elimina el que éste tenga, los objetos situados detrás serán visibles a través de él, como si el objeto fuera transparente.

El objeto seleccionado no tiene relleno. Los objetos situados detrás serán visibles a través de él, como si el objeto fuera transparente. Para eliminar rellenos, haga clic en el botón Sin relleno de la Paleta de colores.

Hay un relleno uniforme seleccionado.

Los rellenos uniformes tienen el color distribuido por igual o están formados por un color sólido y pueden aplicarse a cualquier objeto de trayecto cerrado. Cuando aplique uno de estos rellenos, estará aplicando un color uniforme o sólido a un objeto. Además, podrá elegir entre distintos modelos de color, paletas de colores y mezcladores de color para rellenar los objetos con colores sólidos. (La visualización predeterminada incluye el modelo de color CMYK y la paleta personalizada.)

Para rellenar rápidamente un objeto con un color sólido, haga clic en la paleta de colores con el botón izquierdo del ratón. Si desea un mayor control sobre el color, utilice el cuadro de diálogo Relleno uniforme o la persiana Color (se accede a ambos a través del menú lateral Relleno).

Hay un relleno degradado seleccionado.

Los rellenos degradados, también denominados rellenos graduales, se componen de una progresión de colores que sigue un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado.

Existen dos tipos de rellenos degradados: a dos colores y personalizados. Los rellenos degradados a dos colores muestran una mezcla directa de un color al otro. Sin embargo, los rellenos personalizados, le permitirán crear una cascada de distintos colores. Asimismo, podrá crear rellenos degradados personalizados cambiando la dirección del relleno, añadiendo colores intermedios o cambiando el ángulo de relleno.

Existe una gran variedad de rellenos degradados pregenerados que podrá utilizar para crear tubos de neón, cilindros de metal y un amplio abanico de efectos similares.

CorelDRAW 8 incluye también la herramienta Relleno interactivo, que le permitirá crear rellenos degradados utilizando el ratón en combinación con las nuevas barras de propiedades.

Hay un relleno de textura seleccionado.

Los rellenos de textura consisten en imágenes generadas basándose en fractales, rellenos a dos colores aleatorios, que podrá utilizar para dar a sus objetos un aspecto natural. Existen más de trescientas texturas pregeneradas cuyos parámetros podrá cambiar para crear millones de variaciones. Asimismo, podrá experimentar con la configuración que encontrará en el cuadro de diálogo Relleno de textura, al que se accede eligiendo la herramienta Relleno de textura del menú lateral Relleno, para crear millones de variaciones.

Los rellenos de textura aumentan considerablemente el tamaño de los archivos, así como el tiempo de impresión. Por lo tanto, evite emplear estos rellenos con muchos objetos o con objetos de gran tamaño.

Hay un relleno de textura PostScript seleccionado.

Las texturas PostScript son un tipo especial de rellenos de patrón diseñados utilizando el lenguaje PostScript. Algunas texturas son extremadamente complicadas y requieren varios minutos o más para imprimirse o actualizarse en pantalla. Por lo tanto, CorelDRAW representa estos rellenos en pantalla con las letras "PS" en lugar de visualizar la textura real.

Cuando imprima separaciones de color, las texturas PostScript se imprimirán en negro y opacas, por lo tanto, los objetos situados detrás de ellas no se verán incluso aunque haya convertido la textura en transparente. Sin embargo, si imprime directamente en una impresora color, el objeto situado en el fondo se verá a través de la textura transparente.

El cuadro de diálogo Textura PostScript contiene un cuadro en el que puede previsualizar la textura. Esto significa que no es necesario imprimir el dibujo para ver el resultado de la selección de texturas PostScript. Simplemente selecciónela, ajuste la configuración y, si la opción de previsualización se encuentra habilitada, los efectos aparecerán en la ventana Previsualización. La barra de estado también muestra el nombre de la textura utilizada.

Las texturas PostScript creadas con CorelDRAW pueden exportarse en formato EPS (PostScript encapsulado) para utilizarlas con otros programas. El objeto seleccionado contiene un relleno de textura PostScript, que es un tipo de relleno de patrón especial diseñado con el lenguaje PostScript. Mediante el uso de parámetros ajustables del cuadro de diálogo Relleno de textura PostScript, al que se accede eligiendo la herramienta Relleno PostScript en el menú lateral Relleno, es posible modificar el aspecto del patrón cambiando la frecuencia, el grosor de línea y los valores de gris del primer plano y del fondo.

Hay un relleno de patrón de mapa de bits de dos colores seleccionado.

Un mapa de bits de dos colores es una imagen muy simple compuesta sólo por píxeles "activados" y "desactivados". No hay otros colores en el mapa de bits excepto los dos que defina. Los patrones pregenerados están diseñados de forma que puedan combinarse para rellenar objetos como mosaicos sin uniones. Podrá importar mapas de bits para utilizarlos como patrones de dos colores siempre y cuando estén compuestos sólo de dos colores. Si desea importar un patrón con varios colores, utilice el cuadro de diálogo Patrón.

Las transformaciones aplicadas a objetos con rellenos de patrón de mapa de bits de dos colores no afectan al patrón. Por ejemplo, si rota el objeto, la orientación del patrón seguirá siendo la misma. Sin embargo, podrá determinar que los diseños mantengan su aspecto cuando escale o estire el objeto.

Hay un relleno de patrón de mapa de bits seleccionado.

Un mapa de bits es una imagen de color regular como la que puede obtener con una fotografía electrónica. Su complejidad puede variar considerablemente y resulta más conveniente utilizar mapas de bits más simples para los patrones de relleno, ya que los complicados necesitan mucha memoria y mucho tiempo para dibujarse en pantalla o imprimirse. Los patrones pregenerados están diseñados de forma que puedan combinarse para rellenar objetos como mosaicos sin uniones.

Podrá importar mapas de bits para utilizarlos como rellenos. Si desea importar mapas de bits simples de dos colores o en blanco y negro, utilice el cuadro de diálogo Patrón de mapa de bits de dos colores.

Las transformaciones aplicadas a objetos con rellenos de patrón de mapa de bits no afectan al patrón. Por ejemplo, si rota el objeto, la orientación del patrón seguirá siendo la misma. Sin embargo, podrá determinar que los diseños mantengan su aspecto cuando escale o estire el objeto.

Hay un mapa de bits seleccionado.

Los mapas de bits son gráficos compuestos por píxeles, puntos en la pantalla de un PC que se combinan formando una imagen. A diferencia de los gráficos vectoriales, en los que las formas se representan como una serie de líneas y curvas que pueden redimensionarse fácilmente sin perder calidad, los mapas de bits tienen una resolución fija. En otras palabras, el aspecto óptimo de un mapa de bits se logra cuando se visualiza o imprime con su resolución original. Un aumento del mapa de bits causa la sensación de que se agranda cada píxel debido a que se añaden píxeles adicionales, lo que hace que el gráfico adquiera un aspecto dentado y distorsionado. Una reducción del tamaño del mapa de bits también produce distorsión, ya que se eliminan píxeles para ajustarlo al nuevo tamaño.

Puesto que los mapas de bits se crean como un conjunto organizado de píxeles, sus partes no pueden manipularse (p. ej. moverse) de forma independiente. Su forma y color parecerán continuos cuando al mirarlos a cierta distancia.

Aunque CorelDRAW es un programa basado en vectores, le permitirá importar mapas de bits e incorporarlos a sus ilustraciones. Asimismo, podrá exportar dibujos creados en CorelDRAW como mapas de bits, para utilizarlos con otros programas.

Hay un relleno de patrón en color seleccionado.

Un patrón en color es una imagen compuesta por líneas y rellenos, en lugar de sólo por puntos como ocurre en los mapas de bits. Estas imágenes son más depuradas y complejas que las imágenes de mapa de bits, y suelen ser más fáciles de manipular.

Podrá importar cualquier archivo CorelDRAW para utilizarlo como patrón en color.

Las transformaciones aplicadas a objetos con rellenos de patrón en color no afectan al patrón. Por ejemplo, si rota el objeto, la orientación del patrón seguirá siendo la misma. Sin embargo, podrá determinar que los diseños mantengan su aspecto cuando escale o estire el objeto.

Todos los objetos que cree tienen contornos que podrá manipular de diversas maneras. Considere cada objeto como si se hubiera dibujado con un lápiz que cambia de grosor, forma y color. Además, podrá aplicar estos formatos a un objeto determinado o a todos los objetos que añada al diagrama.

Además de la forma y color de la plumilla, también podrá cambiar la forma final del contorno. Las líneas o los objetos con trayectos abiertos pueden tener extremos redondeados, cuadrados, recortados o rematados en punta de flecha u otras formas de final de línea. Los objetos con trayectos cerrados (cuadrados, polígonos, etc.) que habitualmente no tienen extremos finales, pero aún así podrá elegir que las esquinas sean rectas, redondeadas o truncadas.

El objeto seleccionado no tiene contorno. Para eliminar contornos, haga clic en el botón Sin contorno de la paleta de colores.

Una distorsión permite modificar el aspecto de los objetos

Puede utilizar la herramienta Distorsión interactiva para crear una amplia gama de interesantes efectos. Es posible modificar el aspecto de un objeto aplicando un solo efecto de distorsión, o puede aplicar varias distorsiones para conseguir un aspecto más interesante. Existen tres tipos de distorsión a partir de los cuales es posible elegir: Empujar y tirar, Cremallera y Torbellino.

Es posible definir el centro del efecto de distorsión arrastrando con el ratón el tirador con forma de rombo. El tirador de campo de posición forma parte de los controles vectoriales que permiten modificar el aspecto de una distorsión en la ventana de dibujo. En caso de que una distorsión concreta no le satisfaga, es posible seleccionar el objeto distorsionado con la herramienta Distorsión interactiva y editar las propiedades de la distorsión.

Podrá aplicar cada tipo de efecto de distorsión a cualquier objeto que cree, incluidas formas, líneas, curvas y Texto artístico.

Hay una línea guía seleccionada.

Es posible seleccionar, rotar, desplazar, duplicar y eliminar líneas guía del mismo modo que cualquier otro objeto. Observe que cuando selecciona una línea guía, ésta cambia de color. Las líneas guía no seleccionadas son azules y las seleccionadas son rojas.

Hay un Applet Java seleccionado.

Los Applets Java incorporados se sitúan en capas independientes ubicadas sobre todas las demás capas de gráficos de CorelDRAW. Esta capa se denomina capa de Internet. La capa de Internet se genera automáticamente al crear un objeto de Internet o al importar un objeto que debe estar situado en la capa. Para trabajar correctamente en un navegador Web, no es posible intersectar ni solapar ningún objeto de la capa de Internet con otro objeto de la capa. Los objetos gráficos a los que se ha asignado URLs están ubicados en las capas de gráficos y utilizan mapas de bits de imagen para almacenar sus propiedades de Internet.

Hay un objeto incorporado seleccionado.

Los objetos incorporados se sitúan en capas independientes ubicadas sobre todas las demás capas de gráficos de CorelDRAW. Esta capa se denomina capa de Internet. La capa de Internet se genera automáticamente al crear un objeto de Internet o al importar un objeto que debe estar situado en la capa. Para trabajar correctamente en un navegador Web, no es posible intersectar ni solapar ningún objeto de la capa de Internet con otro objeto de la capa. Los objetos gráficos a los que se ha asignado URLs están ubicados en las capas de gráficos y utilizan mapas de bits de imagen para almacenar sus propiedades de Internet.

Desplaza el objeto a una nueva ubicación.

Copia el objeto en una nueva ubicación y conserva el original.

Copia los atributos de relleno de un objeto a otro.

Copia los atributos de contorno de un objeto a otro.

Copia los atributos de relleno y contorno de un objeto a otro.

Copia los atributos de relleno y contorno de un objeto a un grupo.

Sitúa el objeto seleccionado (el objeto contenido) dentro de otro objeto (el objeto contenedor). El contenido y el contenedor se convierten en una unidad denominada PowerClip.

Cierra el menú desplegable sin realizar ninguna acción.

Habilítela para transformar el relleno de la clonación en el relleno maestro.

Habilítela para transformar el contorno de la clonación en el contorno maestro.

Habilítela para transformar la forma del trayecto de la clonación en la forma del trayecto maestro.

Habilítela para convertir la transformación de la clonación en las transformaciones maestras.

Habilítela para transformar la máscara de color de mapa de bits de la clonación en la máscara de color de mapa de bits maestra.

Bloquea el objeto u objetos seleccionados, de forma que no puedan modificarse.

Desbloquea el objeto u objetos seleccionados permitiendo así su modificación.

Desbloquea todos los objetos del dibujo.

Alinea horizontalmente los bordes inferiores de los objetos seleccionados.

Alinea los centros horizontales de los objetos seleccionados.

Alinea los bordes superiores de los objetos seleccionados.

Alinea los bordes izquierdos de los objetos seleccionados.

Alinea verticalmente los puntos centrales de los objetos seleccionados.

Alinea los bordes derechos de los objetos seleccionados.

Alinea los objetos seleccionados con el centro de la Página de dibujo basándose en la configuración que establezca. Por ejemplo, si habilita la casilla de verificación Izquierda, los bordes izquierdos de los objetos se alinearán con el centro de la página.

Alinea los objetos seleccionados con el borde de la Página de dibujo basándose en la configuración que establezca. Por ejemplo, si habilita la casilla de verificación Izquierda, los bordes izquierdos de los objetos se alinearán con el borde izquierdo de la página.

Desplaza los objetos seleccionados de forma que puedan alinearse con la cuadrícula basándose en la configuración elegida. Por ejemplo, si habilita la casilla de verificación Izquierda, los objetos se desplazarán de forma que sus bordes izquierdos se alineen con el punto más próximo de la cuadrícula.

Cuando está habilitada, distribuye los objetos seleccionados verticalmente espaciando sus bordes superiores de forma uniforme.

Distribuye los objetos seleccionados horizontalmente espaciando sus puntos centrales de forma uniforme.

Distribuye los objetos seleccionados verticalmente espaciando sus puntos centrales de forma uniforme.

Distribuye los objetos seleccionados verticalmente separándolos con un espaciado uniforme.

Distribuye los objetos seleccionados verticalmente espaciando sus bordes inferiores de forma uniforme.

Distribuye los objetos seleccionados horizontalmente espaciando sus bordes izquierdos de forma uniforme.

Distribuye los objetos seleccionados horizontalmente espaciando sus bordes derechos de forma uniforme.

Distribuye los objetos seleccionados para que ocupen toda la extensión del cuadro que los rodea.

Distribuye los objetos seleccionados para que ocupen toda la Página de dibujo.

Suelda los objetos seleccionados basándose en el método que haya utilizado para seleccionarlos. Si ha utilizado un recuadro de selección, el objeto soldado adoptará las propiedades de relleno y contorno del objeto seleccionado que se encuentre más abajo. Si ha realizado una selección múltiple, el objeto soldado tomará las propiedades de relleno y contorno del último objeto que haya seleccionado.

Crea un objeto recortado dependiendo de cómo haya seleccionado los objetos. Si ha utilizado un recuadro de selección, el objeto seleccionado que se encuentre más abajo será recortado por el resto de los objetos. Si ha realizado una selección múltiple, el último objeto que haya seleccionado será recortado por el resto de los objetos.

Crea un objeto nuevo a partir del área en que se solapan los objetos seleccionados. Si ha utilizado un recuadro de selección, el nuevo objeto adoptará las propiedades de relleno y contorno del objeto seleccionado que se encuentre más abajo. Si ha realizado una selección múltiple, el nuevo objeto tomará las propiedades de relleno y contorno del último objeto que haya seleccionado.

Combina los objetos seleccionados para crear un único objeto curvo. Las zonas de solapamiento de los objetos serán eliminadas para crear "huecos transparentes".

Divide el objeto combinado seleccionado en sus componentes originales.

Vincula los objetos seleccionados para crear una unidad. Para romper esta unidad, utilice el comando Desagrupar.

Divide el grupo seleccionado en sus componentes originales.

Divide el grupo seleccionado en sus componentes originales. Utilice este comando si el grupo seleccionado está compuesto por grupos anidados y desea que todos los objetos queden como elementos individuales.

Añade una capa nueva al dibujo.

Ventana acoplable Administrador de objetos, que muestra la lista de capas y capas maestras del dibujo. La estructura del Administrador de objetos enumera los objetos del dibujo por orden. La capa activa del dibujo aparece en color rojo. Utilice el botón derecho del ratón para acceder a menús que permitan organizar los objetos.

Muestra la lista de objetos de Internet en la Capa de Internet del documento. Junto al nombre de la capa de Internet, encontrará una serie de iconos. Estos iconos controlan las propiedades básicas de la capa. El icono del ojo controla si la capa se visualiza o no, el icono de la impresora determina si la capa aparecerá al imprimir el documento y el icono de lápiz controla si se puede editar o no el contenido de la capa. Los iconos de cada objeto indican el tipo de Internet que aparece en la capa de Internet. Haga doble clic en la muestra de colores para editar el color.

Visualiza los nombres y los atributos básicos de las capas maestras del dibujo actual. Al hacer clic en una capa, ésta se convierte en la capa activa. Cualquier nuevo objeto que añada al dibujo se asignará a la capa activa.

Junto al nombre de cada capa, encontrará una serie de iconos. Estos iconos controlan las propiedades básicas de la capa. El icono del ojo controla si la capa se visualiza o no, el icono de la impresora determina si la capa aparecerá al imprimir el documento y el icono de lápiz controla si se puede editar o no el contenido de la capa.

Las muestras de colores indican qué color se utiliza para cada capa si tiene habilitada la opción Suplantar visualización completa de color. Haga doble clic en la muestra de colores para editar el color.

Capa activa del documento donde se sitúan los objetos. Al hacer clic la una capa, ésta se convierte en la capa activa. Cualquier nuevo objeto que añada al dibujo se asignará a la capa activa.

Junto al nombre de cada capa, encontrará una serie de iconos. Estos iconos controlan las propiedades básicas de la capa. El icono del ojo controla si la capa se visualiza o no, el icono de la impresora determina si la capa aparecerá al imprimir el documento y el icono de lápiz controla si se puede editar o no el contenido de la capa.

Las muestras de colores indican qué color se utiliza para cada capa si tiene habilitada la opción Suplantar visualización completa de color. Haga doble clic en la muestra de colores para editar el color.

Muestra u oculta la información detallada del objeto.

Muestra el nombre de capa actual.

Haga clic en este botón para visualizar un menú que contiene comandos para editar las propiedades y el contenido de la capa.

Visualiza el nombre de la capa activa.

Permite o impide la edición de todas las capas. Cuando está habilitada, permite agrupar, combinar y realizar otras operaciones en distintas capas.

Visualiza el nombre de la capa seleccionada. Si desea cambiar el nombre de la capa, escriba el nombre nuevo en este cuadro.

Visualiza u oculta la capa seleccionada. Cuando esta casilla de verificación se encuentra habilitada, la capa resulta visible.

Habilita o deshabilita la impresión de la capa seleccionada. Cuando esta casilla de verificación se encuentra habilitada, la capa aparecerá en las copias impresas del documento activo.

Permite o impide la edición de la capa seleccionada. Cuando esta casilla de verificación se encuentra habilitada, la capa y su contenido pueden editarse.

Habilita o deshabilita la propiedad de capa maestra para la capa seleccionada. Cuando esta casilla de verificación se encuentra habilitada, la capa es una capa maestra, lo que implica que su contenido aparecerá en todas las páginas del documento.

Proporciona controles que le permitirán habilitar la opción Suplantar visualización completa de color y elegir un color de capa para utilizarlo cuando la opción se encuentre habilitada.

Permite seleccionar el color que va a visualizarse cuando está habilitada Suplantar visualización completa de color.

Le permitirá cambiar el color utilizado para visualizar una capa cuando ésta tenga habilitada la opción Suplantar visualización completa de color.

Cuando esta casilla de verificación se encuentre habilitada, CorelDRAW visualizará los objetos de la capa seleccionada como contornos del color que aparezca en el Selector de color de capa. Cuando esta casilla de verificación se encuentre deshabilitada, CorelDRAW visualizará los objetos a todo color. Esta opción no afecta a las copias impresas del documento.

Cuando esta casilla de verificación se encuentre habilitada, los cambios realizados en la configuración de la capa seleccionada se aplicarán sólo a la página visualizada en la ventana de dibujo.

Si está editando la capa Líneas guías, este botón abrirá el cuadro de diálogo Configuración de líneas guía, que contiene controles para crear, editar y suprimir líneas guía. Si se encuentra editando la capa Cuadrícula, este botón abrirá el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula y regla, que contiene controles para configurar la cuadrícula, las reglas y la escala de dibujo.

Visualiza el Administrador de datos del objeto, en el que podrás visualizar y editar un resumen de los datos vinculados al objeto u objetos seleccionados.

Utilice este cuadro de texto para introducir o editar datos en un campo. Para introducir o editar el contenido de un campo, selecciónelo en la lista Campo, escriba o edite los datos y, a continuación, presione Intro. La longitud de la entrada está limitada por la anchura de la pantalla; el texto se desplazará horizontalmente mientras lo escribe.

Los datos introducidos aparecerán con el formato adecuado en la columna Valor. Por ejemplo, los número introducidos en el campo Coste aparecerán con el símbolo del dólar. Para cambiar el formato de un campo y crear otros nuevos, utilice el comando Editor de campos que encontrará en el menú Datos del objeto.

Encabezamientos de columna que identifican a los datos que se encuentran debajo. Para redimensionar las columnas, arrastre la barra negra que encontrará entre ellas.

Visualiza los datos correspondientes al objeto seleccionado. Para editar el contenido de un campo, elíjalo de la lista y utilice el cuadro de texto situado sobre él para cambiar el valor. También podrá hacer doble clic en un campo para abrir el cuadro de diálogo Editor de campos de datos del objeto.

Nombre, Coste y Comentarios son campos predeterminados disponibles para todos los objetos. Asimismo, podrá eliminar o cambiar el nombre de estos campos o añadir nuevos campos utilizando los comandos del menú Datos del objeto.

Haga clic en este botón para visualizar el menú Datos del objeto. Este menú proporciona comandos para manipular los datos asociados con el objeto seleccionado.

El Administrador de datos del objeto le permitirá crear una base de datos con información sobre los objetos del dibujo. Podrá introducir muchos tipos de datos distintos sobre objetos individuales o grupos de objetos: texto, números, hora, fecha, etc.

Muestra el nombre del campo actualmente seleccionado en el cuadro de lista siguiente. Para cambiar el nombre de un campo, selecciónelo de la lista y, a continuación, escriba un nombre nuevo en este cuadro.

Muestra los nombres de los campos del objeto actual. Seleccione una campo haciendo clic en el nombre de éste y, a continuación, utilice los demás controles de este cuadro de diálogo para manipularlo según sea necesario.

Arrastre los nombres de campo de la lista hacia arriba o hacia abajo para reorganizar el orden de éstos. El nuevo orden se reflejará en la persiana Datos del objeto y en el Administrador de datos del objeto.

Haga clic en este botón para añadir campos nuevos al cuadro de lista. CorelDRAW proporciona un nombre predeterminado a cada campo, como por ejemplo Campo0, Campo1, Campo2, etc. Es posible cambiar el nombre de un campo seleccionándolo y editando su nombre en el cuadro de texto situado en la parte superior de este cuadro de diálogo.

Añade campos resaltados al objeto seleccionado. Para seleccionar varios campos, mantenga presionada MAYÚS. y haga clic en los nombres de campo. Para deseleccionar un campo, haga clic en su nombre mientras mantiene presionada la tecla Ctrl.

Elimina campos resaltados del objeto actual. Si el campo está asignado a más de un objeto en el dibujo actual, CorelDRAW solicitará confirmación para eliminar el campo de todos los demás objetos.

Para eliminar varios campos mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic en los nombres de campo que desee; a continuación, haga clic en Eliminar campo. Para deseleccionar un campo, haga clic en su nombre mientras mantiene presionada la tecla Ctrl.

Habilite esta casilla de verificación si desea añadir los campos resaltados a todos los objetos (incluidos los añadidos posteriormente) del dibujo actual.

Para asignar esta opción a varios campos simultáneamente, mantenga presionada CTRL y haga clic en los nombres de campo. Para deseleccionar un campo, haga clic en su nombre mientras mantiene presionada la tecla Ctrl.

Habilite esta casilla si desea añadir los campos resaltados a la lista de campos predeterminados para nuevos dibujos.

Para asignar esta opción a varios campos a la vez, mantenga presionada la tecla Ctrl, haga clic en los nombres de campo y, a continuación, haga clic en Añadir campo(s) seleccionado(s) .

Suma los valores de un campo seleccionado. Los totales de cada grupo de objetos seleccionado aparecerán en el Administrador de datos del objeto. Para resumir varios campos, mantenga presionada la tecla Ctrl, haga clic en los nombres de campo y, a continuación, haga clic en Añadir campo(s) seleccionado(s).
Esta opción no está disponible para campos con formato General.

Visualiza un cuadro de diálogo que podrá utilizar para cambiar el formato de los datos que aparecen en los campos resaltados.

Asigna un formato General a los campos seleccionados. Los formatos General muestran el texto del mismo modo que se introduce. Los números se visualizan sin ceros anteriores o posteriores y sin separadores de mil.

Asigna un formato Fecha/hora a los campos seleccionados. Podrá elegir uno de los formatos preestablecidos de CorelDRAW del cuadro de lista de la derecha o escribir el suyo propio en el cuadro Crear.

Asigna un formato Lineal/Angular a los campos seleccionados. Podrá elegir uno de los formatos preestablecidos de CorelDRAW del cuadro de lista de la derecha o escribir el suyo propio en el cuadro Crear.

Asigna un formato Numérico a los campos seleccionados. Podrá elegir una de las fórmulas preestablecidas de CorelDRAW del cuadro de lista de la derecha o escribir la suya propia en el cuadro Crear.

Proporciona un espacio para que edite el formato preestablecido seleccionado o para que escriba un formato nuevo.

Enumera los formatos disponibles para el tipo de formato seleccionado.

Visualiza una muestra basándose en el formato actual.

Elimina el formato seleccionado.

Habilite esta casilla de verificación para imprimir las líneas de cuadrícula mostradas en el Administrador de datos del objeto.

Habilite esta casilla de verificación para imprimir los encabezados de columna mostrados en el Administrador de datos del objeto.

Habilite esta casilla de verificación para imprimir los encabezados de fila mostrados en el Administrador de datos del objeto.

Escriba el tamaño de margen izquierdo deseado en el cuadro Anchura y elija las unidades de medida que quiere usar en el cuadro Unidades.

Escriba el tamaño de margen superior deseado en el cuadro Superior y elija las unidades de medida que quiere usar en el cuadro Unidades.

Muestra el árbol de directorios. Es posible hacer clic en el árbol de directorios para acceder al contenido de unidades o carpetas.

Permite desplazarse un nivel hacia arriba por el árbol de directorios.

Haga clic en este botón con el fin de visualizar un menú que contiene comandos para ajustar los iconos de edición.

Permite añadir una carpeta a la página Carpeta de recortes en que esté trabajando. Es posible asignar nombre a una carpeta nueva utilizando el menú contextual con el botón derecho del ratón.

Permite dividir la ventana de la Carpeta de recortes en dos secciones para aumentar las capacidades de visualización y de gestión de archivos. Es posible redimensionar las secciones arrastrando el marco divisor con el ratón.

Permite buscar con rapidez archivos específicos en unidades y carpetas. Puede utilizar el comando Buscar en cualquier página de la Carpeta de recortes, excepto en la página Sitios FTP.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes como miniaturas. Las miniaturas proporcionan una representación gráfica del contenido de cada archivo.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes como iconos.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes en una lista.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes en una lista, junto con información adicional, como el tamaño y tipo de archivo, y la fecha de modificación.

Abre el cuadro de diálogo Tamaño de miniaturas para seleccionar un tamaño de miniatura preestablecido o definir un tamaño de miniatura predeterminado.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes por orden alfabético en función del nombre de archivo.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes por orden alfabético en función de la extensión del tipo de archivo.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes en función del tamaño de archivo. Los archivos se muestran desde el tamaño de archivo menor al mayor.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes en función de la fecha de modificación del archivo. Los archivos se muestran desde la fecha de modificación más reciente a la más antigua.

Permite determinar el tamaño de miniatura de forma interactiva arrastrando uno de los tiradores de esquina. A medida que arrastra, los valores de los cuadros Anchura y Altura se actualizan automáticamente.

Permite elegir un tamaño de miniatura preestablecido. Puede seleccionar Normal (32 X 32 píxeles), Grande (64 X 64 píxeles), Extra grande (128 X 128 píxeles) o Personalizado (100 X 100 píxeles).

Permite escribir un valor de anchura de miniatura exacto comprendido entre 32 y 128 píxeles. A medida que arrastra, el valor del cuadro Altura se actualiza automáticamente para mantener la proporción de la miniatura.

Permite escribir un valor de altura de miniatura exacto comprendido entre 32 y 128 píxeles. A medida que arrastra, el valor del cuadro Anchura se actualiza automáticamente para mantener la proporción de la miniatura.

Permite seleccionar la aplicación en la que desea abrir el archivo seleccionado en la Carpeta de recortes.

Permite visualizar el contenido de la carpeta seleccionada en la Carpeta de recortes.

Abre el cuadro de diálogo Introduzca nombre de usuario y contraseña en el que es posible elegir la conexión al sitio FTP (File Transfer Protocol) de forma anónima o suministrando un nombre y contraseña de usuario válidos.

Abre la carpeta seleccionada.

Permite aplicar el relleno o contorno favorito al objeto seleccionado en el dibujo.

Permite abrir el archivo seleccionado en una aplicación específica o enviar el archivo a una impresora. Es preciso predefinir la aplicación o impresora para que aparezca en la lista del submenú.

Permite cortar el archivo seleccionado de la Carpeta de recortes.

Permite copiar el archivo seleccionado en la Carpeta de recortes.

Permite crear un acceso directo al archivo seleccionado en la Carpeta de recortes. La creación de accesos directos es la forma más fácil de acceder a los archivos más utilizados.

Permite eliminar el archivo seleccionado en la Carpeta de recortes.

Permite escribir un nombre nuevo para el archivo seleccionado en la Carpeta de recortes.

Proporciona información de archivo general, como el tipo de archivo, la fecha de creación, la fecha de modificación y otros atributos, para el archivo seleccionado en la Carpeta de recortes.

Permite crear una imagen en miniatura para el relleno o contorno que se ha arrastrado a la Carpeta de recortes.

Abre el cuadro de diálogo Introduzca el nombre del sitio FTP en el que puede conectar un sitio FTP (File Transfer Protocol) escribiendo la dirección del sitio o seleccionando una dirección existente en el cuadro de lista.

Permite crear un acceso directo a un sitio FTP (File Transfer Protocol). Todos los accesos directos se guardan como carpetas en la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes.

Escriba la dirección del nuevo sitio FTP (File Transfer Protocol) a la que desee conectarse. También puede conectarse a un sitio FTP seleccionando una dirección existente del cuadro de lista.

Cuando está habilitada, permite conectarse de forma anónima a un sitio FTP (File Transfer Protocol). Para realizar una conexión suministrando un nombre y contraseña, deshabilite esta casilla de verificación.

Escriba un nombre de usuario válido para acceder a un sitio FTP (File Transfer Protocol) restringido.

Escriba una contraseña de usuario válida para acceder a un sitio FTP (File Transfer Protocol) restringido.

Cuando está habilitada, permite conectarse a un sitio FTP (File Transfer Protocol) restringido suministrando un nombre y contraseña válidos. Para realizar una conexión de forma anónima, habilite esta casilla de verificación.

Visualiza información detallada sobre el contenido del documento y los objetos que éste incluye.

Permite mostrar el nombre y la ubicación del archivo.

Muestra información sobre el número de páginas y de capas, el tamaño y la orientación de página, etc. usados en el documento.

Muestra el número de objetos del documento.

Muestra el número de objetos de texto, palabras, líneas, caracteres y fuentes utilizados en el documento.

Visualiza el número de mapas de bits que contiene el documento.

Muestra el número de estilos (Gráfico, Artístico y Párrafo) utilizados en el documento.

Muestra el número de efectos especiales (extrusión, mezcla, perspectiva, envoltura, silueta, PowerClip, lente, etc.) aplicados a objetos del documento.

Visualiza el tipo de rellenos del documento.

Visualiza el tipo de contornos del documento.

Guarda la información de documento actual como un archivo de texto.

Haga clic en este botón para acceder al cuadro de diálogo Imprimir, que permite imprimir la información de documento actual directamente en la impresora.

Abre el cuadro de diálogo Número de serie/PIN donde es posible introducir el número de serie y el de identificación personal (PIN).

Abre el cuadro de diálogo Info. del sistema con información sobre el sistema, la pantalla, el sistema de impresión, los archivos EXE y DLL de Corel, y los archivos DLL del sistema.

Muestra la información de copyright relativa a este producto.

Muestra la información de licencia relativa a este producto.

[Muestra información sobre esta versión.](#)

Muestra la información de copyright y licencia relativa a este producto.

Muestra la información de registro sobre este producto.

Muestra información de sistema para la categoría elegida.

Proporciona una lista de categorías de información del sistema, incluidos el sistema, la pantalla, el sistema de impresión, los archivos EXE y DLL de Corel, y los archivos DLL del sistema.

Guarda toda la información del sistema como SYSINFO.TXT. Una vez guardada, aparece un cuadro de mensaje indicando la posición del archivo guardado.

Muestra el número de serie situado en la prueba de compra.

Muestra el número de identificación personal (PIN). Este número no es necesario para ejecutar el software, para sí para recibir asistencia al cliente.

Abre el cuadro de diálogo Imprimir, que permite imprimir el trabajo, modificar las opciones de impresión y cambiar la impresora y sus propiedades.

Escriba la palabra clave que desee para asociarla al archivo. Puede utilizar palabras clave para buscar archivos en el sistema. Es posible escribir palabras, frases o combinaciones de ambas. Separe las palabras clave con comas.

Elija la versión con la que desea guardar el archivo.

Identifica el porcentaje de compresión del archivo.

Identifica la última versión de creación del archivo.

Muestra la versión de la aplicación Corel que está ejecutándose.

Muestra el tamaño de archivo de la miniatura del mismo. Para cambiar el tamaño de archivo, haga clic en la flecha invertida y elija un tamaño de la lista.

Muestra el tamaño de archivo de la miniatura del mismo. Para cambiar el tamaño de archivo, haga clic en la flecha invertida y elija un tamaño de la lista.

Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Configuraciones avanzadas.

Habilite esta casilla de verificación para guardar sólo los objetos seleccionados.

Habilite esta casilla de verificación para incorporar fuentes al archivo. Utilice esta opción si no conoce con certeza las fuentes que hay disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida que utilizará con este archivo.

Proporciona una lista de tamaños de página preestablecidos que podrá aplicar a la Página de dibujo. Elija la opción Personalizado si desea establecer su propio tamaño de página especial.

Visualiza la anchura (cuadro superior) y la altura (cuadro inferior) del tipo de página seleccionado en el cuadro de lista Papel. Cambie estos valores para establecer un tamaño de página personalizado.

Configura la Página de dibujo de forma que su lado más corto sea el horizontal.

Configura la Página de dibujo de forma que su lado más largo sea el horizontal.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para su dibujo. Si cambia esta unidad, el cambio se reflejará en todos los controles de CorelDRAW que visualicen unidades (incluidas las reglas).

Habilite este botón para especificar las configuraciones de papel para la Página de dibujo.

Habilite este botón para especificar las configuraciones de etiqueta para la Página de dibujo.

Muestra una representación de la página con la configuración aplicada.

Muestra la anchura del tipo de página seleccionado en el cuadro de lista Papel. Cambie el valor visualizado para configurar un tamaño de página personalizado.

Visualiza la altura del tipo de página seleccionado en el cuadro de lista Papel. Cambie el valor visualizado para configurar un tamaño de página personalizado.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para establecer el tamaño de la Página de dibujo. Si cambia esta unidad, el cambio se reflejará en todos los controles de CorelDRAW que visualicen unidades (incluidas las reglas).

Disponible sólo cuando seleccione píxeles en el cuadro de lista Unidad, este botón abre el cuadro de diálogo Editar resolución de píxeles. Este cuadro de diálogo contiene controles que le permitirán establecer la resolución horizontal y vertical exacta del dibujo.

Asigna automáticamente el tamaño y la orientación de la Página de dibujo a la configuración actual de la impresora.

Añade un cuadro a la imagen que cubrirá completamente la Página de dibujo y se situará detrás de todos los objetos. Rellenando este cuadro, podrá añadir un relleno imprimible al dibujo.

Disponible al crear una página personalizada. Este botón abre el cuadro de diálogo Tipo de página personalizada, que permite guardar las dimensiones de página.

Le permitirá establecer la resolución horizontal (en píxeles) para la Página de dibujo.

Le permitirá establecer la resolución vertical (en píxeles) para la Página de dibujo.

Habilite esta casilla de verificación si desea que la resolución vertical iguale al valor que haya establecido en el cuadro Resolución horizontal.

Le permitirá elegir un estilo de diseño para el dibujo activo. Sin importar el estilo de diseño elegido, CorelDRAW visualizará las páginas secuencialmente y las imprimirá en el orden requerido. Bajo el cuadro Diseño encontrará detalles sobre el estilo seleccionado.

Muestra la anchura actual de la página.

Muestra la altura actual de la página.

Muestra cuántas páginas del documento se imprimirán en cada hoja de papel. Este número depende de la configuración actual visualizada en los controles Tamaño de página y Diseño.

Muestra dónde va a plegarse o cortarse la página. Las marcas de pliegue o corte que aparecen aquí dependen de los parámetros mostrados en los controles Tamaño de página y Diseño.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar las páginas encaradas de un documento con varias páginas (p. ej. un libro, un folleto, o una tarjeta doble). Esta opción no está disponible para tarjetas que se abran verticalmente.

Disponible cuando la casilla de verificación Páginas opuestas esté habilitada, este cuadro le permitirá elegir en qué lado desea que comience el documento, izquierdo o derecho.

Muestra el nombre del estilo de etiqueta seleccionado.

Muestra una lista de los estilos de etiqueta disponibles. Utilice la barra de desplazamiento de la derecha del cuadro para desplazarse por la lista y, a continuación, haga clic en el estilo deseado. Si crea estilos de etiqueta personalizados, también aparecerán en la lista (en la carpeta Definido por el usuario).

Abre el cuadro de diálogo Personalizar etiqueta, que contiene controles para ajustar el estilo de etiqueta seleccionado o crear y guardar su propio estilo de etiqueta personalizado.

Enumera los estilos de etiqueta de la carpeta seleccionada actualmente en el cuadro de diálogo Opciones. Los parámetros que establezca en las secciones Tamaño de la etiqueta, Márgenes y Medianiles se aplicarán al estilo de etiqueta aquí visualizado. Si desea crear un nuevo estilo, haga clic en el botón Añadir de la derecha de este cuadro de lista.

Haga clic en este botón para guardar las personalizaciones realizadas. Podrá guardar las personalizaciones con un nombre de estilo nuevo o sobrescribir un estilo de etiqueta existente.

Haga clic en este botón para eliminar el estilo de etiqueta visualizado actualmente en el cuadro de lista Estilo de etiqueta.

Muestra una previsualización del modo en que las etiquetas encajarán en la Página de dibujo.

El grupo Diseño proporciona controles para establecer el número de etiquetas que desea en cada página impresa. La configuración establecida mediante estos controles quedará reflejada en el cuadro de previsualización superior.

Le permitirá establecer el número de filas de etiquetas que desea en cada página que imprima. El cuadro de previsualización cambiará automáticamente para mostrar la configuración que establezca.

Le permitirá establecer el número de columnas de etiquetas que desea en cada página que imprima. El cuadro de previsualización cambiará automáticamente para mostrar la configuración que establezca.

El grupo Tamaño de la etiqueta proporciona controles que le permitirán establecer las dimensiones horizontal y vertical de cada etiqueta. La configuración establecida mediante estos controles quedará reflejada en el cuadro de previsualización de la izquierda.

Muestra la anchura de la etiqueta seleccionada en el cuadro de lista Estilo de etiqueta. Cambie el valor visualizado para establecer un tamaño de etiqueta personalizado.

Visualiza la altura de la etiqueta seleccionada en el cuadro de lista Estilo de etiqueta. Cambie el valor visualizado para establecer un tamaño de etiqueta personalizado.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para establecer el tamaño de las etiquetas.

Habilite esta casilla de verificación para crear etiquetas con esquinas redondeadas. Deshabilite esta casilla para crear etiquetas con esquinas en punta.

El grupo Márgenes proporciona controles que le permitirán establecer la distancia entre cada lado de la página y el grupo de etiquetas que se imprimirán en ella. La configuración establecida mediante estos controles quedará reflejada en el cuadro de previsualización de la izquierda.

Le permitirá establecer la distancia entre el borde izquierdo de la página y el extremo izquierdo de las etiquetas de la primera columna.

Le permitirá establecer la distancia entre el borde derecho de la página y el extremo derecho de las etiquetas de la última columna.

Le permitirá establecer la distancia entre el borde superior de la página y la parte superior de la primera fila de etiquetas.

Le permitirá establecer la distancia entre el borde inferior de la página y la parte inferior de la última fila de etiquetas.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para establecer los márgenes de la página.

Habilite esta casilla de verificación si desea que los márgenes inferior y superior, y los márgenes izquierdo y derecho sean iguales. El margen inferior será igual al valor que fije en el cuadro Superior, mientras que el margen derecho será igual al valor fijado en el cuadro Izquierdo.

Habilite esta casilla de verificación para centrar horizontal y verticalmente las etiquetas en la página.

El grupo Medianiles proporciona controles que le permitirán establecer la distancia horizontal y vertical que desea entre las etiquetas de la página. La configuración establecida mediante estos controles quedará reflejada en el cuadro de previsualización de la izquierda.

Le permitirá establecer el espacio horizontal que desea dejar entre las columnas de etiquetas.

Le permitirá establecer el espacio vertical que desea dejar entre las filas de etiquetas.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para determinar los medianiles horizontal y vertical.

Iguala automáticamente el espacio entre las etiquetas. Si resulta posible, el espaciado automático mantendrá las etiquetas dentro de los márgenes definidos.

Proporciona espacio para que escriba el nombre del estilo de etiqueta que desea guardar.

Habilite este botón para eliminar el fondo de la Página de dibujo.

Habilite este botón para aplicar color al fondo de la Página de dibujo con un relleno sólido. Puede especificar el color que desea con el selector de color.

Disponible cuando el botón Sólido está habilitado. Haga clic en el botón para ver una paleta de colores y, a continuación, haga clic en el color deseado. Si no ve el color que busca, haga clic en el botón Otros.

Habilite este botón para utilizar un mapa de bits con el fin de crear un fondo con mosaico para la Página de dibujo.

Disponible cuando el botón Mapa de bits está habilitado. Abre el cuadro de diálogo Importar, que permite elegir el archivo de mapa de bits que desee utilizar para el fondo de página.

Habilítela para enlazar el mapa de bits al documento. Los cambios realizados al gráfico de origen se actualizarán en el documento.

Habilite este botón para añadir el mapa de bits al documento.

Muestra el trayecto del archivo de mapa de bits que está utilizando para crear un fondo de página.

Habilite este botón para mantener el tamaño del mapa de bits.

Habilite este botón para personalizar el tamaño del mapa de bits.

Escriba el número de páginas que desea añadir.

Haga clic para añadir el número de páginas determinado delante del número de página visualizado en el cuadro Página.

Haga clic para añadir el número de páginas determinado detrás del número de página visualizado en el cuadro Página.

Escriba el número de página delante o detrás de la cuál desea añadir las páginas.

Inserta una página delante de la página actual.

Insertar página antes inserta una página detrás de la página actual.

Elimina la página actual.

Escriba el número de la página inicial de la serie que desea suprimir.

Permite suprimir una serie de páginas.

Escriba el número de la página final de la serie que desea suprimir.

Proporciona un espacio para escribir un nombre de página.

Escriba el número de página al que desea ir.

Visualiza iconos que representan los estilos de la plantilla activa. Para aplicar un estilo a un objeto, seleccione el objeto en la Ventana de dibujo y, a continuación, haga doble clic en el icono del estilo.

Haga clic en este botón para visualizar una lista de comandos que le permitirán visualizar, aplicar, guardar y editar estilos.

La ventana acoplable Gráfico y texto proporciona acceso a estilos de gráficos y de texto en CorelDRAW. Estos estilos controlan el aspecto de los objetos gráficos y del texto. Un estilo gráfico puede incluir atributos de relleno y contorno, transformaciones y determinados efectos especiales. Un estilo de texto puede incluir estos atributos de estilo de gráficos, así como los atributos específicos de texto, como fuente, espaciado, alineación, etc.

Haga clic en este botón si desea utilizar la plantilla como base para un nuevo documento.

Haga clic en este botón si desea abrir la plantilla y editarla.

Habilite esta casilla de verificación si desea abrir cualquier objeto contenido en la plantilla. Si deshabilita esta casilla de verificación, sólo se cargarán los estilos de la plantilla.

Visualiza una lista de las líneas guía horizontales. Si desea editar una línea guía, deberá seleccionarla primero aquí.

Visualiza la líneas guía seleccionadas. Cuando aparezca una línea guía en este cuadro, podrá utilizar los controles de la derecha para editarla. Un valor mostrado en este cuadro representa la posición de la línea guía con respecto al punto 0 de la regla Vertical. Si desea añadir una línea guía, escriba un valor y haga clic en Añadir.

Le permitirá elegir la unidad que desea utilizar para establecer la posición de la línea guía visualizada en el cuadro de la izquierda.

Añade una guía de línea en la posición visualizada en el cuadro de la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo. Si no hay ningún valor en el cuadro, este botón aparecerá deshabilitado.

Desplaza la línea guía seleccionada a la posición visualizada en el cuadro de la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo. Si no hay ningún valor en el cuadro, este botón aparecerá deshabilitado.

Elimina la línea guía seleccionada.

Elimina todas las líneas guía horizontales del dibujo activo.

Visualiza la línea guía seleccionada. Cuando aparezca una línea guía en este cuadro, podrá utilizar los controles de la derecha para editarla. Un valor mostrado en este cuadro representa la posición de la línea guía con respecto al punto 0 de la regla Horizontal. Si desea añadir una línea guía, escriba un valor y haga clic en Añadir.

Visualiza una lista de las líneas guía verticales. Si desea editar una línea guía, deberá seleccionarla primero aquí.

Añade una línea guía en la posición visualizada en el cuadro de la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo. Si no hay ningún valor en el cuadro, este botón aparecerá deshabilitado.

Elimina todas las líneas guía verticales del dibujo activo.

Visualiza una lista de las líneas guía oblicuas. Si desea editar una línea guía, deberá seleccionarla primero aquí.

Visualiza la línea guía seleccionada. Cuando aparezca una línea guía en este cuadro, podrá utilizar los controles de la derecha para editarla.

Le permitirá seleccionar el método que desea utilizar para situar la línea guía. Podrá definir una línea guía oblicua utilizando dos puntos (o coordenadas), o con un único punto y un ángulo. Una línea guía definida por los puntos 1.1 y 5.5 seguiría el mismo trayecto que una línea guía que comenzara en el punto 1.1 con un ángulo de 45 grados. Los puntos representan la distancia horizontal y vertical desde la posición en la que se unen los puntos 0 de las reglas Horizontal y Vertical.

Si utiliza el método Ángulo y 1 punto para definir la línea guía, este cuadro le permitirá establecer la posición horizontal del punto de origen de la línea guía. Si utiliza el sistema 2 Puntos, este cuadro le permitirá establecer la posición horizontal del primer punto de origen de la línea guía.

Si utiliza el método Ángulo y 1 punto para definir la línea guía, este cuadro le permitirá establecer el ángulo de la línea guía. Si utiliza el sistema 2 Puntos, este cuadro le permitirá establecer la posición horizontal del segundo punto de origen de la línea guía.

Le permitirá seleccionar la unidad de medida que desea utilizar para situar la línea guía seleccionada.

Visualiza la unidad de medida utilizada para situar la línea guía seleccionada.

Si utiliza el método Ángulo y 1 punto para definir la línea guía, este cuadro le permitirá establecer la posición vertical del punto de origen de la línea guía. Si utiliza el sistema 2 Puntos, este cuadro le permitirá establecer la posición vertical del primer punto de origen de la línea guía.

Le permitirá establecer la posición vertical del segundo punto de origen de la línea guía.

Escriba un valor para establecer el ángulo de la línea guía.

Añade una nueva línea guía a la Ventana de dibujo basándose en las coordenadas o en el ángulo y la coordenada que haya definido.

Desplaza la línea guía activa a las coordenadas o al ángulo y la coordenada que haya definido.

Elimina todas las líneas guía oblicuas del dibujo activo.

Utilice las reglas para determinar el tamaño y el espaciado, así como la posición de los objetos del dibujo. Para cambiar las unidades de medida visualizadas en las reglas, haga doble clic en la regla Horizontal o Vertical.

Para situar el origen de la regla en otro punto, arrastre desde el punto de intersección de las reglas en la Ventana de dibujo. A medida que arrastra, aparecerá una cruz. Suelte el botón del ratón cuando dicha cruz se encuentre en el lugar en el que desee ubicar el origen.

Para desplazar una regla, mantenga presionada la tecla Mayús. y arrastre la regla por la Ventana de dibujo. Para mover ambas reglas al mismo tiempo, mantenga presionada la tecla Mayús. y arrastre el punto de intersección de las reglas.

Muestra los bordes de la Página de dibujo.

El area que circunda al borde de la Página de dibujo representa el escritorio. Es posible almacenar objetos en este área para utilizarlos en el futuro, ya que el escritorio no aparecerá al imprimir el documento. Los objetos aquí situados están contenidos en la capa de escritorio. Si desea cambiar las propiedades de dicha capa, utilice la ventana acoplable Administrador de objetos.

El área que puede imprimirse, conocida como la Página de dibujo.

La ventana acoplable Administrador de visualización proporciona dos funciones. En primer lugar, proporciona un juego de herramientas completo para ajustar la visualización y poder ver el dibujo exactamente como desee. En segundo lugar, proporciona la capacidad de guardar cualquier vista de una página específica para volver a ella cuando desee.

Muestra la lista de los puntos de vista guardados para el documento activo. Para cambiar a una vista, haga doble clic en ella en esta lista.

Haga clic en este botón para visualizar un menú que contiene comandos para utilizar el Administrador de visualización.

Aumenta el tamaño de la imagen al doble.

Reduce el tamaño a la mitad o al anterior nivel de aumento.

Encaja todos los objetos seleccionados en la Ventana de dibujo.

Encaja todos los objetos en la Ventana de dibujo.

Añade el nivel de aumento actual a la lista.

Elimina la vista seleccionada en la lista.

Muestra los elementos del dibujo con su tamaño real.

Encaja la Página de dibujo completa en la Ventana de dibujo.

Ajusta la anchura de la Página de dibujo a la de la Ventana de dibujo.

Ajusta la altura de la Página de dibujo a la de la Ventana de dibujo.

Le permitirá desplazar el dibujo por la Ventana de dibujo. Cuando suelte el botón del ratón, la herramienta Zoom se reactivará.

Visualiza u oculta la Caja de herramientas. Cuando la Caja de herramientas se encuentra visible, aparece una marca junto a este comando.

Elimina cualquier cambio que haya realizado en las propiedades controladas por el estilo del objeto seleccionado.

Asigna la mezcla seleccionada al trayecto situado bajo el cursor.

Aumenta el área sobre la que haga clic al doble de tamaño.

Muestra el área sobre la que haga clic con un tamaño cuatro veces superior.

Muestra el área sobre la que haga clic con el doble de su tamaño real.

Muestra el área sobre la que haga clic con el tamaño real.

Muestra el área sobre la que haga clic con un 75% de su tamaño real.

Muestra el área sobre la que haga clic con un 50% de su tamaño real.

Muestra el área sobre la que haga clic con un 25% de su tamaño real.

Muestra el área sobre la que haga clic con un 10% de su tamaño real.

Visualiza la página Caja de herramientas del cuadro de diálogo Propiedades de objeto, que incluye controles para ajustar el rendimiento de las herramientas de la Caja de herramientas.

Proporciona espacio para introducir el valor que desea escribir en el control actual.

Muestra el valor mínimo que puede introducir en el cuadro Valor total.

Muestra el valor máximo que puede introducir en el cuadro Valor total.

Muestra el menor incremento que puede introducir en el cuadro Valor total.

Deshabilita el encaje a objetos, líneas guía y cuadrícula.

Habilita el encaje a objetos, líneas guía y cuadrícula.

Abre el cuadro de diálogo Opciones y visualiza la página Corrección automática de ortografía.

[Cambia a la página anterior.](#)

Cambia a la página siguiente.

Aplica este estilo al objeto seleccionado.

Abre el cuadro de diálogo Guardar estilo como, que le permitirá crear un estilo basándose en las propiedades del objeto seleccionado.

Escriba un nombre para establecer el nombre del nuevo estilo.

Proporciona una serie de casillas de verificación que le permitirán elegir qué propiedades del objeto seleccionado desea guardar con el estilo.

Abre el cuadro de diálogo Aplicar estilos, que permite aplicar un estilo al objeto seleccionado.

Muestra todos los estilos disponibles.

Permite elegir entre cinco opciones de calidad de visualización en CorelDRAW. La configuración de la calidad de visualización controla la visualización de rellenos, contornos e imágenes en la pantalla. No afecta a las copias impresas del documento.

Conecta dos nodos al principio o al final de segmentos curvos que forman parte del mismo objeto. Se utiliza para cerrar un trayecto abierto o para convertir dos subtrayectos en una curva continua única.

Podrá unir nodos de distintos objetos combinando primero los objetos mediante el comando Combinar del menú Organizar.

Divide la curva en dos o más subtrayectos. Útil para separar curvas en un mapa de bits vectorizado.

Le permitirá dibujar una línea entre dos nodos no conectados. Ambos nodos deberán estar al final de un trayecto.

Le permitirá separar un subtrayecto de un objeto para crear un trayecto independiente.

Elimina todos los nodos que pueden suprimirse sin cambiar significativamente la forma de la curva. Podrá ajustar la sensibilidad de la función Reducción automática en el cuadro de diálogo Opciones.

Visualiza ocho tiradores que le permitirán estirar y escalar las partes seleccionadas de una curva.

Visualiza ocho tiradores que le permitirán rotar e inclinar las partes seleccionadas de una curva.

Alinea los nodos seleccionados y sus puntos de control asociados. Se utiliza para alinear los bordes de los objetos que comparten un límite, como las regiones de un mapa.

Para alinear los nodos de objetos distintos primero deberá combinar los objetos con el comando Combinar del menú Organizar.

Cambia la forma en que se desplazarán varios nodos seleccionados a la vez cuando se les arrastre con el ratón. Si esta opción no está seleccionada, todos los nodos se desplazarán la misma distancia. Si está habilitada, los nodos se desplazarán en proporción a su distancia con el nodo base (es decir, el nodo que está arrastrando). El resultado final será que la curva parecerá comportarse como un elástico que se estira y se contrae en respuesta a los movimientos del ratón.

Habilítela para seleccionar un nodo utilizando la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas de dibujo básicas.

Permite dibujar simultáneamente líneas de cota horizontales y verticales.

Le permitirá dibujar líneas de cota verticales.

Le permitirá dibujar líneas de cota horizontales.

Le permitirá dibujar líneas de cota inclinadas.

Le permitirá dibujar notas.

Le permitirá dibujar líneas de cota angulares. Estas líneas miden el ángulo entre dos puntos y un vértice.

Enumera los estilos disponibles para el texto de cota.

Muestra una lista de las posiciones decimales disponibles.

Enumera las unidades disponibles para los estilos decimal y fraccional. Esta opción aparecerá deshabilitada para los estilos Ingeniería U.S. y Arquitectura U.S.

Haga clic para visualizar las unidades junto al texto de cota. Esta opción aparecerá deshabilitada para los estilos Ingeniería U.S. y Arquitectura U.S.

Introduzca un prefijo para agregarlo al texto de cota. Cuando introduzca un prefijo, deberá presionar Intro o hacer clic en Aplicar para que aparezca en el cuadro Muestra o para aplicarlo al texto de cota seleccionado.

Introduzca un sufijo para agregarlo al texto de cota. Cuando introduzca un sufijo, deberá presionar Intro o hacer clic en Aplicar para que aparezca en el cuadro Muestra o para aplicarlo al texto de cota seleccionado.

Haga clic para actualizar la cota cada vez que el objeto se encaje, se estire o se escale.

Visualiza los botones de situación de las cotas. Haga clic en uno de dichos botones para determinar dónde desea que se sitúe el texto de cota con respecto a la línea de cota.

Haga clic para establecer el estilo y las unidades del texto de cota. En el campo Muestra aparecerá una muestra del estilo seleccionado.

Enumera las unidades disponibles para el texto de cota.

Haga clic para determinar la ubicación, los prefijos y los sufijos del texto de cota.

Introduzca un prefijo para agregarlo al texto de cota. Cuando introduzca un prefijo, deberá presionar Intro o hacer clic en Aplicar para que aparezca en el cuadro Muestra o para aplicarlo al texto de cota seleccionado.

Sitúa el texto de cota en el centro de la línea de cota.

Sitúa el texto de cota encima de la línea de cota.

Sitúa el texto de cota debajo de la línea de cota.

Sitúa el texto de cota horizontalmente en el centro de la línea de cota.

Sitúa el texto de cota en el centro de la línea de cota, simple que arrastre dentro de las líneas de cota al establecer la ubicación del texto de cota. Si arrastra fuera de las líneas de extensión, el texto no se centrará aunque haya elegido esta opción. Si no elige esta opción, el texto de cota se situará en el último lugar en el que haga clic al dibujar la línea de cota.

Le permitirá establecer líneas de conexión de forma que estén siempre vinculadas a los mismos nodos de los objetos que conectan. Cuando este botón no está habilitado, las líneas de conexión siempre conectan dos objetos siguiendo la distancia más corta posible.

Cierra un trayecto abierto.

Establece que la herramienta Cuchillo cree subtrayectos de un solo objeto en lugar de separar los objetos.

Establece que la herramienta Cuchillo cierre automáticamente objetos abiertos cuando los corte.

Le permitirá cambiar el tamaño de la zona que borra la herramienta Borrador.

Determina si la herramienta Borrador reducirá automáticamente el número de nodos de un objeto que esté o no borrando.

Dibuja curvas que tienen el mismo grosor en toda su longitud.

Dibuja curvas que cambian de grosor basándose en la información recibida de una entrada proveniente de un pluma sensible a la presión o del teclado.

Dibuja curvas que cambian de grosor según la dirección de la curva. Esto crea un efecto parecido al obtenido con un lápiz caligráfico.

Dibuja curvas que cambian de grosor basándose en tipos de línea preestablecidos que podrá elegir de un cuadro de lista.

Especifica la anchura que tendrá la línea en su punto más grueso.

Escriba 0 grados si desea que la forma de la pluma sea horizontal, o escriba 90 grados si desea que sea vertical. Si quiere que la forma de la pluma esté inclinada, introduzca un valor entre 0 y 360 grados.

Le permitirá elegir el aspecto de las curvas dibujadas con la Pluma natural preestablecida.

Le permitirá elegir el aspecto de las curvas dibujadas con la Pluma natural preestablecida.

Establece el número de filas y columnas del papel gráfico.

Establece el número de revoluciones de la espiral. La espiral aparecerá más cerrada cuando mayor sea el número de revoluciones.

Permite crear una espiral simétrica. En las espirales simétricas, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante.

Permite crear una espiral logarítmica. En una espiral logarítmica, la distancia entre cada revolución aumenta hacia el borde exterior de la espiral.

Establece el incremento de distancia que se producirá entre cada revolución de una espiral logarítmica.

Permite cambiar el número de lados de un polígono o el número de puntas de una estrella.

Determina el perfilado de las estrellas y de los polígonos en forma de estrella.

Determina si la forma será un polígono o una estrella.

Permite cambiar el número de lados de un polígono o el número de puntas de una estrella.

Convierte el arco o sector circular en una elipse.

Convierte la elipse o el arco en un sector circular.

Convierte la elipse o sector circular en un arco.

Establece el ángulo de un arco o de una forma circular. El ángulo determina la longitud del arco o del sector circular.

Establece la dirección de un arco o de un sector circular. La dirección determina cómo se dibujará el arco o el sector circular a lo largo del trayecto de la elipse original.

Controla la redondez de las esquinas de un rectángulo.

#Establece la sobreimpresión de relleno para el objeto seleccionado. Este método asegura un registro correcto del color al imprimir separaciones de color.
La sobreimpresión del relleno hace que las partes oscurecidas de los objetos se impriman cuando se encuentran bajo el relleno sobreimpreso del objeto.

Establece la sobreimpresión de contorno para el objeto seleccionado. Este método asegura un registro correcto del color al imprimir separaciones de color.

La sobreimpresión del contorno hace que las partes oscurecidas de los objetos se impriman cuando se encuentran bajo el contorno sobreimpreso del objeto.

La sección Posición proporciona controles que permiten establecer la posición horizontal y vertical del objeto u objetos en relación a la coordenada horizontal de la regla.

#Cambia la posición horizontal con respecto a la coordenada horizontal de la regla.

Cambia la posición vertical con respecto a la coordenada vertical de la regla.

Cuando está habilitada, desplaza el objeto seleccionado con respecto a la posición del objeto.

Muestra u oculta las opciones de punto de anclaje.

Utiliza la esquina superior izquierda de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza la esquina superior central de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza la esquina superior derecha de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza la esquina central derecha de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza la esquina inferior derecha de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza la esquina inferior central de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza la esquina inferior izquierda de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza la esquina central izquierda de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Utiliza el centro de la caja delimitadora del objeto seleccionado como punto de anclaje.

Aplica los cambios a una copia del objeto seleccionado.

#Determina los grados que rotará el objeto seleccionado.

Desplaza el centro de rotación la distancia horizontal determinada.

Desplaza el centro de rotación la distancia vertical determinada.

La sección Centrado proporciona controles que permiten establecer la posición horizontal y vertical del centro del objeto en relación a la coordenada horizontal y vertical de la regla.

Cambia la posición horizontal del centro del objeto en relación a la coordenada horizontal de la regla.

Cambia la posición vertical del centro del objeto en relación a la coordenada vertical de la regla.

Rota el objeto con respecto a su posición actual.

Visualiza u oculta los puntos de anclaje de rotación.

Rota el objeto alrededor de la esquina superior izquierda de su caja delimitadora.

Rota el objeto alrededor del punto central del lado superior de su caja delimitadora.

Rota el objeto alrededor de la esquina superior derecha de su caja delimitadora.

Permite rotar el objeto alrededor del punto central del lado derecho de su caja delimitadora.

Permite rotar el objeto alrededor de la esquina inferior derecha de su caja delimitadora.

Permite rotar el objeto alrededor del punto central del lado inferior de su caja delimitadora.

Permite rotar el objeto alrededor de la esquina inferior izquierda de su caja delimitadora.

Permite rotar el objeto alrededor del punto central del lado izquierdo de su caja delimitadora.

Permite rotar el objeto alrededor del centro de su caja delimitadora.

Aplica la rotación a una copia del objeto.

Haga clic para aplicar las opciones especificadas.

La sección Escala proporciona controles que permiten especificar el porcentaje de tamaño horizontal y vertical del objeto seleccionado. Escriba un valor y haga clic en el botón Aplicar para cambiar el factor de escala.

#Determina el porcentaje de tamaño horizontal del objeto seleccionado. Escriba un valor y haga clic en el botón Aplicar para cambiar el factor de escala.

Determina el porcentaje de tamaño vertical del objeto seleccionado. Escriba un valor y haga clic en el botón Aplicar para cambiar el factor de escala.

La sección Reflejo proporciona controles que permiten reflejar el objeto seleccionado en una serie de direcciones.

Haga clic para reflejar el objeto seleccionado de izquierda a derecha y viceversa.

Haga clic para reflejar el objeto seleccionado de arriba a abajo y viceversa.

Habilite esta opción para mantener la relación entre altura y anchura cuando escale el objeto.

Haga clic para mostrar u ocultar las opciones que permiten elegir un punto de anclaje (punto que permanecerá fijo cuando se aplique la transformación).

Habilite esta casilla para mantener fijo este punto al transformar el objeto seleccionado.

Haga clic para aplicar la transformación a una copia del objeto.

Haga clic para que la transformación surta efecto.

La sección Tamaño proporciona controles que permiten cambiar el tamaño de la anchura y altura del objeto seleccionado.

#Escriba un valor para cambiar la anchura del objeto seleccionado.

Escriba un valor para cambiar la altura del objeto seleccionado.

Habilite esta opción para mantener la relación entre altura y anchura cuando redimensione el objeto seleccionado.

Habilite esta casilla para mantener fija la esquina inferior izquierda de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado superior de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fija la esquina superior derecha de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado derecho de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fija la esquina inferior derecha de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado inferior de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado izquierdo de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central de la caja delimitadora del objeto seleccionado cuando redimensione el objeto.

Haga clic para que la configuración surta efecto.

La sección Inclinación proporciona controles que permiten inclinar el objeto un número específico de grados horizontal o verticalmente.

#Escriba un valor para inclinar el objeto un número de grados horizontalmente.

Escriba un valor para inclinar el objeto un número de grados verticalmente.

De forma predeterminada, el centro de la caja delimitadora del objeto es el punto que permanecerá fijo al inclinar un objeto. Habilite la casilla Utilizar punto de anclaje para elegir un punto de anclaje distinto.

Haga clic en el botón con la flecha para visualizar las opciones que permiten elegir un punto de anclaje distinto, si no están aún visibles.

Haga clic para mostrar u ocultar las opciones que permiten elegir un punto de anclaje distinto.

Habilite esta casilla para mantener fija la esquina superior izquierda de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado superior de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fija la esquina superior derecha de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado derecho de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fija la esquina inferior derecha de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado inferior de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fija la esquina inferior izquierda de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central del lado izquierdo de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Habilite esta casilla para mantener fijo el punto central de la caja delimitadora del objeto seleccionado mientras inclina el objeto.

Haga clic para aplicar la transformación a un duplicado del objeto.

Abre el cuadro de diálogo Opciones, que permite establecer las preferencias referentes al modo en que CorelDRAW realiza determinadas operaciones y muestra objetos en la pantalla. Los controles del cuadro de diálogo permiten especificar dónde se sitúan los objetos duplicados, si se realizan copias de seguridad (y con qué frecuencia), cuántas operaciones pueden deshacerse, y mucho más.

Escriba un valor en el cuadro X para desplazar el objeto seleccionado horizontalmente con respecto a la coordenada horizontal de la regla.
Escriba un valor en el cuadro Y para desplazar el objeto seleccionado verticalmente con respecto a la coordenada vertical de la regla.

Escriba un valor en el cuadro superior para redimensionar horizontalmente el objeto seleccionado. Escriba un valor en el cuadro inferior para redimensionar verticalmente el objeto seleccionado.

Escriba un valor en el cuadro superior para escalar horizontalmente el objeto según el porcentaje deseado. Escriba un valor en el cuadro inferior para escalar verticalmente el objeto según el porcentaje deseado.

Habilite esta casilla para redimensionar o escalar objetos de forma no proporcional. Deshabilite esta casilla para mantener la relación entre anchura y altura al redimensionar o escalar el objeto seleccionado.

Permite rotar un objeto alrededor de un punto fijo denominado centro de rotación. Establezca el centro de rotación haciendo clic en cualquier punto de la ventana de dibujo con la herramienta Rotación libre. Arrastre la línea de rotación (línea azul discontinua) para rotar el objeto.

Permite reflejar un objeto en función del ángulo especificado. Especifique el ángulo de reflexión arrastrando la línea de reflexión.

Permite escalar el objeto seleccionado a lo largo del eje horizontal y vertical con respecto al punto de anclaje del objeto. Establezca el punto de anclaje haciendo clic en cualquier punto de la ventana de dibujo con la herramienta Escala libre.

Permite inclinar las líneas horizontales y verticales de un objeto con respecto al punto de anclaje del objeto. Establezca el punto de anclaje haciendo clic en cualquier punto de la ventana de dibujo con la herramienta Inclinación libre.

Haga clic en el botón superior para reflejar el objeto seleccionado horizontalmente. Haga clic en el botón inferior para reflejar el objeto verticalmente.

Escriba un valor positivo para rotar el objeto hacia la izquierda. Escriba un valor negativo para rotar el objeto hacia la derecha.

Abre el cuadro de lista Ángulo de rotación. Escriba un valor positivo para rotar el objeto hacia la izquierda. Escriba un valor negativo para rotar el objeto hacia la derecha.

Escriba un valor en el cuadro X para situar el centro de rotación del objeto horizontalmente. Escriba un valor en el cuadro Y para situar el centro de rotación del objeto verticalmente.

Abre los cuadros de posición Centro de rotación. Escriba un valor en el cuadro X para situar el centro de rotación del objeto horizontalmente. Escriba un valor en el cuadro Y para situar el centro de rotación del objeto verticalmente.

Escriba un valor en el cuadro superior para inclinar el objeto horizontalmente. Escriba un valor en el cuadro inferior para escalar el objeto verticalmente.

Abre los cuadros Ángulo de inclinación. Escriba un valor en el cuadro superior para inclinar el objeto horizontalmente. Escriba un valor en el cuadro inferior para escalar el objeto verticalmente.

Habilite esta casilla para desplazar el objeto seleccionado o su centro de rotación una distancia determinada de la posición actual. Deshabilite esta casilla para situar un objeto o su centro de rotación con respecto a las coordenadas horizontal y vertical de la regla especificadas.

Haga clic en este botón para que los contornos de los objetos complejos aparezcan como contornos punteado mientras los desplaza por la ventana de dibujo. Si no habilita esta opción, aparecerá un rectángulo representando al objeto complejo durante los desplazamientos; el objeto reaparecerá cuando suelte el botón del ratón.

Trata a los objetos sin relleno como si lo tuvieran; lo que le permitirá seleccionar objetos sin relleno haciendo clic en cualquier parte dentro de ellos.

Le permitirá establecer la distancia que se desplazará el objeto seleccionado cuando pulse una de las teclas de flecha.

Determina la ubicación de los objetos duplicados con respecto al objeto original.

Abre la última persiana Transformar seleccionada.

Mueva el deslizador o escriba un valor en el cuadro para ajustar los valores de brillo de los píxeles de la imagen. Este control desplaza todos los valores de los píxeles arriba o abajo en la escala tonal, aclarando u oscureciendo todos los colores por igual.

Mueva el deslizador o escriba un valor en el cuadro para ajustar el contraste de la imagen. El ajuste del contraste aumenta o reduce la distancia entre los píxeles más claros y los más oscuros de la imagen.

Mueva el deslizador o escriba un valor en el cuadro para ajustar la intensidad de la imagen. El aumento de la intensidad hace más brillantes las zonas claras de la imagen sin eliminar las zonas oscuras. El contraste y la intensidad normalmente están relacionados, ya que un aumento del contraste algunas veces reduce el detalle en las sombras y resalte, mientras que un aumento de la intensidad puede recuperarlo.

Desplace el deslizador para ajustar la proporción de cian y rojo de la imagen.

Desplace el deslizador para ajustar la proporción de magenta y verde de la imagen.

Desplace el deslizador para ajustar la proporción de amarillo y azul de la imagen.

Habilite esta opción si desea que los cambios se apliquen a los píxeles más oscuros de la escala tonal.

Habilite esta opción si desea que los cambios se apliquen a los medios tonos de la imagen.

Habilite esta opción si desea que los cambios se apliquen a los píxeles más claros de la escala tonal.

Habilite esta opción para mantener los valores de brillo de la imagen. Si no habilita esta casilla de verificación, la oscuridad o claridad global de la imagen puede verse afectada por la corrección de color.

Desplace el deslizador o escriba un valor nuevo en el cuadro de texto para establecer el valor de la curva gamma. El ajuste de este valor le permitirá recuperar detalle en una imagen con poco contraste sin afectar de forma importante a las sombras o resaltes. Afectará a todos los valores de la imagen, pero se basa en una curva, por lo que tiende a los medios tonos.

Desplace el deslizador o escriba un valor para mover los tonos a lo largo de la rueda de colores. El tono es el componente más básico de un color, ya que hace que un rojo sea rojo, un azul, azul, etc. Compare los espectros del color original y del nuevo para ver cómo afectarán los cambios a los colores de la imagen.

Desplace el deslizador o escriba un valor para mover la saturación de todos los colores de la imagen. La saturación hace referencia a la pureza de los colores. Los colores totalmente saturados no contienen negro, mientras que los que no están saturados en absoluto aparecen como sus equivalentes de la escala de grises. Compare los espectros del color original y del nuevo para ver cómo afectarán los cambios a los colores de la imagen.

Desplace el deslizador o escriba un valor para desplazar la luminosidad de todos los colores de la imagen. La luminosidad se refiere a la cantidad de blanco o de negro que contienen los colores. Compare los espectros del color original y del nuevo para ver cómo afectarán los cambios a los colores de la imagen.

Habilite el canal de imagen que va a modificarse por el uso de la lente. Cada canal puede modificarse de forma independiente mediante una la misma aplicación de la lente. Maestro hace referencia al efecto global generado en todos los canales. El uso de canales individuales permite realizar ajustes más exactos.

Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del efecto de posterización. La posterización simplifica las gradaciones de color de la imagen.

Visualiza los comandos disponibles. Haga doble clic en una categoría de comandos para abrirla.

Muestra la nueva combinación de teclas que desea asignar al comando. Si tiene que hacer una corrección, presione la tecla Retroceso. Podrá tener hasta cuatro niveles de pulsaciones de teclas. Por ejemplo, la combinación de teclas Ctrl+Alt+1, 2, 3, 4 se logra manteniendo presionadas las teclas Ctrl y Alt y presionando a continuación las teclas 1, 2, 3 y 4 en una sucesión.

Visualiza cualquier comando asignado a la combinación de teclas que haya escrito. No podrá asignar la misma combinación a más de un comando.

Habilite esta opción para eliminar la tecla de acceso directo en conflicto.

Habilite esta opción para navegar.

Visualiza cualquier tecla de acceso directo existente para el comando activo.

Nombre del juego de asignación de teclado activo.

Presenta una pequeña descripción de la tecla de acceso directo elegida.

Asigna la nueva combinación de teclas al comando activo.

Elimina las teclas de acceso directo seleccionadas.

Restablece la configuración original de las asignaciones de teclado.

Muestra los comandos, la asignación de tablas, la combinación de pulsaciones de teclas y la descripción asociadas a cada tecla de acceso directo.

Muestra la lista de teclas de acceso directo disponibles y sus nombres. También se visualiza el área de trabajo actual.

Abre el cuadro de diálogo Guardar como, que le permitirá guardar teclas de acceso directo como archivos de texto.

Haga clic en este botón para acceder al cuadro de diálogo Accesos directos de teclado, que le permitirá guardar teclas de acceso directo como archivos de texto o imprimirlas directamente.

Haga clic aquí para visualizar una introducción de este cuadro de diálogo.

Añade el comando seleccionado al menú.

Elimina el comando seleccionado del menú.

Añade una línea de separación a un menú por debajo de la selección actual.

Añade un nuevo menú.

Desplaza el menú o la entrada de menú actual hacia arriba.

Desplaza el menú o la entrada de menú actual hacia abajo.

Visualiza la estructura actual de menús. Haga doble clic en un menú o submenú para abrirlo.

Presenta una breve descripción del comando seleccionado.

Restablece la configuración original de las asignaciones de menús.

Visualiza los botones de comando disponibles para la categoría de comandos actual. Haga clic en un botón para ver su descripción o arrástrelo a cualquier barra de herramientas de la pantalla para incorporarlo a ella.

Elija una barra de propiedades de este cuadro de lista. Las modificaciones realizadas en la barra de herramientas afectarán también a dicha barra de propiedades.

Presenta una breve descripción del comando de la barra de herramientas seleccionado.

Conmuta entre bordes de muestras de color anchos y estrechos.

Conmuta entre muestras de color grandes y pequeñas.

Muestra y oculta la muestra Sin color.

Determina el número de filas de colores que se visualizarán cuando la paleta de colores esté acoplada.

Cambia el efecto producido al hacer clic con el botón derecho del ratón en una muestra de color de la paleta.

Si mantiene presionado el botón derecho del ratón en la paleta de colores durante un segundo, aparecerá un menú emergente.

Visualiza las persianas y los grupos de persianas que aparecen en el lado izquierdo de la pantalla.

Visualiza las persianas y los grupos de persianas que aparecen en el lado derecho de la pantalla.

Desplaza la persiana o grupo de persianas actual de la lista de la derecha a la lista de la izquierda.

Desplaza la persiana o grupo de persianas actual de la lista de la izquierda a la lista de la derecha.

Añade un nuevo grupo de persianas vacío a la lista de la izquierda.

La configuración de persianas que aparecerá al inicial el programa.

Le permitirá cambiar los botones de la barra de herramientas de forma que aparezca texto en ellos en lugar de mapas de bits.

Le permitirá cambiar los mapas de bits que aparecen en los botones de la barra de herramientas. Utilice los controles para cambiar el aspecto del mapa de bits.

Haga clic en un color de cualquiera de las paletas de colores y, a continuación, haga clic dentro de la ventana de previsualización con el botón izquierdo del ratón en la cuadrícula para rellenar los cuadrados, o haga clic con el botón derecho del ratón en la cuadrícula para borrar el relleno de los cuadrados.

Haga clic en el botón Restaurar predeterminado para anular todos los cambios realizados al botón.

Cuadro de diálogo Opciones

Utilice el cuadro de diálogo Opciones para controlar las configuraciones que afectan a la forma en que CorelDRAW muestra objetos en la pantalla, al lugar donde se sitúan los objetos duplicados, a la realización copias de seguridad (y con qué frecuencia), a la cantidad de operaciones que pueden deshacerse y mucho más. El cuadro de diálogo contiene una lista de categorías mostrada en una estructura de árbol. Cada elemento de la lista proporciona una página correspondiente que permite ajustar las configuraciones predeterminadas.

Para obtener más información

- Si desea obtener más información sobre un control determinado de este cuadro de diálogo, haga clic en el control con el botón derecho del ratón y escoja ¿Qué es esto?
- Si desea más información acerca del uso de los controles de texto, consulte [Utilización de texto](#).

Muestra la lista de teclas de las áreas de trabajo disponibles y sus nombres. También se visualiza el área de trabajo actual.

Crea un área de trabajo. Es posible establecer los valores predeterminados de área de trabajo que utiliza con mayor frecuencia y guardarlos bajo un nombre de área de trabajo.

Elimina el nombre de área de trabajo actual y todas las configuraciones de área de trabajo predeterminadas asociadas.

Establece el área de trabajo seleccionada de la lista como área de trabajo actual.

Escriba un nuevo nombre de área de trabajo.

Seleccione un área de trabajo existente en la lista para utilizarla como base para el nombre del nuevo área de trabajo.

Escriba una descripción como referencia para el nombre del nuevo área de trabajo.

Cuando está habilitada, convierte el nombre del nuevo área de trabajo en el área de trabajo actual o predeterminado.

Controla la distancia de descentrado horizontal con respecto al original cuando los objetos se duplican con el comando Duplicar o se clonan con el comando Clonar.

Los valores positivos desplazarán el duplicado a la derecha a lo largo de un eje horizontal, mientras que los valores negativos lo desplazarán hacia la izquierda.

Para utilizar un sistema de medida distinto al visualizado, elíjalo en el cuadro de lista Unidades de la sección Desplazamiento. No es posible cambiar la unidad de medida si ha establecido una escala de dibujo distinta de 1:1 utilizando el cuadro de diálogo Escala de dibujo, al que se accede a través de la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones. En este caso, Colocar duplicados y clonaciones utiliza la unidad especificada para Distancia mundial en el cuadro de diálogo Escala de dibujo.

Controla la distancia de descentrado vertical con respecto al original cuando los objetos se duplican con el comando Duplicar o se clonan con el comando Clonar.

Los valores positivos desplazarán el duplicado hacia arriba a lo largo de un eje vertical, mientras que los valores negativos lo desplazarán hacia abajo.

Para utilizar una unidad de medida distinta a la visualizada, elíjala en la lista de unidades. No es posible cambiar la unidad de medida si ha establecido una escala de dibujo distinta de 1:1 utilizando el cuadro de diálogo Escala de dibujo, al que se accede a través de la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones. En este caso, Colocar duplicados y clonaciones utiliza la unidad especificada para Distancia mundial en el cuadro de diálogo Escala de dibujo.

Asocia la ubicación del duplicado y los valores de desplazamiento con el documento activo.

Escriba un valor para especificar la distancia que se desplazará el objeto seleccionado cuando presione las teclas de dirección del teclado numérico.

Escriba un valor para especificar la distancia que se desplazará el objeto seleccionado cuando mantenga presionada la tecla MAYÚS. y presione las teclas de dirección del teclado numérico. Para utilizar una unidad de medida distinta a la visualizada, elijala en la lista de unidades.

Muestra la unidad de medida para las configuraciones de desplazamiento y duplicación. Elija otra unidad de medida del cuadro de lista para cambiarla. No es posible cambiar la unidad de medida si ha establecido una escala de dibujo distinta de 1:1 utilizando el cuadro de diálogo Escala de dibujo, al que se accede a través de la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones.

Escriba un valor para especificar el ángulo de restricción para rotaciones, inclinaciones y reflexiones. Es posible aplicar un ángulo de restricción manteniendo presionada la tecla CTRL mientras aplica una transformación.

Cuando dos líneas se encuentran formando un ángulo agudo y forman una punta que se extiende más allá de la intersección de las líneas, el límite de esquinado controla el momento en que el programa cambia de una unión en esquina (en punta) a una unión biselada (truncada). Cualquier esquina por debajo del Límite de esquinado tendrá un punto biselado. Las uniones de las esquinas por encima del límite acabarán en punta. Este límite evita que las esquinas se extiendan más allá del punto que marca la esquina verdadera cuando los ángulos son muy cerrados, como cuando un carácter de texto termina en una punta, por ejemplo, en la letra M.

Le permitirá elegir el tamaño de la faceta que CorelDRAW utiliza al representar e imprimir ilustraciones que contengan extrusiones. El tamaño de la faceta refleja la distancia entre las sombras de color en las extrusiones. Establezca el Tamaño mínimo de faceta de extrusión entre 0,00254 y 1,27 cm. Un valor superior (1,27 cm.) reducirá el tiempo de actualización del dibujo. Para obtener una copia de calidad, reduzca el tamaño de la faceta cuando esté listo para imprimir la ilustración.

Para utilizar una unidad de medida distinta a la visualizada, elíjala en la lista de unidades. No es posible cambiar la unidad de medida si ha establecido una escala de dibujo distinta de 1:1 utilizando el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula y regla. En este caso, Colocar duplicados y clonaciones utiliza la unidad especificada para Distancia mundial en el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula y regla.

Le permitirá guardar el tamaño de la faceta que CorelDRAW utiliza al representar e imprimir ilustraciones que contengan extrusiones. El tamaño de la faceta refleja la distancia entre las sombras de color en las extrusiones.

Cuando está habilitada, centra automáticamente los objetos contenido de PowerClip dentro de sus contenedores. Deshabilítela para descentrar los contenidos de PowerClip del centro del objeto.

Determina el número de bandas utilizadas para representar rellenos degradados en pantalla. Afecta también al aspecto de los rellenos degradados exportados a ciertos formatos de archivo.

Los valores por debajo de 20 aceleran las actualizaciones de pantalla, pero hacen que se noten las bandas.

Para controlar el número de bandas utilizadas para imprimir degradados, utilice el cuadro Etapas de degradado de la página Opciones del cuadro de diálogo Opciones de impresión.

Habilite este botón para que CorelDRAW visualice el color utilizando su propio esquema de tramado. Esta opción sólo controla el modo en que CorelDRAW muestra los colores en la pantalla, y no afecta a la salida de impresión.

Para utilizar este parámetro, deberá disponer de un monitor o un adaptador de gráficos capaz de visualizar 256 colores de forma simultánea y un controlador de pantalla Windows que emplee esta capacidad.

Siempre que modifique la configuración, actualice la paleta de la parte inferior de la pantalla de CorelDRAW haciendo clic en cualquiera de sus flechas de desplazamiento con el botón derecho del ratón.

Habilite esta opción para que CorelDRAW muestre los colores utilizando el esquema de tramado predeterminado del controlador de pantalla. Si dispone de un adaptador de gráficos de 256 colores, es posible que las actualizaciones de pantalla sean más rápidas con esta opción seleccionada. Sin embargo, sólo se utilizarán 15 de esos colores en el esquema de tramado.

Esta opción sólo controla el modo en que CorelDRAW muestra los colores en la pantalla, y no afecta a la salida de impresión.

Para utilizar este parámetro, deberá disponer de un monitor o un adaptador de gráficos capaz de visualizar 256 colores de forma simultánea y un controlador de pantalla Windows que emplee esta capacidad.

Siempre que modifique la configuración, actualice la paleta de la parte inferior de la pantalla de CorelDRAW haciendo clic en cualquiera de sus flechas de desplazamiento con el botón derecho del ratón.

Habilite esta casilla de verificación para tener la posibilidad de interrumpir una actualización de pantalla haciendo clic con el ratón o presionando una tecla. Esto le permitirá aislar un objeto de un dibujo complejo o elegir un comando de menú o herramienta sin tener que esperar a que la pantalla se actualice completamente.

La actualización se reanudará cuando ejecute otra acción o cuando solicite una actualización con el comando Actualizar gráfico ahora.

La habilitación de esta casilla de verificación le permitirá actualizar la pantalla haciendo clic en el deslizador de la barra de desplazamiento horizontal o vertical, o cuando solicite una actualización con el comando Actualizar gráfico ahora.

Deshabilite esta casilla de verificación para actualizar una imagen (cada objeto por separado) al minimizar CorelDRAW, arrastrar el objeto, colocar otro objeto delante o detrás del objeto, etc. Habilite esta casilla de verificación para que CorelDRAW copie la imagen en memoria y no se produzca actualización.

Habilita y deshabilita el desplazamiento automático. Con el desplazamiento automático habilitado, la ventana de dibujo se desplazará automáticamente cuando arrastre un objeto más allá de sus bordes.

Habilita y deshabilita la visualización de etiquetas de ayuda emergentes que identifican a las herramientas y a los botones, y que aparecen al dejar el puntero del ratón sobre uno de estos elementos.

Habilita y deshabilita la información de encaje. Cuando la información de encaje está activada, las marcas de ubicación de encaje aparecen resaltadas.

Habilite esta casilla de verificación para ver los rellenos PostScript en Visualización mejorada, que utiliza sobremuestreo 2X para mostrar la máxima calidad de visualización posible.

El comando Previsualización a pantalla completa le permitirá ver el aspecto que tendrá el dibujo una vez impreso. Utilice el modo Visualización normal para ver objetos con sus atributos de contorno y relleno.

Habilite esta casilla de verificación para seleccionar un nodo utilizando la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas de dibujo básicas.

Habilite esta casilla de verificación para ver los mapas de bits en Visualización mejorada, que utiliza sobremuestreo 2X para mostrar la máxima calidad de visualización posible mientras se edita.

El comando Previsualización a pantalla completa le permitirá ver el aspecto que tendrá el dibujo una vez impreso. Utilice el modo Visualización mejorada para ver objetos con rellenos PostScript.

El comando Previsualización a pantalla completa le permitirá mostrar una previsualización del dibujo a pantalla completa. Habilite esta casilla de verificación para mostrar el borde de página en la previsualización y deshabilítela para ocultarlo.

Al aplicar un color de un modelo de color específico, habilite esta casilla de verificación para especificar los distintos elementos del color (cian, magenta, amarillo y negro) utilizando una escala de porcentaje (de 0 a 100), o deshabilítela para utilizar una escala absoluta (de 0 a 255).

Determina cuántas acciones u operaciones se pueden anular utilizando el comando Deshacer del menú Edición. Cuanto mayor sea el valor, más memoria necesitará CorelDRAW para operar.

Determina cuántas acciones u operaciones se pueden anular, cuando se trabaja con mapas de bits utilizando el comando Deshacer del menú Edición. Cuanto mayor sea el valor, más memoria necesitará CorelDRAW para operar.

Habilite esta casilla de verificación para abrir todos los cuadros de diálogo en el centro de la ventana de dibujo.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar un relleno de patrón con el fin de mostrar los objetos sobreimpresos.

Si sólo existe una acción asociada con un clic RBM, realice la acción automáticamente si ver las opciones.

Selecciona la acción que se ejecutará automáticamente cada vez que inicie CorelDRAW. Por ejemplo, podrá hacer que aparezca el cuadro de diálogo Abrir o una nueva ventana de dibujo.

Cuando está habilitada muestra un mensaje de advertencia que proporciona información sobre los resultados de la selección.

Cuando está habilitada, aparece un mensaje de advertencia al aplicar un efecto a un objeto de texto que contiene un gráfico incorporado.

Le permitirá programar CorelDRAW para que realice copias de seguridad automáticas del archivo a intervalos regulares mientras trabaja en él. Cuando habilite esta casilla de verificación, el cuadro numérico junto a ella estará disponible. Utilice este cuadro para determinar el intervalo de tiempo entre copias de seguridad.

Le permitirá determinar el intervalo de tiempo entre copias de seguridad si ha habilitado la casilla de verificación Copia de seguridad automática. Especifique un valor entre 1 y 120 minutos.

Almacena una copia de seguridad del trabajo en la misma carpeta en la que abrió el archivo .CDR.

Visualiza el directorio de copias de seguridad actual. Para cambiarlo, haga clic en el botón Examinar, lo que le permitirá determinar el directorio en el que desea que CorelDRAW almacene las copias de seguridad de su trabajo.

Le permitirá elegir la unidad en la que desea almacenar los archivos de seguridad.

Habilite esta casilla de verificación para crear un archivo de copia de seguridad cada vez que guarde un archivo CorelDRAW.

Habilite esta opción para aumentar artificialmente la cantidad de memoria disponible en el sistema.

Habilite esta opción para aumentar artificialmente la cantidad de memoria disponible en el sistema.

Escriba el porcentaje de la memoria total que desea poner a disposición de las imágenes en CorelDRAW.

Habilítela para ahorrar espacio del disco duro.

Muestra la ubicación de las carpetas que contienen los filtros de conexión de mapa de bits. Los filtros de conexión son filtros de otras empresas. Estos filtros se denominan filtros de conexión porque se "conectan" a la plataforma de aplicación. Una vez que los haya añadido mediante el cuadro de diálogo Opciones, aparecerán en la parte inferior del menú Mapas de bits, bajo el efecto Transformación de color.

Haga clic en el botón Añadir para incluir el filtro de conexión de mapa de bits seleccionado en el menú Mapas de bits. Los filtros de conexión son filtros de otras empresas. Estos filtros se denominan filtros de conexión porque se conectan a la plataforma de aplicación. Una vez que los haya añadido mediante el cuadro de diálogo Opciones, aparecerán en la parte inferior del menú Mapas de bits, bajo el efecto Transformación de color.

Haga clic en el botón Eliminar para suprimir el filtro de conexión de mapa de bits seleccionado en el menú Mapas de bits. Los filtros de conexión son filtros de otras empresas. Estos filtros se denominan filtros de conexión porque se conectan a la plataforma de aplicación. Una vez que los haya añadido mediante el cuadro de diálogo Opciones, aparecerán en la parte inferior del menú Mapas de bits, bajo el efecto Transformación de color.

Habilita la edición del texto en pantalla. Cuando está deshabilitada, se abrirá el cuadro de dialogo Editar texto siempre que seleccione un objeto de texto con una herramienta de texto o cuando haga clic en la ventana de dibujo o el área de pegado con una herramienta de texto.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar las flechas de espaciado horizontal y vertical interactivas al seleccionar marcos de Texto de párrafo con la herramienta Texto. Deshabilite esta casilla de verificación para ocultar las flechas.

Le permitirá arrastrar y colocar mientras edita, lo que implica cortar y pegar texto directamente en la pantalla.

Habilita el alisado de texto.

#Establece el número mínimo de caracteres admitidos por línea en los textos de párrafo modelados para encajar en envolturas de forma irregular. Cuando el valor predeterminado de este parámetro está establecido en tres, las líneas deben tener al menos tres caracteres para que aparezcan.

Simplifica el aspecto del texto cuyo tamaño esté por debajo de cierto valor para aumentar la velocidad de actualización. Esta opción no afecta al aspecto del texto impreso. Podrá volver a leer el texto simulado eligiendo un nivel de simulación mayor o utilizando el zoom.

Establece el umbral que determina cuándo CorelDRAW mostrará los contornos de los caracteres espaciados mediante el ratón. Si el número de caracteres seleccionado es menor o igual que el valor aquí especificado, CorelDRAW visualizará sus contornos mientras se espacian. El valor predeterminado es de 25 caracteres.

Escriba un valor para especificar el incremento utilizado para ajustar el tamaño en puntos del texto usando el teclado numérico. Para ajustar el tamaño del texto, mantenga presionada CTRL y presione 8 u 2 en el teclado numérico para aumentar o reducir el tamaño en puntos.

Determina si los contornos de pluma caligráfica se transfieren al Portapapeles o se exportan utilizando cualquiera de los filtros de exportación de gráficos vectoriales. Si el archivo contiene muchos contornos caligráficos, resulta conveniente excluirllos durante las operaciones de cortado y pegado para reducir el tamaño del archivo exportado y el tiempo invertido en la transferencia del archivo a través del Portapapeles. Algunos filtros de exportación retienen los contornos caligráficos sin importar la configuración elegida.

Determina si el texto cortado o copiado al Portapapeles deberá pegarse como texto o como curvas. Cuando esta opción se encuentra habilitada, el texto se pega como texto; por el contrario, cuando está deshabilitada, el texto se pega como objetos curvos. Cuando el texto se pega como texto, la fuente, el tamaño en puntos y el resto de los atributos de texto se copiarán junto con la cadena de texto.

Elija una unidad de medida para el texto incluido en el dibujo.

Habilita o deshabilita la visualización de caracteres no imprimibles del documento mientras se encuentre en el modo de edición de texto. Para visualizar estos caracteres, el comando Mostrar caracteres no imprimibles del menú Texto deberá estar habilitado.

Crea primero un marco de Texto de párrafo, bien de tamaño fijo o uno que aumente y reduzca su tamaño vertical automáticamente, para acomodar la cantidad de texto. La altura del marco aumentará a medida que escriba.

Le permitirá elegir si desea visualizar o no la dirección del flujo de texto entre marcos vinculados.

Habilítela para mostrar los contornos de marco del texto de párrafo. Deshabilítela para ocultar los contornos de marco del texto de párrafo.

Aplica el mismo formato de texto a todos los marcos de texto de párrafo conectados.

Aplica el mismo formato de texto sólo a los marcos de texto de párrafo seleccionados.

Aplica el mismo formato de texto sólo a los marcos de texto de párrafo seleccionados y siguientes.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar fuentes TrueType en los cuadros de lista Fuente.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar fuentes Type 1 en los cuadros de lista Fuente.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar símbolos TrueType en los cuadros de lista Fuente.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar símbolos Type 1 en los cuadros de lista Fuente.

Visualiza sólo las fuentes utilizadas en el documento actual.

Visualiza muestras de las fuentes en un cuadro de lista cuando está habilitada.

Determina el número de fuentes utilizadas recientemente que se visualizará en el cuadro de lista Fuentes.

Habilite este botón para visualizar sólo las fuentes instaladas en los cuadros de lista Fuente.

Habilite este botón para visualizar el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes al abrir documentos que se hayan formateado con una fuente no instalada.

Habilita la concordancia de fuentes PANOSE. La concordancia de fuentes se produce cuando (a) abre un archivo Corel de otro usuario o sistema de PC, o (b) cuando importa texto o archivos de gráficos que admiten texto y su sistema actual no tiene las mismas fuentes.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar fuentes TrueType en los cuadros de lista Símbolos.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar fuentes Type 1 en los cuadros de lista Símbolos.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar símbolos Type 1 en los cuadros de lista Símbolos.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar símbolos TrueType en los cuadros de lista Símbolos.

Habilítela para permitir la concordancia de fuentes Pantose.

Habilítela para asignar fuentes iguales, pero que se escriben de distinta forma.

Mueva el deslizador hacia la izquierda para aumentar la precisión de las sustituciones. Mueva el deslizador hacia la derecha para reducir la precisión de las sustituciones.

Haga clic para cambiar la fuente de sustitución predeterminada.

Muestra una lista de todas las fuentes predeterminadas disponibles.

Muestra una lista de todas las fuentes del PC disponibles o activas.

Muestra una lista de todas las fuentes del Macintosh disponibles o activas.

Muestra una lista de todas las fuentes disponibles o activas.

Haga clic en este botón para añadir una fuente a la lista de fuentes.

Haga clic en este botón para editar una fuente en la lista de fuentes.

Haga clic en este botón para eliminar una fuente de la lista de fuentes.

Se habilita para realizar cambios en la lista de fuentes de Windows.

Muestra una lista de las fuentes no instaladas en el sistema.

Sugiere sustituciones de fuentes no instaladas en el sistema.

#Habilita el corrector ortográfico automático. Si hace clic con el botón derecho del ratón en una palabra que el Corrector ortográfico automático no encuentre, aparecerá una ventana emergente con una lista de alternativas entre las que podrá elegir.

Muestra los errores de ortografía de todo el texto, subrayando la palabra con una línea roja quebrada en la ventana de dibujo.

Muestra los errores de ortografía del texto sólo en el marco de texto seleccionado, subrayando la palabra con una línea roja quebrada en la ventana de dibujo.

Visualiza una lista de sugerencias para todos los errores de ortografía.

Agrega sus correcciones automáticamente al Asistente de escritura.

Visualiza los errores que ha ignorado durante la verificación ortográfica.

#Pone en mayúsculas la primera letra que sigue al final de una frase. El final de una frase viene definido por un punto (.) , un signo de admiración (!) , o un signo de interrogación (?) . En español es posible utilizar los signos ¿ y ¡.

Cambia las comillas rectas estándar (") incluidas en la mayoría de los juegos de fuentes por comillas tipográficas utilizadas normalmente en periódicos y libros.

Cambia la segunda letra mayúscula a minúscula si por error ha mantenido presionada la tecla Mayús. demasiado tiempo y ha comenzado una palabra con dos mayúsculas. No se efectuará cambio alguno si a continuación de las mayúsculas hay un espacio o un punto, o si la palabra contiene otras mayúsculas.

Pone la inicial de los días de la semana automáticamente en mayúscula.

Habilita la opción Texto de sustitución, que aparece más abajo. Se reemplazará el texto al presionar la barra espaciadora o la tecla Intro.

Escriba el código que desea utilizar para que el Asistente de escritura lo reemplace posteriormente por cadenas de texto más largas automáticamente.

Escriba la palabra, frase o cadena de texto completa que desea reemplazar por la abreviatura.

Enumera las cadenas preestablecidas incluidas con el software y todas las nuevas que se hayan creado.

Haga clic para agregar texto de sustitución a la lista.

Suprime opciones de sustitución, incluidas aquellas proporcionadas de forma predeterminada con el Asistente de escritura, si así lo desea.

Haga clic para trabajar con un cursor en forma de cruz en lugar de con un puntero.

Trata a los objetos sin relleno como si lo tuvieran; lo que le permitirá seleccionar objetos sin relleno haciendo clic en cualquier parte dentro de ellos.

Dibuja un contorno discontinuo de los objetos mientras los desplaza.

Determina un intervalo de tiempo antes de empezar dibujar el contorno discontinuo de los objetos cuando los desplace.

Utiliza la funcionalidad de las teclas Mayús. y Ctrl. asociada con CorelDRAW. Mayús. asegura que las transformaciones se realicen desde el centro, mientras que Ctrl. se emplea para restringir los movimientos del ratón.

Utiliza la funcionalidad de las teclas Mayús. y Ctrl. asociada a Windows 95. Mayús. limita los movimientos del ratón y Ctrl. se utiliza para duplicar objetos, dejando el original detrás.

Controla el límite hasta el que se cambiará la forma de una curva al utilizar la opción Reducción automática de la Persiana de edición de nodos. Un valor alto eliminará más nodos, lo que permite cambiar la forma de la curva. Un valor bajo eliminará menos nodos. El valor representa el límite de la distancia que se moverá la curva al utilizar la opción Reducción automática con respecto a la posición original.

Hace que la herramienta Cuchillo cree subtrayectos de un único objeto en lugar de separar los objetos.

Hace que la herramienta Cuchillo cierre automáticamente los objetos abiertos cuando los corta.

Establece el grosor de la herramienta Borrador.

Habilita o deshabilita la reducción automática de nodos para los objetos editados con la herramienta Borrador. La opción Reducción automática se encuentra en la página Propiedades de la caja de herramientas de la herramienta Forma.

Le permitirá aumentar el objeto para obtener una visión más detallada o general.

Haga clic con el botón derecho del ratón para reducir la página automáticamente. Este opción sólo funciona cuando se encuentre en estado de zoom; es decir, cuando haya aumentado la imagen. De no ser así, al hacer clic con el botón derecho del ratón se activará el menú emergente.

Utiliza el menú lateral alternativo de CorelDRAW 5 situado en la Caja de herramientas que incluye iconos para aumentar y reducir, ajustar al tamaño de la página, aumentar la zona seleccionada, encajar todos los objetos en la ventana y zoom a escala 1:1. Además, a la versión del menú lateral se le ha añadido la herramienta Panorámica.

Hace que la herramienta Zoom opere con relación a la distancia real. Los valores se establecen haciendo clic en el botón Calibrar reglas.

Garantiza que un centímetro de la pantalla sea igual a un centímetro de distancia "real".

#Establece el número de píxeles mostrados para cada unidad en la regla Horizontal cuando se habilita la opción Zoom en relación a 1:1.

Establece el número de píxeles mostrados para cada unidad en la regla Vertical cuando se habilita la opción Zoom en relación a 1:1.

Controla la exactitud con la que CorelDRAW sigue el movimiento del ratón al dibujar en modo Mano alzada. Cuanto menor sea el número, menos exactas serán las curvas.

Controla la exactitud con la que la curva de Bézier sigue los bordes de un mapa de bits vectorizado con la función de vectorización automática de CorelDRAW. Los valores bajos (de 1 a 3 píxeles) tienden a producir resultados más exactos.

Controla cuándo CorelDRAW dibuja una esquina suave o un nodo asimétrico al dibujar en el modo Mano alzada y al vectorizar automáticamente un mapa de bits. Cuanto menor sea el valor, mayor será la tendencia a crear un nodo asimétrico.

Controla cuándo CorelDRAW está dibujando una línea recta o un segmento curvo al dibujar en el modo Mano alzada y al vectorizar automáticamente un mapa de bits. Cuanto menor sea el valor, mayor será la tendencia a crear curvas.

Controla el radio Unir automáticamente al dibujar en modo Mano alzada o Bézier. Cuanto menor sea el valor, más cerca deberá estar el cursor del nodo final de un segmento para que el segmento siguiente se le añada automáticamente.

Dibuja curvas que tienen el mismo grosor a lo largo de toda su longitud.

Dibuja curvas que cambian de grosor basándose en la información recibida de una entrada proveniente de un pluma sensible a la presión o del teclado.

Dibuja curvas que cambian de grosor según la dirección de la curva. Esto crea un efecto parecido al obtenido con un lápiz caligráfico.

Dibuja curvas que cambian de grosor basándose en tipos de línea preestablecidos que podrá elegir de un cuadro de lista.

Visualiza una lista de la configuración preestablecida para la herramienta Pluma natural.

Visualiza una representación en miniatura de la configuración preestablecida seleccionada para la herramienta Pluma natural.

Utilice este cuadro para determinar el grosor máximo de línea.

Utilice este cuadro para determinar el ángulo al que la plumilla se situará en la página de dibujo.

Enumera las unidades disponibles para los estilos decimales y fraccionales. Esta opción aparecerá deshabilitada para Ingeniería U.S. y Arquitectura U.S.

Enumera los estilos disponibles para el texto de cota: decimal, fraccional, Ingeniería U.S. y Arquitectura U.S. Las unidades de Ingeniería U.S. y Arquitectura U.S. hacen referencia a las unidades estándar de Ingeniería U.S. y Arquitectura U.S.

Añade un prefijo al texto asociado con la línea de cota.

Añade un sufijo al texto asociado con la línea de cota.

Le permitirá dibujar líneas de cota angulares.

Muestra una lista de las posiciones decimales disponibles.

Introduzca un prefijo para agregarlo al texto de cota. Cuando introduzca un prefijo, deberá presionar Intro o hacer clic en Aplicar para que aparezca en el cuadro Muestra o para aplicarlo al texto de cota seleccionado.

Introduzca un sufijo para agregarlo al texto de cota. Cuando introduzca un sufijo, deberá presionar Intro o hacer clic en Aplicar para que aparezca en el cuadro Muestra o para aplicarlo al texto de cota seleccionado.

Habilite este botón para que los extremos de las líneas de conexión encajen con el nodo de objeto más próximo al desplazar el objeto por la página. Si habilita Encajar en objetos (menú Diseño), podrá ver los nodos al mover el puntero del ratón cerca de ellos.

Habilite este botón con el fin de bloquear los extremos de las líneas de conexión para el nodo de objeto activo; es decir, el nodo al que se encajó originalmente el conector cuando se creó. Esto asegura que la conexión esté bloqueada en el mismo nodo cuando desplace uno o varios objetos en la página. Si habilita Encajar en objetos (menú Diseño), podrá ver los nodos al mover el puntero del ratón cerca de ellos.

Redondea todas las esquinas de un rectángulo (o cuadrado) a la vez. Los rectángulos tienen un nodo en cada esquina. Cuando se redondean las esquinas de un rectángulo, CorelDRAW divide cada esquina en dos nodos y dibuja un arco entre ellos. Podrá controlar el tamaño de este arco desplazando cualquiera de los nodos de la esquina. Cada vez que modifique una esquina, los tres nodos restantes cambiarán también.

Hace que la herramienta Elipse dibuje elipses y círculos completos.

Hace que la herramienta Elipse dibuje objetos en forma de sector circular.

Hace que la herramienta Elipse dibuje arcos.

Escriba el ángulo al que desea que comiencen los objetos arco o sector circular. Opción no válida cuando se dibujan elipses.

Escriba el ángulo al que desea que finalicen los objetos arco o sector circular. Opción no válida cuando se dibujan elipses.

Dibuja los arcos y los sectores circulares hacia la derecha. Los puntos inicial y final de los arcos y los sectores vienen determinados por los ángulos especificados en los cuadros Ángulo inicial y Ángulo final.

Dibuja los arcos y los sectores circulares hacia la izquierda. Los puntos inicial y final de los arcos y los sectores vienen determinados por los ángulos especificados en los cuadros Ángulo inicial y Ángulo final.

Hace que la herramienta Polígono dibuje polígonos.

Hace que la herramienta Polígono dibuje estrellas.

Hace que la herramienta Polígono dibuje polígonos en forma de estrella.

Escriba el número de puntas que se utilizará para dibujar polígonos, estrellas y polígonos en forma de estrella.

Determina el nivel de perfilado de las estrellas y de los polígonos en forma de estrella.

Visualiza una imagen en miniatura del polígono, estrella o polígono en forma de estrella seleccionado.

Le permitirá dibujar objetos con forma de espiral simétrica, en la que la distancia entre cada revolución sea constante.

Le permitirá dibujar objetos con forma de espiral logarítmica, en la que la distancia aumenta hacia el borde exterior.

Visualiza una imagen en miniatura de la espiral seleccionada.

Escriba el número de revoluciones que se utilizará al dibujar espirales.

Escriba el número de revoluciones que se utilizará al dibujar espirales.

Ajusta la distancia existente entre cada revolución de la espiral. Desplace el deslizador a la izquierda para reducir esta cantidad.

Escriba el número de celdas que desea crear en horizontal al dibujar papel gráfico.

Escriba el número de celdas que desea crear en vertical al dibujar papel gráfico.
Haga clic en este botón para abrir la página Estilos del cuadro de diálogo Opciones.

Visualiza las barras de herramientas disponibles.

Arrastre el deslizador hacia la derecha para aumentar el tamaño del botón.

Para crear una barra de herramientas personalizada La barra de herramientas nueva se añade a la parte inferior de la lista y aparece un cursor intermitente junto a su casilla de verificación para que se le asigne un nombre. Haga clic en Personalizar para añadir botones a la nueva barra de herramientas.

Use este botón para restablecer la configuración predeterminada de la barra de herramientas seleccionada. Si selecciona una barra de herramientas personalizada que haya creado, este botón la suprimirá.

Habilite esta opción para mostrar títulos en barras de herramientas flotantes.

Habilite esta opción para mostrar texto de botón debajo de las imágenes.

Habilite esta casilla de verificación si desea guardar la configuración actual de la página (Documento) General en el cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada para todos los documentos nuevos que cree.

Habilite esta casilla de verificación si desea guardar la configuración actual de las páginas Página, Tamaño, Diseño, Etiqueta y Fondo en el cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada para todos los documentos nuevos que cree.

Habilite esta casilla de verificación si desea guardar la configuración actual de las páginas Cuadrícula y reglas en el cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada para todos los documentos nuevos que cree.

Habilite esta casilla de verificación si desea guardar la configuración actual de la página Estilo en el cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada para todos los documentos nuevos que cree.

Habilite esta casilla de verificación si desea guardar la configuración actual de la página Guardar en el cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada para todos los documentos nuevos que cree.

Habilite esta casilla de verificación si desea guardar la configuración actual de la página Publicar en Internet en el cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada para todos los documentos nuevos que cree.

Cambia la configuración predeterminada de los nuevos documentos de CorelDRAW en función de las casillas de verificación habilitadas.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar el contorno de la página de dibujo en la ventana de dibujo. Deshabilite esta casilla de verificación para ocultar el contorno.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar una línea de puntos que indica la parte de la ventana de dibujo que aparecerá cuando se imprima el dibujo. A pesar de que es posible dibujar en cualquier punto de la ventana de dibujo, sólo se imprimirán los objetos de este área.

#Haga clic en este botón si desea establecer la distancia comprendida entre los puntos de cuadrícula en función del número de puntos de cuadrícula que desea incluir por unidad de distancia horizontal y vertical. Por ejemplo, si desea que exista una distancia de 0,1 pulgadas entre los puntos de cuadrícula, debe especificar un valor de frecuencia de 10 puntos por pulgada.

Utilice este cuadro para especificar el número de puntos de cuadrícula que desea obtener por cada unidad de distancia horizontal.

Utilice este cuadro para especificar el número de puntos de cuadrícula que desea obtener por cada unidad de distancia vertical.

Haga clic en este botón si desea establecer la distancia comprendida entre los puntos de cuadrícula escribiendo la distancia exacta que desee obtener entre cada punto. Por ejemplo, si desea que exista una distancia de 0,1 pulgadas entre los puntos de cuadrícula, debe especificar el valor 0,1.

Utilice este cuadro para especificar la distancia horizontal que desea obtener entre los puntos de cuadrícula.

Utilice este cuadro para especificar la distancia vertical que desea obtener entre los puntos de cuadrícula.

Habilite esta casilla de verificación si desea mostrar la cuadrícula en la ventana de dibujo. Deshabilite esta casilla de verificación para ocultar la cuadrícula.

Habilite esta casilla de verificación si desea que los objetos se alineen con la rejilla de forma automática a medida que los desplaza o dibuja.

Habilite este botón para mostrar la cuadrícula como líneas.

Habilite este botón para mostrar la cuadrícula como puntos.

Habilite esta casilla de verificación para que las líneas guía aparezcan en la ventana de dibujo. Deshabilite esta casilla de verificación para ocultar todas las líneas guía.

Habilite esta casilla de verificación si desea que los objetos se alineen con las líneas guía de forma automática a medida que los desplaza o dibuja.

Cuando esta casilla de verificación está alineada, los objetos se alinean automáticamente con los bordes o centros de otros objetos al desplazarlos o dibujarlos.

#Permite seleccionar la unidad de medida que desea utilizar para la regla Horizontal.

Permite seleccionar la unidad de medida que desea utilizar para la regla Vertical.

Habilite esta casilla de verificación si desea utilizar las mismas unidades para las unidades horizontal y vertical.

Permite desplazar el origen de la regla, el lugar donde se encuentran los puntos cero de las reglas Horizontal y Vertical, horizontalmente. Por ejemplo, introduzca 1 pulgada si desea desplazar el origen una pulgada a la derecha. Los números negativos desplazan el origen a la izquierda.

Permite desplazar el origen de la regla, el lugar donde se encuentran los puntos cero de las reglas Horizontal y Vertical, verticalmente. Por ejemplo, introduzca 1 pulgada si desea desplazar el origen una pulgada hacia arriba. Los números negativos desplazan el origen hacia abajo.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar las reglas en pantalla, que facilitan la asignación de tamaño y posición a objetos del dibujo.
Deshabilite esta casilla de verificación para ocultar las reglas.

Abre el cuadro de diálogo Editar escala, que proporciona controles para cambiar la relación entre las distancias del dibujo y las distancias del mundo real. Si ha seleccionado píxeles como unidad de dibujo horizontal o vertical, este botón abre el cuadro de diálogo Editar resolución de píxeles. Este cuadro de diálogo dispone de controles que permiten establecer la resolución horizontal y vertical exacta del dibujo.

Si está utilizando pulgadas como unidad de regla, utilice este cuadro de lista para seleccionar el número de marcadores de división ("divisiones") que desea incluir entre cada marcador de pulgada en la regla.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar fracciones de las reglas. Si la casilla permanece deshabilitada, las reglas muestran decimales.

#Permite realizar selecciones en una lista de escalas de dibujo preestablecidas. Estas escalas representan la relación existente entre las distancias de la página y las distancias del mundo real.

Muestra el componente de la escala de dibujo que hace referencia a las distancias del dibujo. Es posible crear una escala de dibujo personalizada modificando el valor que aparece en este cuadro.

Permite seleccionar la unidad de medida que desea utilizar para establecer la escala de dibujo.

Muestra el componente de la escala de dibujo que hace referencia a las distancias del mundo real. Es posible crear una escala de dibujo personalizada modificando el valor que aparece en este cuadro.

Permite seleccionar las propiedades (como relleno y contorno) que desea guardar con el estilo seleccionado. Para incluir una propiedad específica, habilita la casilla de verificación que hay al lado de la misma.

Identifica atributos específicos de tipo de letra o fuente.

Abre el cuadro de diálogo Formato de texto en el que podrá determinar propiedades de formato de texto.

Permite editar los atributos de relleno.

Identifica los atributos de contorno.

Habilítela para guardar la imagen en formato .CMX, archivo con formato admitido por Corel® DRAW.

Habilítela para utilizar la miniatura actual del archivo.

Habilítela para utilizar la compresión de mapa de bits.

Habilítela para utilizar la compresión de objeto gráfico.

Habilítela para guardar los atributos de textura con el archivo.

Habilítela para reconstruir texturas al abrir el archivo.

Habilítela para guardar mezclas y atributos de extrusión con el archivo.

Habilítela para reconstruir mezclas y extrusiones al abrir el archivo.

Seleccione una opción del cuadro de lista para determinar la forma de visualización del dibujo al utilizar el comando Presentación preliminar. Alta calidad muestra el dibujo como si lo estuviese visualizando en el modo Normal. Sin imagen sustituye cualquier objeto por un cuadro gris, de forma que indica la posición de los objetos en pantalla, pero no muestra su aspecto. Rápido presenta una versión de escala de grises de todos los objetos, de modo que proporciona una idea general del aspecto de los objetos en pantalla.

Seleccione el estilo de impresión que desea establecer como predeterminado.

Cambia las configuraciones de impresión predeterminadas, de forma que sólo se imprime la página actual del dibujo I.

Abre la página Cuadrículas y Líneas guía en el cuadro de diálogo Opciones para poder especificar las configuraciones de cuadrícula y línea guía.

Abre la página Edición en el cuadro de diálogo Opciones, que permite establecer las preferencias referentes al modo en que CorelDRAW realiza determinadas operaciones y muestra objetos en la pantalla. Los controles de esta página permiten especificar las configuraciones de desplazamiento y restricción, el lugar donde se sitúan los objetos duplicados y mucho más.

Abre la página Visualización en el cuadro de diálogo Opciones para poder especificar las configuraciones de visualización en CorelDRAW.

Abre la página General en el cuadro de diálogo Opciones para poder especificar las configuraciones de visualización generales en CorelDRAW.

Abre la página Texto en el cuadro de diálogo Opciones, que permite establecer las preferencias de formato y visualización para el texto.

Abre la página Fuente en el cuadro de diálogo Opciones, que permite especificar las fuentes y símbolos que desea visualizar en CorelDRAW.

Abre la página Memoria en el cuadro de diálogo Opciones para poder ajustar las configuraciones de memoria.

Novedades

Novedades en Corel Draw8

COREL **DRAW**TM **8**

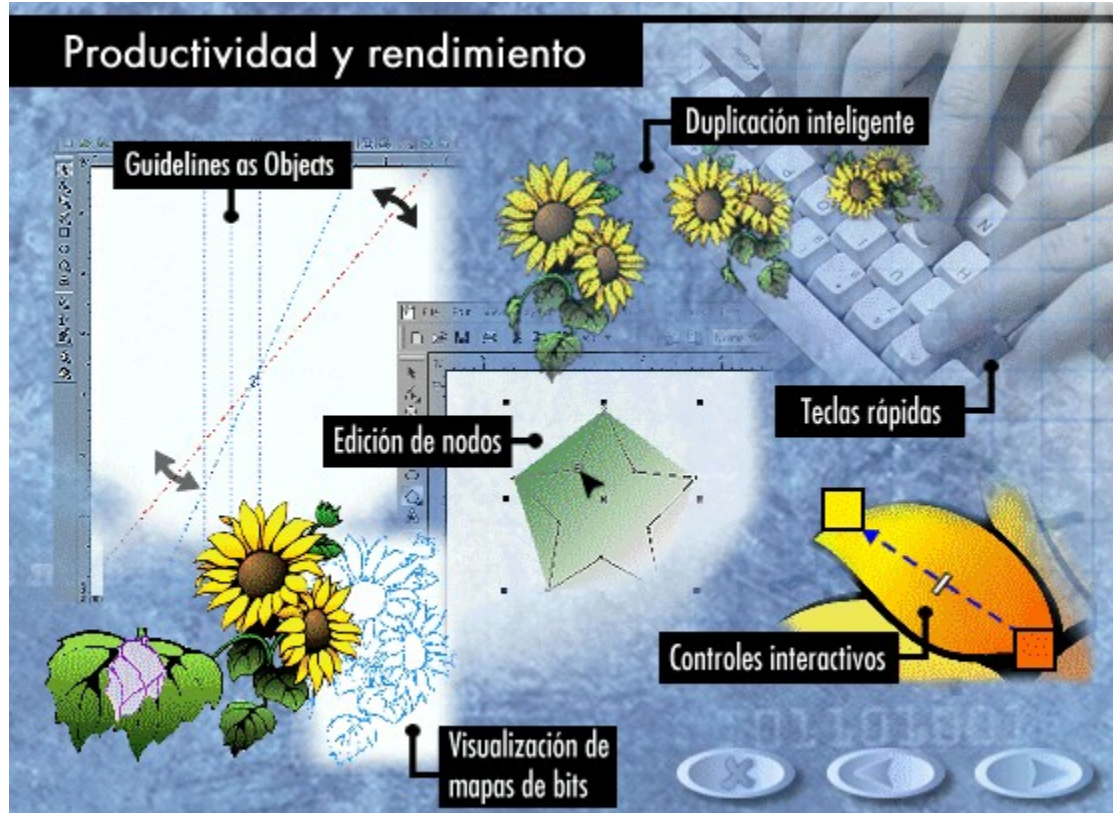
- Aspecto y percepción en pantalla
- Productividad y rendimiento
- Herramientas interactivas
- Funciones para Internet
- Texto, mapas de bits y efectos especiales
- Color e impresión
- Administración de objetos/documentos/archivos



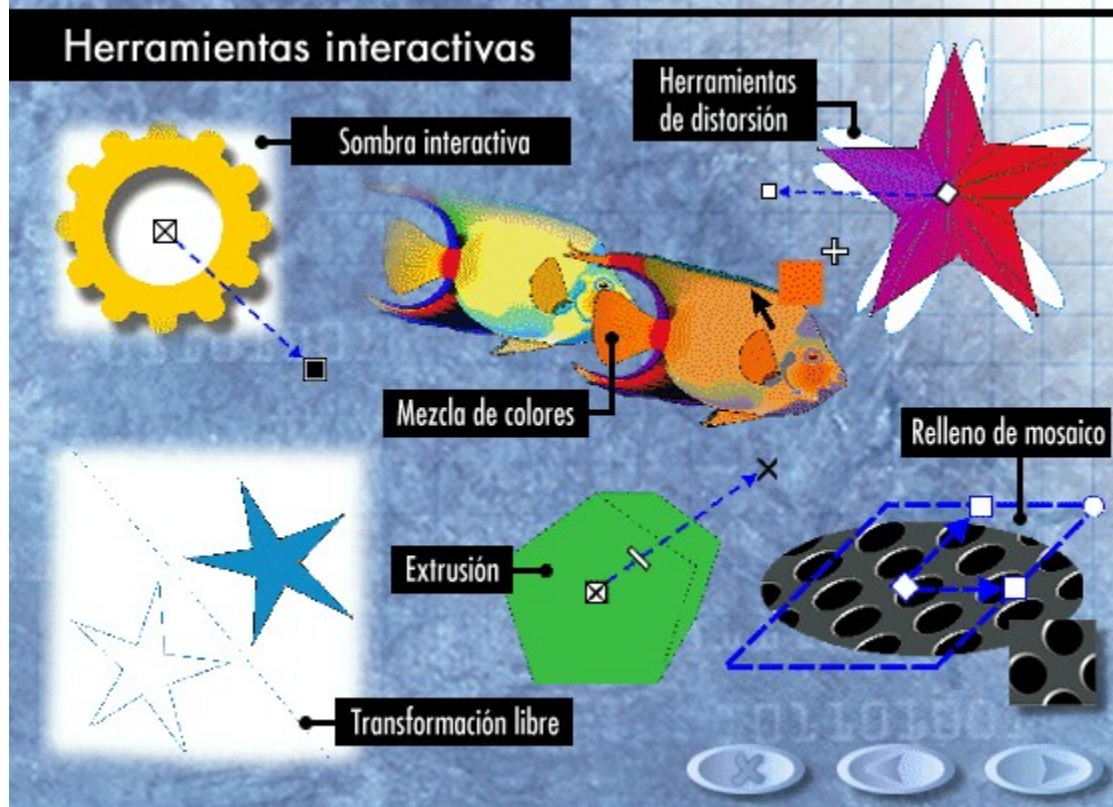
Aspecto y percepción en pantalla



Productividad y rendimiento



Herramientas interactivas



Funciones para Internet

Objetos de Internet

Asistente Publicar en Internet

Acceso a FTP

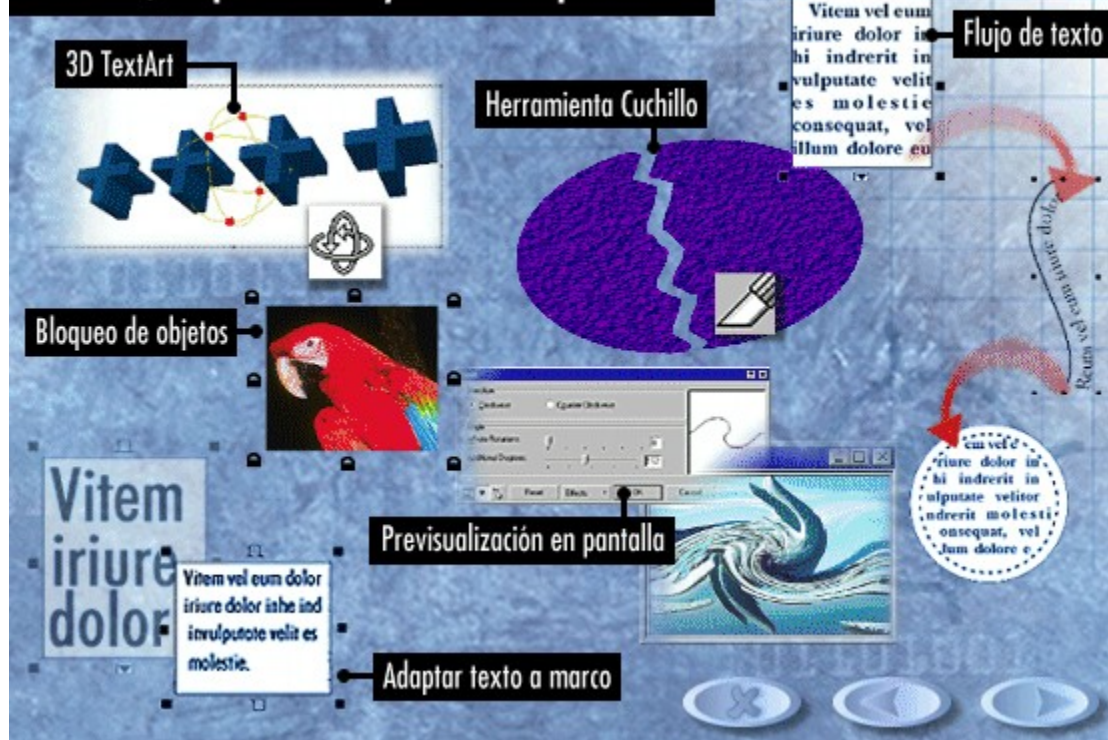
Fondos de página en mosaico

Tamaños de página personalizada

Analizador de conflicto HTML



Texto, mapas de bits y efectos especiales



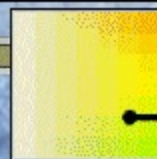
Color e impresión



Adobe® PostScript® 3™

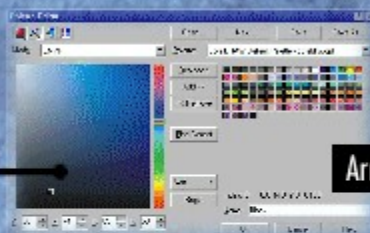


Adobe® PostScript® 3™



Paleta emergente

Editor de paleta



Armonías de color



Conversión de mapas de bits



Corrección de color

Administración de color



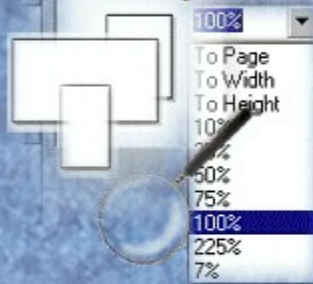
Administración de objetos/documentos/archivos

Administrador de objetos

Importación de archivos



Personalización



Pestañas de página



AABBYZZ
AaBbYyZz
AaBbYyZz
AaBbYyZz

Bitstream® Font Navigator™

Corel® Versions®



Operaciones con modelos tridimensionales

Operaciones con modelos tridimensionales

Los modelos tridimensionales (3D) pueden incorporar al dibujo elementos de diseño interesantes. Es posible importar modelos 3D existentes guardados como archivos .3DMF (QuickDRAW Meta Files), .D3D (QuickDRAW Binary 3D Files) o .WRL (Virtual Reality Meta Language) directamente en el dibujo y utilizarlos en la ventana Representación 3D. Por ejemplo, puede que desee ubicar el modelo, cambiar las configuraciones de cámara o añadir una fuente de luz para crear diferentes efectos antes de utilizar el modelo en el dibujo.

Debido a que está trabajando en tres dimensiones, es posible visualizar el modelo desde cualquier ángulo y con cualquier grado de ampliación. Al trabajar con modelos 3D en CorelDRAW, es posible ver los modelos a través de una cámara. Es posible cambiar la posición, la ampliación de las lentes y las propiedades de rotación de la cámara para obtener una vista diferente del modelo.

Los modelos 3D se representan como mapas de bits bidimensionales (2D) para su uso en dibujos. Es posible activar la ventana Representación 3D para editar el modelo en cualquier momento.

{button ,AL(`OVR Working with threedimensional models';0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)

Importación de modelos 3D



Importación de modelos 3D

En realidad, los filtros de importación funcionan como traductores entre aplicaciones, que suministran servicio a un canal de comunicación de dos direcciones. Para leer un archivo cuyo formato es distinto a los formatos admitidos, es preciso importar dicho archivo o abrirlo utilizando un filtro.

Puesto que CorelDRAW no admite el formato de archivo 3D, los modelos 3D deben importarse en la Página de dibujo. CorelDRAW admite los formatos de archivo .3DMF (Quick DRAW Meta File), .B3D (QuickDRAW Binary 3D File) y .WRL (Virtual Reality Meta Language) para importar modelos 3D.

{button ,AL("OVR Working with threedimensional models";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Importación de modelos 3D

Es posible importar modelos 3D en un dibujo utilizando la Carpeta de recortes o el cuadro de diálogo Importar.

Para importar un modelo 3D utilizando la Carpeta de recortes:

1. Haga clic en la pestaña Modelos 3D de la Carpeta de recortes.
2. Arrastre el archivo que desee importar a la Página de dibujo.

Para importar un modelo 3D utilizando el cuadro de diálogo Importar:

1. Haga clic en Archivo, Importar.
2. Elija el formato Modelo 3D en el cuadro de lista Archivos de tipo.
3. Abra la carpeta en que se encuentra almacenado el archivo.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el archivo que desee importar.
 - Escriba el nombre del archivo que desee importar en el cuadro Nombre de archivo.
5. Si desea previsualizar el archivo, habilite la casilla de verificación Previsualización.
En la ventana de previsualización aparece la imagen en miniatura.
6. Haga clic en el botón Importar.
7. Sitúe el cursor en el punto en que desee colocar el modelo.
8. Haga clic en la Página de dibujo para situar el modelo.

Ventana Representación 3D



Ventana Representación 3D

Es posible manipular modelos 3D en CorelDRAW utilizando la ventana Representación 3D. La ventana Representación 3D se abre al importar un nuevo modelo 3D en un dibujo o al hacer doble clic en un modelo representado en la Página de dibujo. Durante el uso de la ventana Representación 3D, la Caja de herramientas proporciona una serie de herramientas que facilitan el trabajo con modelos 3D. La Barra de propiedades también cambia para indicar la herramienta que está utilizándose.

La ventana Representación 3D permite trasladar y rotar el modelo, añadir cámaras y luces y cambiar configuraciones de la imagen representada. Asimismo, incluye las siguientes funciones de diseño, a las que puede accederse desde la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D, que facilitan el trabajo con los modelos:

- La [cuadrícula](#)
- El [dispositivo de coordenadas](#)
- El botón Visualizar objetos de IU

{button ,AL("OVR Working with threedimensional models";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Colocación de la ventana Representación 3D

La ventana Representación 3D puede desplazarse a cualquier ubicación de la Ventana de dibujo.

Para situar la ventana Representación 3D en la Ventana de dibujo:

- Haga clic en las líneas diagonales que bordean la ventana Representación 3D y arrástrelo para situarlo en una nueva posición.

{button ,AL(`PRC The 3D Viewport;',0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Redimensionamiento de la ventana Representación 3D

La ventana Representación 3D puede redimensionarse para adaptarla a diferentes tamaños de modelos.

Para redimensionar la ventana Representación 3D:

- Arrastre uno de los tiradores de selección de las esquinas hacia dentro para reducir el tamaño de la ventana Representación 3D, o hacia afuera, para aumentarlo.

{button ,AL("PRC The 3D Viewport";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ajuste de la calidad de visualización

La ventana Representación 3D ofrece diferentes opciones de calidad de visualización.

Para ajustar la calidad de visualización:

1. Abra el menú lateral Calidad de visualización en la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.
2. Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Líneas de dibujo muestra el modelo como una línea de dibujo sin iluminación ni sombreado.
 - Phong ilumina el modelo, de forma que desde determinadas direcciones de visualización se aprecia un resalte brillante similar a la luz que se reflejada desde una superficie brillante.
 - Lambert ilumina el modelo para que despidan un nivel de intensidad de luz equivalente desde todas las direcciones de visualización.

{button ,AL("PRC The 3D Viewport";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición de modelos 3D

Es posible activar la ventana Representación 3D en cualquier momento para realizar cambios en un modelo 3D representado.

Para editar un modelo 3D representado:

- Haga doble clic en el modelo.

{button ,AL(`PRC The 3D Viewport;',0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)

Manipulación de modelos 3D



Manipulación de modelos 3D

El trabajo en tres dimensiones implica la posibilidad de desplazar y rotar modelos para situarlos con precisión dentro de la imagen. Es posible combinar la manipulación de modelos con las configuraciones de navegación e iluminación de la cámara para crear una vista exclusiva de un modelo 3D con el fin de utilizarlo en el dibujo.

{button ,AL('OVR Working with threedimensional models;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Colocación de modelos 3D

Es preciso desplazar un modelo 3D a cualquier posición dentro del área de trabajo de la ventana Representación 3D.

Para colocar un modelo 3D:

1. Seleccione el modelo con la [herramienta Selección de objeto](#).
2. Arrastre el modelo hasta una posición del eje-x o del eje-y.



Nota

- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastrar el modelo para desplazarlo a lo largo del eje z.

```
{button ,AL('PRC Manipulating 3D models;',0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados
```



Rotación de modelos 3D

Es posible rotar un modelo 3D para ver un lado distinto.

Para rotar un modelo 3D:

1. Seleccione el modelo con la [herramienta Rotar objeto](#).
2. Arrastre los tiradores del dispositivo de rotación para rotar el modelo.



Nota

- También es posible desplazar la [cámara](#) para ver un lado distinto del modelo.

```
{button ,AL('PRC Manipulating 3D models';0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados
```

Uso de cámaras



Uso de cámaras

Las cámaras proporcionan puntos de vista para la ventana Representación 3D y para las representaciones. Es posible situar las cámaras en el lugar adecuado para obtener la mejor visualización posible. Debido a que está trabajando en tres dimensiones, es posible visualizar la escena desde cualquier ángulo y con cualquier grado de ampliación. La posición y las configuraciones de la cámara ayudan a determinar la escala y el encuadre del modelo.

Existen dos cámaras definidas en la ventana Representación 3D. La vista de cámara predeterminada puede manipularse utilizando las herramientas de navegación de la cámara. La representación final del modelo en mapa de bits se realiza mediante esta cámara.

La cámara Director ofrece varias vistas fijas para adaptar el modelo completo, incluidas las luces, a la ventana Representación 3D. Es posible elegir entre las vistas fijas: Delante, Atrás, Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda, así como la vista Director, que adapta el modelo al área de trabajo de la ventana Representación 3D utilizando las configuraciones de visualización de cámara predeterminadas.

`{button ,AL(`OVR Working with threedimensional models;`,0,"Defaultoverview"),}` [Temas relacionados](#)



Modificación de la ampliación de las lentes de la cámara

Es posible aumentar un modelo 3D modificando la ampliación de las lentes de la cámara. Esta función no aleja ni acerca físicamente la cámara del modelo.

Para modificar la ampliación de las lentes de la cámara

1. Haga clic en la [herramienta Zoom de cámara](#).
2. En la ventana Representación 3D, haga clic y mantenga presionado el botón del ratón, y realice una de las siguientes acciones:
 - Desplace el ratón hacia arriba verticalmente para realizar un aumento.
 - Deslice el ratón hacia abajo verticalmente para realizar una reducción.



Sugerencia

- La Barra de propiedades de Zoom dispone de una serie de configuraciones predeterminadas de ampliación de lentes para su uso.

{button ,AL("PRC Using cameras;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Colocación de la cámara

Es posible visualizar un modelo 3D desde un ángulo distinto cambiando la posición de la cámara a lo largo de los ejes X e Y. Esto se denomina deslizamiento. También puede acercar o alejar la cámara del modelo a lo largo del eje Z.

Para colocar la cámara a lo largo de los ejes X e Y:

1. Haga clic en la [herramienta Deslizamiento de cámara](#).
2. En la ventana Representación 3D, haga clic y arrastre la cámara para deslizarla a lo largo del plano XY

Para colocar la cámara a lo largo del eje Z:

1. Abra el [menú lateral Herramientas de cámara](#) y haga clic en la [herramienta Acercar cámara](#).
2. En la ventana Representación 3D, haga clic y mantenga presionado el botón del ratón, y realice una de las siguientes acciones:
 - Desplace el ratón hacia arriba verticalmente para acercarse al modelo.
 - Desplace el ratón hacia abajo verticalmente para alejarse del modelo.

{button ,AL("PRC Using cameras;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de dirección de la cámara

Es posible visualizar un modelo 3D desde un ángulo distinto apuntando la cámara en una dirección diferente. Esto se denomina panorámica.

Para cambiar la dirección de la cámara:

1. Abra el [menú lateral Herramientas de cámara](#) y haga clic en la [herramienta Panorámica de cámara](#).
2. En la ventana Representación 3D, haga clic y arrastre el ratón para cambiar la dirección de la cámara.

{button ,AL('PRC Using cameras;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Rotación de la cámara

La rotación de la cámara permite visualizar modelos 3D desde cualquier ángulo.

Para rotar la cámara:

1. Abra el [menú lateral Herramientas de cámara](#) y haga clic en la [herramienta Rotación de cámara](#).
2. Arrastre para rotar la cámara.

{button ,AL('PRC Using cameras;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la visualización de cámara

Es posible trabajar con la Visualización de cámara predeterminada o utilizar un Director de visualización para adaptar el modelo al área de trabajo de la ventana Representación 3D.

Para cambiar el Director de visualización:

- Abra el [menú lateral Director de visualización](#) y haga clic en una visualización preestablecida (Delante, Atrás, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha o Director).

Para cambiar a Visualización de cámara:

- Haga clic en el [botón Visualización de cámara](#) de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.

{button ,AL("PRC Using cameras;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Uso de luces



Uso de luces

Para mejorar la sensación de realismo y los efectos 3D, es posible crear fuentes de luz en el modelo. De hecho, la iluminación resulta necesaria por las mismas razones que en el caso de la fotografía: no se vería nada sin luces. Un factor importante para la creación de diseño artístico de alta calidad consiste en disponer de una serie de condiciones de iluminación óptimas. El mismo modelo representado bajo una iluminación diferente puede proporcionar resultados notablemente distintos. Por ejemplo, la representación de un modelo con toda la iluminación a un nivel de brillo cero es como tomar una fotografía (sin flash) en el fondo de una mina de carbón. Por el contrario, un exceso de iluminación elimina los efectos sutiles.

Los modelos 3D se importan en CorelDRAW con el tipo de iluminación que existiese cuando se creó el archivo. Es posible añadir tantas luces como desee, pero cuantas más utilice, mayor será el intervalo de tiempo necesario para representar la ilustración final. La mayoría de las escenas pueden iluminarse con una, dos o tres luces adecuadamente situadas. Es posible elegir entre distintos tipos de luces para crear el efecto deseado.

Ambiental

La luz Ambiental es uniforme. No procede de un punto específico y no produce sombras. Es el equivalente a la luz del día en una escena del mundo real. La luz ambiental se irradia en todas direcciones, no tiene ninguna ubicación ni procede de ninguna fuente de origen.

Foco

Una luz focal es un objeto especial que difunde luz en una dirección específica. Los rayos de luz de una luz focal se divergen en función de los parámetros establecidos.

Distante

Una luz distante procede de un punto de origen alejado del modelo, que no es posible ver. Los rayos de una luz Distante mantienen una posición paralela al incidir en el modelo.

Punto de luz

Un punto de luz es un objeto especial que difunde luz en todas direcciones.

{button ,AL(`OVR Working with threedimensional models;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición de luces

Es posible elegir entre distintos tipos de luces para crear el efecto deseado. Después de añadir una luz, es posible personalizar sus parámetros utilizando el cuadro de diálogo Iluminación.

Para añadir un punto de luz:

- Haga clic en el [botón Añadir punto de luz](#) de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.

Para añadir una luz focal:

- Haga clic en el [botón Añadir foco](#) de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.



Notas

- Los cambios de configuración de la iluminación se aplican directamente al modelo para previsualizarlo.

{button ,AL('PRC Using lights;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Configuración de la luz ambiental

La luz ambiental permite visualizar modelos 3D que no cuentan con luces específicas. Se trata del equivalente de la luz ambiental, necesaria para poder ver.

Para configurar la luz ambiental:

1. Haga clic en el botón Distante/Ambiente de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.
2. En el cuadro de diálogo Iluminación, haga clic en la pestaña Ambiental.
3. Habilite la casilla de verificación Activado.
4. Haga clic en el botón Color para establecer el color de la luz ambiental.
5. Desplace el deslizador Brillo para establecer el brillo.

Para obtener sombras más profundas y un alto nivel de contraste con zonas iluminadas, utilice un parámetro inferior de luz Ambiental. A medida que aumente el brillo de la luz Ambiental, disminuirá la intensidad de las sombras y otros efectos generados por luces adicionales. De este modo, la imagen se "aplana". Para utilizar exclusivamente el resto de las luces, asigne a la luz Ambiental el valor cero. Por ejemplo, para crear el efecto de la luz focal utilizada en el escenario de un teatro no se utilizaría la luz Ambiental.



Nota

- Los cambios de configuración de la iluminación se aplican directamente al modelo para previsualizarlo.

{button ,AL("PRC Using lights";'0',"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Colocación de luces

La colocación de las luces es de gran importancia para la representación final del modelo.

Para colocar una luz:

1. Seleccione la luz con la [herramienta Selección de objeto](#).
2. Haga clic en uno de los tiradores y arrastre la luz a su nueva posición.



Nota

- Los cambios de configuración de la iluminación se aplican directamente al modelo para previsualizarlo.

{button ,AL('PRC Using lights;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Rotación de luces focales:

Es posible rotar luces focales para crear diferentes efectos.

Para rotar una luz focal:

1. Seleccione la luz con la [herramienta Rotar objeto](#).
2. Haga clic en uno de los tiradores de rotación y arrástrelo para rotar la luz.



Nota

- Los cambios de configuración de la iluminación se aplican directamente al modelo para previsualizarlo.

{button ,AL('PRC Using lights;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Configuración de las propiedades de luz

Es posible modificar las propiedades de luz, como el color, el brillo y las sombras.

Para configurar las propiedades de luz:

1. Seleccione la luz con la [herramienta Selección de objeto](#).
2. Haga clic en el botón Propiedades de la Barra de propiedades de Luz.
3. En el cuadro de diálogo Iluminación, cambie los parámetros de iluminación según desee.



Nota

- Los cambios de configuración de la iluminación se aplican directamente al modelo para previsualizarlo.

{button ,AL("PRC Using lights";',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Representación de modelos 3D



Representación de modelos 3D

Mediante el proceso de representación, se captura una vista del modelo 3D y se guarda como una imagen 2D de manera muy parecida a la realización de una instantánea utilizando los parámetros de iluminación y cámara especificados. Si la representación no resulta del todo correcta, puede hacer doble clic en el modelo para invocar la ventana Representación 3D y realizar una edición adicional.

Una vez representado, el modelo 3D se muestra como un mapa de bits que es posible manipular en la Página de dibujo como cualquier otro modelo. Es posible colocar, dimensionar y aplicar escala al mapa de bits representado, pero no es posible rotarlo. Asimismo, puede volver a la ventana Representación 3D en cualquier momento para editar el modelo 3D. Los efectos de mapa de bits permanecen deshabilitados, a menos que convierta la imagen en un mapa de bits real utilizando el comando Convertir a mapa de bits, en cuyo caso, no podrá seguir editando el modelo 3D.

{button ,AL("OVR Working with threedimensional models";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Configuración del tamaño y resolución de la imagen

Es posible elegir un tamaño y una resolución específicos para la imagen representada.

Para configurar el tamaño de la imagen:

1. Haga clic en el botón Configuraciones de representación de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.
2. Haga clic en la pestaña Tamaño.
3. Elija una unidad de medida del cuadro de lista.
4. Especifique valores en los cuadros Anchura y Altura.

Para configurar la resolución de imagen:

1. Haga clic en el botón Configuraciones de representación de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.
2. Haga clic en la pestaña Tamaño.
3. Especifique un valor en el cuadro Resolución.



Sugerencias

- Habilite la casilla de verificación Mantener proporción para mantener la relación original entre altura y anchura.
- Haga clic en el botón Restablecer con el fin de volver a los parámetros de tamaño y resolución originales del modelo.

{button ,AL("PRC Rendering 3D models;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Configuración de la calidad de representación

La calidad de representación determina la resolución de la imagen final, así como la cantidad de tiempo que tarda en representar la imagen.

Para configurar la calidad de representación:

1. Haga clic en el botón Configuraciones de representación de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.
2. Haga clic en la pestaña Representar.
3. Elija un parámetro de calidad de representación en el cuadro de lista.
4. Habilite una de las siguientes opciones:
 - Rápido realiza una representación más rápida.
 - Preciso necesitará más tiempo para realizar la representación, pero la calidad de imagen será mejor.

{button ,AL('PRC Rendering 3D models;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Previsualización de imágenes representadas

Es posible previsualizar la imagen que se obtendrán cuando CorelDRAW represente el modelo utilizando los parámetros actuales.

Para previsualizar la imagen representada:

- Haga clic en el botón Previsualizar de la Barra de propiedades de la ventana Representación 3D.

{button ,AL("PRC Rendering 3D models";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Representación de imágenes

Al representar una imagen 3D, ésta se convierte en un mapa de bits 2D que puede utilizarse en el dibujo.

Para representar una imagen:

- Haga clic fuera de la ventana Representación 3D.



Nota

- Si no le satisface el resultado de la imagen representada, haga doble clic en el mapa de bits para abrir la ventana Representación 3D y modificar el modelo 3D.

{button ,AL('PRC Rendering 3D models;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con mapas de bits



Operaciones con mapas de bits

Los mapas de bits son gráficos compuestos de píxeles: puntos en la pantalla del PC que se combinan para formar una imagen. A diferencia de los gráficos de vectores, en los que las formas se representan como una serie de líneas y curvas a las que se puede cambiar fácilmente de tamaño sin perder calidad, los mapas de bits tienen una resolución fija. En otras palabras, un mapa de bits tendrá mejor apariencia cuando se visualice o imprima con su tamaño original. Al agrandarlo parece como si se agrandase cada píxel, aunque en realidad lo que sucede es que se añaden píxeles extra, lo que da al gráfico una apariencia dentada y distorsionada. Al reducir el tamaño de mapa de bits se eliminan píxeles para encogerlo a su nuevo tamaño.

Los vectores, sin embargo, se definen matemáticamente como una serie de puntos unidos por líneas. Los elementos gráficos de un archivo de vectores se denominan objetos. Cada objeto es una entidad independiente con propiedades como color, forma, contorno y tamaño incluidas en su definición. Si desea obtener más información, consulte "[Funcionamiento de imágenes vectoriales y de mapas de bits](#)".

Aunque CorelDRAW es un programa basado en vectores, podrá importar mapas de bits e incorporarlos a sus ilustraciones. Asimismo, podrá convertir y exportar dibujos que haya creado con CorelDRAW como mapas de bits para utilizarlos con otros programas.

Los mapas de bits se crean como una colección de píxeles ordenados, por lo tanto, sus partes no se pueden manipular individualmente. El color y la forma parecen continuos desde una distancia mayor. Una vez importados, la persiana Máscara de color de mapa de bits le permitirá elegir entre mostrar y ocultar los colores que especifique.

{button ,AL('OVR1 Working with bitmaps','0','Defaultoverview'),} [Temas relacionados](#)



Importación, selección y manipulación de mapas de bits

Aunque CorelDRAW es un programa que basa su funcionamiento en los vectores, podrá importar mapas de bits e incorporarlos a sus ilustraciones. El proceso de importación posibilita la utilización de archivos que no se hayan creado con CorelDRAW. El programa permite importar muchos formatos de archivos de mapas de bits diferentes: TIF, BMP y GIF entre otros.

Antes de manipular un mapa de bits en CorelDRAW, deberá seleccionarlo. El método que utilice para seleccionar mapas de bits depende de la visualización activa.

Antes de importar un mapa de bits, podrá recortarlo. Al recortar mapas de bits reducirá su zona visible. Asimismo, podrá rotar e inclinar mapas de bits como lo haría con cualquier otro objeto CorelDRAW.



Nota

- Cuando CorelDRAW importa mapas de bits de 16 colores, éstos se convierten automáticamente en 256 colores.

{button ,AL('OVR1 Working with bitmaps','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Importación y recortado de mapas de bits

Para utilizar mapas de bits en gráficos CorelDRAW, deberá importarlos. CorelDRAW permite importar muchos formatos de archivos de mapas de bits diferentes: TIF, BMP y GIF entre otros. Puede importar varios archivos a la vez y colocarlos en su dibujo de uno en uno.

Antes de importar un mapa de bits, podrá recortarlo. Al recortar un mapa de bits eliminará las partes que no desea sin afectar a la resolución o a las dimensiones de lo que quede. Cuando recorte un mapa de bits mediante el cuadro de diálogo Recortar imagen, el resultado consistirá únicamente en el área comprendida en el marco de recortado. Esto ayuda a mantener el tamaño del archivo más manejable.

Si no está seguro de cuánto desea recortar un mapa de bits, espere hasta que lo haya importado. Después podrá recortarlo con mayor precisión mediante la herramienta Forma.

Para importar un mapa de bits

1. Haga clic en Archivo, Importar.
2. Escoja un formato de archivo en el cuadro Tipo de archivos.
3. Escoja una unidad y carpeta en el que están almacenados los archivos en el cuadro de lista Buscar en.
4. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentra almacenado el archivo.
5. Haga doble clic en el archivo.
6. Sitúe el [cursor de ubicación de importación](#) en la posición deseada y realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic para colocar el mapa de bits con su tamaño original.
 - Arrastre para colocar el mapa de bits. Utilice el [cursor final de ubicación de importación](#) para situar la imagen.
 - Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre para crear un mapa de bits no proporcional. Recuerde soltar el botón del ratón antes de soltar Alt.

Para importar varios mapas de bits

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y seleccione los archivos que desee importar de forma no secuencial en la lista. Utilice Mayús para seleccionar una serie de archivos.
3. Haga clic en Importar.
4. Sitúe el cursor de ubicación de importación en la posición deseada y realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic para colocar el mapa de bits con su tamaño original.
 - Arrastre para colocar el mapa de bits. Utilice el cursor final de ubicación de importación para situar la imagen.
 - Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre para crear un mapa de bits no proporcional. Recuerde soltar el botón del ratón antes de soltar Alt.
5. Repita el paso 4 para cada mapa de bits.

Para recortar un mapa de bits antes de importarlo

1. Haga clic en Archivo, Importar.
2. Elija Recortar del cuadro de lista que aparece a la izquierda del botón Opciones.
3. Siga los pasos 2 a 5 del procedimiento "Para importar un mapa de bits".
4. Cuando aparezca el cuadro de diálogo Recortar imagen, ejecute una de las acciones siguientes:
 - Arrastre uno de los tiradores de las esquinas del marco de recorte para recortar en dos direcciones (p. ej. horizontalmente y verticalmente).
 - Arrastre un tirador lateral para recortar en una dirección (p. ej. horizontalmente o verticalmente).
5. Seleccione una unidad en la lista Unidades.
6. Escriba valores en los cuadros Superior e Izquierda o Anchura y Altura si desea que el recortado sea más preciso.
7. Haga clic en Aceptar.
8. Sitúe el cursor de ubicación de importación en la posición deseada y realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic para colocar un mapa de bits con su tamaño original.
 - Arrastre para colocar el mapa de bits. Utilice el cursor final de ubicación de importación para situar la imagen.
 - Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre para crear un mapa de bits no proporcional. Recuerde soltar el botón del ratón antes de soltar Alt.



Sugerencia

- Para volver recortar el mapa de bits, haga clic en el botón Seleccionar todo del cuadro de diálogo Recortar imagen.

{button ,AL("PRC Working with bitmaps";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Recortado de mapas de bits después de importarlos

Podrá recortar los mapas de bits después de importarlos a CorelDRAW. Esta función es muy potente, ya que podrá añadir nodos, eliminarlos, convertir líneas en curvas, etc. para crear toda clase de efectos interesantes. Si desea obtener más información, consulte ["Dibujo y asignación de forma a objetos"](#).

Para recortar un mapa de bits después de importarlo

1. Abra el [menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el mapa de bits con la herramienta Forma.
3. Arrastre los nodos del mapa de bits para cambiar la forma de su contorno.
Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un nodo para permitir sólo el desplazamiento horizontal o vertical a partir de la posición original del nodo.

Para volver a recortar el mapa de bits

- Elimine todos los nodos del trayecto del contorno seleccionándolos con la herramienta Forma y presionando Supr. CorelDRAW volverá a crear automáticamente el contorno original del mapa de bits.



Sugerencia

- Puede seleccionar todos los nodos si mantiene presionada las teclas Mayús y Ctrl.

{button ,AL('PRC Working with bitmaps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Operaciones con mapas de bits vinculados

Podrá vincular mapas de bits al importarlos a CorelDRAW. Esta función permite añadir mapas de bits a su dibujo reduciendo el tamaño de su archivo. El mapa de bits que aparece es una representación en miniatura de la imagen que reside en otra ubicación. CorelDRAW incluye opciones para actualizar el mapa de bits y resolver el vínculo a un mapa de bits.

Para vincular un mapa de bits a su dibujo

1. Haga clic en Archivo, Importar.
2. Escoja un formato de archivo en el cuadro Tipo de archivos.
3. Escoja una unidad y carpeta en el que están almacenados los archivos en el cuadro de lista Buscar en.
4. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentra almacenado el archivo.
5. Seleccione el nombre de archivo.
6. Habilite el cuadro Vincular mapa de bits externamente.
7. Haga clic en el botón Importar.
8. Sitúe el [cursor de ubicación de importación](#) en la posición deseada y realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic para colocar el mapa de bits con su tamaño original.
 - Arrastre para colocar el mapa de bits. Utilice el [cursor final de ubicación de importación](#) para situar la imagen.
 - Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre para crear un mapa de bits no proporcional. Recuerde soltar el botón del ratón antes de soltar Alt.

Para actualizar un mapa de bits vinculado

1. Seleccione el mapa de bits vinculado con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Actualizar a partir de vínculo.

Para resolver un mapa de bits vinculado

1. Seleccione un mapa de bits vinculado con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Mapas de bits, Resolver vínculo.

{button ,AL("PRC Working with bitmaps";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Selección de mapas de bits

Debe seleccionar un mapa de bits antes de poder manipularlo. El método que utilice para seleccionar mapas de bits depende de la visualización activa. Por ejemplo, la visualización Mejorada presenta el mapa de bits tal y como se imprimirá; sin embargo, Líneas de dibujo simples sólo muestra un contorno del mapa de bits.

Para seleccionar un mapa de bits...

Efectúe esta operación...

En los modos de visualización [Borrador](#), [Normal](#) o [Mejorada](#) Utilizando la [herramienta Selección](#), haga clic en cualquier parte del mapa de bits.

En la visualización [Líneas de dibujo simples](#) o [Líneas de dibujo](#) Utilizando la herramienta Selección, haga clic en el cuadro de contorno que rodea al mapa de bits.



Nota

- También podrá emplear un [recuadro de selección](#) para seleccionar un mapa de bits en cualquiera de estos modos.

{button ,AL("PRC Working with bitmaps",'0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Rotación e inclinación de mapas de bits

Al igual que cualquier otro objeto, podrá rotar e inclinar los mapas de bits. Para asegurar que el tiempo de actualización de pantalla sea rápido, el mapa de bits aparecerá como un rectángulo gris en [Visualización en Líneas de dibujo](#) y en [Visualización en Líneas de dibujo simples](#). En [Visualización en borrador](#) el mapa de bits se visualiza con una resolución inferior (128 x 128 píxeles por cada pulgada), lo que ayuda a aumentar la velocidad de actualización de la pantalla. Sin embargo, en [Visualización normal](#) y en [Visualización mejorada](#), el mapa de bits se visualiza con mayor resolución, lo que aumenta el tiempo necesario para volver a dibujar el mapa de bits en la pantalla.

Para rotar e inclinar mapas de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en el mapa de bits de nuevo para visualizar los tiradores de rotación e inclinación.
La marca del [centro de rotación](#) aparecerá en el medio del cuadro.
3. Ejecute una o varias de las acciones siguientes:
 - Para rotar, arrastre una de las flechas de las esquinas con un movimiento circular.
 - Para inclinar horizontalmente, arrastre una de las flechas de inclinación horizontal (las flechas rectas verticales que aparecen en los puntos medios del objeto) hacia la izquierda o la derecha.
 - Para inclinar verticalmente, arrastre una de las flechas de inclinación vertical (las flechas rectas horizontales que aparecen en los puntos medios del objeto) hacia arriba o hacia abajo.



Sugerencia

- Mantenga presionada la tecla Ctrl al arrastrar o inclinar para restringir el movimiento a incrementos de 15 grados. Suelte el botón del ratón antes de soltar Ctrl para mantener los incrementos.

{button ,AL("PRC Working with bitmaps";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)

Vectorización de mapas de bits



Vectorización de mapas de bits

Los mapas de bits son imágenes compuestas de una serie de puntos (píxeles). La mayor limitación de los mapas de bits es su resolución fija



una limitación que puede provocar la degradación de la calidad de la imagen al escalar mapas de bits a tamaños diferentes. Sin embargo, los gráficos de vectores pueden modificarse sin pérdida de calidad. Podrá crear una versión de vectores de sus imágenes de mapa de bits si vectoriza los mapas de bits.

Existen tres formas de vectorizar mapas de bits importados en CorelDRAW: mediante un programa llamado OCR-TRACE (incluido en la suite CorelDRAW), mediante la vectorización automática con la función Autotrace o mediante la vectorización manual con las herramientas Mano alzada y Bézier.

Corel OCR-TRACE le permitirá vectorizar automáticamente mapas de bits a alta velocidad y guardarlos en un formato vectorial compatible con CorelDRAW.

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

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

{button ,AL('OVR Working with bitmaps;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Vectorización automática de mapas de bits

La función de vectorización automática de CorelDRAW le permitirá convertir mapas de bits en gráficos vectoriales que podrá editar, cambiar de escala e imprimir sin que se produzca distorsión. En la mayoría de los casos, los mapas de bits vectorizados no presentan el mismo aspecto que el mapa de bits original. Muchos detalles sutiles se pierden en el proceso de conversión a objetos vectoriales. Para la vectorización de mapas de bits complejos utilice Corel OCR-TRACE.

Debido a la forma en que crean los mapas de bits, muchos no pueden vectorizarse automáticamente. Si el cursor cambia a una fina cruz con una línea recta a la derecha, podrá utilizar la función Autotrace. Si la línea que acompaña al cursor en cruz tiene ondas, no podrá utilizar la función Autotrace. En esos casos, podrá vectorizar todo o parte de la imagen de forma manual. Si desea obtener más información, consulte ["Vectorización de mapas de bits manualmente"](#).

Si lo desea, puede cambiar la forma en que se comportan las herramientas de vectorización modificando las propiedades del cuadro de diálogo Opciones. Si desea obtener más información, consulte ["Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier."](#)

Para vectorizar un mapa de bits automáticamente

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Mano alzada](#) o en la [herramienta Bézier](#).
Observe que el puntero cambia para adoptar la forma de una varita. Este es el puntero de vectorización automática.
3. Sitúe la varita del puntero de vectorización automática sobre el mapa de bits y haga clic.
Aparecerá un objeto curvo cerrado rodeando totalmente al mapa de bits.
4. Repita el paso 3 hasta que todas las zonas deseadas del mapa de bits se encuentren seleccionadas.
5. Con la herramienta Selección, haga clic en el mapa de bits en una zona distinta de una de las curvas cerradas.
6. Pulse Eliminar para eliminar el resto del mapa de bits y ver su trabajo.
La vectorización automática produce una vaga aproximación a su mapa de bits.

{button ,AL("PRC Tracing bitmaps";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Vectorización manual de mapas de bits

No es necesario ser un dibujante experto para vectorizar un mapa de bits con precisión en CorelDRAW. Mediante la [herramienta Zoom](#) podrá aumentar las zonas que vectoriza y ajustando los parámetros de curvas en el cuadro de diálogo Opciones (al que se accede al hacer doble clic en la herramienta Mano alzada o Bézier), podrá vectorizar rápidamente y obtener aún así resultados exactos.

Para ver los trayectos de forma más clara, cambie a [visualización de Líneas de dibujo](#) o a [visualización de Líneas de dibujo simples](#).

Para vectorizar un mapa de bits manualmente

1. Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo para asegurarse de que el mapa de bits no está seleccionado.
Esto evitará que la herramienta Mano alzada o la herramienta Bézier adopten el puntero de vectorización automática.
2. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la herramienta Mano alzada o en la herramienta Bézier.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Con la [herramienta Bézier](#), sitúe el cursor en cualquier parte del contorno de una zona cerrada y, a continuación, vectorice en una serie de pequeños segmentos unidos, estableciendo un nodo cada vez que cambie el ángulo de la curva. Este método de "conexión de puntos" evita los bordes dentados que pueden producirse al intentar vectorizar zonas grandes con un único barrido del ratón.
 - Con la herramienta [Mano alzada](#), sitúe el cursor en cualquier parte del contorno de una zona cerrada y, a continuación, vectorice mediante un movimiento suave, igual que si desplazara un lápiz por el papel.
4. Realice una de las acciones siguientes para mejorar su vectorización:
 - Haga clic en cada punto en el que el objeto que está vectorizando se curva o cambia de dirección.
 - Utilice la [herramienta Forma](#) para manipular los nodos y los segmentos de línea y así personalizar la vectorización.



Sugerencia

- Si comete un error mientras vectoriza, podrá borrar partes de la curva presionando Mayús, antes de soltar el botón, mientras arrastra el ratón hacia atrás sobre la línea que acaba de dibujar. Sin embargo, esto dejará de funcionar una vez que suelte el botón del ratón.

{button ,AL("PRC Tracing bitmaps";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Aplicación de colores a mapas de bits



Aplicación de colores a mapas de bits

Algunos mapas de bits se importan en CorelDRAW como monocromos. Los píxeles adoptan sólo dos colores: blanco y negro. Cambiar el color de los píxeles de un mapa de bits de este tipo, resulta un medio rápido y fácil de modificar su apariencia. También es posible cambiar su apariencia aplicándoles [pantallas de medios tonos](#).

Utilización de máscaras de color de mapa de bits

La persiana Máscara de color de mapa de bits le permitirá especificar qué colores de un mapa de bits desea ocultar y qué colores desea mostrar. Cuando oculte colores, los objetos del fondo resultarán visibles a través del mapa de bits, modificando, por lo tanto su apariencia. Ocultar un color puede también dar la impresión de un cambio en la forma del mapa de bits.

Para seleccionar los colores utilice la [Paleta de colores](#) o, si lo desea, selecciónelos directamente en el mapa de bits utilizando el [Selector de colores](#) de la persiana Máscara de color de mapa de bits. También podrá ajustar la tolerancia para cada color seleccionado. Al aumentar la tolerancia, CorelDRAW mostrará u ocultará una gama más amplia de colores. Por ejemplo, si oculta el azul claro y, a continuación, aumenta la tolerancia, CorelDRAW ocultará también el añil y el azul marino.

{button ,AL(`OVR Working with bitmaps;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Coloración de mapas de bits monocromos

Es posible cambiar el color de los píxeles de un mapa de bits monocromo.

Para colorear un mapa de bits monocromo

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en un color de la [Paleta de colores](#) con el botón derecho del ratón para cambiar el color de los píxeles del primer plano (negro).
3. Haga clic en un color de la Paleta de colores con el botón izquierdo del ratón para cambiar el color de los píxeles del fondo (blanco).

{button ,AL("PRC Coloring bitmaps";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de pantallas de medios tonos PostScript a mapas de bits

Se pueden aplicar pantallas a los mapas de bits de un trabajo si dispone de una impresora PostScript para imprimir. Las pantalla pueden crear efectos especiales interesantes o asegurar una impresión más clara. El efecto que producen las pantallas en los mapas de bits es sólo visible al imprimirlos.

Además de poder aplicar pantallas PostScript a los mapas de bits en color, si imprime separaciones de colores, le conviene configurar la pantalla y sus ángulos en el cuadro de diálogo Imprimir. Si desea obtener más información, consulte ["Definición de la frecuencia de barrido de medios tonos"](#).


Para aplicar una pantalla a un mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Color de relleno](#).
3. Haga clic en el [botón Paletas fijas](#).
4. Elija PANTONE MATCHING SYSTEM en el cuadro de lista Tipo.
5. Haga clic en el botón Más
6. Elija Opciones PostScript en el cuadro de lista Opciones.
7. Elija una de las opciones del cuadro de lista Tipo para definir la forma para la pantalla.
8. Escriba un valor en el cuadro Frecuencia para determinar el número de líneas (u otra forma seleccionada en el paso anterior) que aparecerá por cada 2,54 cm. de pantalla.
9. Escriba un valor en el cuadro Ángulo para establecer el ángulo de las líneas (u otra forma) que aparecerán en la pantalla.

{button ,AL('PRC Coloring bitmaps;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ocultación de los colores de los mapas de bits

Los mapas de bits, especialmente los de color, pueden ralentizar considerablemente la actualización de la pantalla.  la velocidad a la que se vuelven a dibujar los objetos en la pantalla. Si oculta los colores que contiene, la velocidad de actualización aumentará.

Para ocultar algunos colores de un mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Máscara de color de mapa de bits.
3. Elija Ocultar colores del cuadro de lista para eliminar un color.
4. Habilite la casilla de verificación situada junto a los colores que desee ocultar en el mapa de bits.
5. Desplace el deslizador Tolerancia para determinar la tolerancia para cada color.
Según aumente la tolerancia, CorelDRAW eliminará una gama más amplia de colores alrededor del color seleccionado. Por ejemplo, si selecciona el azul claro y aumenta la tolerancia, CorelDRAW eliminará el azul pastel, el azul eléctrico, el azul añil, y así sucesivamente.
6. Haga clic en el [Selector de colores](#).
7. Apunte al mapa de bits y haga clic en el color que desee ocultar. Dicho color aparecerá en la persiana Máscara de color de mapa de bits.
8. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Coloring bitmaps";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de los colores de los mapas de bits

Mostrar determinados colores de los mapas de bits contribuye a cambiar su apariencia. Al visualizar un color específico podrá ver en qué punto se aplica un color dado.

Para mostrar algunos colores de un mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Máscara de color de mapa de bits.
3. Elija Mostrar colores del cuadro de lista para mostrar un color.
4. Habilite la casilla de verificación situada junto a los colores que desee mostrar en el mapa de bits.
5. Desplace el deslizador Tolerancia para determinar la tolerancia para cada color.
Según aumente la tolerancia, CorelDRAW mostrará una gama más amplia de colores alrededor del color seleccionado. Por ejemplo, si selecciona el azul claro y aumenta la tolerancia, CorelDRAW mostrará el azul pastel, el azul eléctrico, el azul añil, y así sucesivamente.
6. Haga clic en el [Selector de colores](#).
7. Apunte al mapa de bits y haga clic en el color que desee mostrar. Dicho color aparecerá en la persiana Máscara de color de mapa de bits.
8. Haga clic en el botón Aplicar.


{button ,AL("PRC Coloring bitmaps";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)




Apertura, almacenamiento y edición de máscaras de color de mapas de bits

La persiana Máscara de color de mapa de bits le permitirá enmascarar hasta 10 colores de un mapa de bits. Las máscaras de color de mapa de bits pueden guardarse para su futuro uso mediante los comandos Guardar del menú de la persiana Máscara de color de mapa de bits.


Para abrir una máscara de color de mapa de bits

1. Haga clic en Mapas de bits, Máscara de color de mapa de bits.
2. Haga clic en , Abrir máscara de color.
3. En el cuadro Archivos de tipo, elija el formato de archivo del mapa de bits que desea abrir.
Los archivos de máscaras de color de mapa de bits tienen la extensión .INI.
4. Escoja una unidad y carpeta en el cuadro de lista Buscar en.
5. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentra almacenado el archivo.
6. Haga doble clic en el archivo para abrir el mapa de bits.

Para guardar una máscara de color

1. Haga clic en Mapas de bits, Máscara de color de mapa de bits.
2. Haga clic en , Guardar máscara de color.
3. En el cuadro Buscar en, elija la unidad y la carpeta en la que desea guardar la máscara de color activa.
4. Escriba un nombre para el archivo en el cuadro Nombre de archivo.
5. Haga clic en Guardar.

Para cambiar el color de la máscara de color

1. Haga clic en Mapas de bits, Máscara de color de mapa de bits.
2. Elija un color de la lista.
3. Haga clic en , Editar color.
4. Utilice los controles del cuadro de diálogo Seleccionar color para editar el color.
5. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Seleccionar color.
6. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencia

- Podrá acceder a la persiana Máscara de color de mapa de bits al seleccionar el mapa de bits con la [herramienta Selección](#) y haciendo clic en el [botón Persiana Máscara de color de mapa de bits](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Coloring bitmaps";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Corrección o ajuste de los tonos de la imagen



Corrección o ajuste de los tonos de la imagen

Las herramientas de Ajuste de color del menú Efectos de CorelDRAW, pueden utilizarse para controlar la relación entre las sombras, medios tonos y resaltes de los objetos de su dibujo y también para ajustar el brillo, intensidad, luminosidad y oscuridad de sus colores. Utilice estas herramientas para restaurar los detalles perdidos en las sombras o resaltes debidos a una sobreexposición o infraexposición y, de modo general, para mejorar la calidad de su imagen.

Los ajustes de color se realizan mediante filtros. Los filtros son programas que funcionan dentro de CorelDRAW y que realizan tareas de conversión. Sin embargo, estos filtros no funcionarán con objetos que contienen colores de PANTONE Matching System.

Herramienta Ajuste de color	¿Qué realiza?
Brillo-Contraste-Intensidad	Ajusta el brillo, contraste e intensidad de los tonos de su dibujo mediante valores HSB .
Equilibrio de color	Permite intercalar los colores de la imagen entre pares complementarios de colores primarios (RGB) y secundarios (CMY). Es de utilidad para la corrección de pruebas de color.
Gamma	Resalta detalles de bajo contraste sin afectar de forma importante a las sombras o los resaltes. Afecta a todos los valores de su imagen, pero al estar basado en curvas los cambios se equilibran hacia los medios tonos.
Tono-Saturación-Luminosidad	Ajusta los colores de la imagen utilizando los valores HLS . Este filtro es útil para cambiar la intensidad de los colores de la imagen o para cambiar completamente su tono.
Invertir	Crea un negativo de la imagen mediante la conversión de todos los valores de color en su opuesto: el negro se transforma en blanco, el azul en amarillo, etc.
Posterizar	Convierte los rangos de color de su imagen en bloques de color continuo.

Para mayor información sobre la amplia gama de efectos de calidad profesional que puede utilizar para mejorar o personalizar los mapas de bits, consulte "[Aplicación de efectos especiales a mapas de bits](#)."

{button ,AL("OVR Working with bitmaps";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Ajuste del brillo, contraste e intensidad

La opción Brillo-Contraste-Intensidad ajusta el brillo, contraste e intensidad de los tonos de su dibujo mediante valores [HSB](#).

Para ajustar el brillo, contraste e intensidad

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Brillo-Contraste-Intensidad.
3. Mueva los deslizadores para ajustar los niveles de brillo, contraste e intensidad:
 - El deslizador Brillo aumenta o disminuye el valor de todos los píxeles dentro del rango tonal. Al ajustar el brillo, ilumina u oscurece todos los colores por igual.
 - El deslizador Contraste ajusta la distancia entre los píxeles más claros y los más oscuros.
 - El deslizador Intensidad ilumina la áreas más claras del dibujo sin aclarar las áreas oscuras.
4. Haga clic en el [botón Previsualizar](#) para habilitar la previsualización automática en la ventana de Dibujo del efecto sobre el dibujo o mapa de bits. Haga clic en el botón Restablecer para restablecer los parámetros predeterminados.



Sugerencias

- Podrá acceder al cuadro de diálogo Brillo-Contraste-Intensidad al seleccionar el mapa de bits con la [herramienta Selección](#) y haciendo clic en el [botón Brillo-Contraste-Intensidad](#) de la Barra de propiedades.
- El contraste y la intensidad suelen aplicarse a la vez ya que al aumentar el contraste se aclara el detalle de las sombras y resaltes y al aumentar la intensidad se devuelven los detalles.

{button ,AL('PRC Correcting or adjusting the tones in your image;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Ajuste del Equilibrio de color

La opción Equilibrio de color permite desplazar los colores de la imagen entre valores de color **CMY** y **RGB**. Por ejemplo, en una imagen RGB, puede aumentar o disminuir la cantidad de tonos rojos, verdes o azules. Este filtro permite desplazar los colores de la imagen entre valores de colores CMY y RGB. Es útil para corregir pruebas de color y cambiar los valores tonales de todo un dibujo o de un área seleccionada. Por ejemplo, si en la fotografía la cara de una de las personas aparece demasiado roja, puede trasladar los valores de rojo a cian. También puede utilizar este filtro para cambiar los valores tonales de toda la imagen.

Para desplazar el equilibrio de color del dibujo

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Equilibrio de color.
3. Active una o más de las casillas de verificación siguientes:
 - Sombras, añade corrección de color a las zonas oscuras del dibujo. Cuando Sombras está deshabilitada, la corrección de color no afecta a estas áreas.
 - Medios tonos, añade corrección de color a las zonas con medios tonos del dibujo. Cuando Medios tonos está deshabilitada, la corrección de color no afecta a estas áreas.
 - Resaltos, añade corrección de color a las zonas resaltadas del dibujo. Cuando Resaltos está deshabilitada, la corrección de color no afecta a estas áreas.
 - Preservar luminancia mantiene el nivel de luminancia del dibujo bajo los efectos de la corrección de color. Esto asegura que dibujo mantendrá su nivel original de brillo. Cuando Preservar luminancia está deshabilitada, la corrección de color afecta al nivel de luminancia, p. ej., el dibujo se oscurece.
4. Mueva los siguientes deslizadores de Canal de color para establecer los niveles de color:
 - Cian-Rojo, añade cian o rojo a su dibujo para corregir cualquier desequilibrio de color. Mueva el deslizador hacia la izquierda para añadir cian o hacia la derecha para añadir rojo.
 - Magenta-Verde, añade magenta o verde a su dibujo para corregir cualquier desequilibrio de color. Mueva el deslizador hacia la izquierda para añadir magenta o hacia la derecha para añadir verde.
 - Amarillo-Azul, añade amarillo o azul a su dibujo para corregir cualquier desequilibrio de color. Mueva el deslizador hacia la izquierda para añadir amarillo o hacia la derecha para añadir azul.
5. Haga clic en el [botón Previsualizar](#) para habilitar la previsualización automática en la ventana de Dibujo del efecto sobre el dibujo o mapa de bits. Haga clic en el botón Restablecer para restablecer los parámetros predeterminados.



Sugerencia

- Podrá acceder al cuadro de diálogo Equilibrio de color al seleccionar el mapa de bits con la [herramienta Selección](#) y haciendo clic en el [botón Equilibrio de color](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Correcting or adjusting the tones in your image;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ajuste del valor gamma

Gamma es un método de corrección tonal que tiene en cuenta la percepción humana de los valores vecinos. Por ejemplo, si coloca círculo gris del 10% sobre un fondo negro y un círculo idéntico sobre un fondo blanco, el círculo rodeado de negro parece más claro que el que está rodeado de blanco, a pesar de que los valores de brillo sean idénticos.

El efecto Gamma permite realzar los detalles de un dibujo de bajo contraste sin afectar de forma importante a las sombras ni a los resaltes. Afecta a todos los valores de su dibujo, pero al estar basado en curvas los cambios se equilibran hacia los medios tonos.

Para ajustar los medios tonos mediante el efecto Gamma

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Gamma.
3. Mueva el deslizador Valor para establecer un nuevo valor de curva gamma.
Los valores altos aclaran los medios tonos y los valores bajos los oscurecen.
4. Haga clic en el [botón Previsualizar](#) para habilitar la previsualización automática en la ventana de Dibujo del efecto sobre el dibujo o mapa de bits. Haga clic en el botón Restablecer para restablecer los parámetros predeterminados.



Sugerencia

- Podrá acceder al cuadro de diálogo Equilibrio de color al seleccionar el mapa de bits con la [herramienta Selección](#) y haciendo clic en el [botón Ajustar Gamma](#) de la Barra de Propiedades.

{button ,AL("PRC Correcting or adjusting the tones in your image";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ajuste del tono, la saturación y la luminosidad

La opción Tono-Saturación-Luminosidad permite ajustar los colores de su dibujo mediante valores [HLS](#). Es útil para cambiar la intensidad de los colores del dibujo o para cambiar completamente su tono.

Para ajustar el tono, saturación y luminosidad

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Tono-Saturación-Luminosidad.
3. Habilite un botón Canales. Puede elegir entre Maestro, Rojo, Amarillo, Verde, Cian, Azul, Magenta o Escala de grises.
4. Mueva el deslizador Tono para volver a distribuir los colores de su dibujo.
La forma en que se relacionan los colores originales con sus tonos puede ser algo confusa si utiliza por primera vez el deslizador Tono. Haga clic en el botón Previsualizar para comparar el dibujo original con los valores ajustados.
5. Desplace el deslizador Saturación para establecer la fuerza de los colores en su dibujo.
Un valor de -100 da como resultado una imagen de escala de grises; si, por el contrario, el valor definido es 100, se generan colores artificialmente enérgicos.
6. Desplace el deslizador Luminosidad para determinar la cantidad de blanco (valores positivos) o de negro (valores negativos) del dibujo.
7. Repita los pasos 3 al 6 para cada botón de canal.
8. Haga clic en el [botón Previsualizar](#) para habilitar la previsualización automática en la ventana de Dibujo del efecto sobre el dibujo o mapa de bits. Haga clic en el botón Restablecer para restablecer los parámetros predeterminados.



Sugerencia

- Podrá acceder al cuadro de diálogo Tono-Saturación-Luminosidad al seleccionar el mapa de bits con la [herramienta Selección](#) y haciendo clic en el [botón Ajustar Tono-Saturación-Luminosidad](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Correcting or adjusting the tones in your image;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inversión de los colores de su dibujo

La opción Invertir hace un negativo de la imagen mediante la conversión de todos los valores de color en su opuesto: el negro se transforma en blanco, el azul en amarillo, etc.

Para invertir los colores de su dibujo

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Invertir.

{button ,AL('PRC Correcting or adjusting the tones in your image;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Posterización de la imagen

La opción Posterizar convierte los rangos de color de su imagen en bloques de color continuo. Este proceso simplifica la imagen eliminando los degradados tonales y creando áreas más grandes de colores continuos.

Para posterizar la imagen

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Posterizar.
3. Mueva el deslizador Nivel para determinar el nivel en que se inicia la posterización.
Los valores del deslizador están comprendidos entre 2 y 32. El nivel 2 genera una posterización drástica; mientras que el nivel 32 no produce efecto alguno en la mayoría de las imágenes.
4. Haga clic en el [botón Previsualizar](#) para habilitar la previsualización automática en la ventana de Dibujo del efecto sobre el dibujo o mapa de bits. Haga clic en el botón Restablecer para restablecer los parámetros predeterminados.

{button ,AL('PRC Correcting or adjusting the tones in your image;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Nuevo muestreo y edición de mapas de bits



Nuevo muestreo y edición de mapas de bits

Un mapa de bits con un nuevo muestreo consiste en un mapa de bits al que se ha cambiado el tamaño o la resolución. Podrá redimensionar un mapa de bits mediante valores absolutos o de porcentajes, cambiar su resolución horizontal y vertical (ppp), escoger la calidad de proceso del mapa de bits y corregir cualquier posible distorsión que se haya producido durante la operación.

Asimismo, podrá elegir la calidad de procesamiento del mapa de bits, resultado de la operación de nuevo muestreo. La opción Alisar crea un mapa de bits liso y claro, eliminando los bordes dentados del original. La opción Estirar/Truncar también corrige defectos del mapa de bits; resulta más rápida pero no tan efectiva como la opción Alisar. La opción Mantener tamaño original le permitirá cambiar la resolución y la calidad de procesamiento del mapa de bits sin afectar a su tamaño.

Es posible modificar por completo su mapa de bits editándolo en Corel PHOTO-PAINT. CorelDRAW permite ejecutar Corel PHOTO-PAINT para modificar su imagen.

CorelDRAW aumenta automáticamente los límites del mapa de bits para asegurarse de que el efecto cubre toda la imagen. Si no se utiliza la opción de aumento automático de límites se truncarán los efectos en su imagen. Por ejemplo, si aplica un efecto de desenfoque a un rectángulo las esquinas se cortarán. También puede aumentar los límites de un mapa de bits definiendo un valor de borde o porcentaje que rodea a la imagen.

{button ,AL('OVR Working with bitmaps;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Nuevo muestreo de mapas de bits

CorelDRAW le permitirá realizar nuevos muestreos de mapas de bits de dos formas: aumentando o reduciendo su tamaño, y modificando su resolución.

Podrá redimensionar un mapa de bits utilizando valores absolutos o de porcentaje. Habilite la casilla Mantener proporción antes de redimensionar el mapa de bits para mantener sus proporciones originales. Es mejor ajustar la anchura y la altura de forma separada. De hecho, si desea mantener la integridad del mapa de bits, no debería aumentar nunca su tamaño. Para asegurarse de que no cambia el tamaño del mapa de bits accidentalmente, habilite la casilla Mantener tamaño original.

La modificación de la resolución de un mapa de bits puede llevarse a cabo mediante tres técnicas: cambiando la resolución horizontal y vertical (ppp), eligiendo la calidad de procesamiento del mapa de bits resultante o corrigiendo cualquier posible distorsión producida en el mapa de bits durante el proceso de nuevo muestreo.

Para cambiar el tamaño de un mapa de bits

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Nuevo muestreo.
3. Elija una unidad de medida del cuadro de lista Unidades.
4. Escriba valores en los cuadros Anchura y Altura de la sección Tamaño de imagen.

Para cambiar la resolución de un mapa de bits

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Mapas de bits, Nuevo muestreo.
3. Habilite la casilla Mantener tamaño original.
4. Escriba valores en los cuadros Horizontal y Vertical de la sección Resolución.
Si había habilitado la casilla Mantener proporción, escriba un valor y el otro se ajustará automáticamente.
5. Deshabilite las casillas Mantener proporción y Valores idénticos para introducir valores diferentes para la Resolución.
6. Habilite Alisar para producir un mapa de bits más suave.



Nota

- Para volver a los valores originales de tamaño y resolución, haga clic en el botón Restablecer.



Sugerencia

- Podrá acceder al cuadro de diálogo Nuevo muestreo al seleccionar el mapa de bits con la [herramienta Selección](#) y haciendo clic en el [botón Volver a muestrear mapas de bits](#) de la Barra de propiedades.

{button „AL(“PRC Resampling and editing bitmaps;”,0,“Defaultoverview”)”} [Temas relacionados](#)



Edición de mapas de bits

CorelDRAW proporciona acceso a otras aplicaciones para que pueda trabajar rápida y eficientemente. Puede editar un mapa de bits después de importarlo en CorelDRAW mediante la opción Editar mapa de bits. Con esta función podrá editar un mapa de bits en Corel PHOTO PAINT y regresar después a CorelDRAW.

Para editar un mapa de bits

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Editar mapa de bits.
3. Utilice las herramientas que incorpora Corel PHOTO-PAINT para modificar el mapa de bits.



Sugerencia

- También puede editar el mapa de bits si lo selecciona con la [herramienta Selección](#) y hace clic en el [botón Editar mapa de bits](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Resampling and editing bitmaps;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aumento de los límites del mapa de bits



Aumento de los límites del mapa de bits

CorelDRAW aumenta automáticamente los límites del mapa de bits para asegurarse de que el efecto cubre toda la imagen. Si no se utiliza la opción de aumento automático de límites se truncarán los efectos en su imagen. Por ejemplo, si aplica un efecto de desenfoque a un rectángulo las esquinas se cortarán. También puede aumentar los límites de un mapa de bits definiendo un valor de borde o porcentaje que rodea a la imagen.

{button ,AL('OVR Working with bitmaps;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aumento de los límites del mapa de bits

CorelDRAW permite aumentar los límites de los mapas de bits automáticamente o manualmente. Cuando aumenta los límites de los mapas de bits automáticamente, CorelDRAW añade un borde predeterminado al mapa de bits. Para definir su propio tamaño de borde utilice la opción de aumento manual.

Para habilitar la opción Aumento automático de límites de mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Aumentar límites del mapa de bits, Automático.
Aparece una marca junto a Aumento automático de límites para indicar que la opción está habilitada. Repita el paso 2 para deshabilitar la opción Aumento automático de límites.

Para aumentar los límites de un mapa de bits manualmente

1. Seleccione el mapa de bits con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Mapas de bits, Aumento manual de límites.
3. Escriba valores en los cuadros Anchura y Altura o porcentajes de los límites del mapa de bits. Puede utilizar el tamaño original de mapa de bits como referencia.
Habilite la casilla Mantener proporción para aumentar los límites de forma proporcional.

Conversión de mapas de bits

Conversión de mapas de bits

Si no desea importar un mapa de bits en CorelDRAW, puede convertir los objetos vectoriales a mapas de bits y aplicar diferentes efectos. Una vez tenga un objeto de mapa de bits en su dibujo podrá convertirlo a varios modos de color.

Un mapa de bits puede convertirse con respecto al modo de color. Las selecciones posibles de modos de color son: [Blanco y negro](#) (1 bit), [Escala de grises](#) (8 bits), [Duotono](#) (8 bits), [Color con paleta](#) (8 bits), [Color RGB](#) (24 bits), [Color LAB](#) (24 bits) o [Color CMYK](#) (32 bits). Al convertir un mapa de bits el modo de color activo aparece atenuado.

`{button ,AL(`OVR Converting Bitmaps';0,"Defaultoverview",)} Información más detallada`
`{button ,AL(`OVR Working with bitmaps';0,"Defaultoverview",)} Temas relacionados`

Conversión de vectores en mapas de bits



Conversión de vectores en mapas de bits

CorelDRAW permite convertir una imagen de vectores en un mapa de bits. Después de convertir su imagen puede aplicar una variedad de efectos para proporcionar a su imagen un aspecto único.

{button ,AL('OVR Converting Bitmaps','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Conversión de vectores en mapas de bits

Podrá convertir objetos vectoriales creados con CorelDRAW en mapas de bits de forma rápida y sencilla.

Para convertir un objeto vectorial en mapa de bits

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a mapa de bits.
3. Elija el modo de color que desea guardar con el mapa de bits en el cuadro de lista Colores.
4. Active una o más de las casillas de verificación siguientes:
 - Tramado para mejorar la transición entre los colores.
 - Fondo transparente para crear un fondo de mapa de bits transparente.
 - Usar perfil de color para aplicar el perfil actual de color.
5. Elija una resolución del cuadro de lista Resolución.
6. Habilite uno de los botones siguientes de la sección Alisado para suavizar los bordes del mapa de bits.
 - Ninguno deshabilita el alisado.
 - Normal filtra un mapa de bits y elimina los bordes dentados. Los píxeles dentados se rellenan con colores intermedios o sombras de grises, suavizando así la transición entre los colores.
 - Super muestreo aumenta el tamaño de la imagen vectorial y, a continuación, disminuye su resolución para suavizar los bordes dentados. Sin embargo, necesita mucho más tiempo y memoria que la opción Normal de alisado, aunque proporciona mejores resultados.

Conversión de la imagen a un modo de color diferente



Conversión de la imagen a un modo de color diferente

CorelDRAW permite convertir su imagen a los modos de color blanco y negro, escala de grises, Duotono, RGB, CMYK o LAB, también puede convertirlo al modo de color con paleta. Para más información sobre la conversión al modo de color con paleta, consulte ["Conversión de imágenes al modo de color con Paleta"](#).

Controles comunes

Las opciones de conversión a blanco y negro, duotono y con paleta incluyen los siguientes controles comunes:

Control	Descripción
	Para previsualizar el efecto en pantalla.
	Para visualizar un ventana de Resultado más grande o para deshabilitar la previsualización en pantalla.
	Para visualizar las ventanas Original y Resultado.
	Haga clic para previsualizar la imagen. Si el botón Previsualizar está desactivado, haga clic en el botón Previsualización grande.
	Para actualizar automáticamente la previsualización al realizar ajustes en las configuraciones.

También puede realizar una panorámica sobre la imagen mediante la herramienta Mano que aparece al mover el cursor sobre la ventana Original (o en la ventana Imagen si el botón Previsualizar en pantalla está habilitada). Amplíe la imagen haciendo clic en la ventana; haga clic con el botón derecho para reducir.

Conversión a Blanco y negro

La conversión de una imagen a Blanco y negro es diferente de la conversión a Escala de grises. El modo de color Blanco y negro es un modo de un 1 bit que almacena imágenes como dos colores uniformes; normalmente blanco y negro sin ningún valor intermedio. Este modo se utiliza en dibujo lineal y gráficos simples.

Conversión a escala de grises

Cada píxel de una imagen en escala de grises tiene un valor de brillo comprendido entre 0, que corresponde al negro y 255, que corresponde al blanco. El modo de color Escala de grises utiliza 256 matices de gris para representar una imagen. En algunos casos, debe convertir una imagen en Escala de grises antes de poder convertirla a otros modos. Por ejemplo, debe convertir una imagen al modo de color [Duotono](#) antes de poder convertirla al modo de color [Duotono](#).

Conversión a Duotono

Un mapa de bits en el modo de color Duotono es una imagen de [escala de grises](#) que se ha mejorado empleando de uno a cuatro colores adicionales. Utilice el modo de color Duotono para añadir una nota de color a las imágenes en escala de grises o para crear interesantes efectos mediante la [curva tonal](#). Una imagen duotono puede ser monotona, duotona, tritona o cuatritona.

Conversión a RGB

RGB es el modo de color predeterminado para las imágenes de Corel PHOTO-PAINT nuevas y es el modo que utilizan los monitores para mostrar colores. El soporte para imágenes de 48 bits es una nueva función de Corel PHOTO-PAINT 8. De esta forma podrá preservar la integridad de las imágenes que ha escaneado en alta [resolución](#) por canal. Por ejemplo, si escanea una imagen en RGB de 48 bits en Corel PHOTO-PAINT, ya no tiene que convertirla a RGB de 24 bits para modificarla o aplicar rellenos o efectos. El modo de color RGB de 48 bits aplica 16 bits de color a cada canal: rojo (R), verde (G) y azul (B).

Conversión a Lab

El modo de color Lab crea colores a partir de la luminancia o claridad (L) y dos componentes cromáticos: "a" y "b". El componente "a" consta de colores comprendidos entre el verde y el rojo; el componente "b" consta de colores comprendidos entre el azul y el amarillo. Este modo es útil al trabajar con imágenes Photo CD o cuando desea editar los valores de luminosidad y color de una imagen forma independiente. También puede utilizar este modo de color para mover imágenes entre sistemas y para imprimir en impresoras PostScript Level 2.

Conversión a CMYK

Utilice el modo de color CMYK para preparar una imagen que se imprimirá mediante [colores de cuatricromía](#). Al convertir al modo de color CMYK, a cada píxel de la imagen original se le asigna un valor de porcentaje para cada una de las tintas correspondientes. A los colores más claro se les asigna valores de porcentaje pequeños y a los tonos más oscuros se les asignan valores más altos.

El modelo de color CMYK es [dependiente del dispositivo](#) lo que significa que su [espacio de color](#) se basa en las características de una impresora. Si convierte una imagen a un modo de color dependiente del dispositivo como, por ejemplo, el modo de color CMYK, los valores de color utilizados para producir la imagen pueden ser diferentes de un dispositivo a otro. Por lo tanto, antes de convertir imágenes a CMYK es importante calibrar correctamente su sistema.

{button ,AL('OVR Converting Bitmaps';0,'Defaultoverview'),} [Temas relacionados](#)



Conversión de mapas de bits al modo de color Blanco y negro

Puede convertir un mapa de bits a blanco y negro de 1 bit. Existen cuatro opciones de conversión a blanco y negro: Lineal, Ordenado, Difusión de errores y Medios tonos.

Lineal

Lineal produce un mapa de bits en blanco y negro de alto contraste. El valor que escriba en el cuadro Umbral especifica que todos los colores por debajo de este valor se convertirán en negro, mientras que los que estén por encima, se convertirán en blanco. No existen pasos intermedios entre los dos extremos. No se aplican medios tonos al mapa de bits.

Difusión de errores

Difusión de errores produce un mapa de bits en blanco y negro con tramado de pantalla. Esta opción se utiliza para mejorar la calidad del mapa de bits visualizado en monitores con capacidad inferior a los 256 colores. Difusión de errores proporciona los mejores resultados al extender las aproximaciones de colores sobre varios píxeles.

Ordenado

Ordenado produce un mapa de bits en blanco y negro con tramado de pantalla. Esta opción se utiliza para mejorar la calidad del mapa de bits visualizado en monitores con capacidad inferior a los 256 colores. El tramado de Ordenado se realiza a una tasa mayor que en el caso de Difusión de errores, aproximando los valores de los píxeles mediante patrones de puntos fijos.

Medios tonos

Medios tonos produce un mapa de bits con tonos continuos simulados, similar a una fotografía, para imprimir en una impresora láser en blanco y negro.

Para convertir un mapa de bits a blanco y negro

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Blanco y negro (1 bit).
2. Habilite el botón Lineal, Difusión de errores, Ordenado o Medios tonos en la sección Método de conversión.
3. Si habilita el botón Lineal, escriba un valor en el cuadro Umbral.
4. Si habilita el botón Medios tonos, realice lo siguiente:
 - Escoja un tipo de pantalla en el cuadro de lista Tipo de pantalla.
 - Escoja una unidad de la lista y escriba un valor en el cuadro Líneas por para controlar la frecuencia de líneas.
 - Escriba un valor en el cuadro Ángulo para controlar el ángulo de pantalla.

{button ,AL("PRC Converting your image to a different color mode";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Conversión de mapas de bits al modo de color Escala de grises

Puede convertir un mapa de bits a escala de grises. Mediante esta operación, se aplica una gama de 0 a 255 tonos de gris que produce un mapa de bits parecido a una fotografía en blanco y negro tradicional.

Para convertir un mapa de bits en escala de grises

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Escala de grises (8 bits).

{button ,AL("PRC Converting your image to a different color mode";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Conversión de mapas de bits al modo de color Duotono

Un mapa de bits en el modo de color duotono es una imagen de [escala de grises](#) que se ha mejorado empleando de uno a cuatro colores adicionales. Utilice el modo de color duotono para añadir una nota de color a las imágenes en escala de grises o para crear interesantes efectos mediante la curva tonal. Una imagen duotono puede ser monotono, duotono, tritono o cuatritono.

Curvas tonales

Al convertir una imagen de escala de grises al modo de color duotono, la cuadrícula de la curva tonal muestra las curvas dinámicas de las tintas que se utilizarán durante la conversión. El plano horizontal o eje x muestra los 256 posibles tonos de gris de una imagen de escala de grises (0 es negro, 255 es blanco). El plano vertical o eje y ilustra la intensidad de una tinta (desde 1 a 100 por ciento) que se aplicará a los valores correspondientes de escala de grises. Por ejemplo, un píxel de la escala de grises que tenga un valor de color de 25, se imprimirá con una tinta al 25 por ciento del color.

Sobreimpresiones

Después de ajustar las curvas tonales para la conversión a duotono, podrá personalizar los colores que se usarán para mostrar su imagen al seleccionar los colores de Sobreimpresión. Los colores de sobreimpresión son los colores que aparecen en su imagen cuando dos o más colores se solapan. Sobreimpresiones presenta todos los casos en que los colores que ha escogido para su duotono pueden solaparse. A cada caso se asocia el color que producirá el solapamiento. Puede escoger otros colores de sobreimpresión haciendo doble clic en la muestra de color y ajustando el matiz en el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Para acceder a la opción duotono primero debe convertir su mapa de bits a escala de grises. Consulte "[Conversión de mapas de bits al modo de color Escala de grises](#)".

Para convertir un mapa de bits de escala de grises en duotono

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
 2. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Duotono (8 bits).
 3. En el cuadro de diálogo Duotono, elija un tipo de tinta del cuadro de lista Tipo.
 - Monotono crea una imagen de escala de grises que se imprime a una sola tinta.
 - Duotono crea una imagen de escala de grises que se imprime a dos tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro y la otra es cualquier color.
 - Tritono crea una imagen de escala de grises que se imprime a tres tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro y las otras son cualquier color.
 - Cuatritono crea una imagen de escala de grises que se imprime a cuatro tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro y las otras son cualquier color.
- Las tintas correspondientes aparecen en la ventana Tipo. Puede seleccionar una tinta para visualizar la curva de duotono en la cuadrícula.
4. Seleccione un color de tinta en la ventana Tipo.
 5. En la cuadrícula, haga clic en la curva tonal de la tinta para crear un nodo.
Este nodo ajusta el porcentaje de color en ese punto de la curva.
 6. Sitúe el puntero sobre el nodo que quiere editar.
Aparece un icono mano cuando el nodo está en el modo edición.
 7. Arrastre el nodo para ajustar la curva.

Para guardar las tintas para la conversión a duotono

1. En el cuadro de diálogo Duotono, haga clic en el botón Guardar.
2. En el cuadro de diálogo Guardar archivo de duotonos, escoja la unidad en la que desea almacenar el archivo de duotono en el cuadro de lista Guardar en.
3. Haga doble clic en la carpeta en la que desea almacenar el archivo de duotono.
4. Escriba un nombre para el archivo en el cuadro Nombre de archivo.
5. Haga clic en Guardar.

Para cargar las tintas para la conversión a duotono

1. En el cuadro de diálogo Duotono, haga clic en el botón Cargar.
2. En el cuadro de diálogo Cargar archivo de duotonos, escoja la unidad en la que está almacenado el archivo de duotono en el cuadro de lista Buscar en.
3. Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el archivo de duotonos y haga clic en el nombre de archivo.
4. Haga clic en Abrir.

Para escoger un nuevo color de tinta para conversiones a duotono

1. En el cuadro de diálogo Duotono, haga doble clic en un color de tinta.
2. En el cuadro de diálogo Seleccionar color, elija un color.
3. Haga clic en Aceptar.
4. En la cuadrícula, haga clic en la curva tonal de la tinta para crear un nodo.
Este nodo ajusta el porcentaje de color en ese punto de la curva.
5. Sitúe el puntero sobre el nodo que quiere editar.
Aparece un icono mano cuando el nodo está en el modo edición.
6. Arrastre el nodo para ajustar la curva.

Para especificar la forma en que se muestran en pantalla los colores de sobreimpresión

1. En el cuadro de diálogo Duotono, haga clic en el botón Sobreimpresiones.
2. Habilite la casilla Usar sobreimpresiones.
3. Haga doble clic en el color que desea editar.
4. En el cuadro de diálogo Seleccionar color, elija un color.

Podrá comprobar el color original y el nuevo color en los cuadros Color de referencia y Nuevo color en la parte superior del cuadro de diálogo Seleccionar color.



Nota

- Puede editar las configuraciones de su imagen Duotono si selecciona Mapas de bits, Transformación de color, Editar duotono.



Sugerencias

- Habilite la casilla Mostrar todo en el cuadro de diálogo Duotono para ver todas las curvas de tonos de tinta de una vez en la cuadrícula.
- Haga clic en el botón Nulo para devolver todos los tonos de tinta a su posición predeterminada en la cuadrícula.

{button ,AL('PRC Converting your image to a different color mode';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de mapas de bits al modo de color RGB

Puede convertir un mapa de bits a color de 24 bits (RGB). El modelo de color RGB utiliza porcentajes de tres colores (rojo, verde y azul) para crear los colores. Cada uno de los componentes tiene 256 niveles de intensidad que van desde cero hasta la máxima intensidad. RGB es el modelo de color más utilizado.

Para convertir un mapa de bits al formato de color RGB

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color RGB (24 bits).



Sugerencia

- Utilice el formato de color RGB para crear mapas de bits en color con aspecto fotográfico de gran calidad y cuando vaya a imprimir en una impresora RGB o CMY.

{button ,AL("PRC Converting your image to a different color mode";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Conversión de mapas de bits al modo de color Colores Lab

Puede convertir un mapa de bits de un [modo de color](#) a color [Lab](#) de 24 bits. Utilice el formato de color Lab para crear mapas de bits independientes del dispositivo que abarquen las gamas de color de los modelos de color CMYK y RGB.

Para convertir un mapa de bits a formato de color LAB

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color Lab (24 bits).

{button ,AL("PRC Converting your image to a different color mode";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Conversión de mapas de bits al modo de color CMYK

Puede convertir un mapa de bits a color de 32 bits (CMYK). El modelo CMYK se compone de cuatro colores, basados en los colores de las tintas utilizadas para la impresión en cuatro colores. Combinando porcentajes de cian, magenta, amarillo y negro, se puede reproducir prácticamente cualquier color. Utilice el formato de color CMYK para crear mapas de bits de calidad profesional y cuando imprima para preimpresión o en una impresora CMYK.

El modelo de color CMYK es el más utilizado a nivel de impresión en color profesional.

Convertir al modelo de color CMYK es distinto que hacerlo a otros modelos. Por utilizarse para producir [separaciones](#) de color completas, CMYK es un [espacio de color](#) que depende del dispositivo. Esto significa que utiliza la información procedente de un dispositivo de salida CMYK para generar colores de la mapa de bits adecuados a dicho dispositivo. Este proceso lo controla el asistente Corel [Color Manager](#). Sin embargo, no podrá convertir a CMYK a no ser que tenga activado un perfil de color para una impresora de separaciones.

Para convertir un mapa de bits al formato de color CMYK

1. Asegúrese de que tiene habilitada una impresora de separaciones en el Asistente de perfil de color Corel.
2. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
3. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color CMYK (32 bits).



Nota

- Cualquier conversión implica la pérdida de algo de información al cambiar el mapa de bits a otro espacio de colores. Esto es especialmente cierto en la conversión a [CMYK](#), que dispone de un espacio de color más reducido que [RGB](#). Por tanto, el color de la imagen RGB probablemente cambiará de forma significativa al convertirlo al modo CMYK. Estos cambios no pueden evitarse.

{button ,AL("PRC Converting your image to a different color mode";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Conversión de imágenes al modo de color con Paleta



Conversión de imágenes al modo de color con Paleta

El modo de imagen con paleta es un modo de color de **8 bits** que almacena y muestra las imágenes utilizando un máximo de 256 colores. Puede convertir una imagen compleja al modo de color Con paleta para reducir el tamaño de archivo, lo cual es especialmente importante en publicaciones para Internet además de permitir un control más preciso sobre los colores utilizados en el proceso de conversión.

Al convertir una imagen al modo de color Con paleta, podrá utilizar uno de los diferentes tipos de paleta de color. Escoja una paleta predefinida o cree su propia paleta personalizada basada en los colores que aparecen en su imagen. Para un control más preciso sobre los colores de la paleta, puede especificar el número de colores y el rango de sensibilidad y aplicarlos en la conversión.

Suavizado

Al suavizar una imagen, CorelDRAW analiza las diferencias de color alrededor de cada píxel de su imagen y mezcla las transiciones de color en los puntos en los que se produce un cambio de color muy acusado. El suavizado crea imagen con apariencia ligeramente desenfocada pero permite crear una paleta más exacta.

Tramado

El tramado coloca píxeles con colores o valores específicos en posiciones ordenadas o desordenadas, en relación con otros píxeles de un color específico. La relación de un píxel con otro permite crear la apariencia de otros colores; sin embargo, estos colores no existen realmente en la paleta. Existen dos tipos de tramados: Difusión de errores y Ordenado. La Difusión de errores distribuye los píxeles de forma irregular, suavizando los bordes y los colores. El tramado Ordenado coloca los píxeles de forma ordenada en la página de forma que los colores se resalten y los bordes se acentúan.

Rango de sensibilidad

Si convierte una imagen al modo de color Con paleta mediante una paleta optimizada, podrá especificar un rango de sensibilidad de color. Este color actúa como un color destino para la conversión lo que significa que se utilizan más colores en el rango de colores especificado para la conversión. Puede determinar la importancia del rango de sensibilidad de color y personalizar su apariencia en la página de Rango de sensibilidad del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta. Podrá previsualizar la paleta en la página Paleta procesada. Los colores que aparecen aquí se utilizan para convertir su imagen.

Ya que todas las conversiones implican una pérdida de información, resulta conveniente previsualizar la conversión antes de cerrar el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta. La previsualización permite alterar las opciones de conversión que desee aplicar sin afectar permanentemente a la imagen.

Conversión en lote

Puede convertir varios archivos al modo de color con paleta al configurar las opciones de conversión en lote en el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta. La página Lote permite especificar los archivos que desea convertir y también previsualizar cada imagen antes de aplicar la conversión. Todas las imágenes que incluya en el proceso por lote se convierten utilizando las opciones de paleta y de conversión que especifique en la página Opciones del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.

{button ,AL('OVR Converting Bitmaps','0,"Defaultoverview",')} [Temas relacionados](#)



Definición de las opciones de conversión para las imágenes con paleta

Puede convertir imágenes al modo de color con paleta escogiendo uno de los diez tipos de paleta posibles. Después de seleccionar una paleta y personalizar sus opciones de conversión, podrá previsualizar los colores que se utilizarán para mostrar la imagen con paleta en la página Paleta procesada del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.

Para convertir un mapa de bits al formato Con paleta

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
3. En el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta, haga clic en la pestaña Opciones.
4. En el cuadro de lista Paleta, elija un tipo de paleta.
 - Uniforme proporciona un rango de 256 colores con partes iguales de rojo, verde y azul.
 - Estándar VGA proporciona la paleta estándar VGA de 16 colores.
 - Adaptativa realiza un muestreo de la imagen y emplea los primeros 256 colores para crear la paleta.
 - Optimizada contiene colores centrados en el espectro de colores de la imagen. Si elige Optimizada, podrá habilitar la casilla Rango de sensibilidad de color en y escoger un color de la Paleta de colores.
 - Cuerpo negro contiene colores que están basados en su temperatura, p. ej. negro (frío), rojo, naranja, amarillo y blanco (caliente).
 - Escala de grises proporciona 256 tonos de gris comprendidos entre el negro (0) y el blanco (255).
 - Sistema contiene la paleta predefinida de colores usada por su sistema operativo.
 - Microsoft Internet Explorer contiene los colores predefinidos por Microsoft Internet Explorer.
 - Netscape Navigator contiene los colores predefinidos por Netscape Navigator.
 - Personalizada permite añadir colores para crear su propia paleta de colores personalizada. Si escoge Personalizada, haga clic en el botón Abrir debajo del cuadro de lista Paleta, localice la paleta personalizada en el cuadro de diálogo Abrir paleta y haga clic en Abrir.
5. Elija una opción de tramado del cuadro de lista Tramado.
 - Ninguna deshabilita el tramado.
 - Ordenado aproxima las mezclas de color mediante patrones de puntos fijos. Este tipo de tramado se aplica con mayor rapidez que el de difusión de errores, aunque no es tan exacto.
 - Difusión de errores proporciona los mejores resultados distribuyendo el tramado por un área más amplia y adaptando el patrón a la transición que se está simulando.

{button ,AL("PRC Converting images to the Paletted color mode";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Guardar y cargar opciones de conversión para la imagen con paleta

Después de escoger una [paleta](#) y habilitar el [tramado](#) y el rango de sensibilidad para la conversión, es posible que desee guardar sus configuraciones para su uso posterior con otras imágenes. Puede añadir y eliminar directamente opciones de conversión preestablecidas en el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.

Para guardar sus opciones de conversión

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
2. Haga clic en el [botón Añadir](#).
3. Escriba un nombre en el cuadro Guardar nuevo preestablecido como del cuadro de diálogo Guardar preestablecidos.
Las opciones paleta, tramado, suavizado y sensibilidad de color se guardan como un preestablecido que podrá utilizar en otras sesiones con CorelDRAW.

Para cargar opciones de conversión preestablecidas

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
2. Escoja una secuencia de opciones preestablecidas del cuadro de lista Preestablecidos.
Las opciones paleta, tramado, suavizado y sensibilidad de color guardadas como un preestablecido se aplican a la imagen actual.
3. Previsualice la conversión en la ventana Resultado.

Para cargar una paleta de colores personalizada

1. Haga clic en Imagen, Convertir a, Paleta (8 bits).
2. Haga clic en el botón Abrir.
3. En el cuadro de diálogo Abrir paleta, escoja la unidad en la que se almacena la paleta de colores en el cuadro Buscar en.
4. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentra almacenada la paleta de colores.
5. Haga doble clic en el nombre del archivo.



Nota

- Para eliminar un preestablecido que ha guardado en el cuadro de lista Preestablecidos del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta, escoja el nombre del cuadro de lista Preestablecidas y haga clic en el botón [Eliminar](#).

{button ,AL("PRC Converting images to the Paletted color mode";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación del rango de sensibilidad para la imagen con paleta

Especifique un rango de sensibilidad cuando desee personalizar la paleta elegida para la conversión. Cuando especifica un rango de sensibilidad, debe escoger un color que actúa como color destino de la conversión. También puede ajustar el color y especificar la importancia del color en la imagen que está convirtiendo. El rango de sensibilidad sólo está disponible cuando escoge el tipo de paleta Optimizada.

Para especificar el rango de sensibilidad para la imagen con paleta

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
2. En el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta, haga clic en la pestaña Opciones y escoja Optimizada en el cuadro de lista Paleta.
3. Habilite la casilla Rango de sensibilidad de color.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la [herramienta Cuentagotas](#) y haga clic en un color de la imagen.
 - Haga clic en el selector de color Rango de sensibilidad de color para seleccionar un color.
 - Haga clic en el botón Otro en la parte inferior de selector Rango de sensibilidad de color para ver más colores o crearlos.
5. Haga clic en la pestaña Rango de sensibilidad.
6. Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Mueva el deslizador Importancia para cambiar el valor importancia. Con esto se determina la importancia de dicho color (y de los que se relacionan con él) en la conversión. Valores altos de importancia indican que se incluirán en la paleta de colores un número mayor de tonos de este color (y de los que se relacionan con él) hasta el punto en que otros colores de la imagen se excluyen. La conversión se concentra en las áreas en que aparece dicho color.
 - Desplace el deslizador Luminosidad para ajustar la tolerancia de sensibilidad del proceso de conversión del componente luminosidad del color de rango de sensibilidad.
 - Desplace el deslizador A (Eje Verde Rojo) para ajustar la tolerancia de sensibilidad del proceso de conversión del componente verde/rojo del color de rango de sensibilidad.
 - Desplace el deslizador B (Eje Azul Amarillo) para ajustar la tolerancia de sensibilidad del proceso de conversión del componente azul/amarillo del color de rango de sensibilidad.
7. Haga clic en en la pestaña Paleta procesada para ver el rango de colores que ha elegido para su paleta.

{button ,AL('PRC Converting images to the Paletted color mode;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Guardar la paleta procesada

Después de crear una paleta personalizada para su conversión, podrá guardarla como un archivo de paleta personalizada (.CPL) y utilizarla con otras aplicaciones.

Para guardar la paleta procesada

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
2. En el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta, escoja una paleta y defina las opciones de conversión y rango de sensibilidad.
3. Haga clic en en la pestaña Paleta procesada para ver los colores de su paleta.
4. Haga clic en Guardar.
5. En el cuadro de diálogo Guardar paleta como, escoja la unidad en la que desea almacenar su paleta en el cuadro de lista Guardar en.
6. Haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar su paleta.
7. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
8. Haga clic en Guardar.



Nota

- Para mayor información sobre la conversión de imágenes al modo de color con paleta, consulte "[Definición de las opciones de conversión para las imágenes con paleta](#)" y "[Especificación del rango de sensibilidad para la imagen con paleta](#)".

{button ,AL('PRC Converting images to the Paletted color mode;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Restablecimiento de las opciones de rango de sensibilidad

En cualquier momento del proceso de conversión puede restablecer el color del rango de sensibilidad y las opciones que ha definido en el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta. Al restablecer el color del rango de sensibilidad en la página Opciones, CorelDRAW restablece el color que más aparece en la imagen.

Para restablecer la paleta de colores

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
2. En el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta, haga clic en la pestaña Opciones.
3. Haga clic en el botón Restablecer.



Nota

- El botón Restablecer de la página Opciones sólo está disponible si ha definido un color del rango de sensibilidad para una paleta Optimizada.

Para restablecer las opciones del rango de sensibilidad

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
2. En el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta, haga clic en la pestaña Rango de sensibilidad.
3. Haga clic en el botón Restablecer junto a la opción de rango de sensibilidad que desea restablecer.

{button ,AL("PRC Converting images to the Paletted color mode";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de varios archivos

Puede convertir varios archivos al modo de color con paleta en la página Lote del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta. Antes de poder convertir las imágenes, deben abrirse en CorelDRAW. Todas las imágenes que incluya en el proceso por lote se convierten utilizando las opciones de paleta y de conversión que especifique en la página Opciones del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.

Para convertir de varios archivos

1. Haga clic en Mapas de bits, Convertir a, Color con paleta (8 bits).
2. Haga clic en en la pestaña Lote del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.
El nombre del archivo(s) activo(s) en la ventana Imagen aparece en la columna de la derecha de la página Lote con un asterisco delante. Los nombres del resto de los archivos abiertos aparecen en la columna izquierda.
3. Seleccione los archivos que desee convertir.
4. Haga clic en el botón Añadir.
Los archivos seleccionados se mueven a la columna derecha para su conversión.

Para previsualizar una imagen en la conversión por lotes

- Escoja una imagen del cuadro de lista Previsualizar Imagen.



Nota

- La conversión por lotes no está disponible si escogió Optimizada en el cuadro de lista Paleta de la página opciones del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.



Sugerencias

- Para incluir todos los archivos abiertos en la conversión por lotes, haga clic en el botón Añadir todo de la página Lote del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta.
- Para eliminar archivos de la conversión por lotes, haga clic en el botón Eliminar de la página Lote del cuadro de diálogo Convertir a color con paleta. El botón Eliminar todo elimina todos los archivos del proceso por lotes.

{button ,AL("PRC Converting images to the Paletted color mode";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de efectos especiales a mapas de bits



Aplicación de efectos especiales a mapas de bits

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

Modo de funcionamiento de los filtros de efectos

Los filtros de efectos especiales son pequeños programas que ejecutan una serie de comandos predefinidos para producir un efecto específico al aplicarlos sobre un mapa de bits. Dichos filtros calculan automáticamente los valores y las características de todos y cada uno de los píxeles de un mapa de bits y, a continuación, los modifican según los nuevos valores. Por ejemplo, si aplica el efecto Desenfocado de movimiento a un mapa de bits, dicho efecto analizará los valores de todos los píxeles y a continuación, "difuminará" los valores en una dirección determinada, creando la ilusión de movimiento.

Controles comunes

Los filtros de efectos incluyen los controles comunes siguientes:

Control	Descripción
	Para previsualizar el efecto en pantalla.
	Para visualizar una ventana de Resultado más grande o para deshabilitar la previsualización en pantalla.
	Para visualizar las ventanas Original y Resultado.
	Haga clic para previsualizar la imagen.
	Si el botón Previsualizar está desactivado, haga clic en el botón Previsualización grande.
	Para actualizar automáticamente la previsualización al realizar ajustes en las configuraciones.

También puede realizar una panorámica sobre la imagen mediante la herramienta Mano que aparece al mover el cursor sobre la ventana Original (o en la ventana Imagen si el botón Previsualizar en pantalla está habilitada). Amplíe la imagen haciendo clic en la ventana; haga clic con el botón derecho para reducir.

Otros tipos de filtros de CorelDRAW

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

Filtros de conexión

CorelDRAW también admite filtros de conexión de otras compañías. Estos filtros se denominan filtros de conexión porque se conectan a la aplicación. Después de añadirlos, aparecerán al final de menú Mapas de bits, bajo el efecto Transformación de color. Si desea obtener información sobre el modo de añadir y eliminar filtros de conexión, consulte ["Adición de filtros de conexión"](#).

{button ,AL('OVR Working with bitmaps;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Definición de las opciones de los efectos de mapas de bits

El cuadro de diálogo Opciones permite establecer el tipo de previsualización y las últimas opciones utilizadas para todos los cuadros de diálogo de efectos de mapa de bits.

Para definir las opciones de efectos de mapa de bits

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Global, Efectos de mapa de bits.
3. En la sección Método inicial de previsualización, habilite una de estas opciones:
 - En pantalla para mostrar una previsualización del efecto en pantalla
 - En diálogo para mostrar las ventanas Original y Resultado en el cuadro de diálogo del efecto
 - Último utilizado muestra el último cuadro de diálogo utilizado, ya sea En pantalla como En diálogo
4. Habilite la casilla Rellenar previamente los diálogos con los últimos valores utilizados para visualizar la configuración de efecto introducida anteriormente.

Para definir los niveles de deshacer de efectos de mapa de bits

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
3. Escriba el número de niveles de deshacer en el cuadro Efectos de mapa de bits.

Aplicación de efectos bidimensionales



Aplicación de efectos bidimensionales

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

- Detectar bordes: añade distintos efectos de contorno a un mapa de bits
- Descentrar: descentra el mapa de bits según los valores especificados
- Pixelar: añade al mapa de bits la apariencia de estar formado por un conjunto de bloques
- Remolino: gira el mapa de bits
- Pintura húmeda: causa el efecto de que el mapa de bits se acaba de pintar

{button ,AL("OVR Applying special effects to bitmaps";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Detectar bordes a un mapa de bits

El efecto Detectar bordes busca los bordes y contornos de los elementos que componen el mapa de bits y los convierte en líneas sobre un fondo de un solo color, permitiéndole añadir una variedad de efectos de borde a su mapa de bits. Para obtener mejores resultados, utilice el filtro Detectar bordes con mapas de bits de alto contraste que incluyan texto. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para resaltar los bordes

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 2D, Detectar bordes.
3. Habilite uno de los botones siguientes de la sección Color de fondo para rellenar todas las áreas no transparentes del mapa de bits que no formen parte de su contorno:
 - Blanco: aplica un relleno blanco a todas las zonas del mapa de bits que no formen parte de las líneas de contorno.
 - Negro: aplica un relleno negro a todas las zonas del mapa de bits que no formen parte de las líneas de contorno.
 - Otro color: aplica a todas las zonas del mapa de bits que no formen parte de las líneas de contorno (utilizando una [Paleta de colores](#)).
4. Utilice el [Cuentagotas](#) para seleccionar un color de su imagen.
5. Desplace el deslizador Sensibilidad para determinar la cantidad de bordes que aparecerán.
Cuanto más alto sea el valor (desplazando el deslizador hacia la derecha) mayor número de bordes aparecerán.

{button ,AL(`PRC Applying twodimensional effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Descentrar a un mapa de bits

El efecto Descentrar "desplaza" el mapa de bits según los valores especificados. Cuando el mapa de bits se desplaza, se produce un área vacía en la posición que éste ocupaba anteriormente. Utilice las opciones del cuadro de diálogo Descentrar para rellenar el área vacía, o cualquier otra parte del mapa de bits, con otro color. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.

Para descentrar un mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 2D, Descentrar.
3. Desplace los deslizadores Horizontal y Vertical para controlar la porción del mapa de bits que se desplazará a lo largo de los planos horizontal y vertical.
Habilite el valor Descentrado como un porcentaje del cuadro de dimensiones para establecer los deslizadores.
4. Habilite uno de los siguientes botones de la sección Rellenar área vacía con:
 - Envolver: envuelve otra parte del mapa de bits alrededor de los bordes de la ventana cuando se desplaza el mapa de bits creando un efecto de mosaico. Con esta opción habilitada, podrá comprobar el aspecto que tendrán los bordes de un mapa de bits que desee convertir en mosaico para utilizarlo como textura personalizada o tapiz para una página Web, o para su escritorio Windows.
 - Repetir bordes: rellena el espacio dejado al desplazar el mapa de bits con el color o los colores que aparezcan a lo largo del borde del mapa de bits para producir un efecto de estiramiento.
 - Otro: permite seleccionar un color del selector de color que rellene el espacio en blanco de mapa de bits desplazado.

{button ,AL('PRC Applying twodimensional effects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Pixelar a un mapa de bits

El filtro Pixelar divide el mapa de bits en celdas cuadradas, rectangulares o circulares. Utilice las opciones Cuadrado o Rectangular para crear una apariencia digitalizada de bloques exagerados, con la opción Circular podrá crear un efecto de tela de araña. Experimente con los parámetros hasta conseguir el efecto deseado. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar un efecto Pixelar

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 2D, Pixelar.
3. Habilite uno de los botones siguientes de la sección Modo de pixelado para cambiar el tamaño y la opacidad de los bloques con el fin de variar el efecto:
 - Cuadrado: hace que los parámetros Altura y Anchura tengan el mismo valor.
 - Rectangular: le permitirá establecer la Altura y la Anchura de forma independiente.
 - Circular: crea píxeles a partir del centro hacia el exterior con un patrón radial.
4. Desplace los deslizadores Anchura y Altura para controlar la anchura y la altura de los bloques de píxeles.
Los efectos del tamaño de los bloques de píxeles dependen del tamaño del propio mapa de bits. Un valor de 10 en un mapa de bits pequeño produce bloques de píxeles grandes, mientras que el mismo valor en un mapa de bits grande producirá bloques de píxeles pequeños.
5. Desplace el deslizador Opacidad para establecer la transparencia de los píxeles.
Cuanto mayor sea el valor, mayor será la apariencia de bloques, y cuanto más bajo sea el valor, más transparente será la apariencia.

{button ,AL("PRC Applying twodimensional effects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Remolino a un mapa de bits

El efecto Remolino distorsiona el mapa de bits según la dirección y el ángulo seleccionado. La imagen se arremolina alrededor de un punto central fijo en dirección derecha o izquierda, completando el número de rotaciones totales que seleccione. Si se establece un valor inferior en el cuadro Rotaciones completas, se producirá un efecto de remolino, y cuanto mayor sea el valor, se generará un efecto concéntrico de torbellino. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.



Para aplicar un efecto de remolino

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 2D, Remolino.
3. Haga clic en el [botón Definir centro](#).
4. Sitúe el cursor sobre la ventana Imagen y haga clic para definir un punto central sobre el que girará la imagen.
5. Habilite el botón Hacia la derecha o Hacia la izquierda para establecer la dirección de la rotación.
6. Desplace el deslizador Rotaciones completas para establecer el número de veces que el remolino gira.
7. Desplace el deslizador Grados adicionales para establecer los grados de rotación adicionales de forma más precisa. Por ejemplo, un valor de 90 gira el mapa de bits un cuarto de vuelta más.

{button ,AL("PRC Applying twodimensional effects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Pintura húmeda a un mapa de bits

El efecto Pintura húmeda crea la ilusión de que el mapa de bits es un cuadro cuya pintura está aún fresca. Los efectos pueden variar; desde sutiles cambios en la luminiscencia de los colores, hasta rayas de pintura mojada que gotean por la imagen. Para marcar la intensidad, se establece el porcentaje y el grado de humedad de la pintura.

Pruebe a aplicar sucesivas combinaciones de valores positivos y negativos de humedad al mismo mapa de bits para producir efectos interesantes. Por ejemplo, si aplica un valor de Humedad negativo a un mapa de bits, parecerá que tiene una sombra que se escurre página abajo. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar un efecto de pintura húmeda

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 2D, Pintura húmeda.
3. Desplace el deslizador Porcentaje para establecer el tamaño del goteo.
4. Desplace el deslizador Humedad para determinar qué colores gotean.

Los valores negativos harán que sean los colores más oscuros los que goteen, mientras que los valores positivos harán que sean los colores más claros. El valor que seleccione también determinará la gama de píxeles oscuros y claros que goteará. Si elige un valor bajo (p. ej. -5 o 5) gotearán menos colores que si elige valores más altos, lo que hará también que el efecto sea menos pronunciado.

{button ,AL("PRC Applying twodimensional effects;",0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Aplicación de efectos tridimensionales



Aplicación de efectos tridimensionales

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

- Rotación 3D gira el mapa de bits
- Relieve crea un efecto de relieve tridimensional
- Plegado en esquina crea la ilusión de que una esquina del papel está enrollada sobre otra parte del mapa de bits
- Perspectiva aplica una apariencia tridimensional (Perspectiva) o mantiene el tamaño y forma originales (Inclinación).
- Apretar Golpear crea la impresión de que se estira el mapa de bits o que se comprime desde o hacia su centro.
- Asignar a objeto: crea la ilusión de que el mapa de bits envuelve la superficie de un objeto

{button ,AL('OVR Applying special effects to bitmaps';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Rotación 3D a un mapa de bits

El efecto Rotación 3D gira el mapa de bits horizontal y verticalmente según los límites establecidos. La rotación se aplicará como si el mapa de bits fuera una cara de una caja tridimensional. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.

Para rotar un mapa de bits en tres dimensiones

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

{button ,AL('PRC Applying threedimensional effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Relieve a un mapa de bits

El efecto Relieve crea una sensación tridimensional en la que detalles del mapa de bits parecen convertirse en relieves y hendiduras tridimensionales sobre una superficie plana. Este efecto produce sus mejores resultados en mapas de bits con contraste entre medio y alto. Un modelo esférico muestra la localización de la fuente de luz relativa al mapa de bits (teóricamente situada en el centro del círculo) para determinar el ángulo de resaltes y sombras. Se pueden utilizar varios efectos en combinación con el efecto Relieve para producir diseños tan realistas como una fotografía. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar el efecto Relieve

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Relieve.
3. Habilite uno de los botones de la sección Color de relieve para establecer el color del mapa de bits en relieve final:
 - Color original elimina el color del área del mapa de bits y le aplica un contorno con los colores del mapa de bits original.
 - Gris elimina el color del área del mapa de bits y le aplica un contorno en gris. Esta operación produce un mapa de bits totalmente en gris con moderados resaltes en relieve.
 - Negro elimina el color del área del mapa de bits y le aplica un contorno en negro. Esta operación produce un mapa de bits totalmente en negro con resaltes en relieve y alto contraste.
 - Otro color elimina el color del área del mapa de bits y le aplica un contorno con el color que elija en el [selector de color](#).
4. Desplace el deslizador Profundidad para hacer que zonas del mapa de bits aparezcan en relieve. Desplace el deslizador hacia la derecha para aumentar el efecto.
5. Desplace el deslizador Nivel para establecer la cantidad de color de fondo que contiene el relieve.
6. Escriba un valor en el cuadro Dirección o utilice la [esfera Dirección](#) para indicar la dirección del movimiento. Haga clic en un punto del borde de la esfera Dirección para elegir la ubicación de la fuente de luz con respecto al mapa de bits (teóricamente situada en el centro del círculo), que se utilizará para provocar el efecto Relieve o introduzca un valor.

{button ,AL("PRC Applying threedimensional effects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Plegado en esquina a un mapa de bits

El efecto Plegado en esquina crea la impresión de que una esquina del mapa de bits se ha enrollado sobre si misma. Los controles del cuadro de diálogo Plegado en esquina permiten seleccionar una esquina del mapa de bits, la orientación y el tamaño del pliegue y su nivel de transparencia. El usuario selecciona los colores del pliegue, así como del fondo, que se hace visible como resultado del plegado de la imagen. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para enrollar una esquina de la página sobre un mapa de bits:

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Plegado en esquina.
3. Haga clic en un [botón de Esquina de página](#) de la sección de ajuste para seleccionar la esquina que desee plegar.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Vertical para comenzar el pliegue en el borde superior o inferior de la imagen.
 - Haga clic en el botón Horizontal para comenzar el pliegue en el borde izquierdo o derecho de la imagen.
5. Desplace los deslizadores Anchura % y Altura % para determinar la forma del pliegue.
6. Escoja un color para el pliegue y el fondo realizando una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en un color del selector de color.
 - Utilice el [Cuentagotas](#) para seleccionar un color de la ventana de Imagen.
7. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la opción Pliegue opaco si desea que el pliegue adquiera un color uniforme.
 - Haga clic en la opción Pliegue transparente si desea que la imagen subyacente esté visible a través del pliegue.

{button ,AL("PRC Applying threedimensional effects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Perspectiva a un mapa de bits

El efecto Perspectiva aporta a los mapas de bits una sensación de profundidad tridimensional, como si estuvieran en un plano que desaparece en la distancia.

Existen dos modos de Perspectiva: Perspectiva e Inclinación. Perspectiva aplica una apariencia tridimensional al mapa de bits según el desplazamiento que se aplique a los cuatro nodos del cuadro de diálogo. Inclinación también aplica perspectiva, pero el tamaño y forma originales del mapa de bits se mantienen. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.

Para aplicar una perspectiva

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Perspectiva.
3. Habilite uno de los botones de la sección Tipo:
 - Perspectiva le permitirá mover [dos nodos](#) a la vez, aumentando o disminuyendo la distancia entre ellos.
 - Inclinación mantiene la distancia entre los nodos, a la vez que le permite inclinar el mapa de bits.
4. Arrastre uno de los nodos que aparecen en la [ventana Previsualización](#). La ventana Previsualización muestra como arrastrar los nodos afecta a la perspectiva del mapa de bits.
Habilite la casilla Mejor ajuste para que el mapa de bits permanezca dentro de los límites de la página de dibujo.

{button ,AL(^PRC Applying threedimensional effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Apretar Golpear a un mapa de bits

El efecto Apretar Golpear comba la imagen de los mapas de bits, como si se "pellizcase" el mapa de bits alejándolo o como si se "estampase" en un cristal. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.

Para aplicar un efecto Apretar Golpear

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Apretar Golpear.
3. Haga clic en el [botón Definir centro](#).
4. Sitúe el cursor sobre la ventana Imagen y haga clic para definir un punto central sobre el que se origina el efecto Apretar Golpear.
5. Desplace el deslizador Apretar Golpear(-/+) para establecer la intensidad del efecto.
Los valores positivos (desplazando el deslizador hacia la derecha) aplicarán un efecto Apretar, mientras que los valores negativos (desplazando el deslizador hacia la izquierda) aplicarán un efecto Golpear.

{button ,AL(`PRC Applying threedimensional effects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Asignar a objeto a un mapa de bits

El efecto Asignar a objeto crea la impresión de que se ha enrollado el mapa de bits alrededor de una esfera o de un cilindro vertical u horizontal. Para obtener los mejores resultados con los cilindros, utilice unos valores altos de Porcentaje. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.



Para enrollar un mapa de bits alrededor de un objeto

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Asignar a objeto.
3. Habilite uno de los botones siguientes de la sección Modo de asignación para escoger un tipo de objeto:
 - Esférico enrolla el mapa de bits alrededor de un modelo esférico.
 - Cilindro horizontal enrolla el mapa de bits alrededor de un modelo de cilindro horizontal.
 - Cilindro vertical enrolla el mapa de bits alrededor de un modelo de cilindro vertical.
4. Desplace el deslizador Porcentaje para determinar la dirección y la cantidad del efecto de envoltura.
Los valores negativos enrollarán el mapa de bits hacia atrás (cóncavo), mientras que los valores positivos, enrollarán el mapa de bits hacia adelante (convexo). En la mayoría de los casos, los valores de entre un 15 y un 30% proporcionan los mejores efectos.
5. En el cuadro de lista Calidad, escoja un tipo de calidad.

{button ,AL('PRC Applying threedimensional effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de efectos de desenfoque



Aplicación de efectos de desenfoque

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

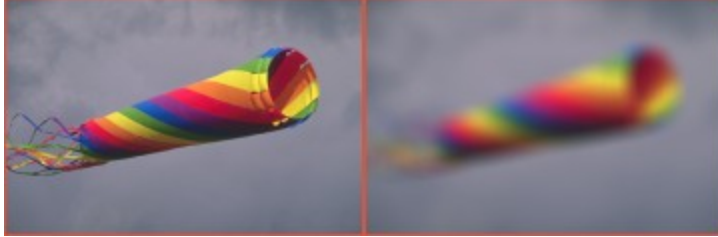
- Desenfoque Gaussiano produce un efecto de neblina, desenfocando el mapa de bits según una distribución gaussiana
- Desenfoque de movimiento crea la sensación de movimiento en un mapa de bits
- Suavizar matiza las diferencias entre los píxeles contiguos, lo que produce sólo una ligera pérdida de detalle

{button ,AL('OVR Applying special effects to bitmaps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Desenfoque Gaussiano a un mapa de bits

El efecto Desenfoque Gaussiano produce una apariencia de neblina, desenfocando el mapa de bits según una [distribución Gaussiana](#), que expande la información de cada píxel hacia afuera mediante curvas en forma de campana. Este efecto puede mejorar la calidad de los mapas de bits con bordes muy marcados. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.



Para aplicar un efecto de Desenfoque Gaussiano

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Desenfoque, Gaussiano.
3. Desplace el deslizador Radio para establecer la intensidad del efecto.
Los valores más altos producen un mapa de bits más desenfocado.

{button ,AL('PRC Applying Blur effects';0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Desenfocado de movimiento a un mapa de bits

El efecto Desenfocado de movimiento crea la sensación de movimiento en un mapa de bits. La dirección del movimiento se selecciona mediante la esfera Dirección. La intensidad del efecto se controla mediante el deslizador Velocidad. Los valores altos crean un efecto más pronunciado de desenfocado. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para dar la sensación de velocidad mediante desenfocado

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Desenfocado, Movimiento.
3. Desplace el deslizador Distancia para establecer la intensidad del efecto de desenfocado.
4. Escriba un valor en el cuadro Dirección o utilice la [esfera Dirección](#) para indicar la dirección del movimiento. Haga clic en un punto a lo largo del borde de la esfera Dirección para escoger un ángulo o escriba el ángulo directamente en el cuadro Dirección.
5. En la sección Muestreo fuera de imagen, habilite una de estas opciones:
 - Ignorar píxeles fuera de imagen no tiene en cuenta los píxeles que quedan fuera de la imagen.
 - Usar color del papel comienza el desenfocado con el color del papel.
 - Muestrear píxel de borde más cercano comienza el desenfocado con los colores del borde de la imagen.

{button ,AL('PRC Applying Blur effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Suavizar a un mapa de bits

El efecto Suavizar matiza las diferencias entre los píxeles contiguos, lo que produce sólo una ligera pérdida de detalle a la vez que se suaviza el mapa de bits. Este efecto es muy sutil, de hecho, puede que tenga que aumentar para ver su impacto. Para establecer la intensidad del efecto puede aplicarlo varias veces. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para suavizar los bordes dentados de un mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Suavizar.
3. Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.

{button ,AL('PRC Applying Blur effects','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de efectos de ruido



Aplicación de efectos de ruido

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

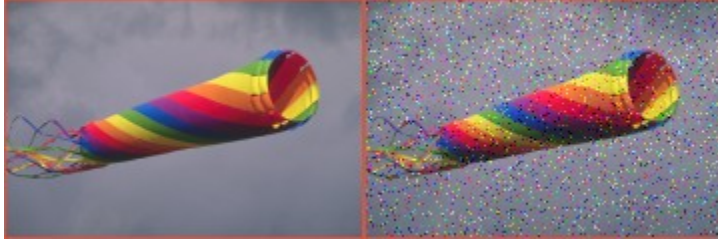
- Añadir ruido crea un efecto granular que añade textura a un mapa de bits plano o demasiado mezclado.
- Eliminar ruido suaviza el mapa de bits y reduce el aspecto moteado producido al escanear o capturar imágenes de vídeo.

{button ,AL(`OVR Applying special effects to bitmaps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Añadir ruido a un mapa de bits

El efecto Añadir ruido añade una textura granular a los mapas de bits. Existen tres posibles opciones: Gaussiano, Punta y Uniforme. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.



Para añadir ruido a un mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Añadir ruido.
3. Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad y la gama de valores del ruido.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.
4. Desplace el deslizador Densidad para establecer la cantidad de píxeles de ruido por pulgada.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.
5. Habilite uno de los botones siguientes de la sección Tipo de ruido:
 - Gaussiano establece una prioridad de colores a lo largo de una curva gaussiana. La mayoría de los colores añadidos por el efecto se parecen bastante a los originales. Los resultados son más píxeles claros y oscuros produciendo un efecto más pronunciado.
 - Punta utiliza colores que se distribuyen alrededor de una curva estrecha (punta). Produce un grano más pequeño y de color más claro.
 - Uniforme proporciona un aspecto granular general. Utilice esta opción para aplicar ruido de forma aleatoria.



Sugerencia

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

{button ,AL("PRC Applying Noise effects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Eliminar ruido a un mapa de bits

El efecto Eliminar ruido suaviza el mapa de bits y reduce el aspecto moteado que puede producirse al escanear o capturar imágenes de vídeo. El efecto Eliminar ruido compara cada píxel con los píxeles circundantes y calcula la media. Todo píxel con un valor de brillo que exceda el umbral establecido con el deslizador será eliminado. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar el efecto Eliminar ruido

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Eliminar ruido.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Habilite la casilla Automático para calcular el nivel de reducción de ruido necesario para mejorar la calidad del mapa de bits en cuestión.
 - Inhabilite la casilla de verificación Automático para ajustar manualmente el umbral. Desplace el deslizador Umbral para determinar el nivel (el valor de píxel) a partir del que se eliminará el ruido. Los valores altos hacen que se elimine menos ruido, mientras que los valores bajos hacen que se elimine una mayor cantidad de ruido.

{button ,AL('PRC Applying Noise effects';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Aplicación de efectos de perfilado



Aplicación de efectos de perfilado

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

- Perfilar ajusta los bordes del mapa de bits después de detectarlos y, a continuación, le permite establecer un nivel de tolerancia para los píxeles del fondo
- Desperfilar máscara acentúa los detalles de los bordes y hace más nítidas algunas áreas suaves del mapa de bits

{button ,AL(`OVR Applying special effects to bitmaps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Perfilar a un mapa de bits

El efecto Perfilar acentúa los bordes detectándolos y aumentando el contraste entre los píxeles adyacentes, o de "fondo". Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar el efecto Perfilar

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Perfilado, Perfilar.
3. Desplace el deslizador Nivel de borde (%) para trazar los bordes de las formas del mapa de bits.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.
4. Desplace el deslizador Umbral para determinar la parte del mapa de bits que permanecerá después de la detección de los bordes.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) produce efectos más pronunciados.

{button ,AL("PRC Applying Sharpness effects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un efecto Desperfilar máscara a un mapa de bits

El efecto Desperfilar máscara acentúa los detalles de los bordes y enfoca algunas áreas desenfocadas del mapa de bits. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar el efecto Desperfilar máscara

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Perfilado, Desperfilar máscara.
3. Desplace el deslizador Porcentaje para determinar el grado de acentuación de los bordes y el grado de nitidez que se aplicará a las áreas suaves del mapa de bits.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) produce efectos más pronunciados.
4. Desplace el deslizador Radio para controlar el número de píxeles que serán sucesivamente seleccionados y evaluados.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) produce efectos más pronunciados.
5. Desplace el deslizador Umbral para determinar la parte del mapa de bits que permanecerá después de la detección de los bordes.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) produce efectos más pronunciados.

{button ,AL("PRC Applying Sharpness effects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de efectos artísticos



Aplicación de efectos artísticos

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

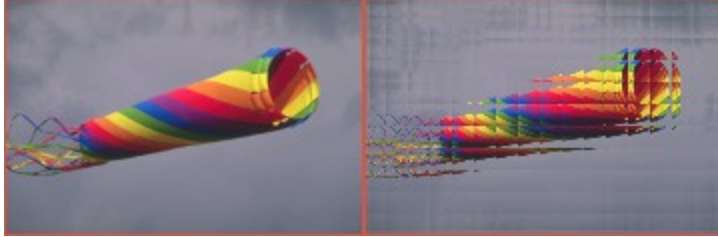
- Bloque de cristal reproduce el efecto de mirar una imagen a través de un cristal esmerilado
- Impresionista da al mapa de bits un aspecto de pintura impresionista al convertirlo en pinceladas de color puro
- Viñeta crea un marco alrededor del mapa de bits

{button ,AL("OVR Applying special effects to bitmaps";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Bloque de cristal a un mapa de bits

El efecto Bloque de cristal imita el efecto de mirar una imagen a través de un cristal esmerilado. Podrá establecer el tamaño del esmerilado asignado valores a los píxeles en los cuadros correspondientes. Obtendrá mejores resultados utilizando los valores comprendidos entre 25 y 75. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.



Para aplicar un efecto de Bloque de cristal

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Artístico, Bloque de cristal.
3. Desplace los deslizadores Horizontal y Vertical para establecer las dimensiones del bloque.
Los valores altos producirán menos bloques de mayor tamaño, creando un patrón de diamante; mientras que los valores más bajos producirán un mayor número de bloques de menor tamaño, creando un pixelado suave a penas visible.
4. Active el cuadro Bloques cuadrados para definir la forma del bloque.

{button ,AL("PRC Applying Artistic effects";'0',"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Impresionista a un mapa de bits

El efecto Impresionista da al mapa de bits un aspecto de pintura impresionista al convertirlo en pinceladas de color puro. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.

Para aplicar toques de pincel estilo impresionista

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Artístico, Impresionista.
3. Desplace los deslizadores Horizontal y Vertical para determinar el número de píxeles que serán desplazados horizontal y verticalmente. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el desenfoque producido en el mapa de bits original, hasta el punto de que éste puede volverse irreconocible. El rango (entre 1 y 100) se mide en desplazamiento de píxeles. Por ejemplo, un valor de 10 para el parámetro vertical difuminará el mapa de bits sobre una región de 10 píxeles en vertical.
4. Active la casilla Valores idénticos para definir el valor horizontal igual al valor vertical.

{button ,AL('PRC Applying Artistic effects';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Viñeta a un mapa de bits

El efecto Viñeta crea un marco alrededor del mapa de bits. Una viñeta puede tener un borde nítido o difuminado, una forma de entre cuatro y prácticamente cualquier color. Utilice este efecto para crear sensaciones nostálgicas o de ensueño o para crear un marco elíptico para una vieja fotografía. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar un marco a los mapas de bits

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Artístico, Viñeta.
3. Habilite uno de los botones siguientes de la sección Color para escoger un color para el marco:
 - Negro aplicará un marco negro alrededor del mapa de bits.
 - Blanco aplicará un marco blanco alrededor del mapa de bits.
 - Otro color aplicará un marco alrededor del mapa de bits en el color que elija.
4. Habilite uno de los botones siguientes de la sección Forma para escoger una forma para el marco:
 - Elipse aplica una forma elíptica al mapa de bits.
 - Círculo aplica un marco circular al mapa de bits.
 - Rectángulo aplica un marco rectangular al mapa de bits.
 - Cuadrado aplica un marco cuadrado al mapa de bits.
5. Desplace el deslizador Separar para establecer el tamaño del área central del marco.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) reducen el tamaño del marco, mientras que los valores bajos (desplazando el deslizador a la izquierda) aumentan el tamaño del marco.
6. Desplace el deslizador Fundir para crear una suave transición entre el marco y el mapa de bits.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aumentan el fundido en los bordes del marco, mientras que los valores bajos (desplazando el deslizador a la izquierda) disminuyen el fundido.

{button ,AL("PRC Applying Artistic effects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de efectos de transformación de color



Aplicación de efectos de transformación de color

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

- Psicodélico cambia los colores del mapa de bits por colores brillantes, eléctricos
- Solarizar transforma los colores hasta parecerse a negativo fotográfico

{button ,AL(`OVR Applying special effects to bitmaps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Psicodélico a un mapa de bits

El filtro Psicodélico cambia los colores del mapa de bits por colores brillantes y eléctricos, como el naranja, rosa fucsia, cian y verde lima y otros. Utilice valores bajos para conseguir efectos interesantes. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo con paleta o Blanco y negro.

Para aplicar colores psicodélicos

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Transformación de color, Psicodélico.
3. Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del efecto.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) producen un cambio más radical; los valores bajos (desplazando el deslizador a la izquierda) producen cambios más sutiles.

{button ,AL('PRC Applying Color Transform effects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del efecto Solarizar a un mapa de bits

El efecto Solarizar transforma los colores para que tengan una apariencia de negativo fotográfico. Este efecto es más pronunciado cuando se aplica a mapas de bits en color.

En terminología fotográfica, la solarización consiste en una técnica de cuarto oscuro en la que se utiliza de repente un flash para oscurecer áreas de la impresión que no estén rellenas. Pruebe a variar la intensidad del efecto para obtener distintos resultados. Este filtro admite todos los modelos de color excepto el modelo Blanco y negro.



Para crear mapas de bits solarizados (negativo variable)

1. Seleccione el mapa de bits con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Mapas de bits, Transformaciones de color, Solarizar.
3. Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad de la solarización del mapa de bits.
Los valores altos (desplazando el deslizador a la derecha) aplican más luz al mapa de bits; los valores bajos (desplazando el deslizador a la izquierda) aplican menos luz.

{button ,AL("PRC Applying Color Transform effects";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Utilización de filtros de conexión



Utilización de filtros de conexión

Además de los filtros incluidos en CorelDRAW, existen muchas empresas que venden filtros de efectos y de mejora compatibles con CorelDRAW. Podrá acceder a dichos filtros, denominados de conexión porque se les "conecta" a la plataforma de la aplicación, desde CorelDRAW. Cuando los instale, aparecerán al final de menú Mapas de bits, bajo el efecto Transformaciones de color.

Si desea obtener más información sobre los filtros de conexión incluidos en CorelDRAW, consulte el archivo de ayuda adecuado incluido con cada filtro. Haga clic en el botón Ayuda que aparece en el cuadro de diálogo que aparece al acceder a dichos filtros.

{button ,AL('OVR Working with bitmaps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición de filtros de conexión

Puede añadir filtros de conexión creados por otras empresas mediante los controles del cuadro de diálogo Opciones.

Para añadir un filtro de conexión

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, filtros de conexión.
3. Haga clic en el botón Añadir.
4. Escriba una unidad y carpeta que contiene los filtros o haga clic en el [botón Examinar](#) para seleccionar una carpeta.



Nota

- El cuadro de diálogo no mostrará los archivos que contiene cada carpeta. Deberá saber en qué carpeta están ubicados antes de utilizar el cuadro de diálogo Opciones.

{button ,AL(`PRC Using plugin filters;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Habilitación y deshabilitación de los efectos de filtros de conexión

Puede habilitar o deshabilitar filtros de conexión añadidos a la lista de filtros mediante los controles del cuadro de diálogo Opciones.

Para habilitar un filtro de conexión

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, filtros de conexión.
3. Active la casilla a la izquierda del filtro de conexión en la lista.

Para deshabilitar un filtro de conexión

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, filtros de conexión.
3. Desactive la casilla a la izquierda del filtro de conexión en la lista.

{button ,AL("PRC Using plugin filters";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de los filtros de conexión

Eliminar filtros de conexión de CorelDRAW resulta tan fácil como instalarlos.

Para eliminar un filtro de conexión

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, filtros de conexión.
3. Elija el directorio que contiene los efectos que desea eliminar.
4. Haga clic en el botón Eliminar.



Nota

- El cuadro de diálogo no mostrará los archivos que contiene cada directorio. Deberá saber en qué directorio están ubicados antes de utilizar el cuadro de diálogo Opciones.

{button ,AL("PRC Using plugin filters;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Tratamiento de textos

Tratamiento de textos

Las potentes prestaciones para el tratamiento de textos de CorelDRAW permiten aplicar a los textos tanto efectos gráficos especiales como sofisticadas funciones de procesamiento. Con la [herramienta Texto](#), puede crear [Texto artístico](#) para líneas cortas de texto a las que aplicar efectos gráficos y crear [Texto de párrafo](#) para fragmentos mayores que precisen un formato más complejo.

Edición de texto

Tiene dos opciones para editar textos: editarlos en la [ventana de dibujo](#) o editarlos en el cuadro de diálogo Editar texto. Otras funciones de edición incluyen la ortografía, gramática, comprobación de la legibilidad, listas de palabras de usuario, corrección automática del texto y palabras alternativas.

Creación de efectos con texto

Debido a que CorelDRAW trata el texto artístico como un objeto, es posible aplicar al mismo efectos especiales como extrusiones, mezclas, envolturas, perspectivas, lentes, PowerClips y sombras.

Con el texto de párrafo, puede escribir directamente dentro de los objetos, envolver texto en columnas alrededor de objetos, añadir capitulares y aplicar algunos efectos especiales como sombras, PowerClips y envolturas.

{button ,AL('OVR Working with text';,0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)

Adición de texto



Adición de texto

En CorelDRAW, puede crear tanto [Texto de párrafo](#) como [Texto artístico](#) mediante la [herramienta Texto](#). Si hace clic en la [ventana de dibujo](#) y comienza a escribir, crea texto artístico. Si dibuja un [marco de Texto de párrafo](#) primero y después escribe texto dentro, crea texto de párrafo. En documentos en que piense incluir gran cantidad de texto, como textos periodísticos, folletos y trípticos, es más adecuado utilizar texto de párrafo. Tiene más opciones de formato con el texto de párrafo, por ejemplo, puede añadir [marcas](#), [sangrías](#), [tabuladores](#) y columnas. En aquellos documentos en que vaya a añadir líneas o frases sueltas, como títulos o descripciones breves, pruebe a utilizar texto artístico. Con el texto artístico, dispondrá de más opciones para la aplicación de efectos gráficos tales como [mezclas](#), [extrusiones](#) y objetos de [PowerClip](#). Otra manera de añadir texto al dibujo consiste en insertarlo con el Portapapeles. Cuando utilice el comando Pegado especial, puede insertar el texto como texto de párrafo, texto artístico, o como un objeto [OLE](#), siempre que la aplicación de origen esté abierta y sea compatible con OLE. Si desea más información, consulte ["Importación, exportación y OLE"](#).

{button ,AL(`OVR Working with text';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición de texto de párrafo

Al añadir una gran cantidad de texto a un documento, utilice [Texto de párrafo](#). Para crear texto de párrafo, es necesario que dibuje primero un marco de texto de párrafo. Existen dos tipos de marcos de texto de párrafo: de tamaño fijo y de tamaño automático. Al añadir un marco de tamaño fijo, el marco tendrá el tamaño que dibuje. Si escribe más texto del que cabe en el marco, no se modifica el tamaño de éste, por lo que el texto quedará cortado. Si elige añadir un marco que se dimensiona automáticamente, el tamaño de éste se ajusta verticalmente en función de la cantidad de texto que escriba en su interior. Antes de dibujar un marco cuyo tamaño cambie automáticamente, debe habilitar la casilla de verificación Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir, en la página Párrafo en el cuadro de diálogo Opciones.

Tenga en cuenta que cuando cree marcos de tamaño fijo, podrá ajustar automáticamente el tamaño del texto para rellenar el marco. Si desea más información, consulte ["Adaptación de texto a un marco de texto de párrafo"](#).

Para incorporar texto de párrafo a marcos de tamaño fijo

1. Haga clic en la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en la [ventana de dibujo](#) y arrastre alejándose del punto inicial donde hizo clic (en cualquier dirección) para establecer el tamaño del marco de texto de párrafo.
El marco se crea al soltar el botón del ratón. Si la alineación predeterminada está definida como Izquierda o Ninguna, el cursor de texto aparecerá en la esquina superior izquierda del marco.
3. Escriba en el [marco de Texto de párrafo](#).

Para añadir texto de párrafo a marcos que se expanden y encogen a medida que escribe

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Texto, y haga clic en Párrafo en la lista de categorías.
3. Habilite la casilla de verificación Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
La altura del marco aumentará a medida que escriba.

{button ,AL("PRC Adding text";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición de texto artístico

Puede utilizar [Texto artístico](#) para añadir líneas de texto cortas al documento, sobre todo si piensa trabajar con efectos especiales. El texto artístico puede manipularse en la misma forma que otros objetos gráficos. Por ejemplo, podrá aplicar sombras y envolturas. Si desea más información acerca de la aplicación de efectos especiales al texto artístico, consulte ["Creación de efectos con texto"](#).

Para añadir texto artístico

1. Haga clic en la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en cualquier punto de la [ventana de dibujo](#), y escriba.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en un punto diferente de la ventana de dibujo para añadir más texto artístico.
 - Haga clic en otra línea de texto artístico para editarla.

{button ,AL('PRC Adding text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)




Conversión de texto artístico a texto de párrafo y viceversa

Es posible convertir un tipo de texto al otro tipo después de crearlo. La manera más rápida de convertir los tipos de texto es utilizar la Barra de propiedades. También puede convertir el texto con el comando Convertir en el menú Texto.

No es posible convertir texto de párrafo en [Texto artístico](#) cuando:

- el marco que contiene el texto de párrafo está vinculado a otro marco
- ha aplicado efectos especiales al texto de párrafo
- el texto de párrafo sale del [marco](#) que lo contiene

La  pestaña de flujo de texto indica que el texto de párrafo sale del marco. Puede solucionar esto aplicando el comando Adaptar texto a marco, que ajusta el tamaño en puntos del texto para que encaje exactamente en el marco. Si desea más información, consulte ["Adaptación de texto a un marco de texto de párrafo"](#).

Para convertir texto de párrafo en texto artístico

1. Seleccione el [marco de Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Convertir a texto artístico.

Para convertir un tipo de texto al otro con la Barra de propiedades

1. Seleccione la línea de texto artístico o el marco de texto de párrafo con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el [botón Convertir texto](#) que aparece en la Barra de propiedades.



Sugerencias

- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- También puede utilizar el botón derecho del ratón para convertir el texto. Con la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho en el texto que desee convertir, y haga clic en Convertir a texto artístico o en Convertir a texto de párrafo.

{button ,AL("PRC Adding text";',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Cambio del aspecto del texto en la pantalla

Las opciones Simular y Suavizar bordes de fuentes en pantalla, de la página Texto del cuadro de diálogo Opciones modifica el aspecto del texto en la pantalla. Simular permite incrementar la velocidad de redibujo simplificando el aspecto del texto en la pantalla. Al utilizar la opción Simular, el texto se representa mediante una serie de líneas. Puede especificar el tamaño máximo del texto para que se simule. También puede hacer que el texto vuelva a ser legible eligiendo un nivel de simulación mayor o utilizando Zoom. Tenga en cuenta que la simulación no afecta al texto impreso.

La opción Suavizar bordes de fuentes en pantalla suaviza el aspecto de los caracteres en la pantalla llenando los [píxeles](#) dentados con color intermedio o tonos de gris para incrementar la claridad. Este proceso también se denomina "alisado".

Para especificar el tamaño del texto simulado

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. Escriba un valor en el cuadro Simular texto por debajo de.
Esto especifica el número de píxeles en los que desea comenzar a [simular](#) el texto.

Para suavizar los bordes de las fuentes en pantalla

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla Suavizar bordes de fuentes en pantalla.

{button ,AL("PRC Adding text; ",0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Adición de símbolos



Adición de símbolos

En CorelDRAW, es muy fácil mejorar el texto con caracteres especiales y símbolos. También es posible añadir [símbolos](#) en forma de gráficos, y después crear imágenes personalizadas editándolas como los demás objetos gráficos, o crear patrones de fondos para el documento.

Al añadir símbolos a los dibujos, se les asignan las propiedades predeterminadas de contorno y relleno de los objetos gráficos. Puede cambiar las configuraciones predeterminadas de los gráficos según sus necesidades. Si desea obtener más información sobre la utilización de estilos, consulte ["Operaciones con estilos"](#).

Tenga en cuenta que puede disponer de más fuentes de símbolos si las añade durante la instalación personalizada de CorelDRAW.

{button ,AL("OVR Working with text";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición de símbolos al documento

Puede añadir símbolos en forma de objeto de texto o de objeto gráfico. Al añadir un símbolo al texto, CorelDRAW lo trata como texto. Al añadir un símbolo como objeto gráfico, CorelDRAW lo trata como una curva, por lo que el símbolo será un objeto gráfico independiente.

Sin embargo, puede incorporar objetos gráficos en texto artístico y texto de párrafo si copia el objeto gráfico y lo pega en el texto. Tenga en cuenta que si guarda un texto en que hay objetos incorporados, deberá guardarlo como archivo de la versión 8. Si desea más información acerca de cómo incorporar gráficos y guardar archivos, consulte ["Incorporación de objetos gráficos en el texto"](#) y ["Almacenamiento de archivos con un nombre o formato distintos"](#).

Para añadir un símbolo como objeto de texto


1. Seleccione el texto ([Texto artístico](#) o [marco de Texto de párrafo](#)) con la [herramienta Texto](#).
2. Sitúe el [punto de inserción](#) en el punto en que desee añadir el símbolo.
3. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Símbolos.
4. Elija una de las fuentes de símbolos del cuadro de lista.
5. Escriba un valor en el cuadro Tamaño para cambiar la altura del símbolo, si es necesario.
6. Haga doble clic en un símbolo en la ventana Muestra.

Para añadir un símbolo como objeto gráfico

1. Realice los pasos 3 a 5 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en un símbolo en la ventana Muestra, y arrástrelo a la [página de dibujo](#).



Sugerencias

- Otra forma de elegir un símbolo consiste en escribir su número de índice en el cuadro #. Los números de índices están enumerados en el Catálogo de bibliotecas de CorelDRAW.
- Es posible añadir [símbolos](#) de la Biblioteca de símbolos  la lista de símbolos dividida en función de grupos, incluyendo empresa, transporte, deportes y muchos otros.

{button ,AL("PRC Adding symbols;',"0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de un patrón de símbolos

Los patrones de fondo sencillos son fáciles de crear con [símbolos](#) en mosaico. Los símbolos en mosaico se disponen en filas y columnas. Es posible especificar el espaciado de filas y columnas con el cuadro de diálogo Opciones de mosaico. Tenga en cuenta que cada símbolo en el patrón es un objeto separado al que puede aplicar efectos especiales.

Para crear un patrón con símbolos

1. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Símbolos.
2. Elija una categoría de símbolos en el cuadro de lista.
3. Elija un símbolo en la ventana Muestra.
4. Habilite la casilla Mosaico.
5. Arrastre el símbolo a la [página de dibujo](#).

Para cambiar el espaciado de filas y columnas

1. Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Opciones de mosaico.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba valores en los cuadros Horizontal y Vertical para especificar el espaciado entre símbolos.
 - Habilite la casilla de verificación Valores idénticos para mantener el mismo espaciado alrededor del símbolo.
4. Haga clic en Aceptar y arrastre el símbolo a la página de dibujo.

{button ,AL("PRC Adding symbols;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición de símbolos a un juego existente

Puede convertir los objetos como logotipos de empresas o formas de letra modificadas, en caracteres de símbolo y añadirlos a los juegos existentes en el elemento acoplable Símbolos. Los símbolos que cree aparecen al final de la lista de patrones.

El objeto que utilice puede tener cualquier tamaño. CorelDRAW cambia su tamaño para que coincida con las proporciones de los demás símbolos del juego. Existen una serie de limitaciones que debe tenerse en cuenta:

- el objeto debe tener un [trayecto cerrado](#)
- si el objeto contiene varios objetos, deben combinarse todos con el comando Combinar
- debe utilizar [fuentes TrueType](#) para crear símbolos

Para añadir un símbolo

1. Seleccione el objeto que desee convertir en símbolo con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Herramientas, Crear, Símbolo.
3. Escriba un nombre para la nueva categoría de símbolos, o elija una categoría existente en el cuadro de lista.



Nota

- También puede utilizar el [filtro](#) de exportación de fuentes para crear nuevos juegos de símbolos y para añadir símbolos a juegos existentes. Si desea más información, consulte ["Creación y personalización de tipos de letra"](#).

{button ,AL("PRC Adding symbols;";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Selección de texto



Selección de texto

En CorelDRAW, es necesario que seleccione el texto antes de realizar cualquier operación con él, como formatearlo, editarlo, moverlo o cambiar su tamaño. La herramienta que debe utilizar para seleccionar un carácter, línea de [Texto artístico](#), o [marco de Texto de párrafo](#) varía según la operación que desee realizar.

Al seleccionar texto, aparecen ocho [tiradores](#) de selección, y una X en el centro del objeto de texto.

Realice la selección con la...	Para...
Herramienta Texto	Aplicar propiedades de formato al texto, cambiar caracteres individuales y realizar cambios que afecten a todo el objeto de texto
Herramienta Selección	Aplicar un cambio que afecta a todo el objeto de texto o a varios, y mover caracteres individuales
Herramienta Forma	Mover caracteres individuales y cambiar la forma de caracteres que ha convertido en curvas

{button ,AL('OVR Working with text';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Selección de texto con la herramienta Texto

Si desea editar caracteres o párrafos seleccionados en una línea de texto artístico o un marco de texto de párrafo, utilice la herramienta Texto para resaltar los caracteres o párrafos. El texto no seleccionado permanece sin cambios.

Al seleccionar un objeto de texto, aparecen ocho [tiradores](#) de selección, y una X en el centro del objeto de texto. Si hace clic en la X central, puede transformar (p.ej., mover, cambiar el tamaño, rotar, inclinar y reflejar), aplicar efectos especiales y realizar cambios de formato globales a objetos de texto completos. (Si desea más información acerca de las transformaciones, consulte "[Transformación de objetos](#)".) Los efectos especiales que pueden aplicarse a texto artístico son la [perspectiva](#), [envolturas](#), [mezclas](#), [extrusiones](#), [contornos](#), [lentes](#) sombras, texto tridimensional, y objetos de [PowerClip](#). Los efectos especiales que pueden aplicarse al texto de párrafo son las envolturas, sombras y objetos de PowerClip.

Para seleccionar texto específico con la herramienta Texto

1. Haga clic en la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic al principio o final de una palabra o frase en el [Texto artístico](#) o [marco de Texto de párrafo](#).
3. Arrastre el cursor sobre el texto que desea seleccionar.

Para seleccionar un objeto de texto completo con la herramienta Texto

1. Haga clic en la herramienta Texto.
2. Haga clic en la X que aparece en el centro del objeto de texto.



Sugerencias

- Puede seleccionar varios objetos de texto manteniendo presionada Mayús mientras hace clic con la herramienta Texto.
- Con la [herramienta Selección](#), haga doble clic en el texto que desea editar para habilitar la herramienta Texto.

{button „AL(“PRC Selecting Text;”,0,“Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)



Selección de objetos de texto con la herramienta Selección

Al seleccionar un objeto de texto (una línea de [Texto artístico](#) o [Texto de párrafo](#)) con la herramienta Selección, es posible mover, escalar, [reflejar](#), [rotar](#), [inclinarse](#), y aplicar cambios de formato a dicho objeto. Si desea más información, consulte ["Transformación de objetos"](#).

Al seleccionar uno de los tipos de texto con la herramienta Selección, CorelDRAW lo trata como objetos gráficos a los que es posible aplicar transformaciones, efectos especiales y cambios de formato globales. Los efectos especiales que pueden aplicarse a texto artístico son la [perspectiva](#), [envolturas](#), [mezclas](#), [extrusiones](#), [contornos](#), [lentes](#) sombras, texto tridimensional, y objetos de [PowerClip](#). Puede aplicar envolturas al texto de párrafo debido a que las envolturas sólo tienen efecto en la forma del marco, pero no en el texto que contiene.

Tenga en cuenta que puede seleccionar varios objetos de texto mediante la selección de recuadro, o manteniendo presionada Mayús mientras hace clic. Al seleccionar varios objetos de texto, la Barra de propiedades muestra los controles de texto.

Para seleccionar texto artístico con la herramienta Selección

- Con la [herramienta Selección](#), haga clic en cualquier carácter de texto artístico para seleccionar toda la línea.

Para seleccionar texto de párrafo con la herramienta Selección

- Con la herramienta Selección, haga clic en cualquier punto dentro o sobre el [marco de Texto de párrafo](#) para seleccionar el marco y su contenido.

Para seleccionar varios objetos de texto con la herramienta Texto

- Realice uno de los siguientes pasos:
 - Mantenga presionada Mayús, y haga clic en el texto.
 - Realice la [selección de Recuadro](#) del texto.



Nota

- Si se halla en la [visualización de líneas de dibujo](#), o dispone de una capa con la anulación de color habilitada, sólo podrá seleccionar el marco de texto de párrafo.

{button „AL(“PRC Selecting Text;”,0,“Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)



Selección de caracteres de texto individuales con la herramienta Forma

Al seleccionar el objeto de texto (una línea de [Texto artístico](#) o un [marco de Texto de párrafo](#)) con la herramienta Forma, puede manipular cada carácter por separado.

Para seleccionar un carácter con la herramienta Forma

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el texto con la herramienta Forma.
Aparecen [nodos](#) junto a cada carácter.
3. Para seleccionar un carácter, haga clic en el nodo que se encuentra a su izquierda.

Para seleccionar varios caracteres con la herramienta Forma

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Mantenga presionada Mayús, y haga clic en los nodos de cada uno de los caracteres que desee seleccionar.
 - Realice la [selección de Recuadro](#) de los nodos de caracteres.



Sugerencia

- Para restringir los caracteres a la [línea base](#) a medida que los mueve, mantenga presionada Ctrl.

{button ,AL('PRC Selecting Text';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Formato de texto

Formato de texto

Las opciones de formato para especificar el tipo de [fuente](#), grosor, tamaño, espaciado y otras propiedades de carácter están disponibles tanto para [Texto artístico](#) como para [Texto de párrafo](#). Para el texto de párrafo, también hay opciones que permiten añadir tabuladores, sangrías, marcas, separación silábica automática y capitulares.

CorelDRAW proporciona varias maneras de dar formato al texto. Es posible:

- cambiar las configuraciones predeterminadas de la [herramienta Texto](#) para especificar opciones de formato antes de comenzar a escribir
- cambiar las características de formato del texto ya incluido en el documento
- utilizar [estilos](#) y [plantillas](#) si trabaja con una gran cantidad de texto y desea darle formato con rapidez y de manera consistente

Es posible dar formato al texto utilizando la Barra de propiedades, la barra de herramientas de texto o el cuadro de diálogo Formato de texto. Un gran número de las opciones de formato de uso frecuente se encuentran en la Barra de propiedades. Si la mayor parte del trabajo consiste en dar formato al texto, es recomendable que muestre la barra de herramientas de texto para que tenga acceso a todas las opciones. Para ello, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto. Para las opciones más avanzadas, utilice el comando Formato del menú Texto, o la casilla de verificación Formato de texto en la Barra de propiedades.



Nota

- Puede personalizar las barras de herramientas para añadir botones correspondientes a los comandos y opciones que utiliza más frecuentemente. Si desea más información, consulte ["Personalización de barras de herramientas"](#).

{button ,AL('OVR Formatting Text';,0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Working with text';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Aplicación de propiedades de carácter



Aplicación de propiedades de carácter

Tanto para [Texto artístico](#) como para [Texto de párrafo](#) podrá especificar las propiedades de carácter siguientes:

- tipo de fuente, grosor, tamaño, y otras propiedades de fuente como el subrayado, sobrerayado y tachado
- espaciado de carácter, línea y palabra
- mayúsculas y minúsculas
- justificación horizontal

{button „AL(‘OVR Formatting Text’;0,“Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)




Especificación de fuente, tamaño y grosor

La forma más sencilla de especificar la fuente, el tipo, el grosor y el tamaño de un texto consiste en utilizar la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto. Las opciones para especificar las propiedades de formato también están disponibles en el cuadro de diálogo Formato de texto.

Además, puede utilizar Ctrl en combinación con la tecla 6 o 4 para aumentar o reducir rápidamente el texto al siguiente tamaño en puntos mostrado en el cuadro de lista Tamaño de fuente, en la Barra de propiedades y la barra de herramientas de texto. También puede utilizar la tecla Ctrl en combinación con las teclas 8 o 2 para aumentar o reducir en pasos el tamaño en puntos del texto. El aumento predeterminado está establecido en un punto. Puede utilizar el cuadro Incrementar texto con teclado en la página Texto del cuadro de diálogo Opciones para especificar la configuración.


Para especificar propiedades de formato mediante la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#) para formatear el objeto de texto completo.  una línea de [Texto artístico](#) o todos los párrafos del [marco de Texto de párrafo](#).
 - Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#) para seleccionar caracteres específicos.
2. Con la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto, realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija un tipo de fuente en el cuadro Lista de fuentes.
 - Elija o escriba un valor en el cuadro de lista Tamaño de fuente.
 - Haga clic en el [botón Negrita](#).
 - Haga clic en el [botón Cursiva](#).


Para cambiar el tamaño del texto al siguiente tamaño de punto mostrado en el cuadro de lista Tamaño de fuente

1. Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el texto con la herramienta Selección para dar formato a todo el objeto de texto.  una línea de texto artístico o todos los párrafos en el marco de texto de párrafo.
 - Seleccione el texto con la herramienta Texto para seleccionar caracteres específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Mantenga presionada Ctrl y presione la tecla 6 para cambiar el tamaño del texto al siguiente tamaño en puntos mostrado en el cuadro de lista Tamaño de fuente.
 - Mantenga presionada Ctrl y presione la tecla 4 para reducir el tamaño del texto al siguiente tamaño en puntos mostrado en el cuadro de lista Tamaño de fuente.

Para aumentar o reducir el tamaño del texto en pasos

1. Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione el texto con la herramienta Selección para dar formato a todo el objeto de texto.  una línea de texto artístico o todos los párrafos en el marco de texto de párrafo.
 - Seleccione el texto con la herramienta Texto para seleccionar caracteres específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Mantenga presionada Ctrl y presione la tecla 8 para incrementar el tamaño del texto al siguiente tamaño en puntos mostrado en el cuadro de lista Tamaño de fuente.
 - Mantenga presionada Ctrl y presione la tecla 2 para reducir el tamaño del texto en un punto.

Para especificar el incremento utilizado para cambiar el tamaño del texto por pasos

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. Escriba un valor en el cuadro Incrementar texto con teclado.



Nota

- Si otra persona va a visualizar el archivo, cada fuente que utilice en el documento también debe estar instalada en el sistema correspondiente. Si no está instalada, al abrir el documento CorelDRAW sustituirá las fuentes no disponibles utilizando Panose. (Si desea más información acerca de Panose, consulte "[Sustitución de fuentes no disponibles](#)".) Para evitar este problema, puede guardar la fuente con el documento si habilita Incorporar fuentes con TrueDoc en el cuadro de diálogo Guardar dibujo. Haga clic en Archivo, Guardar como, y habilite la casilla de verificación Incorporar fuentes con TrueDoc.



Sugerencias

- Puede establecer el tamaño en puntos del texto antes de escribir si hace clic en la herramienta Texto, inserta el cursor en el lugar donde desea añadir texto, y mantiene presionada Ctrl mientras presiona 6, 4, 8 o 2.
- Debido a que algunas fuentes no admiten propiedades de negrita y cursiva, estos botones no siempre están disponibles.
- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.
- Para utilizar las teclas numéricas, debe estar habilitada la tecla Bloq Num.

{button ,AL('PRC Applying character properties';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)




Adición y modificación de los formatos de texto subrayado, sobrerayado y tachado

Es posible aplicar subrayados, sobrerayados y tachados, y cambiar cualquiera de los estilos de línea utilizando el cuadro de diálogo Formato de texto. También puede utilizar la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto para subrayar texto con rapidez.


Para subrayar con la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#) para formatear el objeto de texto completo.  una línea de [Texto artístico](#) o todos los párrafos del [marco de Texto de párrafo](#).
 - Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#) para seleccionar caracteres específicos.
2. Haga clic en el botón [Subrayado](#) en la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto.

Para sobrerayar o tachar

1. Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el texto con la herramienta Selección para dar formato al objeto de texto completo.  una línea de texto artístico o todos los párrafos en el marco de texto de párrafo.
 - Seleccione el texto con la herramienta Texto para seleccionar caracteres específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
 3. Haga clic en la pestaña Fuente.
 4. Realice uno o todos los pasos siguientes:
 - Elija un estilo de línea en el cuadro de lista Sobrerayar.
 - Elija un estilo de línea en el cuadro de lista Tachar.

Para modificar un grosor de línea preestablecido

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Editar junto al tipo de línea que desee cambiar (Subrayar, Sobrerayar o Tachar).
3. Realice uno o todos los pasos siguientes:
 - Escriba un valor en el cuadro Grosor para especificar el ancho de línea.
 - Escriba un valor en el cuadro Desplazamiento respecto a línea base para especificar la cantidad de espacio entre la línea y el texto.
 - Elija un valor de unidades en el cuadro de lista Unidades.

Para eliminar el subrayado, sobrerayado o tachado

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para sobrerayar y tachar".
2. Elija Ninguno en el cuadro de lista Subrayar, Sobrerayar o Tachar.



Sugerencias

- El botón Cursiva no está disponible para las fuentes de cursivas.
- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.

{button „AL(“PRC Applying character properties;”,0,“Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)




Inclusión de texto como superíndice o subíndice

Puede hacer que el texto aparezca en [superíndice](#) o [subíndice](#) para la notación científica u otros propósitos. La manera más rápida de cambiar el texto a superíndice o subíndice consiste en utilizar la Barra de propiedades, o también puede utilizar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para incluir texto como superíndice o subíndice con la Barra de propiedades

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el texto con la herramienta Forma.
Aparecen [nodos](#) junto a cada carácter, con un par de tiradores en la parte inferior del texto para ajustar el espaciado.
3. Para seleccionar un carácter, haga clic en el nodo que se encuentra a su izquierda.
4. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón [Superíndice](#) en la Barra de propiedades.
 - Haga clic en el botón [Subíndice](#) en la Barra de propiedades.

Para incluir texto como superíndice o subíndice con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#) para formatear el objeto de texto completo.  una línea de [Texto artístico](#) o todos los párrafos del [marco de Texto de párrafo](#).
 - Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#) para seleccionar caracteres específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Fuente.
4. Elija Superíndice o Subíndice en el cuadro de lista Posición.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

{button „AL(‘PRC Applying character properties;’,0,“Defaultoverview”,,)} [Temas relacionados](#)



Cambio entre mayúsculas y minúsculas

Con el comando Cambiar mayús./minús. puede cambiar entre mayúsculas y minúsculas sin necesidad de volver a escribir el texto. Tiene la opción de minúsculas, mayúsculas o variaciones, que incluyen el tipo frase, tipo de letra y tipo inverso. Además, puede cambiar el texto a mayúsculas o minúsculas con la Barra de propiedades o el cuadro de diálogo Formato.

Para cambiar entre mayúsculas y minúsculas con el comando Cambiar mayús./minús.

1. Seleccione el texto que desee modificar con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Cambiar mayús./minús.
3. Habilite uno de los siguientes botones de cambio entre mayúsculas y minúsculas:
 - Tipo frase pone en mayúsculas la primera letra de la primera palabra de cada frase.
 - Minúsculas cambia todo el texto a minúsculas.
 - Mayúsculas cambia todas las letras a mayúsculas.
 - Tipo título pone en mayúsculas la primera letra de cada palabra.
 - Tipo inverso cambia el caso de letra al inverso, por lo que todas las mayúsculas cambian a minúsculas y viceversa.

Para cambiar el texto a versalitas o todo mayúsculas con la Barra de propiedades

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el texto con la herramienta Forma.
Aparecen nodos junto a cada carácter, con un par de tiradores en la parte inferior del texto para ajustar el espaciado.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Realice la [selección de Recuadro](#) de los nodos.
 - Mantenga presionada Mayús, y haga clic en el nodo a la izquierda de cada carácter que desee seleccionar.
4. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón [Versalitas](#) en la Barra de propiedades para cambiar el texto a letras mayúsculas pequeñas.
 - Haga clic en el botón [Todo mayúsculas](#) en la Barra de propiedades para cambiar el texto a mayúsculas.

Para cambiar el texto a versalitas o todo mayúsculas con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#) para formatear el objeto de texto completo.
 - Seleccione el texto con la herramienta Texto para seleccionar caracteres específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Fuente.
4. Elija Versalitas o Todo mayúsculas en el cuadro de lista Mayúsculas.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.



una línea de [Texto](#)

{button ,AL('PRC Applying character properties';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Alineación de texto artístico en sentido horizontal

El proceso de alineación de [Texto de párrafo](#) es diferente al que se aplica al texto artístico. La alineación de texto de párrafo se hace con respecto al marco que lo contiene. (Si desea más información, consulte "[Alineación de texto de párrafo](#)".) Sin embargo, el texto artístico se alinea con respecto al punto en que se hizo clic al comenzar a introducirlo. Si los caracteres no se han desplazado horizontalmente, aplicar Sin alineación tendrá el mismo efecto que aplicar Alineación izquierda.

El método más sencillo para alinear texto artístico es utilizar la Barra de propiedades; sin embargo, también, puede utilizarse la barra de herramientas de texto y el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para alinear texto artístico con la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto

1. Seleccione el [Texto artístico](#) con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - [Sin alineación](#)
 - [Alineación izquierda](#)
 - [Alineación centrada](#)
 - [Alineación derecha](#)
 - [Alineación completa](#)
 - [Forzar alineación completa](#)

Para alinear texto artístico con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Seleccione el texto artístico con la herramienta Selección.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Alinear.
4. Habilite uno de los botones de la sección Alineación.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.



Nota

- Sólo es posible alinear [Texto artístico](#) horizontalmente.



Sugerencias

- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.

{button ,AL("PRC Applying character properties";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Especificación del espaciado del texto



Especificación del espaciado del texto

Tanto para el [Texto artístico](#) como para el [Texto de párrafo](#), puede especificarse el patrón de espaciado entre caracteres, palabras y líneas con valores precisos. En el caso del texto de párrafo, podrá también especificar el espaciado entre párrafos.

También es posible espaciar manualmente caracteres de texto artístico y de párrafo para reducir o ampliar el espacio en blanco entre los caracteres seleccionados. Mediante el espaciado manual, es posible equilibrar el espacio visual con otras letras en una palabra o línea. El espaciado manual se diferencia del espaciado automático en que sólo se ve afectado el espacio en blanco entre los caracteres especificados.

CorelDRAW cuenta con diversas opciones para la especificación del espaciado de texto dependiendo de la herramienta empleada para seleccionarlo. La selección con las herramientas [Texto](#) o [Selección](#) le permite ajustar el espaciado entre caracteres, palabras, líneas y párrafos.

Asimismo, la selección con la herramienta [Forma](#) le permite ajustar el espaciado manual entre un rango de caracteres determinado. La selección con la [herramienta Forma](#) permite especificar el espaciado en sentido horizontal y vertical con valores precisos mediante la Barra de propiedades.

{button ,AL("OVR Formatting Text";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación del espaciado entre caracteres, palabras y líneas con precisión

Puede cambiar el espaciado entre caracteres, palabras y párrafos con precisión tanto para [Texto artístico](#) como para [Texto de párrafo](#). Cuando modifique el espaciado entre líneas para texto artístico, el espaciado se aplicará a aquellas líneas de texto entre las que exista un retorno de carro. Para texto de párrafo, el espacio se aplicará a las líneas de texto de un mismo párrafo.

Si selecciona un [marco de Texto de párrafo](#) y cambia el espaciado entre caracteres, los cambios introducidos se aplicarán a todos los párrafos incluidos en el marco. Si sólo desea cambiarlo en algunos de los párrafos, seleccione dichos párrafos con la herramienta Texto.

Para cambiar con precisión el espaciado entre caracteres

1. Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#) para formatear el objeto de texto completo, una línea de [Texto artístico](#) o todos los párrafos del [marco de Texto de párrafo](#).
 - Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#) para seleccionar caracteres específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
 3. Haga clic en la pestaña Espacio.
 4. Escriba un valor para la cantidad de espacio que desea que exista entre los caracteres en el cuadro Carácter. El valor representará un porcentaje del espacio de carácter (el espacio insertado al presionar la barra espaciadora). El valor de porcentaje máximo es 2000; el valor de porcentaje mínimo es -100.
 5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.



Para cambiar con precisión el espaciado entre palabras

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Escriba un valor para la cantidad de espacio que desea insertar entre las palabras en el cuadro Palabra. El valor representará un porcentaje del espacio de carácter (el espacio insertado al presionar la barra espaciadora). El valor de porcentaje máximo es 2000; el valor de porcentaje mínimo es 0.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para cambiar con precisión el espaciado entre líneas

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para cambiar con precisión el espaciado entre caracteres".
2. Escriba un valor para la cantidad de espacio que desee añadir entre las líneas de texto en el cuadro Línea. El valor representará un porcentaje de la altura de carácter. El valor de porcentaje máximo es 2000; el valor de porcentaje mínimo es 0. Si fuera necesario, cambie las unidades a Puntos o a un Porcentaje (%) del tamaño en puntos (Pt.) en el cuadro de lista que se encuentra junto al cuadro Línea.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

{button ,AL("PRC Specifying text spacing";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)




Especificación del espaciado de caracteres, palabras, líneas y párrafos con la herramienta Forma

Puede especificar la cantidad de espacio antes y después de caracteres de texto, palabras, líneas de texto y párrafos con la herramienta Forma. Al ajustar el espaciado con la herramienta Forma, el tamaño del marco de texto de párrafo no cambia.

Para ajustar el espaciado de carácter con la herramienta Forma

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).

2. Seleccione el texto  una línea de [Texto artístico](#) o un [marco de Texto de párrafo](#)

 con la herramienta Forma.

3. Arrastre la [flecha de Espaciado horizontal interactivo](#) a la derecha para incrementar el espaciado y a la izquierda para reducirlo entre todos los caracteres del objeto de texto.

Para ajustar el espaciado entre palabras con la herramienta Forma

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Mantenga presionada Ctrl y arrastre la flecha de Espaciado horizontal interactivo a la derecha para incrementar el espaciado y a la izquierda para reducirlo entre todas las palabras del objeto de texto.

Para ajustar el espaciado entre líneas con la herramienta Forma

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para ajustar el espaciado de carácter con la herramienta Forma".
2. Arrastre la [flecha de Espaciado Vertical Interactivo](#) hacia arriba para reducir, o hacia abajo para incrementar el [espaciado interlineal](#).

Para ajustar el espacio que precede a los párrafos con la herramienta Forma

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para ajustar el espaciado de carácter con la herramienta Forma".
2. Mantenga presionada Ctrl y arrastre la flecha de Espaciado horizontal interactivo hacia abajo para incrementar el espaciado entre párrafos, o hacia arriba para reducirlo.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación del espaciado entre caracteres, palabras y líneas con la herramienta Selección

Puede utilizar la herramienta Selección para modificar el espaciado entre palabras y caracteres, además de entre líneas en marcos de texto de párrafo. Puede cambiar el espaciado arrastrando las flechas de espaciado interactivo que aparecen al hacer clic en el marco. Al arrastrar estas flechas, cambia el tamaño del marco. La cantidad en que espacie el texto es proporcional a la cantidad en que cambie el tamaño del marco. La flecha de Espaciado horizontal interactivo incrementa y reduce el espaciado entre caracteres y palabras. La flecha de Espaciado vertical interactivo incrementa y reduce el espaciado entre líneas. Esto también se denomina espaciado interlineal.

Para ajustar el espaciado entre palabras y caracteres

1. Seleccione el [marco de Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#).
2. Arrastre la flecha de Espaciado horizontal interactivo a la derecha para incrementar el espaciado o a la izquierda para reducirlo.

Para ajustar el espaciado entre todas las líneas

1. Seleccione el marco de texto de párrafo con la herramienta Selección.
2. Arrastre la flecha de Espaciado vertical interactivo hacia arriba para incrementar el espaciado o hacia abajo para reducirlo.



Nota

- Puede utilizar la herramienta Texto para seleccionar marcos de texto de párrafo y ajustar el espaciado interlineal, además del espaciado entre palabras y caracteres.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Utilización del rango de espaciado

El [rango de espaciado](#) ajusta el espaciado entre una serie seleccionada de pares de letras para mejorar su aspecto en la página impresa. También es posible espaciar caracteres manualmente, de forma precisa, utilizando el cuadro de diálogo Formato de texto, o interactivamente con el teclado. Es posible aplicar el rango de espaciado tanto a caracteres de texto artístico como de texto de párrafo.

Para espaciar texto con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Con la [herramienta Texto](#), seleccione dos o más caracteres de [Texto de párrafo](#) o [Texto artístico](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Fuente.
4. Escriba un valor para la cantidad de espacio que desee añadir entre los caracteres en el cuadro Rango de espaciado.
El valor representará un porcentaje del espacio de carácter (el espacio insertado al presionar la barra espaciadora). El valor de porcentaje máximo es 1000; el valor de porcentaje mínimo es -100.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para espaciar texto con el teclado

1. Con la herramienta Texto, seleccione dos o más caracteres de texto de párrafo o texto artístico.
2. Mantenga presionadas Ctrl + Mayús, y presione Mayor que (>) o Menor que (<) para incrementar o reducir el espacio entre caracteres.

Para espaciar el texto interactivamente con la herramienta Forma

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el texto con la herramienta Forma.
3. Presione Ctrl, y seleccione el nodo a la izquierda del carácter que desee espaciar.
4. Arrastre el objeto de texto para ajustar el espaciado de la forma requerida.



Sugerencias

- También es posible espaciar interactivamente caracteres de texto artístico y de texto de párrafo con la [herramienta Selección](#). Para espaciar texto artístico, seleccione el texto con la herramienta Selección, mantenga presionada Z, y seleccione el nodo a la izquierda del carácter que desee espaciar. Para espaciar texto de párrafo, seleccione el texto con la herramienta Selección, mantenga presionada Z, y mueva el cursor sobre los nodos para mostrarlos. Los nodos están ubicados en el lado izquierdo de los caracteres, debajo de la línea base.
- Para restringir el espaciado manual a la línea base, mantenga presionada Ctrl a medida que arrastra el objeto.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing','0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de contornos de carácter al espaciar

Con el ratón, puede definir el umbral a partir del cual CorelDRAW mostrará el contorno de los caracteres espaciados. Si el número de caracteres seleccionados es inferior o igual al valor especificado en la página Todo texto del cuadro de diálogo Opciones, CorelDRAW mostrará sus contornos al tiempo que se vayan espaciando. El valor predeterminado es de 25 caracteres.

Para especificar el número de caracteres que se mostrarán durante el espaciado manual

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. Escriba un valor en el cuadro Visualización.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Especificación del espaciado anterior y posterior a los párrafos con precisión

En CorelDRAW, es muy fácil ajustar la cantidad de espacio antes y después de párrafos. Puede seleccionar sólo aquellos párrafos que desea cambiar o especificar el espaciado de todos los párrafos en un [marco de Texto de párrafo](#).

Puede resultar útil activar los marcadores de párrafo no imprimibles para identificar los párrafos más rápidamente. (Si desea más información acerca de caracteres no imprimibles, consulte ["Visualización y especificación de opciones para caracteres no imprimibles"](#).) Cada vez que presiona Intro, se crea un retorno duro y un párrafo nuevo. Al añadir [Texto de párrafo](#), es posible añadir un retorno suave presionando Mayús + Intro. Esto hace que el cursor pase a la línea siguiente sin introducir un párrafo nuevo.

Para modificar con precisión la cantidad de espacio anterior o posterior a un párrafo

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el marco con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos en el marco.
 - Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
 2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
 3. Haga clic en la pestaña Espacio.
 4. Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - En el cuadro Antes del párrafo, escriba un valor correspondiente a la cantidad de espacio que desea incluir antes de cada párrafo.
 - En el cuadro Después del párrafo, escriba un valor para especificar la cantidad de espacio que desea incluir después de cada párrafo.
- El valor representará un porcentaje de la altura de carácter, según la fuente elegida.



Nota

- Es posible ajustar el espaciado antes y después de párrafos sólo en los marcos de texto de párrafo.

{button ,AL("PRC Specifying text spacing";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento de caracteres horizontalmente y verticalmente

Es posible ajustar el espaciado vertical y horizontal de objetos individuales o múltiples de [texto Artístico](#) y [de Párrafo](#) utilizando la Barra de propiedades. También puede desplazar caracteres verticalmente utilizando la herramienta Forma. Si decide suprimir el desplazamiento vertical, utilice el comando Alinear texto con línea de base para devolver el texto a su posición vertical original. Utilice el comando Enderezar para devolver el texto a su posición horizontal y vertical. Si desea más información, consulte ["Devolución de caracteres desplazados verticalmente a la línea base"](#) y ["Enderazamiento de caracteres desplazados y rotados"](#).

Para desplazar caracteres en sentido horizontal mediante la Barra de propiedades

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el texto con la herramienta Forma.
3. Seleccione los [nodos](#) de los caracteres que desee desplazar.
4. Escriba el valor de desplazamiento horizontal (un porcentaje del tamaño en puntos) en el [cuadro Desplazamiento horizontal](#) en la Barra de propiedades, y después presione Intro.
Los valores negativos mueven los caracteres a la izquierda, y los positivos hacia la derecha.

Para desplazar caracteres en sentido vertical mediante la Barra de propiedades

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Escriba el valor de desplazamiento vertical (un porcentaje del tamaño en puntos) en el [cuadro Desplazamiento vertical](#) en la Barra de propiedades, y después presione Intro.
Los valores positivos mueven los caracteres hacia arriba, y los negativos hacia abajo.

Para desplazar caracteres en sentido vertical con la herramienta Forma

1. Abra el menú lateral Editar forma, y haga clic en la herramienta Forma.
2. Seleccione el nodo a la izquierda del carácter que desea desplazar.
3. Arrastre el carácter a la nueva ubicación.



Sugerencias

- También es posible espaciar interactivamente caracteres de texto artístico con la [herramienta Selección](#). Seleccione el texto con la herramienta Selección, mantenga presionada la tecla Z, y seleccione el nodo a la izquierda del carácter que desea espaciar.
- Para seleccionar varios objetos con las herramientas Forma o Selección, mantenga presionada Mayús a medida que selecciona los nodos.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing','0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Devolución de caracteres desplazados verticalmente a la línea base

El comando Alinear texto con línea de base vuelve a colocar el texto que se ha desplazado en sentido vertical sobre la [línea base](#). Si ha desplazado el texto en sentido horizontal y vertical, el uso del comando Alinear texto con línea de base sólo tiene efecto en la posición vertical del texto. Si desea suprimir tanto los desplazamientos horizontales como verticales, utilice el comando Enderezar texto. Si desea obtener más información, consulte ["Enderezamiento de caracteres desplazados y rotados"](#).

Para devolver un carácter desplazado verticalmente a la línea base

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el nodo a la izquierda de la alineación de carácter.
3. Haga clic en Texto, Alinear texto con línea de base.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Rotación de caracteres con precisión

Es posible [rotar Texto artístico](#) y [Texto de párrafo](#) con precisión utilizando la Barra de propiedades. Recuerde que puede rotar varios caracteres manteniendo presionada la tecla Mayús mientras selecciona texto con la herramienta Forma. Si decide suprimir esta rotación, utilice el comando Enderezar texto para devolver el texto a su posición original. Si desea obtener más información, consulte ["Enderezamiento de caracteres desplazados y rotados"](#).

Para rotar caracteres con la Barra de propiedades

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el texto con la herramienta Forma.
3. Seleccione el [nodo](#) a la izquierda del carácter que desea rotar.
4. Escriba un valor en el [cuadro Ángulo de rotación](#) en la Barra de propiedades, y presione Intro.
Los valores negativos giran los caracteres de izquierda a derecha, y los valores positivos los giran de derecha a izquierda.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Enderezamiento de caracteres desplazados y rotados

Mediante el comando Enderezar texto, podrá revertir los caracteres que ha angulado y desplazado horizontalmente o verticalmente. Si sólo quiere suprimir la posición vertical del texto, utilice el comando Alinear texto con línea de base. Si desea más información, consulte ["Devolución de caracteres desplazados verticalmente a la línea base"](#).

Para eliminar la rotación o desplazamiento horizontal

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el texto con la [herramienta Forma](#) en el [menú lateral Editar forma](#).
 - Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Enderezar texto.

{button ,AL('PRC Specifying text spacing';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Especificación de opciones para las listas de fuentes y símbolos



Especificación de opciones para las listas de fuentes y símbolos

El cuadro Lista de fuentes de la barra de herramientas de texto y la Barra de propiedades muestra las [fuentes](#) y [símbolos](#) disponibles. Podrá especificar la forma en que desea que aparezcan las listas de fuentes y símbolos. Por ejemplo, puede mostrar todas las fuentes disponibles o sólo aquellas que se apliquen al texto utilizado en el documento actual.

{button ,AL('OVR Formatting Text';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Elección de las opciones de visualización de fuentes y símbolos

Entre las opciones para la visualización de fuentes y símbolos se incluyen: visualización del contenido de las listas de fuentes y símbolos, visualización de muestras de fuentes, especificación del número de fuentes que pueden aparecer en la lista y visualización sólo de las fuentes actuales.

Para personalizar el contenido de la lista de fuentes

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Texto, y haga clic en Fuentes en la lista de categorías.
3. En la sección Contenido de la lista de fuentes, habilite cualquiera de las casillas siguientes según los grupos de fuentes que desee que aparezcan en la lista de fuentes de la barra de herramientas de texto y la Barra de propiedades:
 - Mostrar fuentes TrueType
 - Mostrar fuentes Type 1
 - Mostrar símbolos TrueType
 - Mostrar símbolos Type 1
4. Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar fuente en lista de fuentes para ver muestras en la lista de fuentes.
 - Habilite la casilla Mostrar fuentes del documento para mostrar sólo las fuentes utilizadas en el documento actual.
 - Escriba un nuevo valor en la casilla Mostrar las fuentes usadas más recientemente, para especificar el número de fuentes utilizadas recientemente mostradas en la lista de fuentes.

Para especificar el contenido de la lista de símbolos

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. En la sección Contenido de la lista de símbolos, habilite cualquiera de las casillas de verificación siguientes, según los grupos de fuentes y símbolos que desee que aparezcan en el elemento acoplable Símbolos:
 - Mostrar fuentes TrueType
 - Mostrar fuentes Type 1
 - Mostrar símbolos TrueType
 - Mostrar símbolos Type 1

Modificación de las configuraciones de texto predeterminadas



Modificación de las configuraciones de texto predeterminadas

El texto que incorpora a sus documentos posee de forma predeterminada un conjunto específico de propiedades de formato. Por ejemplo, el formato predeterminado para [Texto artístico](#) es Avant Garde BK BT, grosor Normal, 24 puntos. Puede cambiar cualquiera de estas propiedades para así modificar los formatos predeterminados correspondientes al texto que incluirá en el documento actual o en los siguientes documentos.



Nota

- Si otra persona va a visualizar el archivo, cada fuente que utilice en el documento también debe estar instalada en el sistema correspondiente. Si no está instalada, al abrir el documento CorelDRAW sustituirá las fuentes no disponibles utilizando Panose. (Si desea más información acerca de Panose, consulte ["Sustitución de fuentes no disponibles"](#). Para impedir que surja este problema, puede guardar la fuente con el documento si habilita Incorporar fuentes con TrueDoc en el cuadro de diálogo Guardar dibujo. Haga clic en Archivo, Guardar como, y habilite la casilla de verificación Incorporar fuentes con TrueDoc.

{button ,AL('OVR Formatting Text';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Modificación de las propiedades de formato predeterminadas para el documento actual

Puede cambiar las propiedades de formato predeterminadas de [Texto artístico](#) y [Texto de párrafo](#) para el documento actual. Si cambia las propiedades predeterminadas del texto, cambia el estilo predeterminado. Como resultado, al añadir más texto, estas nuevas propiedades se aplican automáticamente. Si aplica varias propiedades al texto, puede crear una nueva serie de estilos.

Puede cambiar las propiedades de formato predeterminadas de los nuevos documentos para que los estilos personalizados estén disponibles en futuras sesiones. Si desea obtener más información sobre la utilización de estilos, consulte ["Operaciones con estilos"](#).

Para cambiar los formatos predeterminados del documento actual

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Haga clic en Texto, Formato.
3. Para especificar el tipo de texto cuyas propiedades de formato predeterminadas desee cambiar, habilite una o ambas de las casillas siguientes:
 - Casilla de verificación Artístico
 - Casilla de verificación Párrafo
4. Haga clic en Aceptar.
5. Elija las propiedades que desee asignar como nuevos valores predeterminados (p.ej., la fuente, tamaño o grosor).
Si desea más información, consulte ["Especificación de la fuente, tamaño y grosor"](#).

{button ,AL("PRC Changing default text settings;',0,"Defaultoverview"),)} [Temas relacionados](#)



Cambio de las unidades de texto predeterminadas

De forma predeterminada, los controles de la página Texto del cuadro de diálogo Opciones muestran las unidades de medida en [puntos](#). Puede cambiar esta configuración para el documento actual y los siguientes que vaya a crear en CorelDRAW.

Para especificar unidades de texto predeterminadas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. En el cuadro de lista Unidades predeterminadas de texto, elija las unidades con las que desee trabajar al dar formato a sus textos.

{button ,AL("PRC Changing default text settings;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Personalización de texto artístico

En proyectos como el diseño de un logotipo, es posible que le interese personalizar los caracteres de una línea de texto artístico.

Para modificar los caracteres, es preciso que convierta primero el texto artístico en objetos de una sola línea y de curva sencillas con el comando Convertir a curvas. Podrá entonces utilizar la [herramienta Forma](#) para añadir, eliminar o mover los nodos que forman un carácter y modificar su forma. Si desea más información acerca de la forma, modificación y eliminación de nodos, consulte ["Dibujo y asignación de forma a objetos"](#). Una vez convertido el texto artístico en curvas, no se le podrán aplicar los comandos de texto. El objeto convertido se imprime como curvas, y no como un texto normal que utilice las fuentes de la impresora. Si desea emplear el carácter personalizado como fuente en un futuro, puede exportarlo y crear una fuente nueva, o bien añadirlo a un juego de fuentes ya existente. (Si desea más información, consulte ["Creación y personalización de tipos de letra"](#)).

{button ,AL("OVR Formatting Text";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Conversión de texto artístico en curvas

Si convierte el [Texto artístico](#) en curvas, puede manipular sus nodos de forma individual para cambiar la forma de cada carácter. Puede convertir el texto en curvas utilizando el comando Convertir a curvas o la Barra de propiedades.

La conversión de texto en curvas asegura que el aspecto de las fuentes utilizadas en el dibujo no resulte perjudicado cuando el archivo lo visualice otro usuario. Si no convierte el texto en curvas, debe guardar la fuente con el documento si habilita la casilla Incorporar fuentes con TrueDoc en el cuadro de diálogo Guardar dibujo. Haga clic en Archivo, Guardar como, y habilite la casilla de verificación Incorporar fuentes con TrueDoc.

Para convertir texto artístico en curvas

1. Seleccione el texto artístico con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Convertir a curvas.

Para convertir texto artístico en curvas con la Barra de propiedades

1. Seleccione el texto artístico con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el [botón Convertir a curvas](#) en la Barra de propiedades.



Sugerencia

- También puede convertir el texto artístico en curvas si hace clic con el botón derecho en el texto con la herramienta Selección, y clic en Convertir a curvas.

{button ,AL('PRC Changing default text settings;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de formato de párrafos

Aplicación de formato de párrafos

Con [Texto de párrafo](#), puede especificar todo tipo de opciones de propiedades de carácter y de formato de párrafos. Entre las propiedades de párrafo se incluyen:

- columnas
- tabuladores y sangrías
- alineación horizontal y vertical
- marcas
- capitulares
- separación automática por sílabas
- espaciado antes y después de párrafos
- opciones adicionales para los valores de alineación horizontal de justificación forzada y completa.

Si desea obtener más información sobre la aplicación de propiedades de carácter a texto de párrafo, consulte "[Aplicación de propiedades de carácter](#)".

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Working with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Añadido de columnas en marcos de Texto de párrafo



Añadido de columnas en marcos de texto de párrafo

Las columnas disponen en un formato muy efectivo documentos de texto muy concentrado, sobre todo para periódicos, revistas y hojas informativas. Puede crear columnas de anchuras y medianiles iguales o distintos. Al añadir, editar o eliminar columnas, es posible mantener la anchura del [marco de Texto de párrafo](#) y cambiar el tamaño de las columnas, o mantener la anchura de las columnas y cambiar el tamaño del marco.

- crear columnas de igual o diversa anchura y medianiles
- mantener la anchura del [marco de Texto de párrafo](#)
- mantener la anchura de las columnas

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición y edición de columnas de igual anchura

Con [Texto de párrafo](#), puede crear columnas de anchura y espaciado igual o diferente. Después de añadir columnas, podrá cambiar la anchura de las columnas y medianiles de forma interactiva en la [ventana de dibujo](#) con la herramienta Texto. Al ajustar la anchura de las columnas, la anchura del medianil cambia en la misma proporción.

Para añadir columnas de igual anchura

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione el [marco de Texto de párrafo](#) al que desee añadir columnas.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Marcos y columnas.
4. En el cuadro Número de columnas, escriba un valor.
5. Habilite el botón Igualar anchura de columna para crear columnas de anchuras y [medianiles](#) iguales.

Para fijar el marco actual al añadir o eliminar columnas

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
 2. Haga clic en el botón Mantener anchura del marco actual.
 3. Realice los pasos 4 y 5 del procedimiento anterior.
- Al añadir o eliminar columnas, la anchura de las mismas se ajustará a la anchura del marco.

Para mantener la anchura de columna actual al añadir o eliminar columnas

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para añadir columnas de igual anchura".
 2. Haga clic en el botón Ajustar automáticamente la anchura del marco.
 3. Siga los pasos 4 y 5 del procedimiento "Para añadir columnas de igual anchura".
- Al añadir o eliminar columnas, la anchura actual de las mismas quedará fija, mientras que la anchura del marco se ajustará automáticamente.

Para editar interactivamente columnas y medianiles de igual anchura

1. Seleccione el marco con la [herramienta Texto](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Coloque el cursor sobre un [tirador](#) de selección lateral para ajustar proporcionalmente la anchura de columnas y medianiles.
 - Coloque el cursor sobre el borde de un marco para ajustar proporcionalmente la anchura de columnas y medianiles.
 - Coloque el cursor sobre el borde de una columna dentro del marco para modificar la anchura del medianil.

El cursor se convertirá en una flecha doble.
3. Arrastre para modificar la anchura de la columna y el borde.



Sugerencia

- También puede ajustar la anchura de columna y medianil con la regla horizontal. Seleccione el marco con la herramienta Texto, y coloque el cursor sobre un medianil de columna en la regla. Arrastre por la regla horizontal hasta que las columnas tengan el tamaño deseado.

{button ,AL("PRC Adding columns in Paragraph text frames";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición de columnas con diversas anchuras

Puede crear columnas de diversas anchuras y espaciados en marcos de texto de párrafo si especifica la anchura de las columnas y [medianiles](#) en el cuadro de diálogo Formato de texto. También puede modificar interactivamente la anchura de columna y medianil con la herramienta Texto. Al ajustar interactivamente la anchura de la columna, debe arrastrar un borde del marco o dentro del mismo para ajustar dicha anchura. Si utiliza un [tirador](#) de selección, todas las columnas se ajustan de forma idéntica. Tenga en cuenta que al aumentar o reducir interactivamente la anchura de medianil, también aumenta o reduce la anchura de la columna adyacente.

Para añadir columnas de diversa anchura

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione el [marco de Texto de párrafo](#) al que desee añadir columnas.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Marcos y columnas.
4. En el cuadro Número de columnas, escriba un valor.
5. Deshabilite la casilla Igualar ancho de columna.
6. Escriba un valor en el cuadro Anchura junto a cada n° (número) de columna.
7. Escriba un valor en el cuadro Medianil para indicar la cantidad de espacio deseado entre las columnas.

Para editar interactivamente columnas y medianiles de diferente anchura

1. Seleccione el marco con la [herramienta Texto](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Coloque el cursor sobre el borde de un marco.
 - Coloque el cursor sobre el borde de una columna dentro del marco.

El cursor se convertirá en una flecha doble.
3. Arrastre el borde de la columna.

{button ,AL('PRC Adding columns in Paragraph text frames';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Ajuste de la alineación de párrafo



Ajuste de la alineación de párrafo

El proceso de alineación texto de párrafo es distinto al que se aplica al [Texto artístico](#). El texto artístico se alinea con respecto al punto en que se comenzó a escribir. Al alinear texto de párrafo, sin embargo, está alineando el texto según el [marco de Texto de párrafo](#). En un [marco de Texto de párrafo](#), puede alinear en sentido horizontal todos los párrafos, o bien sólo los seleccionados. También puede alinear verticalmente todos los párrafos en las columnas de un marco de texto de párrafo seleccionado.

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Alineación de texto de párrafo

Puede alinear horizontalmente todos los párrafos, o seleccionar algunos en un [marco de Texto de párrafo](#). También puede alinear verticalmente todos los párrafos en columnas dentro de un marco.

Para alinear texto de párrafo horizontalmente con la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
2. Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto:
 - [Sin alineación](#)
 - [Alineación izquierda](#)
 - [Alineación centrada](#)
 - [Alineación derecha](#)
 - [Alineación completa](#)
 - [Forzar alineación completa](#)

Para alinear verticalmente las columnas en un marco de texto de párrafo

1. Seleccione el marco con la herramienta Selección.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Marcos y columnas.
4. Elija una opción en el cuadro de lista Justificación vertical.




Sugerencias


- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.
- También puede alinear texto de párrafo mediante la página Espaciado en el cuadro de diálogo Formato de texto.
- Si desea alinear varios marcos, mantenga presionada Mayús y, con la herramienta Selección, seleccione los marcos que desee alinear. Haga clic en Organizar, Alinear y distribuir, haga clic en la pestaña Alinear y habilite la casilla de verificación que corresponde al método de alineación que desea aplicar.

Aplicación de capitulares a párrafos



Aplicación de capitulares a párrafos

 Las capitulares son la letra inicial de un párrafo que se amplía e introduce en el cuerpo del texto

 son una manera efectiva de atraer la atención del lector al principio de un capítulo o párrafo debido a que añaden interés gráfico a la página. Para que las capitulares atraigan aún más la atención, puede personalizarlas cambiando la fuente o el color, o añadiendo un borde.

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de letras capitulares

Dentro de un [marco de Texto de párrafo](#), puede crear un capítulo o párrafo de gran atractivo si añade una [capitular](#). La manera más rápida de añadir una capitular es utilizar la Barra de propiedades. Sin embargo, puede personalizar una capitular si utiliza el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para añadir una capitular mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione el marco con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en el [botón Mostrar/Ocultar capitulares](#) de la Barra de propiedades.

Para crear capitulares personalizadas con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la herramienta Texto para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Efectos.
4. Elija Capitulares en el cuadro de lista Tipo de efecto.
5. Haga clic en una de las siguientes opciones de la sección Sangrías:
 - Capitular, para ajustar el texto en torno a la letra capitular.
 - Sangría francesa, para desplazar la letra inicial alejándola con respecto al cuerpo del texto.
6. En el cuadro Líneas para capitular, escriba un valor que especifique el número de líneas que aparecerán junto a la letra capitular.
7. En el cuadro Distancia desde texto, escriba un valor que corresponda a la cantidad de espacio que desea entre la letra capitular y el cuerpo del texto.
8. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Aplicación de tabuladores a párrafos



Aplicación de tabuladores a párrafos

Los tabuladores están alineados a la izquierda de forma predeterminada. Es posible cambiar la alineación predeterminada de tabuladores y la cantidad de espacio que se inserta al presionar Tab. Además, es posible establecer tabuladores con guía. Un [tabulador con guía](#) crea automáticamente puntos que preceden al tabulador. Los tabuladores con caracteres guía se suelen utilizar en tablas y listas, como por ejemplo, índices de contenido e índices alfabéticos.

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de tabuladores

Dentro de un [marco de Texto de párrafo](#), puede cambiar la alineación de un tabulador. Los tabuladores están alineados a la izquierda de forma predeterminada. Puede utilizar el cuadro de diálogo Formato de texto para añadir tabuladores al centro, a la derecha o decimales. También puede añadir tabuladores de forma interactiva haciendo clic en la regla horizontal.

Para añadir tabuladores con la regla

1. Seleccione el marco con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en la regla horizontal para situar un tabulador en el punto en que haga clic.

Para añadir tabuladores con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la herramienta Texto para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Tabuladores.
4. Haga clic en el botón Añadir tabulador.
Se añade una fila a la parte inferior de la lista.
5. Haga clic en la nueva celda en la columna Tabuladores, y escriba un valor.
6. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para añadir tabuladores en intervalos regulares con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Introduzca un valor en el cuadro que se encuentra junto al botón Aplicar tabuladores cada.
3. Haga clic en el botón Aplicar tabuladores cada para añadir los tabuladores según el intervalo especificado.
4. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.



Sugerencia

- Puede resultar útil eliminar los tabuladores predeterminados, antes de establecer tabuladores. Para eliminar todos los tabuladores, haga clic en el botón Eliminar todo en el cuadro de diálogo Formato de texto.

{button ,AL('PRC Applying tabs to paragraphs';'0','Defaultoverview',)} [Temas relacionados](#)



Especificación de tabuladores con caracteres guía y de la alineación de tabuladores

Los tabuladores pueden configurarse para asegurar unos márgenes rectos en el texto de párrafo de los documentos. De forma predeterminada, los tabuladores están alineados a la izquierda, y no tienen caracteres guía. Puede cambiar la alineación a la derecha, al centro, hacerla decimal y especificar el carácter guía. Los [tabuladores con carácter guía](#) se suelen utilizar en tablas y listas, como por ejemplo, un índice de contenido.

Para cambiar la alineación de los tabuladores

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Tabuladores.
4. Haga doble clic en la celda de la columna Alineación.
5. Elija una opción de alineación del cuadro de lista.
6. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para añadir tabuladores con caracteres guía

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en la celda de la columna Con guía para habilitar la casilla de verificación.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para cambiar el carácter guía

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para cambiar la alineación de los tabuladores".
2. Ejecute una de las acciones siguientes para especificar un carácter guía:
 - Escriba un carácter en el primer cuadro Carácter.
 - Escriba un valor en el segundo cuadro Carácter.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para aumentar o reducir el espacio entre caracteres guía para tabuladores

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para cambiar la alineación de los tabuladores".
2. En el cuadro Espaciado, escriba un número entre 0 y 10.
Los valores inferiores aumentan, y los superiores reducen, el espaciado entre los caracteres guía.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

{button ,AL('PRC Applying tabs to paragraphs';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Eliminación de tabuladores

Es posible eliminar rápidamente todos los tabuladores o sólo los que especifique en un [marco de Texto de párrafo](#), o un párrafo seleccionado utilizando el cuadro de diálogo Formato de texto. También es posible utilizar la regla horizontal para eliminar los tabuladores uno por uno.

Para suprimir tabuladores con la regla

1. Seleccione el marco con la [herramienta Texto](#).
2. Arrastre el marcador de tabulador sobre la página de dibujo para eliminar los tabuladores del párrafo seleccionado.

Para eliminar tabuladores con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la herramienta Texto para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Tabuladores.
4. Haga clic en la celda de la columna Tab que desea suprimir.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Eliminar tabulador para suprimir el tabulador.
 - Haga clic en el botón Eliminar todo para suprimir todos los tabuladores.
6. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

{button ,AL("PRC Applying tabs to paragraphs";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Especificación de las sangrías de párrafo



Especificación de las sangrías de párrafo

Puede ajustar el espacio entre un [marco de Texto de párrafo](#) y el texto mediante la sangría. Puede sangrar un párrafo entero, la primera línea de un párrafo, o desplazar todo el párrafo menos la primera línea, para crear una sangría francesa.

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de sangrías

Con [marcos de Texto de párrafo](#), puede sangrar la primera línea de un párrafo o un párrafo entero para desplazarlo del resto del cuerpo del texto. La forma más sencilla de sangrar un párrafo completo es emplear la Barra de propiedades. Si desea sangrar sólo la primera línea del párrafo, utilice el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para sangrar la primera línea de un párrafo con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Alinear.
4. Escriba un valor en el cuadro Primera línea.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para crear una sangría francesa con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Escriba un valor en el cuadro Izquierda.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para sangrar a la derecha todos los párrafos con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para sangrar la primera línea de un párrafo con el cuadro de diálogo Formato de texto".
2. Escriba un valor en el cuadro Derecha.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para sangrar todo el párrafo mediante el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para sangrar la primera línea de un párrafo con el cuadro de diálogo Formato de texto".
2. Escriba el mismo valor en el cuadro Primera línea y en el cuadro Derecha.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para sangrar todo el párrafo con la Barra de propiedades

1. Seleccione el párrafo con la herramienta Texto.
2. Haga clic en el [botón Aumentar sangría](#) hasta que esté satisfecho con la posición del párrafo.



Sugerencias

- Puede sangrar un párrafo utilizando la barra de herramientas de texto. Seleccione el marco de texto de párrafo con la herramienta Selección, o seleccione párrafos determinados con la herramienta Texto, y haga clic en el botón Aumentar de la herramienta Texto.
- Puede sangrar un párrafo arrastrando los marcadores de sangría de la regla horizontal.
- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.



Ajuste y eliminación de sangrías

La manera más rápida de ajustar una sangría es utilizar la Barra de propiedades. También puede incrementar o reducir las sangrías con la herramienta Texto y el cuadro de diálogo Formato de texto. Con el cuadro de diálogo Formato de texto, puede aplicar una sangría precisa o eliminar las sangrías.

Para aumentar o reducir una sangría utilizando la Barra de propiedades

1. Seleccione el marco de texto de párrafo con la [herramienta Selección](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Aumentar sangría](#) de la Barra de propiedades para incrementar la sangría.
 - Haga clic en el [botón Reducir sangría](#) de la Barra de propiedades para reducir la sangría.

Para aumentar o reducir una sangría utilizando la barra de herramientas de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la herramienta Selección para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aumentar de la barra de herramientas de texto para aumentar la sangría.
 - Haga clic en el botón Reducir de la barra de herramientas de texto para reducir la sangría.

Para eliminar sangrías con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el texto de párrafo con la herramienta Selección para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la herramienta Texto para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Alinear.
4. Escriba 0 en los cuadros Primera línea, Derecha e Izquierda.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.



Sugerencias

- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.

{button ,AL('PRC Specifying paragraph indentation;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Adición de marcas a párrafos



Adición de marcas a párrafos

Las listas con marcas resultan de utilidad para presentar con formato consistente unidades de información paralelas y que no siguen una secuencia. Si crea varias listas con marcas, quizá desee utilizar uno de los [estilos](#) de marca de [Texto de párrafo](#) predefinidos para darles formato consistentemente. Si desea producir un efecto original, puede que le interese crear estilos propios para más adelante aplicarlos, o personalizar el formato de marcas utilizando el cuadro de diálogo Formato de texto.

Si desea más información acerca de la utilización de estilos, consulte ["Operaciones con estilos y plantillas"](#).

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inclusión y eliminación de marcas

El método más sencillo de creación de listas con marcas consiste en seleccionar los párrafos a los que se desea asignar formato y hacer clic en el botón Mostrar/Ocultar marca de la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto. Si desea cambiar el formato de las [marcas](#), emplee el cuadro de diálogo Formato de texto. Si desea más información, consulte ["Personalización de marcas"](#). Tenga en cuenta que puede crear sus propias marcas añadiendo símbolos a un juego de símbolos. Si desea más información, consulte ["Adición de símbolos a un juego existente"](#).

Para crear una lista con marcas con la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
2. Haga clic en el [botón Mostrar/Ocultar marca](#) en la Barra de propiedades o la barra de herramientas de texto.

Para añadir una marca con el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el texto de párrafo con la herramienta Selección para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la herramienta Texto para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Efectos.
4. Elija Marca en el cuadro de lista Tipo de efecto.
5. Elija una fuente del cuadro de lista Fuente.
6. Elija un símbolo en la ventana Muestra.
También puede elegir una [marca](#) escribiendo su número de índice en el cuadro Símbolo n°. Los números de índice están enumerados en el Catálogo de bibliotecas de símbolos y cliparts.
7. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

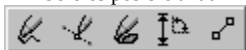
Para eliminar una marca

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Elija Ninguno en el cuadro de lista Tipo de efecto.



Nota

- Sólo es posible añadir marcas al texto de párrafo.



Sugerencias

- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.



Personalización de marcas

Una vez haya añadido marcas a algún párrafo, puede personalizar su aspecto modificando una o varias de las propiedades siguientes:

- tamaño
- estilo
- posición
- espaciado

El tamaño, estilo y posición de una marca en relación con otros caracteres de texto se determina por la fuente del párrafo. Podrá cambiar cualquiera de estas configuraciones para que se adapten a sus necesidades.

Para cambiar el tamaño de marca

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Efectos.
4. Elija Marca en el cuadro de lista Tipo de efecto.
5. Escriba un valor en el cuadro Tamaño.
6. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para subir o bajar la posición de una marca

1. Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Escriba un valor en el cuadro Desplazamiento respecto a línea base.
Los valores negativos bajan la posición de la marca, mientras que los valores positivos la elevan.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para crear una lista con marcas con sangría francesa

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento "Para cambiar el tamaño de marcas".
2. Haga clic en Sangría francesa en la sección Sangrías.
3. Escriba un valor en el cuadro Posición.
4. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para cambiar el espaciado entre la marca y el texto

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento "Para cambiar el tamaño de marcas".
2. Haga clic en la pestaña Alinear.
3. Escriba un valor para la cantidad de espacio que desee entre las líneas de texto en el cuadro Primera línea.
4. Escriba el mismo valor que especificó en el paso 3 en el cuadro Izquierda.
Esto cambia el espacio entre el marco y el texto. Como resultado, cambia el espaciado entre la marca y el texto.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Aplicación de separación silábica a párrafos



Aplicación de separación silábica a párrafos

Cuando la separación silábica está activada, CorelDRAW divide automáticamente las palabras al final de las líneas, en vez de distribuirlas en la siguiente línea. La separación silábica puede ser útil para trabajar con columnas o cuando tiene un espacio limitado para el texto.

Es posible aplicar la separación silábica a un [marco de Texto de párrafo](#) o a párrafos seleccionados en un marco. También es posible establecer opciones de separación silábica para controlar cuándo ocurre la separación por sílabas.

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Separación de texto por sílabas

La separación automática de texto por sílabas puede aplicarse para párrafos seleccionados o bien para todos los párrafos de un marco de texto de párrafo. También es posible establecer la separación silábica de palabras en mayúsculas, y especificar la distancia desde el margen derecho antes de empezar a separar por sílabas.

Además, es posible especificar el número mínimo de letras que tiene una palabra para que se separe por sílabas, además del número mínimo de caracteres que deben aparecer antes y después del guión.

Para establecer la separación automática por sílabas en un documento

1. Haga clic en el [botón Estilo predeterminado para editar](#) inferior de la barra de herramientas de texto.
Aparece Texto de párrafo predeterminado en el cuadro de lista Estilo.
2. Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Espacio.
4. Habilite la casilla Usar separación automática.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.
6. Habilite la casilla Texto de párrafo.
7. Deshabilite la casilla Texto artístico.
El texto ya existente en el documento no se verá afectado. Sólo los marcos creados con posterioridad emplearán separación automática por sílabas.

Para establecer separación automática por sílabas para un texto de párrafo seleccionado

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el [Texto de párrafo](#) con la [herramienta Selección](#) para dar formato a todos los párrafos del marco.
 - Seleccione el texto de párrafo con la [herramienta Texto](#) para seleccionar párrafos específicos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Formato de texto](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Formato.
3. Haga clic en la pestaña Espacio.
4. Habilite la casilla Usar separación automática.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar el formato y mantener abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Haga clic en Aceptar para aplicar el formato y cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto.

Para habilitar la separación por sílabas en palabras que incluyan mayúsculas

1. Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Configuraciones de la separación silábica.
3. Habilite la casilla Separar palabras en mayús. para aplicar separación por sílabas a las palabras con mayúscula inicial o con todos los caracteres en mayúscula.

Para especificar la longitud mínima de palabra y carácter para la separación por sílabas

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento "Para establecer separación automática por sílabas para un texto de párrafo seleccionado".
2. Haga clic en el botón Configuraciones de la separación silábica.
3. Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Escriba un valor en el cuadro Longitud mín. de palabra para establecer el número mínimo de caracteres que deba contener una palabra para que se le aplique separación por sílabas.
 - Escriba un valor en el cuadro Longitud mín. de palabra para establecer el número mínimo de caracteres que deba contener una palabra antes del guión.
 - Escriba un valor en el cuadro Longitud mín. de palabra para establecer el número mínimo de caracteres que deba contener una palabra después del guión.

Para establecer la zona activa de aplicación de la separación por sílabas

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento "Para establecer separación automática por sílabas para un texto de párrafo seleccionado".
2. Haga clic en el botón Configuraciones de la sección Separación silábica.
3. Escriba un valor en el cuadro Zona activa para especificar la distancia a partir del margen derecho a la que desea que CorelDRAW comience a separar las palabras por sílabas.

Estilos de texto



Estilos de texto

Al igual que sucede con los procesadores de texto más conocidos, mediante los [estilos](#) de texto de CorelDRAW puede crear documentos con formato consistente y profesional. Los estilos de texto almacenan características de formato tales como el tamaño y tipo de fuente, que le permiten aplicar formato más rápidamente e incorporar cambios en el diseño de manera más sencilla que si tuviese que hacerlo de forma individual con cada objeto de texto.

A todo [Texto artístico](#) o [Texto de párrafo](#) que añada a sus documentos, se le asignará un estilo de texto de forma automática. Si añade texto artístico, el texto tendrá asignado el estilo de texto artístico predeterminado. Si añade texto de párrafo, cada párrafo del marco utilizará el estilo de texto de párrafo predeterminado. Cada vez que incorpore texto (sea artístico o de párrafo), mostrará las propiedades de formato definidas por los estilos predeterminados hasta que le aplique estilos nuevos o modifique las configuraciones predeterminadas.

Si desea obtener más información sobre la utilización de estilos, consulte ["Operaciones con estilos"](#).



Nota

- Cada uno de los párrafos de un [marco de Texto de párrafo](#) puede disponer de su propio estilo.

{button ,AL('OVR Working with text';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)




Aplicación de estilos de texto

El procedimiento utilizado para aplicar estilos de texto es idéntico al empleado para aplicar estilos de gráfico. En primer lugar, se selecciona el objeto y se elige un estilo. Es posible aplicar estilos con la Barra de propiedades y el elemento acoplable Gráfico y texto.

Para aplicar un estilo de texto con la Barra de propiedades


1. Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#).
2. Elija uno de los estilos del cuadro Lista de estilos de la Barra de propiedades.

Los estilos de texto artístico tienen un icono  a la izquierda del nombre del estilo. Los estilos de texto de párrafo tienen un icono



Para aplicar un estilo a un texto con el elemento acoplable Gráfico y texto

1. Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#) para formatear el objeto de texto completo.  una línea de [Texto artístico](#) o todos los párrafos del [marco de Texto de párrafo](#).
 - Seleccione el texto con la herramienta Texto para seleccionar caracteres específicos.
2. Haga clic en Diseño, Estilos de gráfico y texto.
 3. Elija un estilo en el elemento acoplable Gráfico y texto.

4. Haga clic en , Aplicar estilo.



Sugerencias

- También puede aplicar estilos con la barra de herramientas de texto. Seleccione el texto con la herramienta Texto o con la herramienta Selección. Elija un estilo apropiado en el cuadro Lista de estilos de la barra de herramientas de texto. Si no se muestra la barra de herramientas de texto, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Texto.
- Puede aplicar estilos con el botón derecho del ratón. Haga clic con el botón derecho en el texto, y haga clic en Estilo, Aplicar en el estilo que desee.
- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.

Operaciones con marcos de texto de párrafo



Operaciones con marcos de texto de párrafo

Antes de crear texto de párrafo, es necesario que dibuje primero un marco de texto de párrafo. Puede pensar en los [marcos de Texto de párrafo](#) como en contenedores que albergasen [Texto de párrafo](#). Al seleccionar el marco, podrá manipular su contenido y aplicar propiedades de formato a un tiempo a todos los párrafos del marco.

Puede añadir un marco de texto de párrafo con la herramienta Texto, o insertar un marco de texto de párrafo dentro de un trayecto cerrado.

También puede cambiar el marco aplicando transformaciones como la [rotación](#) e [inclinación](#). Al aplicar transformaciones, puede decidir si desea que las líneas de texto se vayan ajustando una a otra con la forma interna del marco, o que cambien de tamaño junto con él.

Si desea más información acerca de cómo crear marcos con la herramienta Texto e insertar marcos dentro de objetos, consulte ["Adición de texto de párrafo"](#) e ["Inserción de marcos de texto de párrafo dentro de objetos"](#).



Nota

- Los marcos de texto de párrafo también se denominan "marcos".

{button ,AL('OVR Working with text';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Inserción de marcos de texto de párrafo en objetos

Puede utilizar objetos gráficos como contenedores para marcos de texto de párrafo. Al insertar un marco dentro de un objeto, éste se sitúa dentro del contorno del objeto. De forma similar a marcos de texto de párrafo creados con la herramienta Texto, es posible mostrar y ocultar contornos de marcos, aplicar formato a párrafos (p.ej., añadir columnas, marcas, capitulares, tabuladores y sangrías, y vincular marcos), además de ajustar el tamaño del texto para que encaje en el marco exactamente. Sin embargo, el tamaño del marco de texto de párrafo permanece fijo. Si desea ajustar el tamaño del marco, debe cambiar el tamaño del objeto.

Tenga en cuenta que puede separar un marco de texto de párrafo de un objeto. Si desea más información, consulte "[Separación de un marco de texto de párrafo de un objeto](#)".

Para ajustar texto al interior de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Texto](#).
3. Mantenga presionada Mayús y mueva el cursor al contorno del objeto. Cuando el cursor cambia a un [punto de inserción](#), haga clic en el contorno del objeto.
Aparece un marco en el interior del objeto.
4. Escriba dentro del marco.

{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Separación de un marco de texto de párrafo de un objeto

Es posible extraer un marco de texto de párrafo de un objeto con el comando Separar. El texto conservará la forma del objeto.

Para separar un marco de texto de párrafo de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Separar.
3. Haga clic en el contorno del [marco](#), y arrástrelo a una nueva posición.

{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Mostrar y ocultar contornos de marco de texto de párrafo

[Los marcos de Texto de párrafo](#) se muestran de forma predeterminada en la [página de dibujo](#). Es posible cambiar rápidamente los valores predeterminados para ocultar los contornos de los marcos. Tanto si oculta como si muestra marcos, cuando seleccione un marco, CorelDRAW muestra una línea sólida para identificar el borde del marco.

Es posible mostrar u ocultar marcos de texto de párrafo con la barra de herramientas estándar o el comando Mostrar marcos de texto.

Para mostrar u ocultar marcos de texto de párrafo con la barra de herramientas estándar

- Haga clic en el [botón Mostrar/Ocultar marco](#).
Cuando el botón aparece presionado, los contornos del marco están ocultos. Cuando el botón aparece levantado, se muestran los contornos del marco.

Para mostrar u ocultar marcos de texto de párrafo con el comando Mostrar marcos de texto

- Haga clic en Ver, Mostrar marcos de texto.
Si aparece una marca de verificación junto al nombre del comando Mostrar marcos de texto, se muestran los contornos de marcos. Si no aparece ninguna marca de verificación, los contornos del marco están ocultos.

{button „AL(“PRC Working with Paragraph text frames;”,0,“Defaultoverview”,,)} [Temas relacionados](#)



Cambio del tamaño de los marcos de texto de párrafo

Los marcos de texto de párrafo son objetos que CorelDRAW trata de forma parecida a los restantes objetos de un dibujo. Podrá modificar el tamaño de un marco con independencia de su contenido, o bien cambiar el marco y el texto de forma proporcional. Tenga en cuenta que cuando desee cambiar el tamaño en sentido vertical de un marco de texto de párrafo, deberá deshabilitar la casilla de verificación Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir, en la página Párrafo del cuadro de diálogo Opciones. Si esta casilla de verificación está habilitada, sólo cambiará la anchura del marco. Si desea más información, consulte ["Aplicación de texto de párrafo"](#).

Para aumentar o reducir el tamaño de un marco

1. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Utilizando la [herramienta Selección](#), haga clic en cualquier lugar dentro o sobre el borde de un [marco](#).
 - Con la [herramienta Texto](#), haga clic en el borde o dentro del marco.
2. Arrastre cualquier [tirador](#) de selección hacia fuera para incrementar, o hacia dentro para reducir, el tamaño del marco, aunque no el texto en su interior.

Para cambiar el tamaño de un texto de párrafo conjuntamente con su marco

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Texto y haga clic en Párrafo en la lista de categorías.
3. Deshabilite la casilla Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Haga clic en un marco de texto de párrafo o en su borde con la herramienta Selección.
6. Mantenga presionada Alt y arrastre uno de los tiradores de selección de esquina para cambiar a la vez el tamaño del marco y el texto en su interior.

El texto mantiene la forma de la fuente original, aunque cambia el tamaño de la fuente.



Nota

- Para cambiar el tamaño de un marco con columnas de distinta anchura, debe arrastrar los tiradores de selección laterales. Al arrastrar el borde del marco, se ajusta la anchura de la columna.



Sugerencia

- También puede cambiar el tamaño del marco arrastrando el borde del marco si utiliza la herramienta Texto.



Especificación del número mínimo de caracteres por línea

Puede especificar el número mínimo de caracteres permitidos en una línea de [marco de Texto de párrafo](#). Por ejemplo, cuando establece la anchura mínima de línea en cinco, deben aparecer al menos cinco caracteres en una línea para que se muestre.

Para especificar el número mínimo de caracteres por línea

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. Escriba un valor en el cuadro Anchura de línea mínima.

{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames",'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adaptación de texto a un marco de texto de párrafo

El comando Adaptar texto a marco ajusta el tamaño de puntos del texto en un marco de texto de párrafo hasta que el contenido llene con precisión el marco. Cuando el texto no llena un marco, se incrementa el tamaño de la fuente. De forma contraria, cuando el texto sale del marco, al aplicar Adaptar texto a marco, se reduce el tamaño de la fuente. Si el texto en un marco está formateado con distintos tamaños de puntos, CorelDRAW mantiene la variación y tamaño de puntos respectivamente para adaptar el texto al marco.

Tenga en cuenta que si Adaptar texto a marco se aplica a marcos vinculados, CorelDRAW ajusta el tamaño del texto en todos los marcos vinculados hasta que el contenido llene los marcos. Si desea más información acerca de la vinculación de marcos, consulte ["Vinculación de marcos de texto de párrafo para la especificación del flujo de texto"](#).

Para adaptar texto a un marco de texto de párrafo

1. Seleccione el [marco](#) con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Adaptar texto a marco.

{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Movimiento de marcos de texto de párrafo

Al igual que otros objetos, puede mover los marcos de texto de párrafo en un dibujo. Puede utilizar la herramienta Selección o la herramienta Texto para recolocar los marcos. CorelDRAW muestra el contorno de un marco al arrastrar, para poder previsualizar los efectos del movimiento. También es posible aplicar otras transformaciones (p.ej., rotar, inclinar y reflejar) a marcos. Si desea más información acerca de transformaciones, consulte ["Transformación de objetos"](#).

Para mover un marco con la herramienta Selección

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), haga clic en cualquier lugar dentro o sobre el borde de un [marco](#).
2. Arrastre el contorno del marco de texto de párrafo a una nueva ubicación.

Para mover un marco con la herramienta Texto

1. Con la [herramienta Texto](#), haga clic en la X del centro del [marco](#).
El cursor cambia a uno de cuatro puntas.
2. Arrastre el contorno del marco de texto de párrafo a una nueva ubicación.



Sugerencia

- Puede añadir líneas guía si desea alinear un marco con otros marcos u objetos. Para añadir una línea guía, haga clic en la regla horizontal o vertical con la herramienta Selección, y arrastre la línea guía a la [ventana de dibujo](#).

{button ,AL('PRC Working with Paragraph text frames;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)




Vinculación de marcos de texto de párrafo para la especificación del flujo del texto


Si un documento contiene más de un marco de texto de párrafo, puede vincular los existentes para dirigir el flujo del texto. Cuando dos marcos están vinculados, el texto fluye de uno a otro si el tamaño del texto supera el del marco original.

Si reduce o aumenta el tamaño de los marcos vinculados o cambia el tamaño del texto, la cantidad de texto en el marco siguiente quedará ajustada de forma automática. Siempre tendrá la posibilidad de eliminar vínculos o invertir la dirección del flujo si cambiase de idea más adelante.


Es posible que desee crear y vincular marcos de texto de párrafo antes de escribir el texto dentro del marco inicial.

Para vincular marcos

1. Seleccione el **marco** inicial con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la  pestaña de flujo de texto en la parte inferior del marco.

Si hay demasiado texto en el cuadro, la pestaña de flujo de texto contiene una flecha . El cursor cambia de forma.

3. Haga clic dentro del marco para el que desee crear un vínculo.

La  pestaña de flujo de texto y una línea azul indican que el cuadro está vinculado.



Sugerencia

- También puede utilizar la pestaña de flujo de texto en la parte superior del marco para vincularlo con otro marco.

{button ,AL('PRC Working with Paragraph text frames;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Vinculación de marcos de texto de párrafo a objetos

Es posible vincular un marco de texto de párrafo a un objeto. Al vincular un marco con un trayecto abierto (p.ej., una línea), el texto fluye sobre la línea. Al vincular un marco con un objeto con un trayecto cerrado (p.ej., un rectángulo), se inserta un marco de texto de párrafo y el texto fluye dentro del objeto.

Tenga en cuenta que también puede insertar un marco dentro de un objeto con trayecto cerrado, y después vincularlo con otros objetos y marcos.


Si desea más información, consulte ["Inserción de marcos de texto de párrafo dentro de objetos"](#).

Al vincular un marco a un objeto, crea vínculos entre objetos. También puede encoger o ampliar un objeto vinculado o cambiar el tamaño del texto. La cantidad de texto en o sobre el objeto se ajusta automáticamente. Además, puede eliminar vínculos, cambiar el flujo de dirección de los vínculos, y vincular a otras páginas.


Para vincular un marco de texto de párrafo a un objeto

1. Seleccione el [marco de texto](#) con la [herramienta Selección](#).

2. Haga clic en la  pestaña de flujo de texto en la parte inferior del marco.

Si hay demasiado texto en el cuadro, la pestaña de flujo de texto contiene una flecha . El cursor cambia de forma.

3. Haga clic sobre el objeto al que desea vincular.

La  pestaña de flujo de texto y una línea azul indican que el cuadro está vinculado al objeto.

{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)




Vinculación de marcos y objetos en páginas distintas

Es posible que desee vincular un marco de texto de párrafo a un marco o un objeto en otra página. Si está creando un vínculo entre objetos, también puede vincular por páginas. (Si desea más información acerca de la vinculación de objetos, consulte "[Vinculación de marcos de texto de párrafo a objetos](#)".


Para vincular marcos de páginas distintas

1. Seleccione el marco inicial con la [herramienta Selección](#).

2. Haga clic en la  pestaña de flujo de texto en la parte inferior del [marco de Texto de párrafo](#).

Si hay demasiado texto en el marco, la pestaña contiene una flecha .

3. Utilizando el [Navegante](#), haga clic en la pestaña Página que contiene el segundo marco.
4. Seleccione el marco en el que desee que continúe el flujo de texto.

La  pestaña de flujo de texto y una línea azul de guiones indican que el cuadro está vinculado. También se identifica el número de página al que se vincula el marco.

Para vincular un objeto a una página diferente

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione el marco del que quiere que fluya el texto.
2. Siga los pasos 2 a 3 del procedimiento anterior.
3. Seleccione el objeto en el que desee que continúe el flujo de texto.

{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del flujo de texto a otro marco de texto de párrafo u objeto

Es posible que decida redirigir el flujo de texto entre marcos de texto de párrafo u objetos que están vinculados. La pestaña de flujo de texto indica que el marco o el objeto está vinculado. Para determinar la dirección del flujo de texto, seleccione el marco u objeto. Aparece una flecha azul que indica la dirección del flujo. Si el marco vinculado se encuentra en una página diferente, aparecerá el número de página junto a la flecha azul.



Tenga en cuenta que el texto fluye desde la parte inferior del marco u objeto. En consecuencia, debe seleccionar la pestaña de flujo de texto inferior del marco u objeto cuyo flujo de texto desea cambiar, y seleccionar después el marco u objeto en el que desea que continúe el flujo.



Para pasar el flujo de texto a un marco diferente

1. Con la [herramienta Selección](#), haga clic en la pestaña de flujo de texto en la parte inferior del marco cuyo vínculo desea cambiar.
2. Seleccione el nuevo marco en el que desee que continúe el flujo de texto con la herramienta Selección.



Para pasar el flujo de texto a un objeto diferente

1. Con la herramienta Selección, haga clic en la pestaña de flujo de texto en la parte inferior del objeto cuyo vínculo desea cambiar.
2. Seleccione el objeto en el que desee que continúe el flujo de texto.



{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Supresión de vínculos entre marcos u objetos

Puede suprimir vínculos entre marcos de texto de párrafo y objetos si utiliza el comando Separar o elimina el marco u objeto en cuestión. Cuando tiene sólo dos marcos vinculados y suprime el vínculo, el texto fluye al segundo marco. Al suprimir un vínculo entre marcos u objetos y tiene una serie de vínculos, el texto fluye al siguiente marco u objeto.

Para eliminar vínculos entre marcos u objetos

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione los [marcos](#) u objeto que desee separar.
2. Haga clic en Organizar, Separar, para eliminar el vínculo.

Para eliminar un marco de texto de párrafo u objeto vinculado

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione el marco u objeto que desee eliminar.
2. Presione Supr.

{button ,AL("PRC Working with Paragraph text frames";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación de opciones para marcos

Puede especificar si desea aplicar formato a todos los [marcos de Texto de párrafo](#), marcos seleccionados, o marcos creados y seleccionados. Los atributos de formato en que tienen efecto estas opciones son atributos sólo aplicables a marcos (p.ej., columnas, capitulares, sangrías y tabuladores), además de atributos de formato generales (p.ej., tipo de fuente, tamaño y grosor). Tenga en cuenta que el color no se aplica. Debe aplicar color a cada marco u objeto vinculado por separado.

La casilla de verificación Mostrar vínculos de marcos de texto permite mostrar la dirección del flujo de texto entre los marcos vinculados.

Para elegir entre las opciones de formato para marcos de texto de párrafo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Texto, y haga clic en Párrafo en la lista de categorías.
3. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - A todos los marcos vinculados, para aplicar el mismo formato de texto a todos los marcos conectados
 - Sólo a los marcos seleccionados, para aplicar el mismo formato de texto sólo a los marcos seleccionados
 - A marcos seleccionados y subsiguientes, para aplicar el mismo formato de texto sólo a los marcos vinculados seleccionados y sucesivos

Para que se muestren los vínculos entre marcos de texto

1. Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla Mostrar vínculos de marcos de texto.

{button ,AL('PRC Working with Paragraph text frames;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Edición de texto

Edición de texto

El [Texto artístico](#) y el [Texto de párrafo](#) pueden editarse directamente en la ventana de dibujo o en el cuadro de diálogo Editar texto. Quizá desee editar en la [ventana de dibujo](#) para visualizar cómo se adapta el texto al diseño global del documento, y utilizar el cuadro de diálogo Editar texto para aplicar los cambios al texto rápidamente. Puede emplear la ventana Editar texto para editar el texto artístico que se haya rotado, inclinado o transformado de otra manera. (Si desea más información, consulte ["Transformación de objetos"](#).) Debe utilizar el cuadro de diálogo Editar texto para editar texto artístico con los siguientes efectos especiales aplicados: Perspectiva, Envoltura y Extrusión. (Si desea más información, consulte ["Creación de efectos especiales"](#).)

Las nuevas herramientas de corrección de pruebas de CorelDRAW (incluyendo el diccionario de Sinónimos, el Corrector gramatical, el Corrector ortográfico y el Asistente de escritura) le ayudarán a corregir, revisar y escribir con gran facilidad y rapidez.

{button ,AL(^OVR Editing text;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)

{button ,AL(^OVR Working with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Edición en el cuadro de texto Editar texto frente a edición en la ventana de dibujo



Edición en el cuadro de texto Editar texto frente a edición en la ventana de dibujo

Para pequeños fragmentos de texto, es posible que escribir, editar y asignar formato directamente en la [ventana de dibujo](#) le resulte el método más sencillo. Si va a trabajar con fragmentos amplios de [Texto de párrafo](#), quizá sea más apropiado utilizar el cuadro de diálogo Editar texto.

Puede elegir el método que le resulte más conveniente. Sin embargo, debe utilizar el cuadro de diálogo Editar texto para editar el [Texto artístico](#) con los siguientes efectos especiales aplicados: [Perspectiva](#), [Envoltura](#) y [Extrusión](#).

El cuadro de diálogo Editar texto cuenta también con opciones para la edición de propiedades de carácter tales como fuente, tamaño y estilo en el caso de texto artístico, y también de opciones de formato como sangrías, tabuladores y marcas para el texto de párrafo. Asimismo, desde el cuadro de diálogo Editar texto podrá importar texto, cambiar entre mayúsculas y minúsculas y acceder a las siguientes herramientas de escritura:

- Corrector ortográfico
- Grammatik
- Sinónimos
- Asistente de escritura



Notas

- El texto artístico que haya sufrido transformaciones podrá seguir siendo editado en el cuadro de diálogo Editar texto siempre que no se haya convertido a curvas.
- Al dar formato a texto en el cuadro de diálogo Editar texto con el cuadro de diálogo Formato de texto, no se muestra el botón Aplicar. Debe cerrar el cuadro de diálogo Formato de texto para aplicar el formato.

{button ,AL('OVR Editing text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición en el cuadro de texto Editar texto

Puede editar texto directamente en la ventana de dibujo o en el cuadro de diálogo Editar texto. Debe utilizar el cuadro de diálogo Editar texto para editar el [Texto artístico](#) que tenga los siguientes efectos especiales aplicados: Perspectiva, [Envoltura](#) y [Extrusión](#).

Además, puede establecer las opciones para permitir la edición exclusivamente en el cuadro de diálogo Editar texto. Al deshabilitar la casilla de verificación Editar texto en pantalla en la página Texto del cuadro de diálogo Opciones, el cuadro de diálogo Editar texto se abre automáticamente cuando hace clic en la herramienta Texto con seleccionado texto, y cuando selecciona texto o hace clic en un espacio en blanco con dicha herramienta.

Para escribir o editar texto en el cuadro de diálogo Editar texto

1. Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón [Editar texto](#) en la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Editar texto.
3. Introduzca los cambios precisos.
4. Haga clic en Aceptar para volver a la [ventana de dibujo](#).

Para establecer las opciones para mostrar automáticamente el cuadro de diálogo Editar texto

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. Deshabilite la casilla de verificación Editar texto en pantalla.



Sugerencia

- También puede seleccionar texto con cualquiera de las [herramientas de dibujo](#) , o con la [herramienta Forma](#).

{button ,AL('PRC Editing in the Edit Text dialog box vs editing in a Drawing Window';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Búsqueda y reemplazo de caracteres de texto en el cuadro de diálogo Editar texto

Puede resultar útil buscar el texto que desea editar. Las opciones Buscar texto y Reemplazar texto del cuadro de diálogo Editar texto permiten buscar, o buscar y reemplazar, el texto especificado, respectivamente, en el cuadro de diálogo Editar texto.

Si desea más información acerca de cómo abrir el cuadro de diálogo Editar texto, consulte ["Edición en el cuadro de diálogo Editar texto"](#).

Para buscar caracteres de texto en el cuadro de diálogo Editar texto

1. En el cuadro de diálogo Editar texto, haga clic en el botón Opciones, y en Buscar texto.
2. Escriba el texto que desee buscar en el cuadro Buscar qué.
3. Habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús para buscar el caso de texto exacto que ha especificado, si es necesario.
4. Haga clic en el botón Buscar siguiente.
CorelDRAW busca el primer bloque de texto que contenga los caracteres que ha especificado.

Para buscar y reemplazar caracteres de texto

1. En el cuadro de diálogo Editar texto, haga clic en el botón Opciones, y en Reemplazar texto.
2. Escriba el texto que desee buscar en el cuadro Buscar qué.
3. Escriba el texto de sustitución en el cuadro Reemplazar por.
4. Habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús para buscar el caso de texto exacto que ha especificado en los cuadros Buscar qué y Reemplazar por, si es necesario.
5. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Reemplazar, para reemplazar la primera ocurrencia del texto especificado en el cuadro Buscar qué.
 - Reemplazar todo, para reemplazar todas las ocurrencias del texto especificado en el cuadro Buscar qué.
 - Buscar siguiente, para buscar la siguiente ocurrencia del texto especificado en el cuadro Buscar qué.

{button ,AL("PRC Editing in the Edit Text dialog box vs editing in a Drawing Window";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Edición en la ventana de dibujo

Puede editar [Texto artístico](#), texto mezclado o texto encajado en un trayecto directamente en la [ventana de dibujo](#). Sin embargo, debe utilizar el cuadro de diálogo Editar texto para realizar cambios al texto artístico con efectos especiales de Perspectiva, Envoltura y Extrusión aplicados. Cuando edita texto artístico o [Texto de párrafo](#) en la ventana de dibujo, puede mover el texto en una línea de texto de artístico o en un [marco de Texto de párrafo](#) si arrastra. Sin embargo, debe habilitar primero la casilla de verificación Arrastrar y colocar texto, en la página Texto del cuadro de diálogo Opciones.

Para escribir o editar texto en la ventana de dibujo

- Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el texto que desee editar con la [herramienta Texto](#) y efectúe los cambios necesarios.
 - Con la [herramienta Selección](#), haga doble clic en el texto que desea editar para habilitar la herramienta Texto. Realice los cambios requeridos.

Para habilitar la edición con arrastrar y soltar

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. Habilite la casilla de verificación Arrastrar y colocar texto.

Para arrastrar y soltar texto

1. Con la herramienta Texto, seleccione el texto que desea mover.
2. Arrastre el texto a la nueva ubicación.

{button ,AL("PRC Editing in the Edit Text dialog box vs editing in a Drawing Window";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización y especificación de opciones para caracteres no imprimibles

Puede visualizar caracteres no imprimibles en la [ventana de dibujo](#) o en el cuadro de diálogo Editar texto. La lista de caracteres no imprimibles, en la página Texto del cuadro de diálogo Opciones, permite elegir los caracteres no imprimibles que se visualizarán.

Para visualizar caracteres no imprimibles durante la edición en el cuadro de diálogo Editar texto



1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione un objeto de texto, una línea de [Texto artístico](#) o un marco de [Texto de párrafo](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el [botón Editar texto](#) en la Barra de propiedades.
 - Haga clic en Texto, Editar texto.
3. Haga clic en el botón [Caracteres no imprimibles](#) para que puedan verse los retornos suaves, retornos duros, tabuladores y espacios en el cuadro de diálogo Editar texto.

Para mostrar y ocultar los caracteres no imprimibles en la ventana de dibujo

1. Seleccione el texto con la [herramienta Texto](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Habilite el botón Caracteres no imprimibles de la Barra de propiedades para mostrar los caracteres no imprimibles. El botón está habilitado cuando aparece presionado.
 - Deshabilite el botón Caracteres no imprimibles de la Barra de propiedades para ocultar los caracteres no imprimibles. El botón está deshabilitado cuando aparece levantado.

Para especificar los caracteres no imprimibles que se muestran

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. En el cuadro Caracteres no imprimibles, habilite o deshabilite las casillas de verificación siguientes:
 - Retornos suaves
 - Retornos duros
 - Tabuladores
 - Espacios



Sugerencia

- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Editing in the Edit Text dialog box vs editing in a Drawing Window;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Copia de texto al Portapapeles



Copia de texto al Portapapeles

CorelDRAW permite especificar cómo se copia el texto al Portapapeles. Puede especificar si el texto cortado o copiado al Portapapeles se pega como texto o como curvas. Cuando el texto se pega como texto, junto con la cadena de texto se copian la fuente, el tamaño en puntos y los restantes atributos de texto.

Puede especificar si los contornos de pluma caligráfica se transfieren al Portapapeles o se exportan mediante alguno de los filtros de exportación de gráficos vectoriales. Si el archivo contiene gran cantidad de contornos caligráficos, el excluirllos durante las operaciones de corte y pegado reducirá el tamaño del archivo exportado, así como el tiempo empleado en transferir el archivo a través del Portapapeles.

Tenga en cuenta que algunos filtros de exportación conservan los contornos caligráficos sea cual sea la configuración elegida.

{button ,AL('OVR Editing text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Configuración de las opciones del Portapapeles

Puede especificar si el texto se copia o corta al Portapapeles como texto o como curvas si utiliza la opción Texto en metaarchivo de la página Texto en el cuadro de diálogo Opciones.

La opción Caligrafía, ubicada también en la página Texto, permite especificar si los contornos de pluma caligráfica se transfieren al Portapapeles o se exportan con cualquiera de los filtros de exportación de gráficos vectoriales. Tenga en cuenta que algunos filtros de exportación conservan los contornos caligráficos sea cual sea la configuración elegida.

Para pegar texto al Portapapeles como texto o como objetos de curvas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Texto en metaarchivo para pegar el texto al Portapapeles como texto.
 - Deshabilite la casilla de verificación Texto en metaarchivo para pegar el texto al Portapapeles como curvas.

Para pegar texto del Portapapeles en forma de texto caligráfico

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla Texto caligráfico.

Utilización de utilidades de escritura

Utilización de utilidades de escritura

Las sofisticadas herramientas de escritura le permiten corregir errores en la ortografía, gramática, rectificar incorrecciones de forma automática, y le ayudan a depurar su estilo al escribir. Encontrará las siguientes herramientas de escritura en CorelDRAW:

- Corrector ortográfico
- Grammatik
- Sinónimos
- Asistente de escritura

{button ,AL('OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Working with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Utilización del Corrector ortográfico



Utilización del Corrector ortográfico

Puede establecer la opción de Corrector ortográfico automático para verificar la ortografía mientras escribe, o utilizar el Corrector ortográfico para revisar todo el documento de una vez. También puede establecer opciones revisar o no palabras que contengan números, palabras duplicadas o una distribución irregular de mayúsculas y minúsculas.

{button ,AL('OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización del Corrector ortográfico automático

El Corrector ortográfico automático verifica la ortografía del texto mientras lo escribe. Dispone de la posibilidad de habilitar o deshabilitar la casilla de verificación Realizar corrección de ortografía automática. Las palabras señaladas por el Corrector ortográfico automático aparecen subrayadas con una línea roja ondulada. Puede hacer que el Corrector ortográfico automático identifique los errores en todos los marcos de texto de párrafo o sólo en los seleccionados, y que marque los errores que ignore durante la comprobación ortográfica con una línea azul ondulada. También puede especificar el número máximo de errores que se visualizan, y añadir las correcciones automáticamente al Asistente de escritura. Puede controlar el Corrector ortográfico automático utilizando el botón derecho del ratón, y el cuadro de diálogo Corrector ortográfico. Al hacer clic con el botón derecho en una palabra errónea, puede elegir entre una lista de palabras alternativas, o elegir la opción Ignorar todo para conservar la ortografía original. Tenga en cuenta que la opción Ignorar todo no está disponible en el cuadro de diálogo Corrector ortográfico.

Para habilitar o deshabilitar el Corrector ortográfico automático

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Texto y haga clic en Ortografía en la lista de categorías.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Realizar corrección de ortografía automática.
 - Deshabilite la casilla de verificación Realizar corrección de ortografía automática.

Para visualizar los errores en todos los marcos de texto o en los seleccionados

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Mostrar errores en todos los marcos de texto
 - Mostrar errores sólo en el marco de texto seleccionado

Para visualizar los errores que pasó por alto durante la corrección ortográfica

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento "Para habilitar o deshabilitar el Corrector ortográfico automático".
2. Habilite la casilla Mostrar errores que han sido omitidos.

Para ignorar una error durante la comprobación ortográfica

- Haga clic con el botón derecho en la palabra marcada como errónea y elija Ignorar todo.

Para especificar el número máximo de sugerencias en corrección ortográfica automática

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento "Para habilitar o deshabilitar el Corrector ortográfico automático".
2. Escriba un valor en el cuadro Mostrar sugerencias de ortografía.

Para añadir sus correcciones al Asistente de escritura de forma automática

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento "Para habilitar o deshabilitar el Corrector ortográfico automático".
2. Habilite la casilla Añadir correcciones en el Asistente de escritura.



Nota

- Puede suprimir la marca de Ignorar todo si hace clic con el botón derecho en los errores ignorados, y hace clic en No ignorar todo.



Utilización del Corrector ortográfico

El Corrector ortográfico comprueba las palabras incorrectamente escritas en el documento. Es posible comprobar un documento entero, un párrafo, una palabra, o texto específico. Puede utilizar el cuadro de diálogo Corrector ortográfico para insertar correcciones, o puede interrumpir la corrección ortográfica escribiendo correcciones directamente en la ventana de dibujo.

El Corrector ortográfico puede no reconocer palabras en el documento y marcarlas como si fueran equivocadas. Podrá añadir dichas palabras a una lista de palabras del usuario, para que se reconozcan en futuras comprobaciones ortográficas. Si desea más información acerca de las listas de palabras de usuario, consulte ["Operaciones con listas de palabras de usuario"](#)

No olvide que el Corrector ortográfico no puede corregir las palabras que resulten incorrectas por el contexto. Por ejemplo, si escribe "cuando bota, ella reflexiona" en lugar de "cuando vota, ella reflexiona", el Corrector ortográfico no marcará la palabra "bota" como error.

Para comprobar la ortografía de todo el documento

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
La palabra errónea aparecerá en el cuadro No encontrado. La corrección más fiable aparece en el cuadro Reemplazar con; el cuadro Reemplazos enumera otras posibilidades.
3. Elija la palabra correcta en el cuadro Reemplazos para mostrarla en el cuadro Reemplazar con, si es necesario.
Si es necesario, escriba su propia corrección en el cuadro Reemplazar con, y presione Intro.
4. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Reemplazar, para sustituir la palabra resaltada en el documento por la palabra en el cuadro Reemplazar con
 - Reemplazo automático, para reemplazar todas las instancias del mismo error que se encuentren en el documento activo por la palabra del cuadro Reemplazar con
 - Pasar 1 vez, para ignorar esta instancia de la palabra durante la comprobación ortográfica y pasar a la siguiente palabra
 - Omitir todo, para que el Corrector ortográfico ignore la palabra tantas veces como aparezca durante la comprobación ortográfica actual

Para realizar la comprobación ortográfica de parte del documento

1. Seleccione un objeto de texto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
3. Elija una opción del cuadro de lista Verificar.
4. Haga clic en el botón Inicio o Reanudar.

Para comprobar la ortografía del texto seleccionado

1. Seleccione una determinada palabra o varias con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.

Para editar el texto manualmente en la ventana de dibujo durante la comprobación ortográfica

1. Haga clic en la herramienta Texto.
2. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para comprobar la ortografía de todo el documento".
La palabra errónea se resalta en el documento.
3. Seleccione el texto resaltado, y escriba la corrección en la ventana de dibujo.
4. Haga clic en el botón Reanudar para continuar con la comprobación ortográfica.

Para añadir una palabra a una lista de palabras de usuario durante la comprobación ortográfica

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para comprobar la ortografía de todo el documento".
2. Haga clic en el botón Añadir cuando el Corrector gramatical se detenga en una palabra que no reconoce.



Sugerencias

- Para verificar un documento en su totalidad tras haber comprobado un fragmento seleccionado, elija Documento en el cuadro de lista Verificar.
- Haga clic en el botón Deshacer para volver a la última corrección efectuada durante la corrección ortográfica.



Especificación de opciones para el Corrector ortográfico

En CorelDRAW, dispone de diversas opciones para gestionar cómo verifica y corrige palabras erróneas el corrector ortográfico. De forma predeterminada, el Corrector ortográfico se inicia automáticamente al abrirlo. Esta configuración puede cambiarla desactivando la opción Inicio automático.

Durante una comprobación ortográfica posterior, el Corrector ortográfico sólo comprueba el texto nuevo o modificado a partir de la última vez que se aplicó. Si habilita la opción Volver a comprobar todo el texto, el Corrector ortográfico marcará una palabra con error incluso si hizo clic anteriormente en Ignorar todo al encontrar la palabra.

Para especificar las opciones del Corrector ortográfico

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
2. Haga clic en el botón Opciones.
3. Habilite cualquiera de las opciones siguientes.
 - Inicio automático, para iniciar el Corrector ortográfico en cuanto lo abra.
 - Sonido audible al encontrar palabras mal escritas, para que CorelDRAW emita un sonido cuando el Corrector ortográfico encuentre palabras mal escritas.
 - Volver a revisar todo el texto, para volver a comprobar todo el texto, no sólo el texto nuevo o modificado, después de haber realizado la comprobación ortográfica del documento
 - Verificar palabras con números, para comprobar el texto que contiene números
 - Verificar palabras duplicadas, para comprobar si hay palabras idénticas situadas juntas
 - Verificar uso irregular de mayúsculas, para comprobar la distribución irregular de mayúsculas y minúsculas
 - Avisar antes de Reemplazo automático, para que el Corrector ortográfico le avise antes de reemplazar texto automáticamente
 - Mostrar sugerencias fonéticas, para visualizar una lista de palabras que se parecen a la palabra del cuadro Reemplazar con (o Insertar palabra)

Junto a las opciones habilitadas, aparece una marca de verificación.

{button ,AL("PRC Using the Spell Checker";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del idioma del Corrector ortográfico

El Corrector ortográfico proporciona varios idiomas que pueden utilizarse para comprobar la ortografía de los documentos. Es posible establecer cualquiera de éstos como el idioma predeterminado que utilizarán todas las herramientas de escritura.

Para cambiar el idioma del Corrector ortográfico

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
2. Haga clic en el botón Opciones, y después en Idioma.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija un idioma en la lista Idioma en uso.
 - Escriba el nombre abreviado del idioma en el cuadro Idioma.

Para guardar un idioma como el idioma predeterminado del Corrector ortográfico

1. Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Guardar como idioma de herramientas de escritura predeterminado.

{button ,AL('PRC Using the Spell Checker';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Utilización de Grammatik



Utilización de Grammatik

Utilice Grammatik para verificar las faltas de ortografía, gramaticales y de puntuación, así como cuestiones de estilo, en el documento. Debido a que, según las circunstancias, los niveles de formalidad varían, puede elegir el estilo de comprobación que Grammatik empleará para revisar sus documentos.

En el momento que Grammatik encuentre un error gramatical, podrá sustituir la frase con una alternativa sugerida, pasar por alto el error sólo esa vez o ignorarlo durante el resto de la sesión de corrección. También puede desactivar la regla asociada con el error, de forma que Grammatik pase por alto todos los errores del mismo tipo.

{button ,AL(^OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Corrección de texto con Grammatik

Grammatik verifica la ortografía, la gramática y la puntuación del documento. Puede comprobar la gramática de todo o parte del documento, o comprobar texto específico. Además, es posible utilizar el cuadro de diálogo Grammatik para editar texto, o puede editar el texto manualmente en la ventana de dibujo.

Si está habilitada la casilla de verificación Voz pasiva en el cuadro de diálogo Editar estilos de revisión, puede reemplazar una oración en voz pasiva por una en voz activa. Cuando Grammatik encuentra una oración escrita en la voz pasiva, muestra sugerencias para reescribirla en la voz activa. Si elige añadir un sujeto a la oración, Grammatik le indica que escriba un sujeto.

Para comprobar la gramática de todo el documento

1. Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Elija Documento en el cuadro de lista Verificar.
Las sugerencias sobre posibles correcciones se muestran en el cuadro Reemplazos, y la frase con la corrección sugerida, en el cuadro Frase nueva.
4. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Reemplazar, para sustituir el texto resaltado en el documento por la corrección resaltada en el cuadro Reemplazos
 - Pasar 1 vez, para que se ignore el texto resaltado durante la verificación actual de la gramática y pasar al error siguiente
 - Omitir todo, para que se ignore el texto resaltado todas las veces que aparezca durante la verificación actual de la gramática
 - Reemplazo automático, para reemplazar todas las instancias del mismo error que se encuentren en el documento por la palabra del cuadro Reemplazos

Para comprobar la gramática de parte del documento

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Elija una opción del cuadro de lista Verificar.
3. Haga clic en el botón Inicio o Reanudar.

Para comprobar la gramática de texto específico

1. Seleccione una determinada palabra o varias con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.

Para editar el texto manualmente en la ventana de dibujo durante la comprobación gramatical

1. Haga clic en la herramienta Texto.
2. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para comprobar la gramática de todo el documento".
3. Seleccione el texto resaltado, y escriba la corrección en la [ventana de dibujo](#).
4. Haga clic en el botón Reanudar para continuar con la comprobación ortográfica.

Para cambiar una oración pasiva por una oración activa

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para comprobar la gramática de todo el documento".
2. Elija el texto de sustitución de la opción de reemplazo.
3. Haga clic en el botón Reemplazar.
Si selecciona un texto de sustitución que comience con TEMA, escriba un nuevo tema para la frase en el cuadro Tema nuevo y haga clic en Aceptar.

Para añadir una palabra a una lista de palabras de usuario durante la comprobación ortográfica

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para comprobar la gramática de todo el documento".
2. Haga clic en el botón Añadir cuando Grammatik se detenga en una palabra que no reconoce.



Notas

- Grammatik marca las oraciones en pasiva cuando está habilitada la regla de Voz pasiva.
- Para habilitar la regla de Voz pasiva, haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Grammatik, haga clic en Estilo de revisión, y clic en el botón Editar. Habilite la casilla de verificación Voz pasiva en el cuadro de lista Clases de regla. Haga clic en el botón Guardar para editar el estilo de revisión gramatical, o en el botón Guardar como para crear un nuevo estilo de revisión gramatical.



Sugerencia

- Haga clic en el botón Deshacer para invertir los cambios efectuados en el cuadro de diálogo Grammatik.

{button ,AL('PRC Using Grammatik';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del estilo de revisión de la gramática

Grammatik basa la comprobación de la gramática en un estilo de revisión gramatical. Los estilos de revisión gramatical son composiciones de reglas gramaticales, estilos de escritura y niveles de formalidad. Si cambia el estilo de revisión gramatical, modifica la interpretación de dichos elementos.

Puede haber reglas gramaticales contenidas en un estilo de revisión gramatical que no desee aplicar al documento. Puede desactivar dichas reglas durante una comprobación gramatical. Al deshabilitar una regla, aparece un asterisco (*) junto al nombre del estilo de comprobación gramatical para indicar que lo ha editado. También puede crear un estilo de corrección gramatical propio o editar otro existente. Si desea más información, consulte ["Comprobación y edición de estilos de revisión de gramática"](#).

Para modificar el estilo de revisión de la gramática

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista Estilo de revisión.
 - El estilo de revisión Ficción permite una gran libertad artística al escritor. Se deshabilitan muchas categorías de reglas. El nivel de formalidad es Informal.
 - El estilo de revisión Publicitario, está diseñado para copias publicitarias y literatura de marketing y ventas. El énfasis se realiza más en la precisión y mecanismos gramaticales que en el estilo. Se deshabilitan determinadas categorías de reglas. El nivel de formalidad es Informal.
 - El estilo de revisión Documentación o Discurso está diseñado para documentación dirigida a un público general no experto. Se busca jerga y terminología especial, y el nivel de formalidad es Estándar.
 - El estilo de revisión Técnico o Científico, está diseñado para publicaciones científicas que contienen frases con sustantivos largos y complejos, y vocabulario técnico. El nivel de formalidad es Formal.
 - El estilo de revisión Memorándum o carta informal está diseñado para informes y cartas menos formales. Este estilo permite términos específicos de sectores industriales. El nivel de formalidad es Informal.
 - El estilo de revisión Memorándum o carta formal está diseñado para documentos que requieren un tono formal y una interpretación estricta de las reglas gramaticales y de estilo. Este estilo es adecuado para correspondencia, actas de reuniones y documentos legales. El nivel de formalidad es Formal.
 - El estilo de revisión Redacción está diseñado para documentos largos. El nivel de formalidad es Formal.
 - El estilo de revisión Ortografía Plus está diseñado para comprobar rápidamente la ortografía y reglas sencillas como la puntuación y distribución de mayúsculas y minúsculas. El nivel de formalidad es Estándar.
 - El estilo de revisión rápida está diseñado para la mayoría de los documentos escritos para un público general, como correspondencia, informes no oficiales, redacciones y discursos. El nivel de formalidad es Estándar.
 - El estilo de revisión Muy estricto está diseñado para la escritura que requiere un tono formal y una estricta interpretación de las reglas de gramática y estilo. Este estilo es adecuado para correspondencia, actas de reuniones y documentos legales. El nivel de formalidad es Formal.
3. Haga clic en el botón Reanudar.

Para deshabilitar una regla durante una sesión de corrección

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Si Grammatik muestra un mensaje de error que no desee que señale, haga clic en el botón Desactivar.

Para habilitar las categorías de reglas durante una sesión de corrección

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones, y habilite la casilla de verificación Activar reglas.
3. Habilite las casillas de verificación junto a las reglas que desee utilizar en la lista Reglas.



Nota

- La opción Activar sólo está disponible cuando desactiva una regla durante una sesión de corrección.

{button ,AL('PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación y edición de estilos de revisión de gramática

Cuando Grammatik comprueba un documento, utiliza un estilo de revisión de la gramática para identificar los errores de ortografía, gramática y estilo. Puede personalizar un estilo de revisión de la gramática predefinido o crear uno nuevo y utilizarlo para revisar el documento. Tenga en cuenta que puede restaurar un estilo de revisión predefinido a su configuración original, aunque no es posible restaurar el estilo de revisión que haya creado. Si desea más información, consulte ["Restauración de un estilo editado de revisión de la gramática"](#).

Para personalizar las reglas de un estilo de revisión de gramática

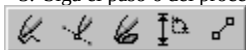
1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones, y haga clic en Estilos de revisión.
3. En el cuadro de lista, elija el estilo de revisión que desee modificar.
4. Haga clic en el botón Editar.
5. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Habilite las casillas de verificación junto a las reglas que desee utilizar en la lista Clases de regla.
 - Deshabilite las casillas de verificación junto a las reglas que no desee utilizar en la lista Clases de regla.
6. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Guardar para conservar los cambios efectuados en el estilo de revisión.
 - Haga clic en Guardar como para crear un nuevo estilo de revisión. Escriba el nombre del estilo nuevo en el cuadro Nombre de estilo personalizado.

Para cambiar los valores máximos permitidos

1. Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Elementos consecutivos en la lista Clases de regla.
3. Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Escriba un valor en el cuadro Nombres consecutivos para especificar el número de sustantivos consecutivos permitidos.
 - Escriba un valor en el cuadro Frases preposicionales consecutivas para especificar el número de oraciones preposicionales consecutivas permitido.
 - Escriba un valor en el cuadro Longitud de frases largas para especificar el número máximo de palabras permitido en una frase.
 - Escriba un valor en el cuadro Indicar números inferiores o iguales a para especificar el rango de números que deben aparecer escritos alfabéticamente. Establezca este valor en cero si no desea que las cifras se marquen como errores.
 - Escriba un valor en el cuadro Palabras permitidas en dividir infinitivo para especificar el número de palabras permitido en un verbo compuesto.
4. Siga el paso 6 del procedimiento anterior.

Para establecer el nivel de formalidad

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento "Para personalizar las reglas de un estilo de revisión de gramática".
2. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Informal, para verificar un uso poco estricto del idioma y permitir expresiones coloquiales
 - Estándar, para verificar un uso moderadamente estricto del idioma corriente
 - Formal, para utilizar reglas estrictas de dicción y uso
3. Siga el paso 6 del procedimiento "Para personalizar las reglas de un estilo de revisión de gramática".



Nota

- Al guardar un estilo de revisión predeterminado que haya editado, aparecerá un asterisco (*) junto al nombre del estilo.



Restauración de un estilo editado de revisión de gramática

Es posible restaurar rápidamente a su configuración original un estilo de revisión de gramática predefinido utilizando el cuadro de diálogo Edición de estilos de revisión. Es posible identificar un estilo de revisión editado por el asterisco (*) que aparece junto a su nombre.

Para restaurar un estilo de revisión editado

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones, y haga clic en Estilos de revisión.
3. En la lista, elija el estilo de revisión que desee restaurar.
4. Haga clic en el botón Editar.
5. Haga clic en el botón Restaurar.
6. Haga clic en el botón Guardar.

{button ,AL("PRC Using Grammatik";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de un estilo de revisión gramatical

Es posible que desee eliminar un estilo de revisión de la gramática que ya no necesite. Tenga en cuenta que sólo puede eliminar los estilos de revisión que cree; no es posible eliminar los estilos de revisión predefinidos.

Para eliminar un estilo de revisión

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones, y haga clic en Estilos de revisión.
3. En la lista, elija el estilo de revisión que desee eliminar.

{button ,AL("PRC Using Grammatik";',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación de opciones para Grammatik

Es posible determinar cómo funciona Grammatik especificando opciones en el cuadro de diálogo Grammatik. Junto a las opciones habilitadas, aparece una marca de verificación.

Para especificar opciones de Grammatik

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones.
3. Haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Inicio automático, para comenzar la corrección de pruebas o al abrir Grammatik
 - Avisar antes de Reemplazo automático, para mostrar una indicación antes de que Grammatik inserte un reemplazo automáticamente
 - Sugerir reemplazos de ortografía, para mostrar sugerencias automáticamente de los reemplazos

{button ,AL('PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del idioma de revisión de la gramática

Cada idioma cuenta con métodos específicos para el formato de fechas, hora, símbolos de divisas y otros tipos concretos de texto. Por ejemplo, puede dar formato a todas las fechas presentes en un documento en el idioma que seleccione (como "12 avril 1996" para el francés).

Para cambiar el idioma

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones, y después en Idioma.
3. Elija un idioma en la lista Idioma en uso.

Para guardar un idioma como el idioma predeterminado de la corrección de gramática

1. Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Guardar como idioma de herramientas de escritura predeterminado.

{button ,AL("PRC Using Grammatik;',"0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización de Grammatik para analizar el estilo de escritura

Grammatik puede analizar la estructura gramatical y el estilo de sus escritos para determinar su legibilidad. Esta información la puede emplear para decidir cómo corregir posibles errores y depurar su estilo.

Grammatik distribuye las partes de la oración entre las distintas palabras o grupos de palabras de una frase (como, por ejemplo, sujeto, verbo, oración subordinada, etc.) , y la muestra en un diagrama en árbol. Del mismo modo, podrá analizar las partes de texto (por ejemplo, conjunción, abreviaturas y preposición) de una oración seleccionada.

Mediante Grammatik, puede también visualizar tres resúmenes estadísticos: Cuentas básicas, Lista de actividad e Informe de legibilidad.

Para analizar texto

1. Con la [herramienta Texto](#), sitúe el cursor en la frase que desee analizar.
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Analizar árbol, para analizar las partes de la oración
 - Partes de voz, para identificar las partes del texto
 - Cuentas básicas, para contar los elementos de texto
 - Indicado, para mostrar el número y tipos de elementos gramaticales marcados
 - Legibilidad, para analizar la legibilidad del texto

{button ,AL('PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Análisis de partes de la oración

Cuando Grammatik analiza texto, distribuye las partes de la oración entre las distintas palabras o grupos de palabras de una frase (como, por ejemplo, sujeto, verbo y oración subordinada). Del mismo modo, podrá analizar las partes de texto (por ejemplo, conjunción, abreviaturas y preposición) de una oración seleccionada. Habilite la opción Usar partes de voz para ver las asignaciones.

La siguiente tabla indica las abreviaturas que identifican las partes de la oración.

Abreviatura	Significado
3v	Tercera persona, forma de presente de un verbo
<>	Puntuación
abr v	Abreviatura
adj	Adjetivo
adv	Adverbio
aux	Verbo auxiliar
bv	Verbo principal, delante de un verbo modal
.cj	Conjunción
c/s	Formas comparativas o superlativas de adjetivos o adverbios
det	Determinante
ij	Interjección
inf	Infinitivo
mod	Modal
num	Número
pn	Nombre en plural
poss	Nombre posesivo
ppt	Participio pasado
prep	Preposición
pres-p	Participio presente
pn	Pronombre
pv	Pretérito de un verbo
sn	Nombre singular

Para ver las partes de una oración

1. Con la [herramienta Texto](#), sitúe el cursor en la frase que desee analizar.
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Partes de voz.



Sugerencia

- El cuadro de diálogo Partes de voz se actualiza automáticamente a medida que se encuentran nuevos errores.

{button ,AL("PRC Using Grammatik;";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Análisis de partes de una oración

Al analizar una oración, Grammatik asigna una parte de oración a cada palabra o grupo de palabras. Es posible ver las asignaciones utilizando la opción Analizar árbol. El cuadro de diálogo Analizar árbol se actualiza automáticamente a medida que se encuentran nuevos errores. La siguiente tabla indica las abreviaturas que identifican las partes de la oración.

Abreviatura	Significado
adv	Adverbio
cj	Conjunción
direct object	Objeto directo
ij	Interjección
indirect object	Objeto indirecto
main clause	Oración principal
phrasal	Oracional
prep phr	Frase preposicional
relative clause	Oración de relativo
rel prn	Pronombre relativo
subject	Sujeto
subordinate clause	Oración subordinada, denominada "Clause #Subord".
that clause	Oración subordinada especial que comienza por "que "
verb or verb phrase	Verbo o construcción verbal. El verbo se emplea para una sola palabra, mientras que la construcción verbal es un verbo formado por varias palabras
wh- clause	Subordinada que empieza por "cuando", "como", "porque" o "donde "

Para ver un diagrama de árbol

1. Sitúe el [punto de inserción](#) en la frase que desee analizar con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Analizar árbol.

{button ,AL("PRC Using Grammatik";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Visualización de estadísticas de elementos básicos de texto utilizados

Si se utilizan las opciones Cuentas básicas e Indicado, Grammatik puede analizar el estilo de escritura para determinar el nivel de legibilidad. Al utilizar la opción Cuentas básicas, Grammatik proporciona un conteo de párrafos, frases, palabras y de sus niveles de complejidad, además de las sílabas utilizadas en el documento. También proporciona estadísticas del número promedio de sílabas por palabra, palabras por frase y frases por párrafo que se utilizan en el documento. Puede utilizar el informe de estadísticas básicas para determinar si utiliza palabras demasiadas largas al escribir, o si los párrafos son demasiado largos para que el lector los entienda fácilmente. Al habilitar la opción Indicado, Grammatik produce una lista de los tipos de errores marcados en el documento. La lista también indica el número de veces que se marcó cada error. Esta función puede ser útil para identificar los tipos de problemas de gramática que suelen aparecer al escribir.

Para ver conteos básicos de palabras

1. Sitúe el [punto de inserción](#) en la frase que desee analizar con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Cuentas básicas.
Junto a las opciones habilitadas, aparece una marca de verificación.

Para ver una lista de tipos de errores marcados

1. Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en la opción Indicado.
Junto a las opciones habilitadas, aparece una marca de verificación.

{button ,AL('PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Prueba de la legibilidad del documento

La opción Legibilidad estima los conocimientos que requeriría un lector para comprender el documento. Grammatik analiza la legibilidad contrastando el documento con otro de comparación, y después genera un informe de legibilidad. Puede elegir los documentos de comparación de Grammatik o añadir su propio documento de comparación.

Grammatik evalúa un documento de acuerdo con:

- una fórmula de legibilidad que depende del idioma que seleccione
- el nivel de dificultad requerido para leer el documento
- la frecuencia con que utiliza la voz pasiva
- la longitud y complejidad de la estructura oracional
- la complejidad de las palabras

Para probar la legibilidad del documento

1. Sitúe el [punto de inserción](#) en la frase que desee analizar con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Legibilidad.

Para cambiar el documento de comparación

1. Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
2. Elija un documento de comparación en el cuadro de diálogo Documento de comparación.

Para añadir un documento de comparación

1. Abra el documento que desee utilizar como documento de comparación.
2. Siga los pasos del procedimiento "Para probar la legibilidad del documento".
3. Haga clic en el botón Añadir documento.



Nota

- Puede añadir documentos de comparación personalizados a lista de documentos de comparación sólo uno a uno.



Sugerencias

- Puede utilizar la función de comparación de documentos para seguir el progreso de escritura al comparar una versión del documento con la siguiente revisión.

{button ,AL("PRC Using Grammatik";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con listas de palabras de usuario



Operaciones con listas de palabras de usuario

Una lista de palabras de usuario es una lista personal de vocabulario que puede crear, para añadirle palabras o construcciones que suele escribir con errores. Cuando el Corrector ortográfico o Grammatik detectan una palabra o frase desconocida, lo tratan como un error. Es posible añadir las palabras o frases a la lista de palabras de usuario para que las herramientas de escritura reconozcan dichas palabras como correctas.

{button ,AL('OVR Using writing utilities';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación y activación de listas de palabras de usuario

Una lista de palabras de usuario es la lista de palabras o frases que crea y a la que accede CorelDRAW al ejecutar el Corrector ortográfico o Grammatik.

El Corrector ortográfico examina dos tipos de listas de palabras, listas de palabras de usuario y listas principales de palabras. Al emplear las herramientas de escritura, dispone de hasta diez listas activas de cada tipo. CorelDRAW examina en primer lugar las listas de palabras de usuario activas. Si no encuentra la palabra o frase, CorelDRAW examina las listas de palabras activas en el orden en que se muestran en Listas de palabras. Si el documento está escrito en otro idioma, puede crear y utilizar una lista de palabras para dicho idioma.

En el cuadro de lista Reemplazos o Sugerencias, tanto del Corrector ortográfico como de Grammatik, aparecerán palabras que podrá emplear como alternativa.

Para crear una lista de palabras de usuario

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik u Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones, y después en Listas de palabras de usuario.
3. Haga clic en el botón Añadir lista.
4. Elija la unidad y la carpeta en que desee guardar el archivo, y escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
5. Haga clic en el botón Abrir.

Para añadir una palabra a una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. En las Listas de palabras, habilite la casilla de verificación junto a la lista de palabras de usuario a la que desea añadir una palabra.
3. Haga clic en el botón Añadir entrada cuando Grammatik se detenga en una palabra que desea añadir.

Para habilitar una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para crear una lista de palabras de usuario".
2. En el cuadro Listas de palabras, habilite la casilla de verificación junto a la lista de palabras requerida.

Para seleccionar una lista de palabras de usuario en un idioma diferente

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para crear una lista de palabras de usuario".
2. Elija un idioma en el cuadro de lista Idioma.

{button ,AL('PRC Working with user word lists;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Personalización de listas de palabras de usuario

Puede añadir palabras y frases que desea que el Corrector ortográfico y Grammatik reemplacen o ignoren. También puede añadir una lista de palabras o frases alternativas que mostrarán el Corrector ortográfico y Grammatik. Si una lista de palabras de usuario contiene un error, puede editar la lista o eliminar la entrada.

Tenga en cuenta que cada documento tiene una lista de palabras de usuario propia a la que puede añadir palabras y frases correspondientes a dicho documento. Puede crear y utilizar varias listas de palabras de usuario cuando realiza la comprobación de ortografía o de gramática del documento. Si hay activada más de una lista de palabras, la lista de palabras de usuario del documento es la primera que examina el programa.

Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik u Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones, y después en Listas de palabras de usuarios.
3. En las Listas de palabras, habilite la casilla de verificación junto a la lista de palabras que desee editar.
4. En el cuadro Palabra/Frase, escriba la palabra o frase que desee sustituir, y después escriba en el cuadro Reemplazar con la palabra o frase que la sustituirá.
5. Haga clic en el botón Añadir entrada.
6. Repita los pasos 3 y 4 para cada alternativa adicional que desee incluir.

Para añadir a una lista de palabras de usuario una palabra para reemplazo

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En las Listas de palabras, habilite la casilla de verificación junto a la lista de palabras que desee editar.
3. En el cuadro Palabra/Frase, escriba la palabra o frase que desee sustituir, y después escriba en el cuadro Reemplazar con la palabra o frase que la sustituirá.
4. Haga clic en el botón Añadir entrada.

Para añadir una palabra que desee ignorar a una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En las Listas de palabras, habilite la casilla de verificación junto a la lista de palabras de usuario a la que desea añadir una palabra o frase.
3. En el cuadro Palabra/Frase, escriba la palabra o frase que desee ignorar.
4. Haga clic en el botón Añadir entrada.

Para eliminar una palabra de una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En el cuadro Listas de palabras, habilite la casilla de verificación a la izquierda de la lista de palabras que desea editar.
3. Elija la palabra o frase que desee eliminar en el cuadro ubicado en la parte inferior del cuadro de diálogo Listas de palabras de usuarios.
4. Haga clic en el botón Eliminar entrada.

Para editar una palabra o frase en una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En el cuadro Listas de palabras, habilite la casilla de verificación a la izquierda de la lista de palabras que contiene la frase o palabra que desea editar.
3. Seleccione la palabra o frase que desee editar en el cuadro ubicado en la parte inferior del cuadro de diálogo Listas de palabras de usuarios.
4. Escriba la palabra o frase en el cuadro Reemplazar con.
5. Haga clic en el botón Reemplazar entrada.

{button ,AL("PRC Working with user word lists";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Deshabilitación y supresión de listas de palabras de usuario

Puede deshabilitar o suprimir rápidamente una lista de palabras de usuario con el cuadro de diálogo Grammatik u Ortografía. Tenga en cuenta que al suprimir una lista de palabras de usuario, no la elimina.

Para deshabilitar una lista de palabras de usuario

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik u Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones, y después en Listas de palabras de usuarios.
3. En las Listas de palabras, habilite la casilla de verificación junto a la lista de palabras que desee deshabilitar.

Para suprimir una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Elija la lista de palabras de usuario en el cuadro Listas de palabras.
3. Haga clic en el botón Eliminar la lista.

{button ,AL("PRC Working with user word lists";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Comprobación de estadísticas



Comprobación de estadísticas

A través de las estadísticas de texto, puede contar elementos presentes en los textos, tales como el número de líneas, palabras, caracteres y los nombres de las fuentes y estilos empleados. Puede visualizar las estadísticas correspondientes a objetos de texto seleccionados o bien las de todo un documento. Si ningún objeto de texto se encuentra seleccionado, se contarán todos los elementos de texto del documento, incluyendo los caracteres de tabulación y espacio.

{button ,AL('OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Comprobación de las estadísticas de textos

Si desea contar el número de palabras de un documento, y obtener información acerca de los estilos y fuentes aplicados, puede revisar las estadísticas de texto.

Para contar elementos de texto de objetos seleccionados



1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione un objeto de texto, una línea de [Texto artístico](#) o un marco de [Texto de párrafo](#).
2. Haga clic en Texto, Estadísticas de texto.
3. Habilite la casilla de verificación Mostrar estadísticas de estilo para obtener información sobre los [estilos](#) empleados.

Para contar los elementos de texto en un documento completo

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Haga clic en Texto, Estadísticas de texto.

Utilización de los Sinónimos



Utilización de los Sinónimos

La herramienta Sinónimos muestra una lista de sinónimos, antónimos, definiciones y ejemplos de uso de las palabras sobre las que solicite alternativas. Puede utilizar los Sinónimos para consultar una determinada palabra en el documento, o puede escribir una palabra para la que desea encontrar una definición o frase alternativa.

{button ,AL(`OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Búsqueda de alternativas para las partes de la oración

La herramienta Sinónimos muestra en la lista Reemplazos, alternativas para la palabra seleccionada. Si desea avanzar en el examen de una palabra, puede hacer doble clic en ella para que aparezca una lista de sinónimos.

Las definiciones y ejemplos para palabras seleccionadas, aparecen en la lista Definiciones, que incluye definiciones para las ocasiones en que cambia la categoría gramatical de la palabra (por ejemplo, de nombre a verbo).

Para emplear los Sinónimos

1. Seleccione el objeto de texto con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Sinónimos.
La palabra seleccionada aparecerá junto con su categoría gramatical en el cuadro Reemplazos. Las definiciones aparecerán en la lista Definiciones.
3. Haga doble clic en una palabra del cuadro Reemplazos para mostrar la lista de definiciones correspondiente en la lista Definiciones de.
4. Haga clic en la palabra que desea utilizar como texto de reemplazo.
5. Haga clic en el botón Reemplazar.

{button ,AL("PRC Using the Thesaurus";0," Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Personalización de las configuraciones para Sinónimos

Con el botón Opciones en los Sinónimos, puede personalizar las configuraciones de esta herramienta. Búsqueda automática y Cerrar automático están habilitados de forma predeterminada. Por ello, cuando abra los Sinónimos, la herramienta buscará automáticamente la palabra a partir del punto de inserción, y se cerrará cuando haga clic en el botón Reemplazar. También puede especificar el idioma y si los Sinónimos muestran definiciones de palabras, sugerencias de ortografía o palabras para una definición cada vez.

Para personalizar las configuraciones de Sinónimos

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Sinónimos.
 2. Haga clic en el botón Opciones.
 3. Habilite cualquiera de las opciones siguientes:
 - Búsqueda automática, para activar la búsqueda automática
 - Cerrar automático, para cerrar los Sinónimos al hacer clic en el botón Reemplazar
 - Mostrar definiciones, para mostrar definiciones de las palabras
 - Ayuda al escribir, para mostrar sugerencias de ortografía cuando escribe una palabra que no reconocen los Sinónimos
 - Idioma, y elija el idioma que desee utilizar en el cuadro de lista Idioma en uso para seleccionar otro idioma
- Junto a las opciones habilitadas, aparece una marca de verificación.

{button ,AL('PRC Using the Thesaurus','0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Personalización de las opciones de búsqueda de Sinónimos

Puede personalizar las opciones de búsqueda de Sinónimos para especificar qué tipos de palabras alternativas aparecerán al buscar una determinada palabra.

Para personalizar las opciones de búsqueda de Sinónimos

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Sinónimos.
2. Haga clic en el botón Opciones.
3. Habilite cualquiera de las opciones siguientes.
 - Sinónimos, para buscar palabras con el mismo significado
 - Palabras relacionadas, para buscar palabras con un significado parecido
 - Antónimos, para buscar palabras con significado opuesto
 - Palabras para una definición, para mostrar palabras para una definición cada vez Junto a las opciones habilitadas, aparece una marca de verificación.
4. Seleccione una palabra o escribala en el cuadro Reemplazar con.
5. Haga clic en el botón Consulta.
También podrá buscar la palabra haciendo doble clic sobre ella en el cuadro de diálogo Sinónimos.

{button ,AL('PRC Using the Thesaurus';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Corrección y modificación automática de textos (Asistente de escritura)



Corrección y modificación automática de textos (Asistente de escritura)

Con el Asistente de escritura, puede corregir errores en la distribución de mayúsculas y minúsculas de forma automática, así como crear accesos directos a palabras y frases de uso frecuente. Por ejemplo, puede almacenar la frase "para más información" con la abreviatura "PMI", de forma que cada vez que escriba "PMI" seguido de espacio, queden sustituidos dichos caracteres por la frase completa.

{button ,AL('OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Utilización del Asistente de escritura

El [Asistente de escritura](#) permite reemplazar automáticamente texto y signos de puntuación, así como cambiar de mayúsculas a minúsculas y viceversa. Al habilitar la casilla de verificación Corregir dos mayúsculas iniciales consecutivas, no se realiza ningún cambio cuando una mayúscula está seguida de un espacio o punto, o cuando una palabra contiene otras letras mayúsculas.

Recuerde que también puede utilizar el comando Cambiar mayús./minús. en vez de habilitar la casilla de verificación Poner en mayúscula la primera letra de las frases, si desea cambiar el texto seleccionado al Tipo frase. Si desea más información, consulte ["Cambio entre mayúsculas y minúsculas"](#).

Para personalizar el Asistente de escritura

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Asistente de escritura.
2. Habilite cualquiera de las siguientes casillas de verificación:
 - Poner en mayúscula la primera letra de las frases
 - Cambiar comillas normales por tipográficas
 - Corregir dos mayúsculas iniciales consecutivas
 - Poner en mayúsculas los nombres de los días
 - Reemplazar texto al escribir, y escriba el texto en el cuadro Reemplazar. En el cuadro Con, escriba el texto de reemplazo, y haga clic en el botón Añadir.

Creación de texto tridimensional



Creación de texto tridimensional

Es posible mejorar el aspecto del texto artístico convirtiéndolo en tridimensional (3D). Es posible añadir y dar formato al texto artístico en el dibujo y manipularlo utilizando 3D Viewport. Por ejemplo, puede cambiar la posición del texto, cambiar las configuraciones de cámara, o añadir una fuente de iluminación para crear distintos efectos antes de utilizar el texto en el dibujo.

Debido a que trabaja en tres dimensiones, puede ver el texto desde cualquier ángulo y con cualquier grado de aumento. Cuando trabaja con texto 3D en CorelDRAW, visualiza el objeto de texto 3D a través de una cámara. Puede cambiar la posición, aumento de la lente y propiedades de rotación de la cámara para obtener una visión distinta del texto.

Además, puede ajustar la profundidad de extrusión, añadir bordes biselados y aplicar rellenos de patrón prediseñados.

El texto tridimensional se representa como mapas de bits de dos dimensiones (2D) para utilizarlos en el dibujo. Es posible activar 3D Viewport para editar el texto en cualquier momento.

{button ,AL(^OVR Working with text;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación de efectos 3D a texto artístico

Puede aplicar efectos 3D a texto artístico utilizando el comando Extruir texto o el botón Extruir texto de la Barra de propiedades. Antes de crear texto 3D, dé formato al texto para adaptarlo a sus necesidades (p.ej., aplique atributos de relleno, contornos y fuente). Si desea más información, consulte "[Formato de texto](#)".

Para aplicar efectos 3D a texto artístico

1. Seleccione el texto artístico con la [herramienta Selección](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Texto, Extruir texto.
 - Haga clic en el botón Extruir texto en la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Creating threedimensional text";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Configuración de la profundidad de extrusión para texto 3D

Puede alterar el aspecto del texto 3D si cambia la profundidad de la extrusión.

Para cambiar la profundidad de la extrusión

1. Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#).
2. Escriba un valor en el cuadro Profundidad de extrusión de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Creating threedimensional text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Utilización de 3D Viewport



Utilización de 3D Viewport

Es posible manipular el texto tridimensional de CorelDRAW en 3D Viewport. 3D Viewport se abre cuando selecciona texto artístico y hace clic en el comando Extruir texto, o cuando hace doble clic en el texto representado en la página de dibujo. Al trabajar en 3D Viewport, la Caja de herramientas contiene una serie de herramientas que ayudan a trabajar con texto 3D. La Barra de propiedades también cambia para reflejar la herramienta que está utilizando.

{button ,AL('OVR Creating threedimensional text';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Colocación de 3D Viewport en la ventana de dibujo

Puede mover 3D Viewport a cualquier posición en la ventana de dibujo.

Para colocar 3D Viewport en la ventana de dibujo

- Haga clic en las líneas diagonales que bordean 3D Viewport, y arrastre 3D Viewport a la nueva posición.

{button ,AL("PRC Using the 3D Viewport";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño y estiramiento de 3D Viewport

Puede cambiar el tamaño y estirar 3D Viewport para acomodar distintos tamaños de texto.

Para cambiar el tamaño de 3D Viewport

- Arrastre uno de los tiradores de selección de esquina hacia dentro para reducir el tamaño de 3D Viewport, o hacia fuera para aumentarlo.

Para estirar 3D Viewport

- Arrastre uno de los tiradores de selección centrales hacia dentro para reducir el tamaño de 3D Viewport, o hacia fuera para aumentarlo.

{button ,AL("PRC Using the 3D Viewport";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición de texto 3D

Puede abrir 3D Viewport para realizar cambios en el texto 3D representado en cualquier momento.

Para editar texto 3D representado

- Haga doble clic en el texto.

{button ,AL("PRC Using the 3D Viewport";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de 3D Viewport

Es posible que desee suprimir el objeto de texto 3D del dibujo. Sólo es posible eliminar un Viewport cuando se haya representado el objeto de texto. (Si desea más información acerca de la representación, consulte ["Representación de texto 3D"](#).) Puede eliminar el objeto de texto 3D de la página de dibujo con el comando Eliminar o el teclado.

Para eliminar 3D Viewport

1. Seleccione un objeto de texto 3D con la [herramienta Selección](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Edición, Eliminar.
 - Presione Supr.

{button ,AL("PRC Using the 3D Viewport";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Manipulación de texto 3D



Manipulación de texto 3D

El trabajo en tres disensiones significa que puede mover y girar el texto para situarlo de forma precisa dentro de la imagen. Puede combinar la manipulación de texto con la navegación de cámara y configuraciones de iluminación, a fin de crear una visualización original de texto 3D que puede utilizar en el dibujo.

{button ,AL('OVR Creating threedimensional text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Colocación de texto 3D

Puede mover el texto 3D a cualquier posición en el espacio de trabajo de 3D Viewport.

Para colocar texto 3D

1. Seleccione el texto con la [herramienta Deslizamiento de cámara](#).
2. Arrastre el texto a una posición sobre los ejes x o y.

{button ,AL('PRC Manipulating 3D text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Rotación de texto 3D

Puede rotar el texto 3D para visualizar un lado distinto del texto.

Para rotar el texto 3D

1. Seleccione el texto con la [herramienta Rotar objetos](#).
2. Arrastre los tiradores de rotación para girar el texto.



Notas

- También puede mover la [cámara](#) para ver un lado distinto del texto.
- Puede cambiar el tamaño de 3D Viewport arrastrando los tiradores de selección laterales o centrales.

{button ,AL('PRC Manipulating 3D text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Utilización de las cámaras



Utilización de las cámaras

Las distintas herramientas de cámara permiten ver el texto 3D desde perspectivas diferentes. Puede colocar las cámaras para obtener la mejor visualización para su actividad. Debido a que trabaja en tres dimensiones, puede ver la escena desde cualquier ángulo y con cualquier grado de aumento. La posición y configuraciones de la cámara ayudan a determinar la escala y encuadre del texto.

{button ,AL('OVR Creating threedimensional text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aumento del texto 3D

Es posible ampliar el texto 3D cambiando el aumento de la lente de la cámara. Esto no mueve físicamente la cámara alejándola o acercándola al texto.

Para cambiar el aumento de la lente de la cámara

1. Haga clic en la [herramienta Zoom de cámara](#).
2. En 3D Viewport, haga clic con el ratón y manténgalo presionado, y realice uno de los siguientes pasos:
 - Deslice el ratón hacia arriba para aumentar.
 - Deslice el ratón hacia abajo para reducir.



Sugerencia

- La Barra de propiedades tiene una serie de configuraciones preestablecidas de aumento de la lente que puede utilizar.

{button ,AL("PRC Using the cameras";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Colocación de la cámara en el plano xy

Puede utilizar la herramienta Deslizamiento de cámara para mover la cámara por el plano xy. Esto se denomina diapositar. El texto parece moverse en 3D Viewport, aunque las coordenadas horizontal y vertical se basan en la posición de la cámara, no en la posición del texto.

Para colocar la cámara en el plano xy

1. Haga clic en la [herramienta Deslizamiento de cámara](#).
2. En 3D Viewport, arrastre el texto por el plano xy.

{button ,AL("PRC Using the cameras";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Colocación de la cámara en el eje z

Puede utilizar la herramienta Desplazamiento de cámara para mover la cámara por el eje z. Esto es similar a mirar por el objetivo de una cámara y caminar acercándose y alejándose del objeto.

Para colocar la cámara en el eje z

1. Abra el menú lateral Herramientas de cámara, y haga clic en la [herramienta Desplazamiento de cámara](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre hacia arriba para acercarse al texto.
 - Arrastre hacia abajo para alejarse del texto.



Sugerencia

- La Barra de propiedades tiene una serie de niveles de desplazamiento preestablecidos y botones de desplazamiento por pasos para su utilización.

{button ,AL("PRC Using the cameras";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ajuste de la dirección de la cámara

La herramienta Panorámica de cámara permite ver el texto 3D desde un ángulo distinto al apuntar la cámara en una posición distinta.

Para ajustar la dirección de la cámara

1. Abra el menú lateral Herramientas de cámara, y haga clic en la [herramienta Panorámica de cámara](#).
2. En 3D Viewport, haga clic y arrastre para cambiar la dirección de la cámara.

{button ,AL('PRC Using the cameras;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Rotación de la cámara alrededor del texto

La herramienta Giro de cámara permite girar la cámara sobre su propio eje para visualizar en ángulo el texto 3D. La cámara gira alrededor del texto mientras mantiene su posición como un planeta moviéndose alrededor del sol. Puede rotar la cámara alrededor del texto interactivamente, o utilizar los botones Giro de cámara en la Barra de propiedades para rotar el objeto con precisión.

Para girar la cámara alrededor del texto interactivamente

1. Abra el menú lateral Herramientas de cámara, y haga clic en la [herramienta Giro de cámara](#).
2. Arrastre los tiradores de rotación para girar el texto.

Para girar la cámara alrededor del texto con precisión

1. Abra el menú lateral Herramientas de cámara, y haga clic en la herramienta Giro de cámara.
2. Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:
 - Giro X de cámara
 - Giro Y de cámara
 - Giro Z de cámara
3. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba el valor en el cuadro Giro de cámara, y presione Intro.
 - Arrastre el deslizador Giro de cámara.

{button ,AL("PRC Using the cameras";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Adición de iluminación al texto 3D



Adición de iluminación al texto 3D

Puede utilizar la iluminación para mejorar el realismo y efectos de texto 3D. El mismo texto representado utilizando distinta iluminación puede proporcionar resultados muy diferentes. Por ejemplo, la representación sin iluminación es como realizar una fotografía sin flash. De manera similar, la iluminación excesiva borra los efectos sutiles.

Al crear texto 3D desde el principio, no hay iluminación. Puede añadir todas las luces que desee, aunque a medida que incrementa el número de éstas, también lo hace el tiempo en que se tarda en representar la ilustración final. La mayoría de las escenas pueden iluminarse con una, dos o hasta tres luces correctamente colocadas. Puede elegir entre varios tipos de luces para crear el efecto deseado.

Ambiental

La luz ambiental es uniforme. No tiene un origen determinado y no arroja sombras. Es equivalente a la luz diurna en una escena real. La luz ambiental se irradia en todas las direcciones, no tiene posición y no tiene un origen.

Punto

Una luz de punto es un objeto especial que arroja luz en todas las direcciones.

{button ,AL('OVR Creating threedimensional text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición de luz ambiental

La luz ambiental permite ver el texto 3D que no tiene unas luces específicas. Es equivalente a la luz del entorno, necesaria para poder ver.

Para añadir luz ambiental

1. Haga clic en el botón Ambiente de la Barra de propiedades.
2. Habilite la casilla de verificación Activado.
3. Elija un color, y haga clic en Aceptar.
4. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el deslizador Brillo a la izquierda o derecha para reducir o aumentar la intensidad.
 - Escriba un valor en el cuadro Brillo. Los valores inferiores reducen la intensidad, y los valores superiores la aumentan.

Para sombras más profundas y un mayor contraste con las áreas iluminadas, utilice una configuración inferior de luz ambiental. A medida que incrementa el brillo de la luz ambiental, la intensidad de las sombras y otros efectos generados por otros valores de configuración de la luz se reducen. Esto "aplana" la imagen. Para utilizar exclusivamente las configuraciones de otras luces, ajuste la luz ambiental en cero. Por ejemplo, para crear el efecto de un foco sobre el escenario de un teatro, no deberá utilizar luz ambiental.

{button ,AL("PRC Adding lights to 3D text";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición de luces de punto

Las luces de punto se proyectan hacia los objetos extruidos. Es posible aplicar luz desde cualquier dirección y variar la intensidad y el color.

Para añadir una luz de punto

1. Haga clic en el [botón Luz de punto](#) de la Barra de propiedades.
2. Haga clic en el botón Añadir origen de luz.
El origen de luz aparece en el centro del círculo relleno de negro en el cuadro Muestra.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

Para colocar una luz de punto

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Arrastre la fuente de iluminación desde el centro del círculo negro a otro área de la ventana Previsualización.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

Para ajustar la intensidad de la fuente de iluminación

1. Haga clic en el botón Luz de punto de la Barra de propiedades.
2. Haga clic en la fuente de iluminación en el cuadro Muestra.
3. Habilite la casilla de verificación Activado.
4. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el deslizador Brillo a izquierda o derecha para reducir o aumentar la intensidad.
 - Escriba un valor en el cuadro Brillo.Los valores inferiores reducen la intensidad, y los valores superiores la aumentan.

Para cambiar el color de la fuente de iluminación

1. Haga clic en el botón Luz de punto de la Barra de propiedades.
2. Haga clic en la fuente de iluminación en el cuadro Muestra.
3. Haga clic en el botón Color.
4. Elija un color, y haga clic en Aceptar.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para suprimir una fuente de iluminación

1. Haga clic en el botón Luz de punto de la Barra de propiedades.
2. Haga clic en la fuente de iluminación en el cuadro Muestra.
3. Haga clic en el botón Eliminar origen de luz.

{button ,AL('PRC Adding lights to 3D text';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de rellenos de textura a texto 3D



Aplicación de rellenos de textura a texto 3D

Un relleno de textura es un relleno aleatorio y fractal que puede utilizarse para dar a los objetos un aspecto natural. Los rellenos de textura aumentan de forma significativa el tamaño del archivo y el tiempo necesario para su impresión. Por lo tanto, es posible que prefiera evitar usar estos rellenos en muchos objetos o en objetos muy grandes.

{button ,AL('OVR Creating threedimensional text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición de rellenos de textura a texto 3D

Puede aplicar un relleno de textura proporcionado por CorelDRAW para modificar el aspecto del texto 3D.

Para añadir el relleno de textura

1. Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#).
2. Elija un patrón del cuadro de lista Relleno de textura en la Barra de propiedades.

Creación de bordes biselados

Creación de bordes biselados

Las herramientas Bisel frontal y Bisel trasero de la Barra de propiedades permiten simular el efecto de verdaderas herramientas de biselado. El biselado crea la ilusión de que se han cortado los bordes de un objeto a un ángulo distinto de 90 grados. Puede especificar el ángulo y profundidad del "corte" para la cara anterior del texto, la cara posterior o ambas.

Aplicación de bordes biselados al texto

La creación de bordes biselados cambia la forma de esquinas del texto. Puede aplicar uno de varios bordes biselados prediseñados a la cara anterior del texto, la cara posterior o ambas. Además, puede especificar la altura y anchura del biselado.

Para aplicar un borde biselado

1. Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija un bisel del cuadro de lista Bisel frontal en la Barra de propiedades.
 - Elija un bisel del cuadro de lista Bisel trasero en la Barra de propiedades.

Para cambiar la altura o anchura del bisel

1. Seleccione el texto con la herramienta Selección de objeto.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba un valor en el cuadro Anchura del biselado y presione Intro.
 - Escriba un valor en el cuadro Altura del biselado y presione Intro.

Representación de texto 3D



Representación de texto 3D

La representación captura una vista del texto 3D y lo guarda como un mapa de bits 2D, de forma similar a realizar una fotografía con las configuraciones de iluminación y cámara que haya especificado. Si la representación no se realiza correctamente, puede hacer doble clic en el texto para activar 3D Viewport y continuar editando.

Una vez representado, el texto 3D se muestra como un mapa de bits que puede manipular como los demás objetos en la página de dibujo. Es posible colocar, cambiar el tamaño y escalar el mapa de bits representado, aunque no es posible rotarlo. Puede volver a 3D Viewport en cualquier momento para editar el texto 3D. Los efectos de mapa de bits se deshabilitan a menos que convierta la imagen en un mapa de bits utilizando el comando Convertir a mapa de bits, en cuyo caso el texto 3D ya no podrá editarse.

{button ,AL('OVR Creating threedimensional text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Especificación del tamaño y resolución de la imagen

Puede elegir un tamaño y resolución específicos para la imagen representada.

Para establecer el tamaño de la imagen

1. Haga clic en el botón Configuraciones de representación de la Barra de propiedades.
2. Elija una unidad de medida del cuadro de lista.
3. Especifique valores en los cuadros Anchura y Altura.

Para establecer la resolución de la imagen

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Especifique un valor en el cuadro Resolución.



Sugerencias

- Habilite la casilla Mantener proporción, para conservar la relación original entre altura y anchura.
- Haga clic en el botón Restablecer para volver a los valores de configuración originales de tamaño y resolución del texto.

{button ,AL(`PRC Rendering 3D text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación de la calidad de representación

La calidad de representación determina la resolución de la imagen final, además del tiempo que se tarda en representarla.

Para establecer la calidad de representación

1. Haga clic en el botón Configuraciones de representación de la Barra de propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Representar.
3. Elija una configuración de calidad de representación en el cuadro de lista Representación.

{button ,AL("PRC Rendering 3D text";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Representación de texto 3D

La representación de una imagen 3D la convierte en un mapa de bits 2D para su uso en el dibujo.

Para representar una imagen

- Haga clic fuera de 3D Viewport.



Nota

- Si no está satisfecho con la imagen representada, haga doble clic en el mapa de bits para abrir 3D Viewport y modificar el texto 3D.

```
{button ,AL("PRC Rendering 3D text;",0,"Defaultoverview",)} Temas relacionados
```

Creación de efectos con texto



Creación de efectos con texto

Puede darle al texto un aspecto distintivo aplicándole efectos gráficos. Puede aplicar efectos tanto a [Texto de párrafo](#) como a [Texto artístico](#). Sin embargo, algunos efectos son exclusivos del texto artístico, y otros del texto de párrafo, debido a que CorelDRAW trata de distinta forma ambos tipos de texto.

Los efectos gráficos que puede aplicar a [marcos de Texto de párrafo](#) incluyen envolturas, sombras y objetos de PowerClip, distribución de texto alrededor de objetos gráficos, y colocación de texto de párrafo directamente dentro de objetos.

En CorelDRAW puede aplicar efectos especiales a texto artístico de la misma forma que a los restantes objetos. Los efectos especiales incluyen extrusiones, mezclas, contornos, distorsión, incorporación de gráficos en texto, y aplicación de envolturas, lentes, objetos de PowerClip, perspectivas y sombras.

Si desea obtener más información, consulte los siguientes apartados:

- ["Mezcla de objetos"](#)
- ["Aplicación de siluetas a objetos"](#)
- ["Trabajo con envolturas"](#)
- ["Extrusión de objetos"](#)
- ["Utilización de lentes"](#)
- ["Operaciones con PowerClips"](#)
- ["Adición de perspectiva a los objetos"](#)
- ["Utilización de la herramienta Transparencia interactiva"](#)
- ["Adición de sombras a objetos"](#)
- ["Distorsión de objetos"](#)

Además de aplicar efectos especiales, puede colocar el texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto gráfico utilizando el comando Adaptar texto a trayecto. Una vez haya adaptado un texto a un trayecto, dispondrá de varias opciones para cambiar la posición del texto utilizando la Barra de propiedades.

La forma más sencilla de encajar texto artístico a un trayecto es escribirlo directamente a lo largo de dicho trayecto con la [herramienta Texto](#). Para más opciones y flexibilidad, utilice la Barra de propiedades.

Con la Barra de propiedades, puede:

- especificar la orientación de los caracteres respecto al trayecto. Esto permite crear la impresión de que las letras están de pie, así como la rotación de caracteres individuales para que sigan los contornos del trayecto
- especificar la posición y orientación verticales del texto utilizando la [línea base](#), [línea superior](#), [línea inferior](#) o punto central de los caracteres
- especificar la posición horizontal del texto a lo largo del trayecto.

Una vez encajado, CorelDRAW trata el texto encajado en un trayecto como un objeto. Es posible separar el texto del trayecto, aunque conservará la forma del objeto gráfico en el que lo adaptó. Si desea deshacer la forma, puede enderezarla para devolver el texto a su estado original.



Trabajo con envolturas

Puede aplicar una envoltura de una de estas tres maneras para crear efectos gráficos con [Texto de párrafo](#):

- creando una envoltura personalizada manipulando los nodos del [marco de Texto de párrafo](#)
- eligiendo una de las envolturas de muestra
- creando una envoltura al copiar la forma de otro objeto

También puede especificar el número mínimo de caracteres permitido en líneas de texto de párrafo adaptadas para que encajen en envolturas de formas peculiares. Si desea más información, consulte ["Especificación del número mínimo de caracteres por línea"](#).

Una vez aplicada la envoltura, puede modificar el marco aún más manipulando sus nodos. Si desea más información, consulte ["Trabajo con envolturas"](#) y ["Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas"](#).

Para cambiar la forma de un marco de texto de párrafo

1. Seleccione el marco de texto de párrafo con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Envoltura.
3. Haga clic en el botón Añadir nueva.
4. Haga clic en uno de los botones de modos de edición (uno de los cuatro botones bajo el botón Añadir preestablecido).
5. Arrastre los [nodos](#) hasta que la [envoltura](#) tenga la forma que desee.

Para aplicar una forma predeterminada a un marco

1. Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Añadir preestablecido.
3. Haga clic en la forma deseada.
4. Haga clic en el botón Aplicar.
El texto de párrafo fluirá para adecuarse a los márgenes de la envoltura sin que los caracteres individuales cambien.
5. Arrastre los nodos hasta que la envoltura tenga la forma que desee.

Para cambiar la forma de un marco empleando un objeto distinto

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para cambiar la forma de un marco de texto de párrafo".
2. Haga clic en el [botón Crear a partir de](#).
El cursor se convertirá en una flecha.
3. Seleccione el objeto con la forma que desea copiar.
4. Haga clic en el botón Aplicar.
5. Arrastre los nodos hasta que la envoltura tenga la forma que desee.

{button ,AL("PRC Creating effects with text;','0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Incorporación de objetos gráficos en el texto

Es posible incorporar objetos gráficos en [Texto artístico](#) y en [Texto de párrafo](#). Cuando el objeto gráfico se inserta en el texto, se trata como un carácter de texto; por ello, puede aplicar opciones de formato según el tipo de texto en que ha incrustado el objeto gráfico.

Puede aplicar cualquier efecto especial al objeto gráfico (p.ej., envolturas, extrusiones, mezclas y distorsiones) antes de incorporarlo en texto artístico o en texto de párrafo. Tenga en cuenta que debe guardar el archivo en la versión 8 para conservar el objeto gráfico en el texto.

Para incorporar un objeto gráfico en el texto

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione el objeto gráfico.
2. Haga clic en Edición, Copiar.
3. Seleccione el texto con la herramienta Texto.
4. Sitúe el [punto de inserción](#) en el punto en que desee colocar el gráfico.
5. Haga clic en Edición, Pegar.

{button ,AL('PRC Creating effects with text;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Distribución de texto de párrafo envolviendo objetos

Es posible que hacer que el texto envuelva los objetos le parezca un efecto interesante, especialmente si su diseño integra estrechamente [Texto de párrafo](#) y gráficos.

Para que el nuevo texto de párrafo se envuelva alrededor del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto utilizando la [herramienta Selección](#), y haga clic en Ajustar texto de párrafo.
2. Haga clic en la [herramienta Texto](#), y cree un [marco de Texto de párrafo](#) sobre el objeto.
3. Escriba en el marco de texto de párrafo.
El texto fluirá en torno al objeto, dejando en blanco el espacio ocupado por él.

Para que el texto de párrafo existente se envuelva alrededor del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto utilizando la herramienta Selección, y haga clic en Ajustar texto de párrafo.
2. Arrastre el marco de texto de párrafo hasta el objeto y sitúelo.

Para cambiar la cantidad de espacio entre el texto y el objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña General.
3. Habilite la casilla de verificación Ajustar texto de párrafo.
4. Escriba un valor en Desplazar texto, y cambie las unidades de medida, si es necesario.

{button ,AL("PRC Creating effects with text";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adaptación directa de texto a un trayecto

La forma más sencilla de colocar [Texto artístico](#) sobre la curva de un objeto gráfico consiste en escribirlo directamente a lo largo del trayecto del objeto. Si precisa especificar valores tal como la distancia entre el texto y el objeto, o modificar la situación del texto en el trayecto del objeto, utilice la persiana Adaptar texto a trayecto o la Barra de propiedades. El texto artístico puede adaptarse al trayecto de objetos con trayectos [abiertos](#) y [cerrados](#).

Para adaptar directamente texto a un trayecto

1. Haga clic en la [herramienta Texto](#).
2. Coloque el cursor cerca del objeto.
3. Cuando el cursor se transforme en un [punto de inserción](#), haga clic en la [ventana de dibujo](#).
4. Escriba el texto en el trayecto del objeto.



Nota

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

{button ,AL("PRC Creating effects with text;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adaptación de texto a un trayecto abierto

Si precisa especificar valores tales como la distancia entre texto y objeto, o cambiar la ubicación del texto en el objeto, puede utilizar el comando Adaptar texto a trayecto, en combinación con la Barra de propiedades para ajustar, el texto a un trayecto y personalizar su aspecto al mismo tiempo. También es posible utilizar la persiana Adaptar texto a trayecto.

Para adaptar texto a un objeto de trayecto abierto mediante el comando Adaptar texto a trayecto

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione un objeto con un trayecto abierto (p. ej., una línea o espiral).
2. Mantenga Mayús presionada, y haga clic en el [Texto artístico](#).
3. Haga clic en Texto, Adaptar texto a trayecto.
4. Elija una opción para la [orientación](#) de las letras en el trayecto, en el cuadro de lista Orientación de texto de la Barra de propiedades.
5. Elija la [posición vertical](#) del texto artístico en el objeto en el cuadro de lista Posición vertical de la Barra de propiedades.
6. Elija la [posición horizontal](#) del texto artístico en el objeto en el cuadro de lista Colocación del texto de la Barra de propiedades.

Para adaptar texto a un objeto de trayecto abierto mediante la persiana Adaptar texto a trayecto

1. Con la herramienta Selección, seleccione un objeto con un trayecto abierto (p. ej., una línea o espiral).
2. Mantenga Mayús presionada, y haga clic en el texto artístico.
3. Haga clic en Ver, Persianas, Adaptar texto a trayecto.
4. Elija una opción para la orientación de las letras en el trayecto en el primer cuadro de lista.
5. Elija la posición vertical del texto artístico en el objeto en el segundo cuadro de lista.
6. Elija la posición horizontal del texto artístico en el objeto en el tercer cuadro de lista.
7. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

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



Sugerencia

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Creating effects with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adaptación de texto a un trayecto cerrado

Si precisa especificar valores tales como la distancia entre texto y objeto, o cambiar la ubicación del texto en el objeto, puede utilizar el comando Adaptar texto a trayecto en combinación con la Barra de propiedades para ajustar el texto a un trayecto y personalizar su aspecto al mismo tiempo. También es posible utilizar la persiana Adaptar texto a trayecto.

Para los objetos de [trayecto cerrado](#) (compuestos por una línea cuyos extremos se han unido), dispone de la opción de elegir el cuadrante en el que desea que aparezca el texto.

Para adaptar texto a un objeto de trayecto cerrado mediante el comando Adaptar texto a trayecto

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto de trayecto cerrado (p.ej., una elipse, cuadro, etc.)
2. Haga clic en Texto, Adaptar texto a trayecto.
3. Elija una opción para la [orientación](#) de los caracteres en el trayecto, en el cuadro de lista Orientación del texto de la Barra de propiedades.
4. Elija la [posición vertical](#) del texto artístico respecto al objeto en el cuadro de lista Posición vertical de la Barra de propiedades.
5. Haga clic en el [cuadrante](#) en el que desea colocar el texto artístico en el cuadro de lista Colocación del texto de la Barra de propiedades.

Para adaptar texto a un objeto de trayecto cerrado mediante la persiana Adaptar texto a trayecto

1. Seleccione el objeto de trayecto cerrado (elipse, cuadro, etc.) con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Ver, Persianas, Adaptar texto a trayecto.
3. Elija una opción para la orientación de los caracteres en el trayecto en el primer cuadro de lista.
4. Elija la posición vertical del texto artístico respecto al objeto en el segundo cuadro de lista.
5. Haga clic en el cuadrante en el que desee situar el texto artístico.
6. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

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



Sugerencias

- Para editar [Texto artístico](#) directamente en los trayectos, mantenga Ctrl presionada y haga clic en el texto con la herramienta Selección.
- Para volcar el texto artístico sobre el lado opuesto del trayecto, habilite la casilla Colocar en lado contrario de la persiana Adaptar texto a trayecto, o haga clic en el botón Persiana Adaptar texto a trayecto de la Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.



Ajuste de la orientación de texto adaptado a un trayecto

Una vez haya encajado un texto a un trayecto, dispondrá de varias opciones para cambiar la orientación de los caracteres en el trayecto y crear efectos muy interesantes. Puede cambiar la orientación del texto mediante la Barra de propiedades o la persiana Adaptar texto a trayecto.

Especificación de la orientación de los textos ajustados a un trayecto con la Barra de propiedades

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la [herramienta Selección](#).
2. Elija una opción del cuadro de lista [Orientación de texto](#) de la Barra de propiedades.

Para ajustar la orientación del texto ajustado a un recorrido utilizando la persiana Adaptar texto a trayecto

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Ver, Persianas, Adaptar texto a trayecto.
3. Elija una opción del cuadro de lista de la parte superior.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Para mostrar la persiana Adaptar texto a trayecto, haga clic en Ventana, Persianas, Adaptar texto a trayecto.
- También puede ajustar la orientación del texto adaptado a un trayecto si mantiene presionada Ctrl y selecciona el texto con la herramienta Selección. Arrastre los [tiradores](#) de selección para cambiar la orientación.

{button ,AL("PRC Creating effects with text";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Ajuste del espaciado y posición de texto adaptado a un trayecto

Una vez haya encajado un texto a un trayecto, puede experimentar realizando modificaciones en la posición del texto con respecto al trayecto. Es posible ajustar el espaciado entre el texto y el trayecto utilizando la Barra de propiedades o la persiana Adaptar texto a trayecto.

Para especificar el espaciado entre el texto y el trayecto con la Barra de propiedades

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la [herramienta Selección](#).
2. Escriba un valor en el [cuadro Distancia desde trayecto](#) de la Barra de propiedades.
3. Presione Intro.

Para especificar el espaciado entre el texto y el trayecto con la persiana Adaptar texto a trayecto

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Ventana, Persianas, Adaptar texto a trayecto.
3. Haga clic en el botón Editar.
4. Escriba un valor en el cuadro Distancia desde trayecto.
5. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas. Habilite la casilla Barra de propiedades.
- También puede ajustar el espaciado horizontal del texto ajustado a un trayecto si hace clic sobre el texto con la [herramienta Forma](#), en el [menú lateral Editar forma](#), y arrastra las [flechas de Espaciado horizontal interactivo](#).. También puede seleccionar los [nodos](#), y arrastrar horizontalmente para ajustar el espaciado de los caracteres individuales.

{button ,AL('PRC Creating effects with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación de la alineación vertical de los textos ajustados a un trayecto

Una vez ajustado el texto a un trayecto, puede experimentar con la modificación de la [alineación vertical](#) del texto respecto al trayecto utilizando la Barra de propiedades o la persiana Adaptar texto a trayecto.

Puede elegir entre alinear la [línea base](#), [línea superior](#) o [línea inferior](#) con el trayecto del objeto gráfico.

Para cambiar la alineación vertical de un texto

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la [herramienta Selección](#).
2. Elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista de la Barra de propiedades o de la persiana Adaptar texto a trayecto:
 - Línea base, para alinear el cuerpo de texto con el trayecto en que esté ajustado
 - Línea superior, para alinear la parte superior de los caracteres de texto con el trayecto en el que esté ajustado
 - Línea inferior, para alinear la parte inferior de los caracteres de texto con el trayecto en el que esté ajustado
 - Centro, para colocar el centro del texto en el trayecto en el que esté ajustado



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas, y habilite la casilla de verificación Barra de propiedades.
- Para mostrar la persiana Adaptar texto a trayecto, haga clic en Ventana, Persianas, Adaptar texto a trayecto.
- Puede editar directamente el texto artístico adaptado a un trayecto en la [ventana de dibujo](#).

{button ,AL("PRC Creating effects with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la posición de los textos ajustados a un trayecto

Una vez haya ajustado un texto a un trayecto, podrá experimentar modificando la [posición horizontal](#) del texto en relación al trayecto mediante la Barra de propiedades, la herramienta Forma, o la persiana Adaptar texto a trayecto.

También puede volcar un texto al lado opuesto del trayecto.

Para especificar la posición horizontal con precisión mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la [herramienta Selección](#).
2. Escriba un valor en el [cuadro Desplazamiento horizontal](#) en la Barra de propiedades.
3. Presione Intro.

Para cambiar la posición horizontal de un texto a lo largo del trayecto de forma interactiva

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione el texto con la herramienta Forma.
3. Haga clic en los nodos de los caracteres que desee mover.
4. Arrastre los caracteres por el trayecto en la dirección deseada.

Para especificar la posición horizontal con precisión mediante la persiana Adaptar texto a trayecto

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Ventana, Persianas, Adaptar texto a trayecto.
3. Haga clic en el botón Editar.
4. Escriba un valor en el cuadro Desplazamiento horizontal.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para volcar texto al lado contrario del trayecto mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el botón Colocar texto en lado contrario en la Barra de propiedades.



Sugerencia

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic con el botón derecho en cualquier barra de herramientas, y haga clic en la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Creating effects with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de texto de un trayecto

Cuando se ajusta texto a un trayecto abierto o cerrado, CorelDRAW trata el texto y el objeto como un solo objeto. Quizá desee separar el texto del objeto para manipular individualmente los caracteres de texto. El comando Separar elimina [Texto artístico](#) del trayecto, lo que da como resultado dos objetos independientes.

Cuando separa texto que está ajustado a un trayecto curvo o cerrado, el texto conserva la forma del objeto al que estaba adaptado. Si desea revertir el texto a su aspecto original, utilice el comando Enderezar texto.

Para separar texto de un trayecto

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Separar.
El texto y el objeto gráfico pasarán a ser dos objetos individuales, que podrá seleccionar y manipular de forma individual.


Para enderezar texto

1. Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Texto, Enderezar.

{button ,AL('PRC Creating effects with text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Creación y personalización de tipos de letra

Creación y personalización de tipos de letra

Puede crear sus propios caracteres  letras en mayúsculas y minúsculas, números, puntuación y símbolos



o modificar un diseño existente de un juego de caracteres. El diseño original de un juego de caracteres se denomina el tipo de letra. Con el filtro de exportación TrueType o Adobe Type 1, es posible incorporar a los gráficos directamente una fuente TrueType (TTF) o Adobe Type 1 (PBF). (Una fuente contiene un conjunto completo de todos los caracteres de un tipo de letra). Al exportar, puede utilizar sus objetos gráficos como caracteres en CorelDRAW u otras aplicaciones Windows, ya sea como parte de un tipo de letra existente, o como caracteres de un nuevo tipo de letra.

Puede personalizar cualquiera de los caracteres incluidos en los tipos de letra de CorelDRAW, o crear tipos de letra totalmente nuevos, por ejemplo, un conjunto de símbolos propio. Mediante un escáner, podría incluso crear un tipo de letra basado en su propia escritura. Esta sección es distinta al resto de la documentación. Los siguientes apartados deben realizarse en el orden en que aparecen.

{button ,AL('OVR Creating new and customizing existing typefaces';0,"Defaultoverview" ,)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Working with text';0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)

Preparación de recursos

Conversión de imágenes escaneadas

Para crear sus propios caracteres, puede utilizar varios tipos de gráficos. Probablemente, utilizará una imagen escaneada o trazada, o bien un gráfico creado directamente en CorelDRAW. Si escanea una imagen, puede convertir el archivo de mapa de bits (.PCX o .TIFF) procedente del escáner en imagen vectorial con CorelTRACE. Al utilizar CorelTRACE, mantenga el tamaño de la imagen por debajo de 3000 por 3000 píxeles para que CorelDRAW pueda manejarla con eficacia. Si desea más información, consulte [Corel OCR-TRACE](#). Si escanea un gráfico, generalmente, cuanto más grande sea el gráfico, más preciso será el resultado final. Cuando escanea un gráfico de gran tamaño, produce un archivo de escáner de mayor tamaño. Sin embargo, puede eliminar el archivo de escáner después de vectorizarlo y ahorrar espacio en el disco. Puede crear fácilmente un gráfico del tamaño de una página ampliando el original con una fotocopidora.

{button ,AL('OVR Creating new and customizing existing typefaces';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

El problema de la terminología tipográfica

La tipografía es una cuestión compleja, y supera los fines de la presente documentación. Sin embargo, se proporcionan a continuación las definiciones de los términos que es necesario comprender.

- Línea base, la línea horizontal invisible en que se colocan todas las letras de una línea.
- Altura de mayúsculas, la distancia desde la línea base hasta la parte superior de un carácter en mayúsculas.
- Altura X, la parte que forma el cuerpo principal de una letra minúscula. La altura x equivale a la altura de una x minúscula.
- Línea superior, las partes de letras minúsculas que sobresalen por encima de la altura x.
- Línea inferior, las partes de letras minúsculas que sobresalen por debajo de la línea base.

Generalmente, todas las letras mayúsculas de una misma fuente tienen la misma altura de mayúsculas. De forma similar, todos los caracteres en minúsculas tendrán la misma altura x. Las líneas superiores e inferiores son más o menos uniformes en la distancia en que sobresalen de la altura x. La altura de caracteres suele parecer desequilibrada si la relación entre línea superior e inferior no es uniforme.

{button ,AL(`OVR Creating new and customizing existing typefaces;';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Consideración de la resolución de la impresora

Para producir caracteres que se impriman en la forma que lo hacen los tipos de tamaño regular (p.ej., de 20 a 40 puntos), es preciso que conozca la resolución de la impresora. Por ejemplo, a una resolución de 300 puntos por pulgada (ppp), un carácter de 36 puntos se imprime con una resolución vertical máxima de 150 puntos. (Hay 72 puntos en una pulgada). De forma similar, un carácter de 12 puntos (un tipo de tamaño de letra muy común) se imprime con una resolución vertical máxima de sólo 50 puntos.

Una impresora Linotronic puede ofrecer resoluciones de 2540 ppp. A dicha resolución, un carácter de seis puntos se imprime con una resolución vertical máxima de 212 puntos. Este tipo de impresora respeta los detalles más completos.

Si los caracteres que crea son muy elaborados e incluyen curvas intrincadas, remolinos o pequeños segmentos, puede que su impresora no consiga gestionarlos a tamaños en puntos pequeños. Las alternativas de que dispone en ese caso son las siguientes:

- utilice sus caracteres únicamente a tamaños en puntos mayores
- simplifique los caracteres
- imprima sus documentos a mayor resolución



Nota

- Debe configurar la impresora con la máxima resolución posible para obtener los mejores resultados. Para configurar la resolución de la impresora, haga clic en Archivo, Configurar impresión. Haga clic en el botón Propiedades, y después haga clic en la pestaña Resolución. Elija la resolución del cuadro de lista Resolución. Haga clic en el botón Aplicar. Si desea más información acerca de la impresión, consulte ["Impresión"](#).

{button ,AL('OVR Creating new and customizing existing typefaces';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Preparación de un carácter para exportarlo



Preparación de un carácter para exportarlo

Hay varios pasos básicos que son necesarios para preparar un carácter antes de poder exportarlo a un archivo de fuente. Estos procedimientos pueden seguirse para cambiar varios caracteres en un tipo de letra existente, o para crear un tipo de letra totalmente nuevo.

Si está creando un nuevo tipo de letra, el primer carácter que exporte se designa automáticamente como el carácter predeterminado. El carácter predeterminado de un tipo de letra se utiliza siempre que escriba un carácter del teclado para el que no se haya definido ninguno en dicho tipo de letra. Una vez asignado, el carácter predeterminado no puede cambiarse. (El carácter, en sí mismo, sí puede modificarse). Generalmente, se designa el "punto," #046, como carácter predeterminado.

Esta sección proporciona procedimientos paso a paso para preparar un carácter a fin de exportarlo a una fuente TrueType o Adobe Type 1. Esta sección incluye detalles acerca de:

- creación de una carpeta de trabajo
- realización de una copia de seguridad del archivo de fuente original (si se modifica un tipo de letra existente)
- configuración de la página
- conversión del carácter a curvas
- modificación del carácter

{button ,AL('OVR Creating new and customizing existing typefaces','0','Defaultoverview'),} [Temas relacionados](#)



Creación de carpetas y copia de seguridad de la fuente

Si está realizando cambios a un tipo de letra, añadiendo caracteres a un tipo de letra existente o creando un tipo de letra totalmente nuevo, puede crear una carpeta en el disco duro y exportar los caracteres a un archivo de fuente en dicha carpeta. Cuando termine de exportar al archivo, se instalará el archivo de fuente en la carpeta de fuentes (\\WIN95\\FONT, de forma predeterminada).

Si ha previsto personalizar un tipo de letra existente, cree una copia de seguridad de la fuente original y cambie el nombre de dicha copia. Es posible que necesite volver a la fuente original más adelante. Exportará el carácter a la versión que tiene el nuevo nombre de la fuente.

Tenga en cuenta que las fuentes instaladas no pueden modificarse, debido a que Windows las está utilizando. Debe exportar el carácter a una fuente existente no instalada o a un nuevo archivo de fuente.

Para crear una nueva carpeta

1. En el Explorador de Windows, elija la unidad y la carpeta (si es necesario) en que desea crear la nueva carpeta.
2. Haga clic en Archivo, Nuevo, Carpeta.
3. Escriba el nombre de la nueva carpeta.
4. Presione Intro.

Para realizar una copia de seguridad de la fuente original

1. Busque la fuente en el directorio de fuentes (\\WIN95\\FONTS, de forma predeterminada) con el Explorador de Windows.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en la fuente que desee copiar, y después en Copiar.
3. Haga clic con el botón derecho en la carpeta que ha creado en el procedimiento anterior, y haga clic en Pegar.
4. Haga clic con el botón derecho en la fuente, y haga clic en Renombrar.
5. Escriba el nuevo nombre para la fuente.

Configuración de página para el diseño de caracteres



Configuración de página para el diseño de caracteres

La clave para crear un carácter de forma satisfactoria es trabajar con objetos grandes. Los filtros de exportación para True Type o Adobe Type 1 de CorelDRAW son sensibles al tamaño de creación de los caracteres. Si perfecciona detalles a una escala mayor, el resultado tendrá un aspecto más limpio y nítido que si crea el carácter a pequeña escala.

Cree sus objetos a un tamaño adecuado para la exportación de caracteres de 720 puntos. Con ese tamaño, la mayoría de los objetos encajan limpiamente en una página de 8,5" por 11", lo que le facilitará la impresión y la revisión de los gráficos. (Si quedase parte del objeto fuera del área de impresión de una página de 8,5" por 11", habilite la casilla de verificación Encajar en página antes de imprimir. CorelDRAW da proporciones al gráfico temporalmente para encajarlo en la página). Este tamaño en puntos, 720, representa un tercio del tamaño del límite superior, 2160 puntos. Si el carácter se aproxima al tamaño máximo, el aumento a partir de 720 puntos se multiplicará por tres, como máximo. Antes de empezar a diseñar o modificar un carácter, es importante configurar la página para asegurarse de que la altura y anchura del carácter son adecuados. De lo contrario, los nuevos caracteres pueden tener un aspecto desequilibrado junto a los demás del juego.

Esta sección proporciona procedimientos paso a paso para configurar la [página de dibujo](#).

- Cambio de tamaño de la página de dibujo
- Establecimiento del punto de base
- Adición de líneas guía verticales y horizontales
- Marcado de la altura x para el diseño de caracteres
- Elección de un objeto y preparación para su exportación
- Modificación de caracteres nuevos

{button ,AL('OVR Creating new and customizing existing typefaces;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño de la página de dibujo

Al exportar caracteres, es importante que la altura de éstos sea regular. De lo contrario, tienen un aspecto desequilibrado. Una forma sencilla de asegurar la regularidad es definir un tamaño de la [página de dibujo](#) igual al tamaño del nuevo carácter.

Para configurar la página

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página, y haga clic en Tamaño.
3. Elija Personalizar en el cuadro de lista Papel.
4. Elija Puntos en el cuadro que aparece a la derecha del cuadro Anchura.
5. Escriba 750 en los cuadros Altura y Anchura.
La página tiene un tamaño de aproximadamente 10,5" por 10,5".
6. Haga clic en Aceptar.
7. Haga clic en Ver, Reglas para que se muestren las reglas.



Sugerencia

- Es posible nombrar y guardar el tamaño de la página para futuras sesiones de CorelDRAW. Para ello, haga clic en Herramientas, Opciones, y en la lista de categorías, haga doble clic en Página y haga clic en Tamaño. Escriba el tamaño de la página y haga clic en el botón Guardar página personalizada. Escriba el nombre de la página en el cuadro Guardar tipo de página pers. como, y haga clic en Aceptar. El nombre de la página aparece en el cuadro de lista Página.

{button ,AL('PRC Setting up the page for character design';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento del punto de base

La definición del punto de base es un paso fundamental al establecer la [línea base](#) del tipo de letra y el [espaciado entre caracteres](#). El punto de base se suele definir como la esquina inferior izquierda de un rectángulo imaginario que encierra el carácter. Esto se denomina el "cuadro de contorno" del carácter. El cuadro de contorno no siempre es lo mismo que la caja delimitadora del carácter, que es una caja de guiones que aparece al mover un objeto o un carácter. Aunque el carácter está totalmente enmarcado por su cuadro de contorno (por definición), ninguna de sus partes tiene por qué estar situada sobre el punto de base.

Para asegurarse de que todos los caracteres exportados al tipo de letra comparten la misma línea base, deben tener el mismo punto de base



el punto 0,0 de las reglas.

Para establecer el punto de base con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Reglas.
3. Escriba 30 en los cuadros Origen horizontal y Origen vertical.

Este paso restablece las reglas de forma que el punto de intersección pasa a ser el nuevo origen. Este nuevo origen también se convierte en el punto de base del carácter.

Para establecer el punto de base interactivamente

1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).
2. Coloque el cursor en la esquina superior izquierda en el espacio en que interseccionan las reglas.
3. Arrastre el cursor 30 puntos por encima de la parte inferior de la [página de dibujo](#) y 30 puntos hacia dentro desde el lado izquierdo.

{button ,AL("PRC Setting up the page for character design";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Configuración de líneas guía verticales y horizontales

La configuración de [líneas guía](#) partiendo del punto de base de su carácter, le proporcionará una forma de alinear el contorno del carácter con el punto de base de forma precisa. La línea guía vertical a lo largo del lado izquierdo de la [ventana de dibujo](#) le permite mantener el [espaciado entre caracteres](#). La línea guía horizontal pasará a ser la línea base del tipo de letra. Hay 720 puntos entre la [línea base](#) y la parte superior de la página. El tamaño en puntos de un tipo de letra se define como la distancia de línea base a línea base entre dos líneas de texto.

Para configurar las líneas guía

1. Haga clic en Diseño, Configuración de líneas guía.
2. Haga clic en la pestaña Horizontal.
3. Escriba 0 y haga clic en el botón Añadir.
4. Haga clic en la pestaña Vertical.
5. Escriba 0 y haga clic en el botón Añadir.

Para establecer las líneas guía interactivamente


1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la regla horizontal que se encuentra en la parte superior de la ventana de dibujo.
3. Arrastre la línea de puntos negra hasta el punto 0 horizontal.
4. Haga clic en la regla vertical.
5. Arrastre la línea de puntos negra hasta el punto 0 vertical.


{button ,AL('PRC Setting up the page for character design';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Definición de parámetros

Si está creando un tipo de letra desde el principio o está personalizando un tipo existente, las líneas guía ayudan a mantener una altura regular de toda la fuente. Si trabaja con letras minúsculas, añada líneas guía horizontales para marcar la altura x (si es necesario), la longitud de línea

inferior  la parte de un carácter de minúsculas que queda por debajo de la línea base (p.ej., "j"), y (si es necesario) la altura de línea superior

 la parte de un carácter de minúsculas que se extiende por encima de la altura x. Generalmente, las letras minúsculas con líneas superiores (p.ej., "b") tienen la misma altura total que los caracteres en mayúsculas. Las líneas superiores e inferiores son más o menos uniformes, generalmente, en la distancia en que sobresalen de la altura x.

Si va a exportar más de un carácter, es posible que desee establecer todas las líneas guía ahora y seguir utilizando la misma [página de dibujo](#). Si está creando un nuevo tipo de letra y el primer carácter que exporta es el punto (según se recomienda), u otro signo de puntuación, observará que no se corresponde con estas líneas guía. Para marcar todas las líneas guía, escriba o cree una "T", "x", "g" y "d" (si las alturas de letra y línea superior son distintas) antes de seguir los procedimientos a continuación. Marque la parte superior de la "T" para representar la altura de la letra, la parte superior de la "x" para representar la altura x, el rabillo de la "g" para representar la longitud de línea inferior, y la parte superior de la "d" para representar la altura de línea superior.

Si está creando un juego de símbolos, puede asignar los símbolos al teclado cuando los exporte, de la misma forma que con un carácter. Cuando presiona una tecla del teclado, el símbolo al que ha asignado una tecla aparece en la pantalla. Si ha planeado asignar los símbolos al teclado, para mantener la regularidad vertical y horizontal de éstos, deberá establecer líneas guía de la misma forma que para caracteres. Incluso, puede marcar las líneas guía utilizando caracteres de letra como referencia.

Para marcar las líneas guía

1. Haga clic en la regla horizontal que se encuentra en la parte superior de la [ventana de dibujo](#).
2. Ejecute una o más de las acciones siguientes:
 - Arrastre la línea guía a la parte superior de la T para marcar la altura de mayúscula.
 - Arrastre la línea guía a la parte superior de la d para marcar la altura de línea superior.
 - Arrastre la línea guía a la parte superior de la x para marcar la altura x.
 - Arrastre la línea guía por debajo del rabillo de la g para marcar la línea inferior.



Nota

- Cuando esté satisfecho con los parámetros anteriores, elimine los caracteres "T", "g", "x" y "d" de manera que sólo aparezca en la página de dibujo el carácter que desee exportar.

{button ,AL('PRC Setting up the page for character design;',0,'Defaultoverview',,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño y conversión del carácter

Si modifica un tipo de letra existente, siga estos procedimientos: Si va a crear un carácter a partir de una imagen vectorizada o escaneada, o de un objeto que ha creado, vaya al apartado ["Colocación del carácter en el punto de base"](#).

Cuando modifica un carácter de una fuente existente suministrada con CorelDRAW, es necesario que añada el carácter al documento con las proporciones en que desea modificarlo. Por ejemplo, si va a exportar los caracteres con el tamaño sugerido de 720 puntos, dimensione el carácter original y sin modificaciones con dicho tamaño de 720 puntos. Esta medida permite mantener una escala vertical adecuada, a no ser que vaya a crear efectos especiales tales como caracteres de tamaño especial o subíndices.

Antes de poder cambiar la forma de un carácter de un tipo de letra existente, debe convertir el carácter en un objeto curvo utilizando el comando Convertir a curvas. Esto permite realizar la edición de nodo del carácter.

Para elegir el tipo de fuente y el carácter que desea modificar

1. Haga clic en la [herramienta Texto](#).
2. Elija la fuente que desee modificar en el cuadro de lista Fuentes.
3. Escriba 720 en el cuadro de lista Tamaño de fuente, y presione Intro.
4. Escriba la letra que desee personalizar.

Para convertir el carácter a curvas

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Organizar, Convertir a curvas.
 - Haga clic en el [botón Convertir a curvas](#) en la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Setting up the page for character design";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Colocación del carácter en el punto de base

Al colocar el carácter en el punto de base, se asegura que el espaciado entre caracteres y el tamaño en puntos son regulares.

El tamaño en puntos se regula mediante la distancia entre [línea de base](#) y línea de base de dos líneas de texto. La distancia entre la parte superior de la [página de dibujo](#) y la parte superior de un carácter en mayúsculas es la diferencia entre el tamaño en puntos y la altura de mayúscula.

También se denomina el [espaciado interlineal](#) del tipo de letra. El espaciado interlineal determina la cantidad de espacio en blanco que aparece entre las líneas de texto. La altura del carácter en mayúsculas y el espaciado interlineal total dan el tamaño en puntos total de un tipo de letra.

Para situar el carácter en el punto de base (0,0)

1. Haga clic en Diseño, Encajar en líneas guía.
2. Arrastre el carácter al punto de base 0,0 con la [herramienta Selección](#).
El carácter se encajará en la intersección de las líneas guía.
3. Si el cuadro de contorno que enmarca al gráfico es más pequeño que su caja delimitadora, haga clic de nuevo en Diseño, Encajar en líneas guía para deshabilitar la opción.
De esta forma, dispondrá de mayor control en el momento de situar los extremos izquierdo e inferior del contorno con respecto a las líneas guía definidas.
4. Arrastre la línea guía horizontal a la parte superior de la letra para marcar la altura de mayúscula.
A no ser que vaya a crear un efecto especial, todos los caracteres en mayúscula y minúscula con partes superiores deberán adecuar su tamaño a esta línea guía.

{button ,AL("PRC Setting up the page for character design";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Modificación del carácter

Al seleccionar el carácter nuevo con la herramienta Forma, puede modificarlo de la forma requerida.

Existen una serie de convenciones y restricciones que se deben tener en cuenta al crear caracteres:

- El carácter creado o modificado debe ser un objeto simple o combinado. Si el carácter con el que opere consta de un cierto número de líneas o formas que aparezcan separadas a la vista, deberá seleccionarlo y combinarlo (pero no agruparlo) en un solo objeto, y deberán presentar trayectos cerrados antes de poder ser exportados.
- Los caracteres no pueden tener líneas de intersección. Dos objetos deben estar uno dentro de otro o totalmente separados antes de combinarlos, pues el resultado podría no ser satisfactorio.
- No asigne al objeto color de relleno o de contorno ni grosor de línea. Ese tipo de información se ignora al exportar el carácter.

Para combinar objetos

1. Seleccione el carácter completo con la [herramienta Selección](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Organizar, Combinar.
 - Haga clic en el botón Combinar de la Barra de propiedades.

Para modificar el nuevo carácter

1. Abra el [menú lateral Editar Forma](#), y haga clic en la [herramienta Forma](#).
 2. Mueva y manipule los [nodos](#) del carácter de la forma deseada.
- Si desea más información, consulte ["Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas"](#).



Nota

- Al modificar un carácter existente formado por varios objetos, es necesario que aplique el comando Descombinar antes de poder empezar a modificarlo. Seleccione el objeto con la herramienta Combinar, y haga clic en Organizar, Descombinar.



Sugerencias

- Si no se muestra la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas. Habilite la casilla Barra de propiedades.
- Al modificar un carácter, utilice la función Zoom para hacer que las líneas y curvas sean lo más precisas posibles. El resultado es un carácter más nítido. Si desea más información acerca de Zoom, consulte ["Ampliación/reducción y desplazamiento"](#).
- Al acabar de dar forma al carácter, puede que sea conveniente revisarlo en forma impresa. Si /utilizó los tamaños sugeridos en esta sección, no encontrará problemas al imprimir en una hoja de 8,5" por 11". Si una porción del carácter queda fuera de la [página de dibujo](#), haga clic en Archivo, Imprimir, en la pestaña Diseño, y habilite el botón Encajar en página.
- Si desea modificar el carácter más adelante después de exportarlo, guárdelo como un archivo .CRD.

{button ,AL("PRC Setting up the page for character design";'0',"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Exportación de caracteres



Exportación de caracteres

Tanto si está creando un carácter como si lo está personalizando, es necesario que lo exporte a un archivo de fuente. Puede exportar caracteres como fuentes TrueType o Adobe Type 1. Tenga en cuenta que cuando realiza la exportación como fuente Adobe Type 1, es necesario que utilice Adobe Type Manager para instalar la fuente.

Esta sección proporciona procedimientos paso a paso para exportar un carácter a fuentes TrueType y Adobe Type 1. Explica cómo:

- especificar el archivo de fuente (si modifica un tipo de letra existente)
- crear un archivo de fuente (si crea un tipo de letra nuevo)
- especificar la cuadrícula de un carácter, su anchura de espaciado y las propiedades de estilo
- especificar el carácter, el tamaño de diseño y la anchura

{button ,AL('OVR Creating new and customizing existing typefaces;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Exportación de carácter para modificar un tipo de letra

Es necesario que exporte el carácter personalizado a un archivo de fuente para que esté disponible. Los caracteres se exportan a un archivo de fuente uno a uno. Tenga en cuenta que está exportando a una carpeta que ha creado previamente, la cual contiene el archivo de fuente con otro nombre.

Para exportar el carácter a un tipo de letra existente

1. Haga clic en Archivo, Exportar.
2. Elija la unidad en que está ubicado el archivo en el cuadro de lista Guardar en.
3. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentre el archivo.
4. Elija Fuentes TrueType Font (.TTF) o Fuentes Adobe Type 1 (.PFB) en el cuadro de lista Guardar como tipo.
5. Haga doble clic en el nombre del archivo.
Aparecerá entonces el cuadro de diálogo de exportación True Type o Adobe Type 1.
6. Especifique el carácter, tamaño de diseño y la anchura de éste. Si desea más información, consulte ["Especificación del carácter, tamaño de diseño y anchura"](#).
7. Haga clic en el botón Opciones.
8. Especifique el estilo, tamaño de cuadrícula y anchura de espaciado de la forma requerida. Si desea más información, consulte ["Especificación del tamaño de cuadrícula, la anchura y propiedades de estilo de caracteres"](#).



Nota

- Las fuentes instaladas no pueden modificarse, debido a que Windows las está utilizando. Debe exportar el carácter a una fuente existente no instalada o a un nuevo archivo de fuente.

{button ,AL("PRC Exporting characters";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Exportación de caracteres para crear un nuevo tipo de letra

Es necesario que exporte el carácter a un archivo de fuente para crear un carácter de tipo de letra. Aunque los símbolos son caracteres, el proceso de exportar un símbolo a un archivo de fuente de símbolo es algo distinto a exportar caracteres a un archivo de fuente. Los caracteres se exportan a un archivo de fuente, creado previamente, uno a uno. Tenga en cuenta que al escribir un carácter del teclado que aún no está definido en dicha fuente, se utiliza el carácter predeterminado de la fuente.

Para crear un archivo de fuente para el nuevo tipo de letra

1. Haga clic en Archivo, Exportar.
2. Haga doble clic en la carpeta en que desea almacenar la nueva fuente.
3. Escriba un nombre de archivo nuevo en el cuadro Nombre de archivo.
Este es el nombre del archivo, no el de la fuente.
4. Elija Fuentes TrueType o Fuentes Adobe Type 1 en el cuadro de lista Guardar como tipo.
5. Haga clic en el botón Guardar.
Aparece el cuadro de diálogo Opciones.

Para exportar el nuevo carácter a un archivo de fuente

1. En el cuadro de diálogo Opciones, escriba el nombre que desee asignar a la fuente en el cuadro Nombre de familia. Éste es el nombre de la fuente.
2. Deshabilite la casilla de verificación Símbolos.
3. Especifique el estilo, tamaño de cuadrícula y anchura de espaciado de la forma requerida. Si desea más información, consulte ["Especificación del tamaño de cuadrícula, la anchura y propiedades de estilo de caracteres"](#).
4. Haga clic en Aceptar.
CorelDRAW le preguntará si desea guardar los cambios introducidos en el archivo. Haga clic en Sí para actualizar la definición del carácter. Aparecerá entonces el cuadro de diálogo de exportación True Type o Adobe Type 1.
5. Especifique el número, la anchura y el estilo de diseño del carácter en el cuadro de diálogo de exportación TrueType o Adobe 1. Si desea más información, consulte ["Especificación del carácter, tamaño de diseño y anchura"](#).

Para exportar el nuevo carácter a un archivo de fuente de símbolo

1. Siga los pasos 1 a 5 del procedimiento "Para exportar el nuevo carácter a un archivo de fuente".
2. Escriba el nombre que desea dar a la fuente de símbolo en el cuadro Nombre de familia.
Éste es el nombre de la fuente.
3. Habilite la casilla Fuentes de símbolo para crear un archivo de símbolos o un conjunto de caracteres no estandarizados.
4. Especifique el estilo, tamaño de cuadrícula y anchura de espaciado de la forma requerida. Si desea más información, consulte ["Especificación del tamaño de cuadrícula, la anchura y propiedades de estilo de caracteres"](#).
5. Haga clic en Aceptar.
CorelDRAW le preguntará si desea guardar los cambios introducidos en el archivo. Haga clic en Sí para actualizar la definición del carácter. Aparecerá entonces el cuadro de diálogo de exportación True Type o Adobe Type 1.
6. Especifique las opciones en el cuadro de diálogo de exportación True Type o Adobe Type 1. Consulte ["Especificación del carácter, tamaño de diseño y anchura"](#).



Nota

- Para volver al cuadro de diálogo Opciones, haga clic en el botón Opciones del cuadro de diálogo de exportación TrueType o Adobe Type 1.

{button ,AL("PRC Exporting characters";',0,"Defaultoverview"),}} [Temas relacionados](#)



Especificación del carácter, tamaño de diseño y anchura

La ventana Previsualización en los cuadros de diálogo de exportación TrueType y Adobe Type 1 muestra el carácter. El punto de base



situado en la esquina izquierda inferior



representa el origen del carácter, y la línea vertical a la derecha del mismo representa su anchura.

Carácter



El teclado está asignado al conjunto de caracteres ASCII una serie de números que representan caracteres. Cada tecla en el teclado puede identificarse con un valor numérico exclusivo entre 0 y 127. El cuadro Número de carácter identifica el carácter que está exportando. Consulte la Guía del Usuario de Microsoft Windows para localizar el número correspondiente al carácter que desea exportar y escriba un valor en el cuadro Número de carácter.

También puede elegir el carácter que está exportando en el cuadro de lista junto a la ventana Previsualización. Tenga en cuenta que su elección queda reflejada en el cuadro Número de carácter. Cuando un carácter aparece de color gris, significa que no existe en el archivo de fuente. Cuando aparece de color negro, sí existe en el archivo de fuente. Los caracteres sólo aparecen en negro cuando los está exportando a un tipo de letra existente.

Tenga en cuenta que si está creando un nuevo tipo de letra, el primer carácter que debe exportar es el punto (# 046). El primer carácter que exporte será el carácter predeterminado.

Tamaño de diseño

El valor que escriba en el cuadro de lista Tamaño de diseño debe ser el del tamaño del carácter de texto o símbolo que ha creado o modificado en la página de dibujo. Por ejemplo, si ha creado el símbolo u objeto con el tamaño recomendado de 720 puntos, establezca el valor en 720 puntos. Este valor no afectará a los restantes caracteres del juego. Si modifica el tamaño de diseño, la ventana Previsualización se actualiza para reflejar el cambio.

También puede elegir las unidades en que desea exportar el carácter o símbolo en el cuadro de lista Unidades.

Anchura de caracteres

Puede habilitar la casilla de verificación Automático para calcular automáticamente la anchura del carácter, o especificar un valor en el cuadro Anchura de carácter para establecer manualmente la anchura del carácter que está exportando.

Si está modificando un carácter en un tipo de letra existente y habilita la casilla de verificación Automático, CorelDRAW conserva las proporciones originales del carácter. Si deshabilita esta casilla de verificación y escribe un valor nuevo en el cuadro Anchura de carácter, el carácter puede parecer desproporcionado en comparación con los demás del tipo de letra. Tenga en cuenta que al utilizar el carácter del tipo de letra, puede ajustar su **espaciado** manualmente. Si desea más información, consulte ["Utilización del rango de espaciado"](#).

Al crear un nuevo tipo de letra y habilitar la casilla de verificación Automático, CorelDRAW calcula automáticamente una anchura para el carácter que está exportándose. Esta anchura se basa en la forma y diseño del carácter, más el 5% de la anchura del objeto que se suma al lado derecho del mismo para el espaciado entre caracteres. Si no le gusta la anchura tras examinar el carácter en un archivo de CorelDRAW, siempre podrá volver a exportar el carácter y ajustar su anchura de forma manual.

Si tiene conocimientos de tipografía, y está creando un efecto especial (p.ej., caracteres especiales) o ha utilizado este filtro lo suficiente como para saber desarrollar la anchura de los caracteres, defina las anchuras de forma manual.

Para especificar el carácter que va a exportar

- Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba el valor de ASCII que representa el carácter que desea exportar en el cuadro Número de carácter.
 - Elija el carácter que desea exportar en el cuadro de lista junto a la ventana Previsualización.



Sugerencia

- Si va a exportar símbolos o un juego de caracteres no estandarizado, estarán disponibles carácter por carácter mediante el elemento acoplable Símbolos, y mediante el teclado. Si desea acceder a los símbolos con el teclado, después de escribir el número de carácter en el cuadro Carácter, anote el carácter al que se asigna en el cuadro de lista Carácter. Más adelante, puede acceder al símbolo eligiendo la fuente de símbolo en la Lista de fuentes y presionando la tecla a la que se ha asignado el símbolo.

Para especificar el tamaño de diseño de un carácter modificado

1. Escriba el valor del tamaño en puntos en el cuadro Tamaño de diseño.
2. Elija una unidad de medida del cuadro Unidades.

Para especificar la anchura de carácter automáticamente

- Habilite la casilla de verificación Automático.

Para especificar la anchura de carácter manualmente

1. Deshabilite la casilla Automático.
2. Especifique un valor en el cuadro Anchura de carácter.
Este será el ancho del carácter en relación con el tamaño de cuadrícula especificado al crear el archivo de fuente.



Nota

- También puede especificar la anchura de carácter interactivamente. Deshabilite la casilla Automático. En la ventana Previsualización, arrastre la línea vertical a la derecha para incrementar la anchura del carácter, o a la izquierda para reducirla.

{button ,AL('PRC Exporting characters;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Especificación del tamaño de cuadrícula, la anchura y propiedades de estilo de caracteres

El cuadro de diálogo Opciones permite especificar el tamaño de cuadrícula y anchura de los caracteres, las propiedades de estilo de un nuevo carácter, y si la nueva fuente es una fuente de caracteres o símbolos.

Tamaño de la cuadrícula

El tamaño de cuadrícula es una variable compleja que se aplica sólo a las fuentes TrueType Type. En el caso de las fuentes Adobe Type 1, este valor queda fijado en 1000. Implica una serie de factores que operan en el tipo de letra, tales como la granularidad y ciertos parámetros de escalado. Si exporta un objeto a un tipo de letra existente, aparece un número preestablecido en el cuadro Tamaño de la cuadrícula. Este valor no puede modificarse. Si crea un tipo de letra nuevo, y éste es el primer objeto que exporta al tipo, podrá especificar el tamaño de la cuadrícula. El estándar para el tamaño de cuadrícula de las fuentes True Type es 2048. Puede que quiera cambiar el tamaño de la cuadrícula si planea utilizar el tipo de letra con tamaños en puntos grandes. Un tamaño de cuadrícula grande (p.ej., 4096) emplea un mayor número de puntos para describir el carácter, ofreciendo mejores resultados, así como una descripción más compleja de los caracteres. Tenga en cuenta que una vez establecido el tamaño de la cuadrícula, no puede modificarlo.

Anchura de espacio

El valor en el cuadro de lista Anchura de espacio determina la cantidad de espacio que se inserta entre las palabras al presionar la barra espaciadora. El carácter de espacio (#32) representa la barra espaciadora. Reduzca este valor para producir un espacio menor entre las palabras, o increméntelo para aumentar dicho espacio.

Propiedades del estilo

Puede crear la nueva fuente de caracteres en negrita, cursiva, cursiva y negrita o normal utilizando el cuadro de lista Estilo. Recuerde que debe deshabilitar la casilla de verificación Fuente de símbolos.

Cargado de métrica de fuentes

Es posible aplicar información de espaciado manual y anchura de otra fuente existente Adobe Type 1 a la fuente Adobe Type 1 que ha creado o personalizado. El carácter final debe exportarse antes de cargar la métrica de fuentes. Exporte el carácter final al archivo de fuente, vuelva a exportarlo y aplique Cargar métrica de fuentes. Seleccione el archivo .ATM que contiene la información de espaciado y anchura que desea aplicar a la fuente.

Para establecer el tamaño de cuadrícula para fuentes True Type

- Escriba un valor en el cuadro Tamaño de la cuadrícula.

Para establecer el ancho del carácter de espacio

- Escriba un valor en el cuadro Anchura de espacio.

Para especificar propiedades de fuente normal, negrita o cursiva

- Elija una opción del cuadro de lista Estilo.



Nota

- Sólo podrá cambiar este campo si está creando un tipo de letra nuevo y la casilla Fuente de símbolos no está habilitada. Una vez seleccionada y guardada esta opción en la fuente, no puede modificarse.

Para aplicar información de espaciado y anchura de una fuente Adobe Type 1

1. Haga clic en el botón Cargar métrica de fuentes en el cuadro de diálogo Opciones.
2. Elija la unidad en que está ubicado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
3. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentre el archivo.
4. Haga doble clic en el archivo .ATM apropiado.

{button ,AL('PRC Exporting characters;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Utilización de tipos de letra personalizados



Utilización de tipos de letra personalizados

Antes de poder utilizar el tipo de letra que ha creado o personalizado, es necesario que lo instale. Puede instalar fuentes TrueType con el Explorador de Windows o con Font Navigator. Para instalar fuentes Adobe Type 1, debe utilizar Adobe Type Manager. Si desea más información acerca de la instalación de fuentes Adobe Type 1, consulte la documentación suministrada con Adobe Type Manager.

{button ,AL('OVR Creating new and customizing existing typefaces;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Instalación de fuentes

Si está instalando una fuente personalizada y no cambió el nombre del archivo de fuente, deberá eliminar la fuente original de la carpeta de fuentes antes de instalar la fuente modificada. No olvide que siempre es conveniente copiar el tipo de letra original y cambiar el nombre correspondiente a la copia.

El siguiente procedimiento explica la forma de instalar una fuente TrueType con el Explorador de Windows, aunque también puede instalar, desinstalar, organizar y buscar fuentes con Font Navigator.

Para instalar una fuente TrueType

1. En el Explorador de Windows, haga clic en la unidad y en la carpeta que contiene el archivo de fuente.
2. Haga clic en Edición, Copiar.
3. Haga clic en la carpeta que contiene el archivo (\\WIN95\FONTS, de forma predeterminada).
4. Haga clic en Edición, Pegar.

Al crear una línea de texto en CorelDRAW y asignarle el tipo de letra modificado, los caracteres personalizados que creó aparecerán en las listas de fuentes.

Creación de efectos especiales

Creación de efectos especiales

Las herramientas de efectos especiales de CorelDRAW le permitirán alterar la apariencia de los objetos distorsionándolos, añadiéndoles nuevos elementos, o modificando su relación con los otros objetos que tengan alrededor. Igual que sucede con otras potentes herramientas de CorelDRAW, tendrá un control total sobre la forma en que operan estas herramientas de efectos especiales.

Los efectos pueden aplicarse a la mayoría de los objetos creados mediante CorelDRAW y, en algunos casos, a los objetos importados desde otros programas. Todos los efectos pueden copiarse entre los objetos o suprimirse, según se precise. Asimismo, podrá [clonar](#) determinados efectos para que las versiones clonadas se actualicen automáticamente cuando realice modificaciones en el objeto [maestro](#) original.

Aunque no sea un diseñador profesional, estos efectos especiales le permitirán añadir un toque característico y profesional a sus ilustraciones.

{button ,AL('OVR Creating special effects;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)

Mezcla de objetos

Mezcla de objetos

Una [mezcla](#) es un efecto especial que podrá aplicar a dos objetos que haya creado con CorelDRAW. Al mezclar dos objetos, estará creando una "progresión" compuesta por los dos objetos mencionados más una serie de objetos intermedios (apilados uno sobre otro, pero sin solaparse totalmente) a lo largo de una trayectoria entre ambos. Dichos objetos intermedios muestran una suave transición de las formas y los colores (tanto de contorno como de relleno) de los dos objetos originales. Por ejemplo, una mezcla entre un pentágono rojo y una estrella azul crea formas intermedias que siguen un trayecto de transición a partir del pentágono hasta alcanzar la forma de la estrella; y lo mismo ocurriría con los colores, que pasarían del rojo al azul.

El efecto Mezcla es una de las herramientas más potentes y versátiles de CorelDRAW. Utilice mezclas para realzar rótulos de texto y para crear efectos de luz o de aerógrafo que definan las formas y sombras de un objeto.

{button ,AL('OVR Blending objects';,0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Creating special effects';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Creación de mezclas básicas



Creación de mezclas básicas

Las mezclas se realizan de tres formas básicas. De forma predeterminada, CorelDRAW crea una [mezcla](#) en la que los objetos intermedios siguen un [trayecto](#) directo y en línea recta entre los dos objetos originales. Si se ha aplicado un relleno, los objetos intermedios mostrarán una progresión a través del espectro entre los dos colores. Las variaciones sobre este formato de línea recta incluyen la [rotación](#) de los objetos intermedios y los "bucles" de mezcla, que producen progresiones de formas entre los objetos originales a lo largo de un arco.

El segundo tipo, consiste en una mezcla a lo largo de un trayecto. Podrá realizar mezclas a lo largo de cualquier trayecto que cree, incluidos formas, líneas y texto. Asimismo, podrá establecer que los objetos intermedios roten para ajustarse a la forma del trayecto.

El tercer tipo es una [mezcla compuesta](#) compuesta por dos o más mezclas conectadas. Cada mezcla componente de una mezcla compuesta comparte un objeto inicial o final con, al lo menos, otra de las componentes, dando como resultado una serie de mezclas en cadena.

De forma predeterminada, los objetos y los colores intermedios de una mezcla progresan a partir del objeto inicial (el que se encuentre más abajo de los dos objetos seleccionados) hacia el objeto final (el que se encuentre más arriba de los dos objetos seleccionados).

{button ,AL('OVR Blending objects';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Mezcla directa de objetos

CorelDRAW incluye dos medios para crear [mezclas](#) en línea recta: la herramienta Mezcla interactiva y la persiana Mezcla. La herramienta Mezcla interactiva permite mezclar objetos haciendo clic y arrastrando el ratón. Mediante el uso de esta herramienta, es posible ver los contornos de los objetos intermedios de la mezcla antes de soltar el botón del ratón. De este modo, es posible determinar si la mezcla es correcta antes de finalizar la operación. La persiana Mezcla permite mezclar objetos utilizando los controles del [cuadro de diálogo](#) para configurar variables específicas.

En las mezclas en línea recta, los objetos intermedios siguen un [trayecto](#) en línea recta entre los dos objetos originales. Al mismo tiempo, estos objetos muestran una progresión de la forma y el tamaño entre los objetos originales. De forma predeterminada, los colores de contorno y de relleno progresan según un trayecto en línea recta a través de la rueda de colores. Los rellenos especiales, como [degradado](#), [patrón](#) y los rellenos de [textura](#) muestran una progresión entre los rellenos de los objetos. Los contornos de los objetos intermedios muestran, asimismo, progresiones entre los distintos grosores y formatos.

Para crear una mezcla en línea recta con la herramienta Mezcla interactiva:

1. Haga clic en la [herramienta Mezcla interactiva](#).
2. Arrastre el tirador final de uno de los objetos que desee mezclar sobre el otro objeto que desee mezclar y suelte el botón del ratón.
El tirador final aparece después de comenzar a arrastrar el objeto.

Para crear una mezcla en línea recta con la persiana Mezcla:

1. Seleccione los dos objetos que desee mezclar mediante la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL('PRC Creating basic blends;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Mezcla de objetos a lo largo de un trayecto

Es posible [mezclar](#) objetos, de forma que los objetos intermedios progresen a lo largo de un [trayecto](#) cualquiera que sea su forma. En una mezcla, de forma predeterminada, los objetos intermedios adoptan la orientación vertical y horizontal de los objetos originales y están vinculados al trayecto correspondiente por sus respectivos centros de rotación. Puede hacer que dichos objetos [roten](#) siguiendo la forma del trayecto y que la mezcla cubra todo el trayecto.

Podrá realizar mezclas a lo largo de cualquier trayecto creado con CorelDRAW, incluidos texto, símbolos, formas, líneas y curvas.

Para mezclar dos objetos a lo largo de un trayecto con la herramienta Mezcla interactiva:

1. Haga clic en la [herramienta Mezcla interactiva](#).
2. Arrastre el tirador final de uno de los objetos que desee mezclar sobre el otro objeto que desee mezclar y suelte el botón del ratón.
El tirador final aparece después de empezar a [arrastrar](#) el objeto. Esta operación creará una mezcla en línea recta entre los dos objetos.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón en la mezcla y arrástrela sobre el trayecto.
4. Suelte el botón del ratón y haga clic en Adaptar mezcla a trayecto.

Para mezclar dos objetos a lo largo de un trayecto con la persiana Mezcla:

1. Seleccione los objetos que desee mezclar con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la pestaña Etapas.
4. Haga clic en el botón Aplicar.
Esta operación creará una mezcla en línea recta con el número de etapas predeterminado entre los dos objetos.
5. Haga clic en el [botón de trayecto](#), y a continuación, seleccione Nuevo trayecto.
6. Seleccione el trayecto a lo largo del cual desea extender la mezcla utilizando el puntero curvo que aparecerá.
7. Habilite la [casilla de verificación](#) Mezc. en todo el trayecto para que la mezcla se extienda a lo largo de todo el trayecto.
8. Habilite la casilla de verificación Rotar todos los objetos, con el fin de que todos los objetos intermedios de la mezcla roten para adaptarse a la forma del trayecto.
9. Haga clic en el botón Aplicar.

Para mezclar dos objetos a lo largo de un trayecto a mano alzada:

1. Haga clic en la herramienta Mezcla interactiva.
2. Mantenga presionada la tecla ALT y arrastre un trayecto a mano alzada desde uno de los objetos que desee mezclar hasta el otro objeto que desee mezclar y, a continuación, suelte el botón del ratón.

Después de arrastrar el trayecto a mano alzada desde un objeto hasta el otro, aparecen los tiradores finales, los deslizadores de aceleración y los contornos de los objetos intermedios.



Sugerencia

- Si mezcla objetos con la herramienta Mezcla interactiva, podrá asimismo hacer que los objetos intermedios sigan el trayecto completo o roten para ajustarse a su forma. Para ello, seleccione la mezcla y, a continuación, siga los pasos 2 y 3 y de 7 a 9 del procedimiento anterior.

{button ,AL("PRC Creating basic blends";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de una mezcla compuesta

Al añadir uno o más objetos a una [mezcla](#) existente, ésta se convierte en una [mezcla compuesta](#). Para crear una mezcla compuesta se necesitan dos componentes: una mezcla existente y un objeto adicional creado con CorelDRAW. A continuación, deberá decidir dónde desea conectar el nuevo objeto con la mezcla, en el objeto inicial o en el final de ésta. Es posible realizar la conexión en el objeto inicial o final de la mezcla, pero nunca en uno de sus objetos intermedios. El objeto al que se conecte será compartido por ambas ramificaciones de la mezcla compuesta, pero mantendrá su relación (es decir, objeto inicial o final) con ambas.

Le será de gran ayuda experimentar con los efectos de mezclas compuestas. Por ejemplo, intente crear mezclas que doblen esquinas. O bien, cree una mezcla compuesta utilizando mezclas a lo largo de una serie de [trayectos](#). Utilice las mezclas compuestas para crear variaciones interesantes en las mezclas básicas.

Para crear una mezcla compuesta con la herramienta Mezcla interactiva:

1. Haga clic en la [herramienta Mezcla interactiva](#).
2. Arrastre el tirador final del objeto que desee añadir a una mezcla existente sobre el objeto inicial o final de la mezcla (dependiendo de cómo desee mezclar los objetos) y suelte el botón del ratón.

El tirador final aparece después de empezar a [arrastrar](#) el objeto. Cuando se sitúe sobre el objeto inicial o final, el cursor mostrará una flecha horizontal para indicar que se puede realizar la mezcla. Si no se sitúa el cursor sobre el objeto, la mezcla no puede llevarse a cabo.

Para crear una mezcla compuesta con la persiana Mezcla:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto que desee añadir a una mezcla existente.
2. Mantenga presionada la tecla Mayús. y seleccione el objeto inicial o final de la mezcla (dependiendo de cómo desee mezclar los objetos).
El objeto seleccionado en la mezcla no podrá ser un objeto intermedio, sino que deberá ser obligatoriamente el objeto inicial o el final.
3. Haga clic en Efectos, Mezcla.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL('PRC Creating basic blends';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Copia y clonación de mezclas

Los comandos Copiar mezcla de y Clonar mezcla de permiten crear [mezclas](#) rápidamente. El comando Copiar mezcla de le permitirá copiar los parámetros de una mezcla a dos objetos previamente seleccionados. Estos objetos adoptarán todos estos parámetros; sin embargo, sus atributos de contorno y relleno no se verán afectados. Las dos mezclas no mantienen ningún tipo de conexión, por lo que podrá editarlas independientemente.

El comando Clonar mezcla de también copia los atributos de una mezcla a los dos objetos seleccionados. Los objetos seleccionados adoptarán todos estos parámetros, sin embargo, sus atributos de contorno y relleno no se verán afectados. En los [clones](#), sin embargo, cuando se modifique la mezcla original (la "[maestra](#)"), los cambios afectarán también al clon. Además, no es posible editar los parámetros de la extrusión clonada con la persiana Extrusión; cualquier cambio deberá efectuarse en el objeto maestro.

Para copiar una mezcla:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione los dos objetos a los que desee copiar una mezcla.
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Mezcla de.
3. Seleccione la mezcla que desea copiar con el puntero horizontal que aparecerá.

CorelDRAW mezclará automáticamente los objetos que haya seleccionado en el paso 1.

Para clonar una mezcla:

1. Seleccione los dos objetos a los que desea clonar una mezcla con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Clonar, Mezcla de.
3. Seleccione la mezcla que desea clonar con el puntero horizontal que aparecerá.

CorelDRAW mezclará automáticamente los objetos que haya seleccionado en el paso 1.

{button ,AL(`PRC Creating basic blends;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Configuración de los atributos para mezclas básicas



Configuración de los atributos para mezclas básicas

Una vez que sepa cómo crear [mezclas](#) básicas, probablemente querrá experimentar con los atributos que controlan su apariencia fundamental. Por ejemplo, es posible cambiar el número, [rotación](#) y color de los objetos intermedios de una mezcla. Asimismo, puede "acelerar" una mezcla para alterar el equilibrio de las progresiones de su color y forma hacia su objeto inicial o final. Si mezcla objetos a lo largo de un [trayecto](#), podrá aplicar el espaciado exacto entre los objetos y los efectos de bucle. Asimismo, podrá controlar el modo en que los objetos intermedios progresan asignando [nodos](#) a los objetos inicial y final.

Encontrará todas las herramientas necesarias para configurar estos atributos en la Barra de propiedades y en la persiana Mezcla.

{button ,AL("OVR Blending objects";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Selección de mezclas

La selección de las [mezclas](#) y de sus componentes es ligeramente distinta de la de otros objetos. Los siguientes procedimientos le ayudarán a que la edición de las mezclas le resulte aún más sencilla.

Para seleccionar una mezcla completa:

- Seleccione cualquiera de los objetos intermedios de la mezcla con la [herramienta Selección](#).

Para seleccionar un componente de una mezcla compuesta:

- Mantenga presionada CTRL y seleccione cualquiera de los objetos intermedios del componente con la herramienta Selección.

Para seleccionar el objeto inicial o final de una mezcla:

- Seleccione el objeto con la herramienta Selección.

{button ,AL("PRC Setting basic blend attributes";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de la distancia entre los objetos intermedios de las mezclas

Existen dos formas de controlar la distancia entre los objetos intermedios de una [mezcla](#). La primera forma consiste en configurar el número de etapas de la mezcla. Es posible configurar cualquier número entre 1 y 999. Cuanto mayor sea el número de objetos intermedios, menor será el espacio entre ellos. Podrá especificar el número de objetos intermedios para cualquier tipo de mezcla.

La segunda forma de establecer la distancia entre objetos intermedios, lo que se denomina espaciado fijo, sólo está disponible para objetos mezclados a lo largo de un [trayecto](#). Consiste en establecer la distancia precisa entre los objetos intermedios de la mezcla. Los valores de este espaciado fijo deben encontrarse entre 0 y 25,4 centímetros (o su equivalente en otros sistemas de medición).

Para establecer el número de etapas de una mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la pestaña Etapas.
4. Habilite el botón Número de etapas.
5. Escriba el número de pasos o de objetos intermedios que desea en el cuadro Etapas.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

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

1. Siga los pasos de 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Habilite el botón Espaciado fijo.
Este botón sólo está disponible para objetos mezclados a lo largo de un trayecto.
3. Escriba un valor de separación en el cuadro correspondiente (basado en la unidad de medida que se esté utilizando).
4. Haga clic en el botón Aplicar.

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

1. Seleccione una mezcla con la herramienta Selección.
2. Escriba un valor en la parte superior del [cuadro Número de etapas o descentrado entre formas](#).
3. Presione Intro.

{button ,AL("PRC Setting basic blend attributes";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento del valor de rotación de los objetos intermedios de las mezclas

La persiana Mezcla y la Barra de propiedades proporcionan controles para [rotar](#) los objetos intermedios de una [mezcla](#) a lo largo de su progresión entre los objetos inicial y final. De forma predeterminada, los objetos rotan en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de sus propios [centros de rotación](#). Si habilita la opción Bucle, los objetos rotarán alrededor de un punto a medio camino entre los centros de rotación de los objetos inicial y final. Podrá introducir valores entre -360 y 360 grados. Los valores negativos harán que los objetos giren en el sentido de las agujas del reloj.

Por ejemplo, si introduce un valor de rotación de 180, los objetos intermedios rotarán 180 grados a lo largo de la progresión desde el objeto inicial al objeto final. Si, a continuación, activa la opción Bucle, las formas rotarán además para formar un arco.

Como con el resto de las herramientas CorelDRAW, le recomendamos experimentar con los parámetros de rotación para determinar qué efecto desea crear.

Para establecer el valor de rotación de los objetos intermedios con la Barra de propiedades:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Escriba los grados que desee rotar los objetos intermedios en el [cuadro Dirección de la mezcla](#).
3. Presione Intro.
4. Haga clic en el [botón Bucle](#) para hacer rotar los objetos intermedios alrededor de un punto a medio camino entre los centros de rotación de los objetos inicial y final.

Para establecer el valor de rotación de los objetos intermedios con la persiana Mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la pestaña Etapas.
4. Escriba el número de grados que desee rotar los objetos intermedios en el cuadro Rotar.
5. Habilite la [casilla de verificación](#) Bucle para hacer rotar los objetos intermedios alrededor de un punto a medio camino entre los centros de rotación de los objetos inicial y final.
6. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- Los controles de rotación de la persiana Mezcla y de la Barra de propiedades no pueden aplicarse a mezclas ajustadas a un [trayecto](#).

{button ,AL("PRC Setting basic blend attributes";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de los atributos de color para los objetos intermedios de las mezclas

Es posible establecer la forma en que los colores de contorno y de relleno progresarán entre los objetos inicial y final de cualquier [mezcla](#). CorelDRAW proporciona tres opciones, cada una de las cuales crea una progresión de color característica. Podrá elegir entre un trayecto recto, hacia la derecha o hacia la izquierda a través del espectro de colores utilizando los botones de la parte izquierda de la página Rueda de colores de la persiana Mezcla.

Es posible configurar la progresión de color de cualquier mezcla que utilice [rellenos uniformes](#) o [rellenos degradados](#). No podrá crear progresiones de color para rellenos de mapa de bits, de [textura](#), de patrón de vectores, PostScript o transparentes.

Para establecer la progresión de color de los objetos intermedios con la Barra de propiedades:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en uno de los siguientes botones para indicar el tipo de progresión de color que desea:
 - [Mezcla directa](#)
 - [Mezcla hacia la derecha](#)
 - [Mezcla hacia la izquierda](#)

Para establecer la progresión de color de los objetos intermedios con la persiana Mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la [pestaña Rueda de colores](#).
4. Haga clic en uno de los siguientes botones para indicar el tipo de progresión de color que desea:
 - [Directa](#)
 - [Hacia la derecha](#)
 - [Hacia la izquierda](#)
5. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Setting basic blend attributes";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aceleración de los objetos intermedios, rellenos y contornos de las mezclas

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

Para acelerar objetos intermedios y colores con la persiana Mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la [pestaña Aceleración](#).
4. Desplace el deslizador Acelerar objetos para establecer la dirección y la tasa de aceleración de los objetos.
Desplace el deslizador a la izquierda para acelerar objetos hacia el objeto inicial, o a la derecha para acelerarlos hacia el objeto final. El índice de aceleración aumenta cuanto más se desplace el deslizador en la dirección elegida. El valor 0 implica no aceleración en ninguna dirección.
5. Desplace el deslizador Acel. rellenos/contornos para establecer la dirección y la tasa de aceleración del color.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

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

1. Seleccione una mezcla con la herramienta Selección.
2. Desplace el [deslizador Aceleración de objeto de mezcla](#) para establecer la dirección y la tasa de aceleración de los objetos.
3. Desplace el [deslizador Aceleración de color de mezcla](#) para establecer la dirección y la tasa de aceleración de los colores.

Para acelerar objetos intermedios y colores utilizando los controles de la Ventana de dibujo:

1. Mediante la [herramienta Mezcla interactiva](#), seleccione la mezcla que contiene los objetos y colores que desee acelerar.
Aparecen dos deslizadores en la mezcla que permiten ajustar la aceleración de objetos y colores.
2. Desplace los deslizadores para establecer la dirección y la tasa de aceleración de objetos y colores.



Sugerencias

- Es posible vincular las tasas de aceleración de objetos y colores de forma que sólo sea necesario ajustar un parámetro para que ambos sean iguales. Para ello, habilite la [casilla de verificación](#) Vincular aceleraciones de la persiana Mezcla, o haga clic en el [botón Vínculo de aceleración de mezcla](#) de la Barra de propiedades. También es posible vincular y desvincular las tasas de aceleración de objetos y colores haciendo doble clic en los deslizadores directamente sobre la mezcla.
- Asimismo, puede controlar la aceleración del tamaño de los objetos al tiempo que la de los objetos y colores. Para ello, habilite la casilla de verificación Aplicar a tamaño en la persiana Mezcla o haga clic en el [botón Tamaño aceleración mezcla](#) de la barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Setting basic blend attributes";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de la progresión de formas en las mezclas mediante la asignación de nodos

Cada vez que se [mezclan](#) dos objetos, CorelDRAW busca el primer [nodo](#) de los objetos inicial y final, y los asigna de forma recíproca para crear los objetos intermedios. Esto puede producir o no los resultados deseados.

Al asignar los nodos, podrá controlar el modo en que el objeto inicial se transforma en el objeto final; lo que redundará en un mayor control sobre la apariencia de los objetos intermedios de la mezcla. La opción Designar nodos le permitirá especificar qué nodos desea que CorelDRAW trate como nodos primeros en los objetos inicial y final.

Para cambiar la apariencia de una mezcla asignando nodos:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la [pestaña Opciones varias](#).
4. Haga clic en el botón Designar nodos.
5. Seleccione los dos nodos que desee asignar utilizando el puntero curvo que aparecerá.

Los nodos de los objetos inicial y final se representan mediante cuadrados negros huecos. Los del objeto final aparecerán sólo una vez que haga clic en un nodo del objeto inicial.

6. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencia

- También es posible abrir la lista desplegable Opciones varias haciendo clic en el [botón de la página Opciones varias](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Setting basic blend attributes';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Edición de mezclas



Edición de mezclas

Además de las herramientas para la creación de [mezclas](#) básicas y la configuración de los atributos, la persiana Mezcla y el [menú](#) Efectos proporcionan un completo juego de herramientas de edición avanzada de mezclas. Estas herramientas facilitan el ajuste de las propiedades básicas de cualquier mezcla para posibilitar la creación de un mayor número de efectos. Los procedimientos para modificar las propiedades de las mezclas, son los siguientes:

- Modificación de su objeto inicial o final
- Desdoblamiento de la mezcla para crear otra [compuesta](#)
- Fusión de mezclas (si se trata de una mezcla dividida o compuesta) para formar una mezcla única
- Cambio de la dirección
- Modificación del [trayecto](#) seguido o desvinculación total de la mezcla del trayecto
- Separación de la mezcla de forma que pueda experimentar con los componentes básicos
- Supresión del efecto de mezcla de forma que sólo queden los objetos originales.

{button ,AL("OVR Blending objects";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Identificación de los objetos inicial y final de las mezclas

Los comandos Mostrar inicio y Mostrar final le ayudarán a identificar los objetos inicial y final de la [mezcla](#) seleccionada. Cuando haga clic en cualquiera de estos comandos, CorelDRAW seleccionará automáticamente el objeto apropiado. Si lo desea, podrá editarlo con las herramientas y funciones de CorelDRAW. Por ejemplo, es posible aplicar un nuevo contorno o relleno, o redimensionar el objeto. La mezcla incorpora automáticamente cualquier cambio realizado.

Para identificar el objeto inicial de una mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en el [botón de comienzo](#) y, a continuación, haga clic en Mostrar inicio.

Para identificar el objeto final de una mezcla:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el [botón de final](#) y, a continuación, haga clic en Mostrar final.

{button ,AL("PRC Editing blends;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio del objeto inicial o final de las mezclas

Los comandos Nuevo inicio y Nuevo fin le permitirán cambiar el objeto inicial o final de una [mezcla](#) sin tener que volver a realizarla. Es decir, que en lugar de perder los parámetros que haya establecido, le bastará con hacer clic en el comando apropiado y, a continuación, seleccionar un nuevo objeto inicial o final para cambiarlo. Cuando aplique el cambio, CorelDRAW reconducirá automáticamente la mezcla utilizando los mismos parámetros que tenía la mezcla original.

Para cambiar el objeto inicial de una mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en el [botón de comienzo](#) y, a continuación, elija Nuevo inicio.
4. Haga clic en el nuevo objeto inicial con el puntero horizontal que aparecerá.
5. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- El nuevo objeto de inicio debe situarse detrás del objeto final de la mezcla seleccionado.

Para cambiar el objeto final de una mezcla:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el [botón de final](#) y, a continuación, elija Nuevo final.
3. Haga clic en el nuevo objeto final con el puntero horizontal que aparecerá.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- El nuevo objeto final debe situarse delante del objeto inicial de la mezcla seleccionado.

{button ,AL('PRC Editing blends';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



División de mezclas

La división de una [mezcla](#) sirve para crear una [mezcla compuesta](#) formada por dos mezclas componentes. El objeto utilizado para dividir la mezcla original se convertirá en el objeto inicial de una de las mezclas componentes y en el objeto final de la otra. La edición de este objeto, por ejemplo, desplazándolo o cambiando su tamaño, modificará la apariencia de ambas mezclas componentes.

Para comprender mejor cómo funcionan las mezclas compuestas, desplace el objeto en el que ha dividido la mezcla original. Observe cómo cambia la apariencia de la mezcla cuando lo hace.

Para dividir una mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la [pestaña Opciones varias](#).
4. Haga clic en el botón Dividir.
5. Haga clic en el objeto intermedio en el que desee dividir la mezcla utilizando el puntero curvo que aparecerá.
6. Edite el objeto intermedio como desee.

La mezcla incorporará automáticamente los cambios.

Después de dividir una mezcla, podrá seleccionar una de las mezclas componentes y realizar cambios en ella que no afecten a los otros componentes. Por ejemplo, podrá especificar un número distinto de etapas o que la mezcla se realice a lo largo de un [trayecto](#). Para seleccionar una mezcla que forme parte de otra compuesta, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en cualquiera de sus objetos intermedios.



Nota

- No podrá dividir una mezcla utilizando el objeto intermedio inmediatamente siguiente a los objetos inicial o final.

{button ,AL('PRC Editing blends';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Unión de mezclas divididas

Los comandos Unir comienzo y Unir final le permitirán volver a combinar [mezclas compuestas](#) o divididas. Los términos "inicial" y "final" se refieren al objeto que comparte los dos componentes de la [mezcla](#), es decir, el objeto a partir del cual dividió la mezcla original. Dicho objeto sirve de final a una de las dos mezclas (la que finaliza con el objeto en la parte superior) y sirve de inicio a la otra (la mezcla que empieza con el objeto en la parte inferior). Cuando se une la mezcla, ésta vuelve a formarse entre los objetos inicial y final originales.

Para unir los objetos inicial y final de una mezcla dividida o compuesta:

1. Mantenga presionada CTRL y seleccione uno de los componentes de la mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en la [pestaña Opciones varias](#).
4. Haga clic en el botón Unir comienzo o en el botón Unir final.

Si la mezcla seleccionada y al menos dos de los componentes de la mezcla compuesta comparten el mismo objeto inicial o final, aparecerá un puntero curvo. Utilice es puntero para hacer clic en un objeto intermedio de la mezcla componente que desee unir.

{button ,AL(^PRC Editing blends;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Inversión de la dirección de las mezclas

Normalmente, las [mezclas](#) progresan desde el objeto inicial hasta el objeto final, es decir, desde el objeto de la parte inferior hacia el objeto de la parte superior. El comando Orden inverso le permitirá cambiar la dirección de una mezcla para que progrese del objeto final hacia el inicial.

Para invertir el orden de una mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Orden, Orden inverso.

{button ,AL("PRC Editing blends";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición del trayecto de las mezclas

El comando Mostrar trayecto le ayudará a identificar el [trayecto](#) a lo largo del cual se han mezclado los objetos. Al hacer clic en el comando, CorelDRAW selecciona el trayecto automáticamente. A continuación, es posible editar el trayecto utilizando las herramientas y funciones de CorelDRAW. Por ejemplo, puede utilizar la herramienta Forma para modificar la forma del trayecto, o emplear la Paleta de colores para cambiar su color. La [mezcla](#) se volverá a realizar instantáneamente para reflejar los cambios aplicados.

El comando Nuevo trayecto facilita la aplicación de una mezcla a un nuevo trayecto. La mezcla mantendrá todos sus parámetros aunque siga la forma del nuevo trayecto.

Para mostrar el trayecto de una mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en el [botón de trayecto](#) y, a continuación, elija Mostrar trayecto.

Para editar el trayecto de una mezcla:

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Edite el trayecto utilizando las herramientas de edición de trayectos, como por ejemplo, la [herramienta Forma](#) y las herramientas del [menú lateral Contorno](#).

Para mezclar a lo largo de un nuevo trayecto:

1. Seleccione una mezcla con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en el botón de trayecto, y a continuación, haga clic en Nuevo trayecto.
4. Seleccione el trayecto sobre el que desea aplicar la mezcla utilizando el puntero curvo que aparecerá.
5. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- El nuevo trayecto sobre el que desea aplicar la mezcla seleccionada ya debe estar dibujado.

{button ,AL('PRC Editing blends;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Separación de las mezclas de su trayecto

El comando Separar del trayecto separa una [mezcla](#) de su [trayecto](#). Los objetos iniciales y finales permanecen estáticos y los objetos intermedios vuelven a su trayecto original de línea recta.

Para separar una mezcla de su trayecto:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
Mantenga presionada la tecla Ctrl si desea seleccionar una mezcla que forme parte de otra [compuesta](#).
2. Haga clic en Efectos, Mezcla.
3. Haga clic en el [botón de trayecto](#) y, a continuación, haga clic en Separar del trayecto.

{button ,AL("PRC Editing blends";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Separación y eliminación de mezclas

El comando Separar le permitirá dividir una [mezcla](#) en cuatro componentes: el objeto inicial, el objeto final, los objetos intermedios y el [trayecto](#) si los objetos se mezclan a lo largo de un trayecto. Los objetos intermedios forman un grupo que puede separarse haciendo clic en Organizar, Desagrupar.

El comando Borrar mezcla elimina los objetos intermedios de la mezcla seleccionada dejando sólo los objetos inicial y final, y el trayecto (si se ha aplicado uno). Entre estos objetos ya no existirá ningún vínculo.

Para separar objetos mezclados:

1. Seleccione una mezcla con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Separar.

Para eliminar las formas intermedias de una mezcla:

1. Seleccione una mezcla con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Borrar mezcla.

{button ,AL("PRC Editing blends;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de siluetas a objetos



Aplicación de siluetas a objetos

Cuando aplique [siluetas](#) a un objeto, estará creando un efecto similar al que producen las curvas de nivel en un mapa. La función Silueta permite añadir una nueva dimensión a un objeto añadiendo una serie de líneas concéntricas o "etapas" que radian hacia el interior o el exterior de sus límites. Estas series (denominadas "grupo de siluetas") pueden incluir hasta 999 líneas separadas por una distancia de 0,000127 a 762 cm (o el equivalente en otros sistemas de medición). Para acentuar el impacto visual de las líneas de silueta, CorelDRAW le permitirá asimismo, añadir una progresión de colores entre el objeto original y la línea de silueta final. Esta progresión podrá seguir un trayecto hacia la derecha, hacia la izquierda o recto a través del espectro de color.

Podrá aplicar siluetas a cualquier objeto que cree con CorelDRAW, incluidas formas, líneas y curvas. Asimismo, descubrirá que puede crear gran cantidad de efectos interesantes aplicando siluetas al [Texto artístico](#).

{button ,AL('OVR Creating special effects';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de siluetas hacia el centro de los objetos

La opción Al centro añade líneas de [silueta](#) que progresan hacia el centro del objeto seleccionado. CorelDRAW añade estas líneas en función del tamaño del objeto y del valor que aparece en el cuadro Descentrado. Modificando este valor, podrá variar el número de líneas de silueta creadas. Independientemente del valor que haya introducido, CorelDRAW añadirá tantas líneas separadas por el mismo espacio como sea posible, dado el tamaño del objeto original. El cuadro Etapas aparece atenuado cuando se aplican siluetas hacia el centro de un objeto.

Si edita una silueta existente, es posible que encuentre más fácil utilizar el botón Al centro de la Barra de propiedades.

Para añadir líneas de silueta hacia el centro de un objeto:

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Silueta.
3. Haga clic en la pestaña Etapas.
4. Habilite el botón Al centro.
5. En el cuadro Descentrado, no modifique el valor predeterminado o introduzca uno nuevo para indicar el espacio que desea dejar entre las líneas de silueta.

Es posible introducir valores comprendidos entre 0,000127 y 762 cm. (o el equivalente en otros sistemas de medición). La banda de valores válidos depende del tamaño del objeto seleccionado.

6. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar la opción Al centro a un objeto con silueta mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione un objeto que tenga silueta con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el [botón Al centro](#).
3. Escriba la distancia que desea entre las líneas de silueta en el [cuadro Descentrado de silueta](#).
4. Presione Intro.

{button ,AL(^PRC Contouring objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de siluetas hacia dentro de los objetos

La opción Dentro de añade líneas de [silueta](#) espaciadas de forma regular hacia dentro del objeto seleccionado. CorelDRAW añade estas líneas en función de los valores de los cuadros Descentrado y Etapas. Por ejemplo, si establece un valor de 0,254 para Descentrado y de 3 para Etapas, CorelDRAW añadirá tres líneas de silueta con una separación de 0,245 centímetros entre ellas dentro del objeto original. Aunque se pueden añadir hasta 999 etapas, el número que introduzca se verá limitado por el descentrado y el tamaño del objeto. Si el objeto es demasiado pequeño para acomodar las etapas fijadas, CorelDRAW insertará el número máximo que quepan entre el contorno y el centro del objeto.

Si edita una silueta existente, es posible que encuentre más fácil aplicar la opción Dentro utilizando la Barra de propiedades.

Para añadir líneas de silueta dentro de un objeto:

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Silueta.
3. Haga clic en la pestaña Etapas.
4. Habilite el botón Dentro.
5. En el cuadro Descentrado, no modifique el valor predeterminado o introduzca uno nuevo para indicar el espacio que desea dejar entre las líneas de silueta.
Es posible escribir un valor comprendido entre 0,000127 y 762 cm. (o el equivalente en otros sistemas de medición). La banda de valores válidos depende del tamaño del objeto seleccionado.
6. En el cuadro Etapas, deje el valor predeterminado o introduzca uno nuevo para indicar el número de líneas de silueta que desea dentro del objeto.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar la opción Dentro a un objeto con siluetas mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione un objeto que tenga siluetas con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el [botón Dentro](#).
3. Escriba el número de líneas de silueta que desea en el [cuadro Etapas de silueta](#).
4. Escriba la distancia que desea entre las líneas de silueta en el [cuadro Descentrado de silueta](#).
5. Presione Intro.

{button ,AL(^PRC Contouring objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de siluetas hacia fuera de los objetos

La opción Fuera añade líneas de [silueta](#) fuera del objeto seleccionado. CorelDRAW añade estas líneas en función de los valores de los cuadros Descentrado y Etapas. Por ejemplo, si establece un valor de 0,635 para Descentrado y de 8 para Etapas, CorelDRAW añadirá ocho líneas de silueta con una separación de 0,635 centímetros entre ellas hacia fuera del objeto original.

Si edita una silueta existente, es posible que encuentre más fácil aplicar la opción Fuera utilizando la Barra de propiedades.

Para añadir líneas de silueta hacia fuera de un objeto:

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Silueta.
3. Haga clic en la pestaña Etapas.
4. Habilite el botón Fuera.
5. En el cuadro Descentrado, no modifique el valor predeterminado o introduzca uno nuevo para indicar el espacio que desea dejar entre las líneas de silueta.

Es posible especificar valores de descentrado comprendidos entre 0,000127 y 762 cm. (o el equivalente en otros sistemas de medición).

6. En el cuadro Etapas, no modifique el valor predeterminado o introduzca uno nuevo para indicar el número de líneas de silueta que desea fuera del objeto.

Podrá añadir hasta un máximo de 999 líneas de silueta.

7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar la opción Fuera a un objeto con siluetas mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione un objeto que tenga siluetas con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el [botón Fuera](#).
3. Escriba el número de líneas de silueta que desea en el [cuadro Etapas de silueta](#).
4. Escriba la distancia que desea entre las líneas de silueta en el [cuadro Descentrado de silueta](#).
5. Presione Intro.

{button ,AL(^PRC Contouring objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de progresiones de color en objetos con siluetas

La persiana Silueta y la Barra de propiedades proporcionan controles para cambiar el esquema de color de cualquier objeto con [siluetas](#). Los selectores de color Contorno y Relleno controlan los colores de la forma de la silueta más alejada del objeto original. Los tres botones de flecha controlan el modo en que los colores de contorno y de relleno progresan en la silueta. Utilice estos botones para seleccionar un trayecto recto, a la derecha o a la izquierda a través del espectro de color.

Podrá cambiar el color de contorno y de relleno del objeto original, igual que si se tratara de cualquier objeto que hubiera creado con CorelDRAW. Consulte ["Relleno de objetos"](#) o ["Contorno de objetos"](#) si desea obtener más información.

Para establecer progresiones de color mediante la persiana Silueta:

1. Seleccione un objeto que tenga siluetas con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Silueta.
3. Haga clic en la [pestaña Rueda de colores](#).
4. Haga clic en el [selector Color de Contorno](#) y, a continuación, haga clic en que color que desee al final de la progresión del contorno.
5. Haga clic en el [selector Color de relleno](#) y, a continuación, haga clic en que color que desee al final de la progresión del relleno.

Si el objeto original tenía un relleno degradado, aparecerá un segundo selector de color. Utilice este control para obtener un relleno degradado al final de la progresión de relleno.

6. Haga clic en uno de los botones siguientes para indicar la forma en que los colores de contorno y relleno deben progresar a través del espectro de color:

- [Directa](#)
- [Hacia la derecha](#)
- [Hacia la izquierda](#)

La línea negra de la Rueda de colores mostrará el trayecto seleccionado.

7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para establecer progresiones de color mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione un objeto que tenga siluetas con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el [selector de Color de contorno](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee al final de la progresión del contorno.
3. Haga clic en el [selector de Color de relleno](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee al final de la progresión del relleno.

Si el objeto original tenía un relleno degradado, aparecerá un segundo selector de color. Utilice este control para obtener un relleno degradado al final de la progresión de relleno.

4. Haga clic en uno de los botones siguientes para indicar la forma en que los colores de contorno y relleno deben progresar a través del espectro de color:

- [Colores lineales de silueta](#)
- [Colores de silueta hacia derecha](#)
- [Colores de silueta hacia izquierda](#)

{button ,AL("PRC Contouring objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Edición de objetos con silueta

Al aplicar líneas de [silueta](#) a un objeto, éste se anexa a dichas líneas. En este estado, todas las modificaciones realizadas en el objeto original, por ejemplo, el cambio de forma realizado con la [herramienta Formao](#) el cambio de los colores de relleno, también afecta a las líneas de silueta. Si desea modificar el objeto original sin alterar las líneas de silueta, utilice el comando Separar que le permitirá separar el objeto original de dichas líneas.

Al utilizar el comando Separar en un objeto con silueta, obtendrá dos unidades: el objeto original y sus líneas de silueta. Utilice el comando Desagrupar para convertir las líneas en una serie de objetos individuales. Es posible editar cada objeto por separado.

Para separar un objeto de sus líneas de silueta:

1. Seleccione un objeto que tenga siluetas con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Separar.

El objeto con silueta se convertirá en dos unidades: el objeto original y el grupo de líneas de silueta.

Para desagrupar las líneas de silueta:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Seleccione las líneas de silueta con la herramienta Selección.
3. Haga clic en Organizar, Desagrupar.



Sugerencia

- También es posible desagrupar líneas de siluetas haciendo clic en el botón Desagrupar de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Contouring objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Copia y clonación de siluetas

Los comandos Copiar silueta de y Clonar silueta de proporcionan medios rápidos de crear [siluetas](#). El comando Copiar silueta de le permitirá copiar todos los parámetros relacionados con la silueta de un objeto a otro. El objeto adopta todos los parámetros relacionados con la silueta; los atributos de contorno y relleno no se ven afectados. Los dos objetos no mantendrán ningún tipo de relación y, por lo tanto, podrán editarse de forma independiente.

El comando Clonar silueta de también copia los atributos de silueta al objeto seleccionado. El objeto seleccionado adopta todos los parámetros relacionados con la silueta, los atributos de contorno y relleno no se ven afectados. En los [clones](#), sin embargo, cuando se modifique la silueta original (la "[maestra](#)"), los cambios afectarán también a la silueta. Además, no podrá editar los parámetros de silueta de los clones; cualquier modificación que desee realizar tendrá que hacerla en el objeto maestro.

Para copiar una silueta:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar la silueta con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Silueta de.
3. Seleccione la silueta que desea copiar con el puntero horizontal que aparecerá.
CorelDRAW aplicará automáticamente la silueta al objeto que seleccionó en el paso 1.

Para clonar una silueta:

1. Seleccione el objeto al que desea clonar la silueta con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Clonar, Silueta de.
3. Seleccione la silueta que desea clonar con el puntero horizontal que aparecerá.
CorelDRAW aplicará automáticamente la silueta al objeto que seleccionó en el paso 1.

{button ,AL(`PRC Contouring objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Distorsión de objetos



Distorsión de objetos

Es posible modificar con rapidez el aspecto de objetos en CorelDRAW utilizando la herramienta Distorsión interactiva. La [herramienta Distorsión interactiva](#) proporciona acceso a controles adicionales de la Barra de propiedades que permiten crear una amplia gama de interesantes efectos. Existen tres tipos de distorsión a partir de los cuales es posible elegir: Efecto Empujar y tirar, Efecto Cremallera y Efecto Torbellino. Es posible modificar el aspecto de un objeto aplicando un solo efecto de distorsión, o puede aplicar varias distorsiones para conseguir un aspecto más interesante. Asimismo, es posible definir el centro del efecto de distorsión [arrastrando](#) con el ratón el tirador de cambio de posición con forma de rombo. El tirador de campo de posición forma parte de los controles vectoriales que permiten modificar el aspecto de una distorsión en la [Ventana de dibujo](#). En caso de que una distorsión concreta no le satisfaga, es posible seleccionar el objeto distorsionado con la herramienta Distorsión interactiva y editar las propiedades de la distorsión.

Podrá aplicar cada tipo de efecto de distorsión a cualquier objeto que cree con CorelDRAW, incluidas formas, líneas, curvas y texto artístico. Intente practicar con los distintos modos de distorsión y conozca los interesantes efectos que puede aplicar a los objetos.

{button ,AL('OVR Creating special effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Distorsión de objetos utilizando la Herramienta Empujar y tirar

Es posible aplicar una distorsión Empujar o tirar a cualquier objeto que cree con CorelDRAW. La distorsión Empujar aleja los [nodos](#) del objeto que está distorsionando del centro de la distorsión. La distorsión Tirar acerca los nodos del objeto que está distorsionando hacia el centro de la distorsión. También es posible desplazar el centro de la distorsión [arrastrando](#) el tirador de cambio de posición con el ratón. Es posible utilizar la herramienta Empujar y tirar para generar una amplia variedad de interesantes efectos con rapidez.

Para aplicar una distorsión Empujar:

1. Abra el [menú lateral de Herramientas interactivas](#) y, a continuación, haga clic en la [herramienta Distorsión interactiva](#).
2. Habilite el [botón Distorsión Empujar y tirar](#) en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Seleccione el objeto al que desee aplicar la distorsión y arrastre el ratón hacia la derecha para determinar la cantidad de distorsión Empujar que desee aplicar.
El punto del objeto sobre el que se hace clic determina el centro de la distorsión.

Para aplicar una distorsión Tirar:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Seleccione el objeto al que desee aplicar la distorsión y arrastre el ratón hacia la izquierda para determinar la cantidad de distorsión Tirar que desee aplicar.
El punto del objeto sobre el que se hace clic determina el centro de la distorsión.



Sugerencia

- También puede determinar la cantidad de distorsión Empujar y tirar escribiendo un valor en el cuadro Amplitud de la Distorsión Empujar y tirar de la Barra de propiedades. Puede escribir valores que oscilen entre -200 y 200. Los valores incluidos en el rango de -200 a -1 aplican una distorsión Empujar, mientras que los valores comprendidos entre 1 y 200 aplican una distorsión Tirar.

Para desplazar el centro de una distorsión Empujar o Tirar

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuyo centro de distorsión desee desplazar.
El tirador de cambio de posición con forma de rombo determina el centro de la distorsión.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Empujar y tirar está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Arrastre el tirador de cambio de posición a una nueva ubicación.
La distorsión se actualiza a medida que arrastra el tirador de cambio de posición.

Para centrar un tirador de cambio de posición:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuyo tirador de cambio de posición desee centrar.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Empujar y tirar está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Haga clic en el [botón Centro de distorsión](#) de la Barra de propiedades.

Para añadir una nueva distorsión a una ya existente:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto al que desee añadir una nueva distorsión.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Empujar y tirar está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Deshabilite el botón Añadir nueva de la Barra de propiedades.
4. Aplique la distorsión nueva que desee.

{button ,AL('PRC Distorting objects','0','Defaultoverview',)} [Temas relacionados](#)



Distorsión de objetos utilizando la herramienta Cremallera

Es posible aplicar una distorsión Cremallera a cualquier objeto que cree en CorelDRAW para generar con rapidez una amplia gama de interesantes efectos. Asimismo, es posible utilizar los controles de la Barra de propiedades para aplicar de forma aleatoria la distorsión Cremallera, redondear los puntos de la cremallera o enfatizar la distorsión de un área específica del objeto.

Para aplicar una distorsión Cremallera:

1. Abra el [menú lateral de Herramientas interactivas](#) y, a continuación, haga clic en la [herramienta Distorsión interactiva](#).
2. Habilite el [botón Distorsión Cremallera](#) de la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Seleccione el objeto al que desee aplicar la distorsión y arrastre el ratón para determinar el alcance del efecto cremallera.
El punto del objeto sobre el que se hace clic determina el centro de la distorsión.
4. En la [Ventana de dibujo](#), desplace el deslizador para determinar la frecuencia de cremallera.



Sugerencias

- También puede determinar el alcance del efecto cremallera escribiendo un valor en el cuadro Amplitud de la distorsión Cremallera de la Barra de propiedades. Puede escribir valores que oscilen entre 0 y 100. Los valores superiores acentúan la distorsión cremallera.
- También puede determinar la frecuencia de puntos de cremallera por segmento escribiendo un valor en el cuadro Frecuencia de la distorsión Cremallera de la Barra de propiedades. Puede escribir valores que oscilen entre 0 y 100. Los valores superiores aumentan la frecuencia de cremallera.

Para desplazar el centro de una distorsión Cremallera:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuyo centro de distorsión desee desplazar.
El tirador de cambio de posición con forma de rombo determina el centro de la distorsión.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Cremallera está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Arrastre el tirador de cambio posición a una nueva ubicación.
El efecto de distorsión se actualiza a medida que [arrastra](#) el tirador de cambio de posición.

Para centrar un tirador de cambio de posición:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuyo tirador de cambio de posición desee centrar.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Cremallera está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Haga clic en el [botón Centro de distorsión](#) de la Barra de propiedades.

Para aplicar una distorsión Cremallera aleatoria:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto al que desee aplicar una distorsión Cremallera aleatoria.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Cremallera está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Habilite el [botón Distorsión aleatoria](#) de la Barra de propiedades.



Nota

- Para volver a convertir la distorsión Cremallera en un patrón uniforme, deshabilite el botón Distorsión aleatoria. El botón está deshabilitado cuando está sin presionar.

Para redondear los puntos de una distorsión Cremallera:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuyos puntos de cremallera desea redondear.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Cremallera está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Habilite el [botón Distorsión suave](#) de la Barra de propiedades.



Nota

- Para volver a una distorsión Cremallera con puntos, deshabilite el botón Distorsión suave. El botón está deshabilitado cuando está sin presionar.

Para enfatizar la distorsión Cremallera en un área específica de un objeto:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuya distorsión cremallera desea localizar.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Cremallera está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Habilite el [botón Distorsión local](#) de la Barra de propiedades.
4. Arrastre el tirador de cambio de posición al área del objeto donde desee que la distorsión cremallera se muestre más acentuada.

Para añadir una nueva distorsión a una ya existente:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto al que desee añadir un nuevo efecto de distorsión.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Cremallera está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Deshabilite el botón Añadir nueva de la Barra de propiedades.
4. Aplique el efecto de distorsión que desee.

{button ,AL(`PRC Distorting objects;`,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Distorsión de objetos utilizando la herramienta Torbellino

Es posible aplicar una distorsión Torbellino a cualquier objeto que cree en CorelDRAW para generar con rapidez una amplia gama de interesantes efectos.

Para aplicar una distorsión Torbellino:

1. Abra el [menú lateral de Herramientas interactivas](#) y, a continuación, haga clic en la [herramienta Distorsión interactiva](#).
2. Habilite el [botón Distorsión Torbellino](#) de la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Seleccione el objeto al que desee aplicar la distorsión y [arrastre](#) el ratón a la derecha a lo largo del [eje X](#) y ligeramente hacia arriba a lo largo del eje Y para aplicar una pequeña cantidad de distorsión.

El punto del objeto sobre el que se hace clic determina el centro de la distorsión. Observe la línea horizontal de origen que se extiende desde el centro de la distorsión. Esta línea de origen mide en grados la cantidad de distorsión que se aplica al objeto, a medida que arrastra el tirador de rotación hacia la derecha o hacia la izquierda. Después de completar una rotación completa (359 grados), el cuadro Número de rotaciones cuenta una rotación y el cuadro Grados reanuda el recuento desde cero.



Sugerencias

- También puede determinar la cantidad de [rotación](#) escribiendo valores en los cuadros Número de rotaciones y Grados de la Barra de propiedades. Los valores superiores crean una distorsión Torbellino más acentuada.
- Es posible [pasar](#) de la rotación hacia la derecha a la rotación hacia la izquierda y viceversa haciendo clic en el botón correspondiente de la Barra de propiedades.

Para desplazar el centro de una distorsión Torbellino:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuyo centro de distorsión desee desplazar.
El tirador de cambio de posición con forma de rombo determina el centro de la distorsión.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Torbellino está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Arrastre el tirador de cambio de posición a una nueva ubicación.
La distorsión se actualiza a medida que arrastra el tirador de cambio de posición.

Para centrar un tirador de cambio de posición:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto cuyo tirador de cambio de posición desee centrar.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Torbellino está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Haga clic en el [botón Centro de distorsión](#) de la Barra de propiedades.

Para añadir una nueva distorsión a una ya existente:

1. Con la herramienta Distorsión interactiva, seleccione el objeto al que desee añadir una nueva distorsión.
2. Asegúrese de que el botón Distorsión Torbellino está habilitado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Deshabilite el botón Añadir nueva de la Barra de propiedades.
4. Aplique la distorsión nueva que desee.

{button ,AL('PRC Distorting objects';',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con envolturas



Operaciones con envolturas

Las envolturas proporcionan un método simple y potente de modificar la forma de los objetos. Del mismo modo que la herramienta Forma, la función Envoltura le permitirá cambiar la forma de los objetos utilizando el ratón para desplazar [nodos](#) y [puntos de control](#). En primer lugar, se añade una [envoltura](#) al objeto cuya forma desee modificar. Esta envoltura aparecerá sobre dicho objeto y estará representada por una línea roja discontinua con una serie de cuadrados en ciertos puntos de su trayecto. Estos cuadrados representan los nodos de la envoltura. Al [arrastrar](#) los nodos en cualquier dirección se modificará la forma de la envoltura. Asimismo, a medida que se modifica la forma de la envoltura, el objeto asociado cambia su forma para adaptarse a la envoltura. CorelDRAW modificará la forma del objeto basándose en el orden y posición de los nodos de la envoltura.

La persiana Envoltura tiene todas las herramientas necesarias para crear y aplicar envolturas de cualquier forma. O, si lo prefiere, puede utilizar la [herramienta Envoltura interactiva](#) para crear envolturas con rapidez utilizando el ratón. Al tiempo que utiliza la herramienta Envoltura interactiva, podrá acceder a todas la herramientas que necesita en la Barra de propiedades. Los controles más importantes son los botones que activan cada uno de los cuatro modos de edición. Dichos modos controlan la forma de las envolturas y los objetos que éstas contengan. Tres de estos modos: Línea recta, Arco sencillo y Arco doble, le permitirán arrastrar un nodo o punto de control horizontal o verticalmente para cambiar la forma de uno de los lados del objeto. El cuarto modo, Libre, le permitirá arrastrar un nodo en cualquier dirección para realizar cambios más profundos, como insertar texto dentro de una forma irregular. Además, este último modo muestra puntos de control para cada nodo, lo que le permitirá realizar ajustes más precisos con el fin de obtener la forma de envoltura exacta que desea.

{button ,AL('OVR Creating special effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de envolturas

Las envolturas facilitan la distorsión de la apariencia de los objetos. Esta distorsión se controla mediante la forma de la [envoltura](#) y las propiedades de sus [nodos](#), así como con el modo de edición empleado. Como con otras muchas de las herramientas de efectos especiales de CorelDRAW, resulta una buena idea experimentar con las envolturas hasta que se ha aprendido cómo crear los efectos deseados.

Para modificar la forma de un objeto utilizando la persiana Envoltura:

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Envoltura.
3. Haga clic en el botón Añadir nueva.

Esto sitúa una envoltura, representada por un cuadro formado por puntos con cuadrados en los nodos, sobre el objeto y selecciona la herramienta Envoltura interactiva (que se encuentra en la Caja de herramientas).

4. Haga clic en uno de los siguientes botones para realizar el tipo de edición que desee:

- [Línea recta](#)
- [Arco sencillo](#)
- [Arco doble](#)
- [Libre](#)

5. En la [Ventana de dibujo](#), arrastre un nodo para cambiar la forma de la envoltura.

Si está utilizando un modo de edición distinto del modo Libre, puede mantener presionada la tecla CTRL o Mayús a medida que [arrastra](#) el ratón para desplazar el nodo adyacente una distancia equivalente en la misma dirección o en la dirección contraria respectivamente. Mantenga presionada Ctrl + Mayús. para hacer que se muevan las cuatro esquinas o todos los nodos laterales (dependiendo de lo que arrastre). Si está utilizando el modo de edición Libre, puede mantener presionada la tecla CTRL para limitar el movimiento del nodo horizontal o verticalmente.

6. Repita los pasos 4 y 5 hasta conseguir la forma de envoltura que desee.



Sugerencias

- Habilite la casilla de verificación Mantener líneas si no desea que CorelDRAW cambie las líneas rectas del objeto en curvas al aplicar la envoltura.
- Si no obtiene los resultados deseados, haga clic en Restablecer y elija una nueva opción del cuadro de lista Modo de asignación. Si desea obtener más información sobre los modos de asignación, consulte "[Modificación del modo en que CorelDRAW encaja los objetos en las envolturas](#)".

Para modificar la forma de un objeto utilizando la herramienta Envoltura interactiva:

1. Abra el [menú lateral de Herramientas interactivas](#) y, a continuación, haga clic en la [herramienta Envoltura interactiva](#).
2. Seleccione el objeto al que desee aplicar una envoltura.
3. Haga clic en el botón de la Barra de propiedades correspondiente al modo de edición que desee utilizar.

Puede elegir el modo de edición Línea recta, Arco sencillo, Arco doble o Libre.

4. Arrastre un nodo para cambiar la forma de la envoltura.

Si está utilizando un modo de edición distinto del modo Libre, puede mantener presionada la tecla CTRL o Mayús a medida que [arrastra](#) el ratón para desplazar el nodo adyacente una distancia equivalente en la misma dirección o en la dirección contraria respectivamente. Mantenga presionada Ctrl + Mayús. para hacer que se muevan las cuatro esquinas o todos los nodos laterales (dependiendo de lo que arrastre). Si está utilizando el modo de edición Libre, puede mantener presionada la tecla CTRL para limitar el movimiento del nodo horizontal o verticalmente.

5. Repita los pasos 3 y 4 hasta conseguir la forma de envoltura que desee.



Nota

- CorelDRAW vuelve a modificar el objeto seleccionado después de cambiar la forma de su envoltura.



Aplicación de envolturas predeterminadas

Tanto la persiana Envoltura, como la herramienta Envoltura interactiva proporcionan acceso a una serie de [envolturas](#) de distintas formas previamente dibujadas. Estas formas incluyen polígonos, así como formas irregulares y especiales, como corazones, curvas y flechas. También es posible ajustar la forma de una envoltura predeterminada después de aplicarla a un objeto.

Para aplicar una envoltura preestablecida utilizando la persiana Envoltura:

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Envoltura.
3. Haga clic en el botón Añadir preestablecido y, a continuación, haga clic en la forma de envoltura que desee.
4. Habilite la [casilla de verificación](#) Mantener líneas si no desea que CorelDRAW convierta las líneas rectas del objeto en curvas al aplicar la envoltura.
5. Haga clic en el botón Aplicar para que el objeto se ajuste a su nueva envoltura.

Para aplicar una envoltura preestablecida utilizando la herramienta Envoltura interactiva:

1. Seleccione un objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de Herramientas interactivas y haga clic en la [herramienta Envoltura interactiva](#).
3. Haga clic en el botón Añadir preestablecido en la Barra de propiedades y, a continuación, haga clic en la forma de envoltura que desee aplicar.

{button ,AL("PRC Working with envelopes";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de envolturas a partir de objetos

La opción Crear a partir de le permitirá utilizar la forma de un objeto (del dibujo actual) para crear una [envoltura](#). A continuación, podrá aplicar esta envoltura a cualquier objeto del dibujo. Las envolturas pueden crearse a partir de cualquier objeto individual de [trayecto cerrado](#) que haya creado con CorelDRAW (incluidos objetos soldados). No podrá crear envolturas a partir de objetos importados, trayectos abiertos, objetos combinados u objetos agrupados.

Para crear una envoltura a partir de un objeto del dibujo:

1. Seleccione el objeto al que desea aplicar la envoltura con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Envoltura.
3. Haga clic en el botón [Cuentagotas](#).
4. Seleccione el objeto que desea utilizar como base para la envoltura con el puntero horizontal que aparecerá.

CorelDRAW añadirá la envoltura al objeto que haya seleccionado en el paso 1. Esta envoltura tendrá la misma forma y las mismas dimensiones que el objeto seleccionado en el paso 4.

5. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL('PRC Working with envelopes;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Copia de envolturas de unos objetos a otros

El comando Copiar envoltura de permite copiar una [envoltura](#) de un objeto y aplicarla a otro. Puede utilizar este comando para aplicar el mismo efecto de envoltura a varios objetos distintos.

Para copiar una envoltura de un objeto a otro:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar la envoltura con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Envoltura de.
3. Seleccione el objeto cuya envoltura desea copiar con el puntero horizontal que aparecerá.

CorelDRAW copiará la envoltura al objeto que haya seleccionado en el paso 1.



Nota

- Si ha aplicado un efecto a este objeto después de aplicarle la envoltura, no podrá copiarla.

{button ,AL('PRC Working with envelopes';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Modificación de la forma de las envolturas

La herramienta Envoltura interactiva permite realizar ajustes en la forma de cualquier [envoltura](#). Sin embargo, si ha aplicado otros efectos al objeto después de aplicarle la envoltura, tendrá que eliminarlos antes de efectuar las modificaciones. Si no lo hace, no podrá seleccionar ni mover ninguno de los [nodos de la envoltura](#).

Para modificar la forma de una envoltura:

1. Utilizando la [herramienta Envoltura interactiva](#), seleccione el objeto que tenga la envoltura que desea editar.
2. En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones para realizar el modo de edición que desee:
 - [Línea recta](#)
 - [Arco sencillo](#)
 - [Arco doble](#)
 - [Libre](#)
3. Arrastre los nodos (o los [puntos de control](#) de los nodos) para obtener la forma de envoltura deseada.



Sugerencia

- También es posible acceder a los botones del modo de edición en la persiana Envoltura.

Para mover varios nodos de la envoltura al mismo tiempo:

1. Seleccione el objeto cuya envoltura desea editar con la herramienta Envoltura interactiva.
2. Haga clic en el botón de modo de edición Libre de la Barra de propiedades.

También es posible acceder a la herramienta de edición Libre en la persiana Envoltura.
3. Con un recuadro de selección, marque los nodos que desee mover.
4. Arrastre cualquiera de los nodos seleccionados.

Todos los nodos seleccionados se desplazarán la misma distancia y en la misma dirección del nodo que haya [arrastrado](#).



Notas

- El [recuadro de selección](#) sólo funciona en el modo de edición Libre.
- CorelDRAW vuelve a modificar el objeto seleccionado después de cambiar la forma de su envoltura.

{button ,AL(^PRC Working with envelopes;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Modificación del modo en que CorelDRAW encaja los objetos en las envolturas

Las opciones del [cuadro de lista](#) Modo de asignación le permitirán controlar la forma en que las [envolturas](#) alteran la apariencia de los objetos. Este cuadro de lista, al que puede accederse en la persiana Envoltura o en la Barra de propiedades, proporciona cuatro modos de asignación: Horizontal, Original, Modelable y Vertical. Si utiliza la envoltura para cambiar la forma de [Texto de párrafo, aparecerá un quinto modo: Texto](#).

Al aplicar un modo de asignación distinto, cambiará la manera en que CorelDRAW encaja el objeto en la envoltura, no la forma de la envoltura en sí.

Modo Horizontal:

Estira el objeto para encajarlo en las dimensiones básicas de la envoltura y, a continuación, lo comprime horizontalmente para ajustarse a la forma de la envoltura.

Modo Original:

Hace corresponder los tiradores de las esquinas del cuadro de selección del objeto con los nodos de las esquinas de la envoltura. La asignación del resto de los nodos se establece de manera lineal a lo largo del borde del cuadro de selección del objeto. Durante la asignación se toman en cuenta los puntos de control de los nodos.

Modo Modelable:

Hace corresponder sólo los tiradores de las esquinas del cuadro de selección del objeto con los nodos de las esquinas de la envoltura. El resto de los nodos se ignoran. Este modo produce distorsiones menos exageradas que el modo Original.

Modo Vertical:

Estira el objeto para encajarlo en las dimensiones básicas de la envoltura y, a continuación, lo comprime verticalmente para ajustarse a la forma de la envoltura.

Para cambiar el modo de asignación utilizando la persiana Envoltura:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto que tenga la envoltura que desea editar.
2. Haga clic en Efectos, Envoltura.
3. Elija una opción de asignación del cuadro de lista Modo de asignación (situado sobre la casilla de verificación Mantener líneas).
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para cambiar el modo de asignación utilizando la Barra de propiedades:

1. Utilizando la [herramienta Envoltura interactiva](#), seleccione el objeto que tenga la envoltura que desea editar.
2. Elija una opción de asignación del cuadro de lista Modo de asignación (situado a la derecha del botón Añadir preestablecido).
3. Elija el objeto seleccionado en el paso 1.
4. Edite la envoltura hasta que adopte la forma que desee.

CorelDRAW modificará la forma del objeto basándose en el modo de asignación elegido.

{button ,AL("PRC Working with envelopes;";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición y eliminación de nodos de envoltura

CorelDRAW facilita la incorporación o eliminación de nodos de envoltura si se utiliza el ratón. La incorporación de nodos a una envoltura permite realizar pequeños ajustes para proporcionar a la envoltura una forma más compleja. La eliminación de nodos simplifica la forma de la envoltura.

Asimismo, es posible añadir o suprimir nodos mediante la Persiana de edición de nodos. Si desea obtener más información sobre la utilización de la Persiana de edición de nodos, consulte "[Dibujo y asignación de forma a objetos](#)".

Para añadir un nodo a una envoltura:

1. Utilizando la [herramienta Envoltura interactiva](#), seleccione el objeto que tenga la envoltura que desea editar.
2. Haga clic en el botón de modo de edición [Libre](#) de la barra de propiedades.
3. Haga doble clic en la envoltura a la que desee añadir un nodo.



Sugerencia

- También puede hacer doble clic en la envoltura a la que desee añadir un nodo y hacer clic en Añadir. Asimismo, puede hacer clic en la envoltura en la que desea añadir un nodo, y hacer clic en el botón del signo más (+) de la Barra de propiedades.

Para eliminar un nodo de una envoltura:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga doble clic en un nodo para eliminarlo de la envoltura.



Sugerencia

- También puede hacer clic con el botón derecho en el nodo que desee eliminar de la envoltura y hacer clic en Eliminar. Asimismo, puede seleccionar el nodo y hacer clic en el botón de menos (-) de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Working with envelopes";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Modificación de nodos y segmentos de las envolturas

Los nodos de las envolturas pueden modificarse prácticamente del mismo modo que los de un objeto. Al cambiar el tipo de nodo también se modifica el modo en que los segmentos de envoltura de cada lado pasan a través del mismo. De este modo se modifica la forma de la envoltura, que a su vez, cambia el efecto que ejerce sobre el objeto.

Igual que sucede con los segmentos de los objetos, los de las envolturas pueden convertirse de curvas a líneas rectas o viceversa.

Para cambiar el tipo del nodo de una envoltura:

1. Utilizando la [herramienta Envoltura interactiva](#), seleccione el objeto que tenga la envoltura que desea editar.
2. Haga clic en el botón de modo de edición [Libre](#) de la barra de propiedades.
También es posible acceder al botón de modo de edición Libre en la persiana Envoltura.
3. Haga clic en el nodo que desee cambiar.
4. Haga clic en los botones Asimétrico, Uniforme o Simétrico de la Barra de propiedades.

Si desea obtener más información sobre nodos asimétricos, uniformes y simétricos, consulte "[Dibujo y asignación de forma a objetos](#)".

Para cambiar un segmento de envoltura a una línea recta o curva:

1. Seleccione el segmento que desea cambiar con la herramienta Envoltura interactiva.
2. Haga clic en los botones A línea o A curva de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Working with envelopes";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Eliminación de envolturas

El comando Borrar envoltura suprime envolturas una a una, comenzando por la que se haya aplicado en último lugar. Por ejemplo, si ha aplicado tres envolturas a un objeto, tendrá que utilizar el comando tres veces para eliminarlas todas. Si suprime todas las envolturas aplicadas, quedará sólo el objeto original.

Antes de suprimir una envoltura, tendrá que eliminar cualquier efecto que haya aplicado al objeto después de aplicarle dicha envoltura.

Para eliminar una envoltura:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto que tenga la envoltura que desea eliminar.
2. Haga clic en Efectos, Borrar envoltura.



Sugerencia

- También es posible eliminar una envoltura mientras utiliza la herramienta Envoltura interactiva haciendo clic en el botón Borrar envoltura de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Working with envelopes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Extrusión de objetos

Extrusión de objetos

La extrusión aporta a los objetos la impresión de profundidad. Para crear este efecto, CorelDRAW añade superficies adicionales con el fin de dar al objeto una apariencia tridimensional. Por ejemplo, si se aplica el procedimiento de extrusión a un cuadrado, dará la impresión de ser un cubo, mientras que aplicarlo a una elipse creará un efecto cilíndrico. La extrusión puede aplicarse a cualquier [gráfico vectorial](#) creado con CorelDRAW, incluidos líneas, formas y texto.

{button ,AL(`OVR Extruding objects;`,0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL(`OVR Creating special effects;`,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Creación de extrusiones básicas



Creación de extrusiones básicas

La función de extrusión de CorelDRAW facilita la aplicación de una apariencia de tres dimensiones a dibujos en dos dimensiones. Cuando aplique una extrusión a un objeto, CorelDRAW proyectará puntos desde dicho objeto y los unirá para crear superficies extruidas, que se proyectarán a su vez sobre un punto de fuga, lo que añade profundidad al objeto original haciendo así, que parezca tridimensional.

Una vez aplicadas, las superficies extruidas forman un grupo vinculado dinámicamente al objeto original (denominado "objeto de control"). Esto significa que dichas superficies reflejarán automáticamente cualquier modificación realizada en las propiedades del objeto de control. Por ejemplo, si se cambia el tamaño del objeto original, las superficies extruidas modificarán automáticamente el suyo para mantener su relación de proporción y posición.

La persiana Extrusión proporciona todos los controles necesarios para permitirle crear extrusiones, tanto simples como complejas. Esta persiana se divide en cinco páginas de propiedades, cada una de las cuales contiene un conjunto de controles relacionados. Para visualizar una página determinada, haga clic en la pestaña asociada. También puede utilizar la herramienta Extrusión interactiva para crear extrusiones básicas utilizando el ratón. Mientras se utiliza la herramienta Extrusión interactiva, la Barra de propiedades proporciona controles que permiten definir el tipo de extrusión, las opciones del punto de fuga, la profundidad de extrusión, el color de superficie, así como las propiedades de rotación, iluminación y bisel.

{button ,AL('OVR Extruding objects','0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Extrusión de un objeto

Podrá crear dos tipos de extrusión básicos utilizando la persiana Extrusión o la herramienta Extrusión interactiva: extrusiones de perspectiva y extrusiones paralelas. En las extrusiones de perspectiva, el objeto adquiere una apariencia de profundidad y de perspectiva a la vez, ya que las superficies extruidas parecen avanzar hacia un punto de fuga. El punto de fuga (situado en el infinito y representado por una "X" en la [Ventana de dibujo](#)) es el punto en el que las líneas se encontrarían si se extendieran hasta él. En las extrusiones paralelas, las líneas de las superficies extruidas son paralelas entre sí y, por lo tanto, nunca se aproximan a un punto de fuga.

Ambos tipos de extrusión pueden dirigirse en dos direcciones: hacia adelante o hacia atrás respecto al objeto de control (el objeto al que se está aplicando la extrusión). Para controlar la longitud de la extrusión, deberá establecer un valor de profundidad.

Para extruir un objeto utilizando la persiana Extrusión:

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña Página del punto de fuga](#).
4. Elija un tipo de extrusión del cuadro de lista de la parte superior.
5. Elija una opción de punto de fuga del cuadro de lista de la parte inferior.

Si ninguna opción de punto de fuga es aplicable (como en el caso de las extrusiones rotadas), este cuadro de lista aparecerá atenuado. Si desea obtener más información, consulte ["Bloqueo del punto de fuga de las extrusiones"](#) y ["Copia y uso compartido de puntos de fuga"](#).

6. Arrastre la marca del punto de fuga (representada por una "X") para establecer la profundidad y dirección de la extrusión. O bien, haga clic en el [botón Cambiador de página](#) para hacer aparecer los controles que permiten situar el punto de fuga en coordenadas precisas.

Si está creando una extrusión de perspectiva, podrá establecer también la profundidad escribiendo un valor en el cuadro Profundidad.

7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para extruir un objeto utilizando la herramienta Extrusión interactiva:

1. Abra el [menú lateral de Herramientas interactivas](#) y, a continuación, haga clic en la [herramienta Extrusión interactiva](#).

2. Seleccione el objeto que desee extruir.

Aparecerá una pequeña flecha junto al cursor para indicar que es posible extruir el objeto. Si desplaza el cursor a un espacio en blanco en la Ventana de dibujo, la pequeña flecha desaparece y no puede extruir el objeto.

3. Arrastre la marca del punto de fuga (representada por una "X") para establecer la profundidad y dirección de la extrusión.

La marca del punto de fuga aparece después de comenzar a arrastrar.

4. Elija un tipo de extrusión del primer cuadro de lista situado en la parte izquierda de la Barra de propiedades.

5. Elija una opción de punto de fuga del segundo cuadro de lista.



Sugerencias

- Es posible situar el punto de fuga en la coordenada exacta escribiendo valores en los cuadros X e Y de la Barra de propiedades.
- Si está creando una extrusión de perspectiva, podrá establecer también la profundidad escribiendo un valor en el cuadro Profundidad o arrastrando el deslizador en la Ventana de dibujo.

{button ,AL('PRC Creating basic extrusions;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Bloqueo del punto de fuga de una extrusión

Es posible bloquear el [punto de fuga](#) de una extrusión a la página o al [objeto de control](#). Si bloquea el punto de fuga a la página, éste permanece fijo en su posición con respecto a la página. Si desplaza el objeto de control, el punto de fuga mantiene su posición. La extrusión vuelve a dibujarse en base a la nueva posición del objeto de control.

Si bloquea el punto de fuga con respecto al objeto de control, dicho punto permanecerá fijo en su posición con respecto al objeto; por lo tanto, si desplaza el objeto de control, el punto de fuga se moverá con él. De forma predeterminada, todas las nuevas extrusiones tienen activado el parámetro PF bloqueado en objeto.

Para bloquear el punto de fuga de una extrusión:

1. Mediante el uso de la [herramienta Selección](#), elija una extrusión haciendo clic en una superficie extruida.
2. Elija PF bloqueado en objeto o PF bloqueado en página del segundo cuadro de lista de la Barra de propiedades.

Si elige PF bloqueado en objeto, el punto de fuga mantendrá su posición relativa con respecto al objeto de control, incluso aunque mueva el objeto. Si elige PF bloqueado en página, el punto de fuga mantendrá su posición según desplace el objeto de control.



Sugerencia

- También puede acceder a estas opciones desde el cuadro de lista inferior de la página Punto de fuga de la persiana Extrusión.

{button ,AL("PRC Creating basic extrusions";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Copia y uso compartido de puntos de fuga

Es posible que sea útil que varias extrusiones utilicen el mismo [punto de fuga](#). Cuando copie el punto de fuga de una extrusión a otro objeto, se creará otro punto de fuga sobre el existente. Como resultado, ambos objetos parecen dirigirse hacia el mismo punto; sin embargo los dos puntos de fuga pueden editarse independientemente.

También es posible que varias extrusiones compartan un punto de fuga común. A diferencia de lo que ocurre cuando se copian puntos de fuga, todas las extrusiones comparten un punto de fuga. Los cambios de la posición del punto de fuga afectan a todas las extrusiones que comparten dicho punto.

Si utiliza la persiana Extrusión para rotar una extrusión, ésta no podrá compartir su punto de fuga con ninguna otra. Sin embargo, no ocurre lo mismo con las rotaciones bidimensionales aplicadas al objeto extruido utilizando la herramienta Selección (tiradores de rotación) o la persiana Transformar.

Para copiar el punto de fuga de una extrusión a otra:

1. Seleccione la extrusión a la que desea copiar un punto de fuga con la [herramienta Selección](#).
2. Elija Copiar PF de del segundo cuadro de lista de la Barra de propiedades.
3. Seleccione el objeto extruido del que desee copiar el punto de fuga.



Sugerencia

- También puede acceder a la opción Copiar PF de desde el cuadro de lista inferior de la página Punto de fuga de la persiana Extrusión.

Para compartir un punto de fuga entre varias extrusiones:

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione la extrusión que tiene el punto de fuga que desea cambiar.
2. Elija Punto de fuga compartido del segundo cuadro de lista de la Barra de propiedades.
3. Seleccione la extrusión que tiene el punto de fuga que desea compartir.



Sugerencia

- También puede acceder a la opción Punto de fuga compartido desde el cuadro de lista inferior de la página Punto de fuga de la persiana Extrusión.

{button ,AL('PRC Creating basic extrusions';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Copia y clonación de extrusiones

Los comandos Copiar extrusión de y Clonar extrusión de proporcionan métodos rápidos de crear extrusiones. El comando Copiar extrusión de le permitirá copiar los parámetros de una extrusión al objeto seleccionado. El objeto seleccionado adopta todos los parámetros relacionados con la extrusión; los atributos de contorno y relleno no se ven afectados. Las dos extrusiones no tendrán ninguna relación entre sí, por lo que podrán editarse independientemente.

El comando Clonar extrusión de también copia los atributos de extrusión al objeto seleccionado, que adoptará tan sólo los atributos relacionados con las extrusiones; sus atributos de relleno y contorno no se verán afectados. Sin embargo, los cambios realizados en la extrusión original (la "maestra") también se aplicarán al clon. Además, no es posible editar los parámetros de la extrusión clonada con la persiana Extrusión; cualquier cambio deberá efectuarse en el objeto maestro.

Para copiar una extrusión:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar una extrusión con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Extrusión de.
3. Seleccione la extrusión que desea copiar con el puntero horizontal que aparecerá.

Para clonar una extrusión:

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione el objeto al que desee clonar una extrusión.
2. Haga clic en Efectos, Clonar, Extrusión de.
3. Seleccione la extrusión que desea clonar con el puntero horizontal que aparecerá.



Sugerencia

- Para seleccionar la extrusión que desea copiar o clonar, es preciso seleccionar una superficie extruida, no el objeto de control.

{button ,AL('PRC Creating basic extrusions','0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Creación de extrusiones biseladas



Creación de extrusiones biseladas

La persiana Extrusión proporciona herramientas que le permitirán simular el efecto creado por las herramientas de biselado reales. En CorelDRAW, los biselados crean el efecto de que los bordes de un objeto se han cortado con un ángulo distinto del de 90 grados. El usuario especifica los valores de ángulo y profundidad adecuados para el tamaño del objeto que se está "cortando". La ilusión en sí, se crea mediante la adición de objetos sobre la parte superior del [objeto de control](#). Estos objetos funcionan juntos para ofrecer al objeto un aspecto tridimensional.

Es posible elegir el relleno que desea para las superficies biseladas. Estas superficies pueden utilizar rellenos de objeto, sólido o sombra, como superficies extruidas, o también sus propio relleno exclusivo. Si utiliza rellenos de sombra o de objeto en una extrusión que emplee biselados, el relleno se aplicará a las superficies extruidas y a las biseladas de forma independiente.

Podrá aplicar un borde biselado a cualquier objeto de trayecto cerrado que haya creado con CorelDRAW. Es posible crear conos aplicando biseles con un ángulo y una profundidad muy grandes a elipses. Asimismo, aplicando biseles al [Texto artístico](#), obtendrá interesantes efectos tridimensionales. CorelDRAW aplica automáticamente una profundidad de bisel al texto en base a su tamaño en puntos. No obstante, es posible ajustar el ángulo y la profundidad del bisel para obtener el resultado exacto que desea.

{button ,AL('OVR Extruding objects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de extrusiones biseladas

La Página de biseles de la persiana Extrusión le permitirán elegir la manera en la que desea aplicar los bordes biselados a un objeto o a una extrusión. El primer método implica introducir valores numéricos para especificar un ángulo y una profundidad del bisel exactos. El segundo método requiere arrastrar un tirador de control por el cuadro de visualización interactiva. Mientras arrastra el tirador (representado por un pequeño cuadrado en blanco), modificará la profundidad y el ángulo del bisel. Estos cambios se reflejarán en los cuadros Ángulo del bisel y Profundidad del bisel. También es posible utilizar los controles de la Barra de propiedades para crear bordes biselados para objetos extruidos.

Para crear una extrusión biselada escribiendo los valores de profundidad y de ángulo:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione la extrusión o el objeto al que desee aplicar bordes biselados.
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña Biseles](#).
4. Habilite la casilla de verificación Usar bisel.
Si desea mostrar el bisel pero no la extrusión, habilite la casilla de verificación Mostrar sólo bisel.
5. Escriba un valor en el cuadro Profundidad del bisel para especificar la profundidad que desea.
Es posible especificar valores entre 0,00254 y 5029,2 cm (o el equivalente en otros sistemas de medición).
6. Escriba un valor en el cuadro Ángulo del bisel para especificar el ángulo al que desea cortar el borde biselado.
Los valores posibles van de 1,0 (bisel prácticamente recto) a 89,0 grados (bisel con ángulo muy alto).
7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para crear una extrusión biselada utilizando el cuadro Visualización interactiva:

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. En el [cuadro Visualización interactiva](#), arrastre el tirador de control hacia arriba de forma vertical para determinar la profundidad del bisel y horizontalmente para especificar el ángulo.
A medida que arrastra, la profundidad y el ángulo actuales se indican en los cuadros Profundidad del bisel y Ángulo del bisel.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

Para crear una extrusión biselada utilizando los controles de la Barra de propiedades:

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione el objeto extruido al que desee aplicar bordes biselados.
2. En la Barra de propiedades, habilite el botón Biseles de extrusión.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Habilite el botón Usar bisel.
Si desea mostrar el bisel pero no la extrusión, habilite el botón Sólo bisel.
4. Escriba un valor en el cuadro Profundidad del bisel para especificar la profundidad que desea.
Es posible especificar valores entre 0,00254 y 5029,2 cm (o el equivalente en otros sistemas de medición).
5. Presione Intro.
6. Escriba un valor en el cuadro Ángulo del bisel para especificar el ángulo al que desea cortar el borde biselado.
Los valores posibles van de 1,0 (bisel prácticamente recto) a 89,0 grados (bisel con ángulo muy alto).
7. Presione Intro.



Nota

- También es posible hacer clic en el botón Previsualizar bisel y establecer la profundidad y el ángulo del bisel en el cuadro Visualización interactiva.

Relleno de extrusiones



Relleno de extrusiones

Existen tres opciones para rellenar extrusiones. La primera, Usar relleno del objeto, aplica el relleno del objeto de control a todas sus superficies extruidas. Esta opción es la mejor para rellenos uniformes, rellenos degradado, patrones de dos colores o a todo color, rellenos de textura y rellenos de mapa de bits.

La segunda opción, Relleno sólido, rellena las superficies extruidas con el color sólido elegido. El objeto de control mantendrá todas su propiedades de relleno, mientras que las superficies extruidas adoptarán el color que haya especificado.

La tercera opción, Sombra, mezcla dos colores de su elección a lo largo de las superficies extruidas. El resultado es similar al del efecto creado por un relleno degradado lineal.

{button ,AL('OVR Extruding objects';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación del relleno de un objeto a sus superficies extruidas

La opción Usar relleno del objeto aplica el relleno del [objeto de control](#) a sus superficies extruidas. Si habilita la casilla de verificación Rellenos de tapiz, CorelDRAW rellenará la extrusión completa con el relleno del objeto de control. Si deja esta casilla de verificación sin habilitar, CorelDRAW aplicará una copia del relleno a cada una de las superficies extruidas.

La opción Usar relleno del objeto se encuentra en la persiana Extrusión y en la Barra de propiedades. La opción Rellenos de tapiz sólo está disponible en la persiana Extrusión.

Para que las superficies extruidas utilicen el mismo relleno que su objeto de control:

1. Mediante el uso de la [herramienta Selección](#), elija la extrusión que desea rellenar.
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña Rueda de colores](#).
4. Habilite el botón Usar relleno del objeto.
5. Si lo desea, habilite la casilla de verificación Rellenos de tapiz.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

Para que las superficies biseladas utilicen el mismo relleno que su objeto de control:

1. Siga los pasos 1 a 5 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Usar relleno de extrusión para bisel.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar la opción Usar relleno del objeto utilizando la Barra de propiedades:

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione la extrusión que desea rellenar.
2. Haga clic en el [botón Usar relleno del objeto](#).

{button ,AL('PRC Filling extrusions;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de colores sólidos a superficies extruidas

La opción Relleno sólido le permitirá aplicar cualquier color sólido a las superficies extruidas o biseladas de un objeto. Es posible aplicar cualquier color a estas superficies sin que ello afecte al [objeto de control](#).

Para aplicar un color de relleno sólido a superficies extruidas:

1. Mediante el uso de la [herramienta Selección](#), elija la extrusión que desea rellenar.
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña Rueda de colores](#).
4. Habilite el botón Relleno sólido.
5. Haga clic en el [selector de color](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee aplicar a las superficies extruidas.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un color de relleno sólido a superficies biseladas:

1. Siga los pasos 1 a 5 del procedimiento anterior.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Habilite la casilla de verificación Usar relleno de extrusión para bisel para que las superficies biseladas utilicen el mismo relleno que las superficies extruidas.
 - Deshabilite la casilla de verificación Usar relleno de extrusión para bisel y elija un color utilizando el selector Color del bisel.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar la opción Relleno sólido utilizando la Barra de propiedades:

1. Con la herramienta Selección, seleccione la extrusión que desea rellenar.
2. Haga clic en el botón [Usar color sólido](#).
3. Haga clic en el [selector Color sólido/sombreado de color de extrusión](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee aplicar a las superficies extruidas.

{button ,AL("PRC Filling extrusions;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación de rellenos degradados a superficies extruidas

La opción Sombra le permitirá aplicar un relleno degradado, es decir, un relleno que muestra una progresión entre dos colores, a las superficies extruidas o biseladas de un objeto. Este tipo de relleno puede utilizar dos colores cualquiera y no tiene efecto sobre el [objeto de control](#).

Para aplicar un relleno degradado a las superficies extruidas de un objeto:

1. Mediante el uso de la [herramienta Selección](#), elija la extrusión que desea rellenar.
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña Rueda de colores](#).
4. Habilite el botón Sombra.
5. Haga clic en el [selector de color De](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee al comienzo de la progresión de color del relleno degradado.
6. Haga clic en el [selector de color A](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee al final de la progresión de color del relleno degradado.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un relleno degradado a las superficies biseladas de un objeto:

1. Siga los pasos 1 y 6 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Usar relleno de extrusión para bisel.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar la opción Relleno de sombra utilizando la Barra de propiedades:

1. Con la herramienta Selección, seleccione la extrusión que desea rellenar.
2. Haga clic en el botón [Usar sombreado de color](#).
3. Haga clic en el [selector Color sólido/sombreado de color de extrusión](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee al comienzo de la progresión de color del relleno degradado.
4. Haga clic en el selector Sombrear color de extrusión y, a continuación, haga clic en el color que desea emplear al final de la progresión de color del relleno degradado.

{button ,AL('PRC Filling extrusions;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Iluminación de extrusiones



Iluminación de extrusiones

La página de iluminación de la persiana Extrusión proporciona herramientas que le permitirán añadir un efecto de iluminación a cualquier extrusión. Este efecto se producirá al crear y aplicar fuentes de luz blanca hipotéticas. Podrá crear hasta tres fuentes de luz que se proyecten hacia el objeto extruido desde cualquier dirección y con intensidades diversas. Las fuentes de luz mejoran el efecto tridimensional creado mediante la extrusión y el efecto de relleno que haya aplicado mediante los controles de la página Rueda de colores o la Barra de propiedades.

El parámetro de intensidad controla la cantidad de luz que se origina desde la fuente de luz elegida. Por ejemplo, crear varias fuentes de luz con valores altos de intensidad hará que las superficies extruidas aparezcan en un color muy claro.

Las fuentes de luz siempre se dirigen directamente al objeto de control y afectan a las superficies extruidas en un menor grado. Por lo tanto, si el objeto de control se encuentra parcialmente oculto porque se le ha rotado, el cambio de la dirección de la fuente de luz o de la intensidad de ésta puede no resultar apreciable.

{button ,AL(`OVR Extruding objects;`,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de fuentes de luz a las extrusiones

Al aplicar una fuente de luz a una extrusión, estará mejorando los efectos producidos por la extrusión básica y los atributos de su relleno. Las fuentes de luz se sitúan al desplazarlas dentro del cuadro Previsualización de la página de iluminación de la persiana Extrusión. El cuadro Previsualización contiene un icono de esfera y un cuadro líneas de dibujo. El icono de esfera representa la extrusión seleccionada, mientras que el cuadro líneas de dibujo circundante representa una cuadrícula tridimensional en la que ubicar las fuentes de luz. Sólo podrá situar fuentes de luz en la intersección de las líneas de este cuadro de líneas de dibujo.

Para aplicar fuentes de luz a una extrusión:

1. Seleccione una extrusión con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña de la página de iluminación](#).
4. Habilite un máximo de tres botones para aplicar una, dos o tres fuentes de luz. Estas fuentes de luz aparecerán como círculos numerados en el cuadro Previsualización.
Un botón de fuente de luz está habilitado cuando aparece presionado.
5. Ubique las fuentes de luz arrastrando los círculos numerados del cuadro Previsualización.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Lighting extrusions";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ajuste de la intensidad de las fuentes de luz

La página de iluminación de la persiana Extrusión proporciona controles para ajustar las propiedades de las fuentes de luz que aplique a las extrusiones. El deslizador Intensidad controla la intensidad de cada una de las fuentes de luz. Desplazándolo hacia la izquierda, se disminuye la intensidad, oscureciendo, por tanto, los colores de la extrusión. Si se desplaza hacia la derecha, se aumenta la intensidad y, por lo tanto, los colores parecen ser más claros. La intensidad de una fuente de luz viene indicada por el círculo numerado correspondiente. Las fuentes de luz de baja intensidad (las más cercanas a 0) aparecen en gris oscuro, mientras que las de alta intensidad (las más cercanas a 100) aparecen más claras.

Para ajustar el nivel de intensidad de una fuente de luz:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione la extrusión con la fuente de luz que desee ajustar.
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña de la página de iluminación](#).
4. En el cuadro Previsualización, haga clic en la fuente de luz (representada por un círculo numerado) que desee ajustar.
5. Desplace el deslizador Intensidad para fijar el nivel de intensidad de luz deseado.
6. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencia

- Es posible ver un nivel de intensidad de la fuente de luz haciendo clic en el área en blanco del cuadro Previsualización.

Para hacer que el sombreado parezca más real:

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Usar rango completo de color.

Esta opción combina sombras oscuras y claras (brillo y saturación) de forma precisa, creando una extrusión más realista. Si deshabilita esta casilla de verificación, CorelDRAW utilizará un proceso de sombreado más básico.

{button ,AL("PRC Lighting extrusions";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de una fuente de luz de una extrusión

Es posible eliminar una fuente de luz de un objeto extruido mediante la persiana Extrusión. Al eliminar la fuente de luz, el objeto pierde el sombreado proporcionado por dicha luz. Al eliminar todas las fuentes de luz, el objeto pierde el sombreado y vuelve a su estado original.

Para eliminar una fuente de luz de una extrusión:

1. Mediante el uso de la [herramienta Selección](#), elija la extrusión de la que desea eliminar una fuente de luz.
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña de la página de iluminación](#).
4. Deshabilite el botón de fuente de luz correspondiente a la luz que desea eliminar.
Un botón de fuente de luz está deshabilitado cuando aparece en relieve.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL('PRC Lighting extrusions;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Edición de extrusiones



Edición de extrusiones

Además de rellenar y sombrear una extrusión, existen otras muchas formas de cambiar su apariencia. Por ejemplo, si rota una extrusión podrá acentuar su apariencia tridimensional. O bien, si desea cambiar la forma básica de una extrusión, puede hacerlo editando los nodos de su [objeto de control](#) o cualquiera de sus superficies extruidas. Si aún así no logra el efecto deseado, podrá dividir una extrusión en sus componentes básicos utilizando los comandos Separar, Desagrupar o Borrar extrusión.

{button ,AL(`OVR Extruding objects;`,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de extrusiones

Los procedimientos para seleccionar las extrusiones y sus componentes varían ligeramente con respecto a los utilizados con otros objetos. Apréndase estos procedimientos para evitar la confusión al editar las extrusiones. Recuerde que los cambios afectan sólo a los objetos seleccionados.

Para seleccionar un grupo de extrusiones:

1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en cualquiera de las superficies extruidas de la extrusión.

Para seleccionar un objeto de control de la extrusión:

1. Haga clic en la herramienta Selección.
2. Haga clic en el [objeto de control](#).

Para seleccionar sólo el componente de extrusión:

1. Haga clic en la herramienta Selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en la superficie extruida.

Para seleccionar sólo un componente de bisel:

1. Haga clic en la herramienta Selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en una superficie biselada.

{button ,AL("PRC Editing extrusions";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ajuste de extrusiones con la Barra de propiedades

En "[Extrusión de objetos](#)" aprendió a crear una extrusión utilizando los controles de la persiana Extrusión. Si desea ajustar las propiedades básicas de la extrusión, es decir, su tipo, profundidad y punto de fuga después de haberla creado, es posible que le resulte más fácil hacerlo empleando los controles de la Barra de propiedades.

Para cambiar un tipo de extrusión utilizando la Barra de propiedades:

1. Seleccione la extrusión con la [herramienta Selección](#).
2. Elija un tipo de extrusión del cuadro de lista Tipo de extrusión.

Para desplazar el punto de fuga de una extrusión mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione la extrusión con la herramienta Selección.
2. Escriba las coordenadas horizontal y vertical (relativas al punto 0,0 de las reglas) en los [cuadros Coordenadas del punto de fuga](#).

Para establecer la profundidad de una extrusión mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione la extrusión con la herramienta Selección.
2. Escriba un valor en el [cuadro Profundidad](#).

{button ,AL('PRC Editing extrusions;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Rotación de extrusiones

La página de rotación 3D de la persiana Extrusión contiene controles que le permitirán rotar una extrusión en tres planos. Puede elegir uno de los dos métodos para rotar el objeto. El primero implica arrastrar el logotipo de Corel que aparece en el centro de la persiana y que produce un efecto de rotación en las tres dimensiones. Al mismo tiempo, aparecerá una imagen de líneas de dibujo de la extrusión seleccionada en la [Ventana de dibujo](#) para previsualizar el cambio antes de aplicarlo.

El segundo método de rotación implica especificar valores para crear una rotación tridimensional. Los valores aceptados van de -100 A 100, y deberá introducirlos en los cuadros suministrados a tal efecto. Estos valores hacen rotar la extrusión en porcentajes, en lugar de en grados, alrededor de los ejes X, Y y Z.

Para rotar una extrusión mediante el ratón:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione la extrusión que desea rotar.
2. Haga clic en Efectos, Extrusión.
3. Haga clic en la [pestaña de la página de rotación 3D](#).
4. Haga clic en el botón Editar.
5. Sitúe el cursor sobre el logotipo de Corel del cuadro Visualización. Aparecerá un cursor en forma de mano.
6. Haga clic y arrastre el cursor en forma de mano en la dirección deseada.
Haga clic en el botón X para devolver el logotipo (y la extrusión) a su posición original.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para rotar una extrusión introduciendo valores precisos:

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón [Cambiador de página](#).
3. Haga clic en el botón Editar.
4. Escriba valores en los tres cuadros suministrados para rotar el objeto en las tres dimensiones.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para visualizar la página de rotación 3D mediante la Barra de propiedades:

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione la extrusión que desee rotar.
2. Haga clic en el botón [Página de rotación 3D](#).



Nota

- La función de rotación no afecta a los tipos de extrusiones Paralelo delante y Paralelo atrás.

{button ,AL('PRC Editing extrusions';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación de la forma de los objetos de control de las extrusiones

La mayoría de los [objetos de control](#) pueden editarse con la herramienta Forma. Dicha herramienta puede ayudarle a realizar tareas de tan diversa índole como modificar la forma básica del objeto de control y ajustar el espacio entre los caracteres extruidos de un Texto artístico.

En algunas situaciones, no será capaz de utilizar la herramienta Forma para editar un objeto de control. Entre éstas, se incluyen las extrusiones de perspectiva que se hayan rotado con las herramientas de la página de rotación 3D y las extrusiones modificadas mediante los efectos Añadir perspectiva o Envoltura. En todos estos casos, deberá eliminar los efectos antes de poder modificar la forma de la extrusión.

Si desea obtener más información sobre la modificación de la forma de los objetos, consulte ["Dibujo y asignación de forma a objetos"](#).

Para cambiar la forma del objeto de control de una extrusión:

1. Seleccione el objeto de control con la [herramienta Forma](#).
2. Haga clic y arrastre los nodos del objeto uno a uno para modificar su forma.

Cuando suelte el botón del ratón, las superficies extruidas adoptarán la nueva forma para reflejar el cambio.



Sugerencia

- Si está trabajando con una extrusión de texto, haga doble clic en uno de los nodos de texto con la herramienta Forma. Aparecerá el cuadro de diálogo Atributos de carácter. Con los controles que encontrará en este cuadro de diálogo podrá modificar la forma básica del texto extruido.

{button ,AL("PRC Editing extrusions";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Separación y eliminación de extrusiones

Las extrusiones se vinculan dinámicamente a los objetos, lo que quiere decir que las superficies extruidas están vinculadas al [objeto de control](#). Además, las superficies extruidas forman un [grupo](#) de objetos. Por lo tanto, si desea dividir una extrusión de forma que queden todos los objetos en un estado de separación completa, tendrá que separarlos y, a continuación, desagrupar las superficies extruidas. Por otra parte, si lo que desea es eliminar las superficies extruidas, haga clic en el comando Borrar extrusión.

Para separar una extrusión:

1. Seleccione la extrusión con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Separar.

Para desagrupar superficies extruidas:

1. Seleccione las superficies extruidas con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Desagrupar.

Para suprimir una extrusión:

1. Seleccione la extrusión con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Borrar extrusión.

{button ,AL("PRC Editing extrusions";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aumento de la velocidad de impresión y de visualización de las extrusiones

Podrá controlar el tamaño de la faceta utilizado cuando CorelDRAW visualiza e imprime ilustraciones que contienen extrusiones. El tamaño de la faceta representa el tamaño mínimo de las superficies poligonales utilizadas para crear las extrusiones. Cada faceta se compone de un solo color, de modo que las facetas más pequeñas crean transiciones de color más suaves y las facetas de mayor tamaño crean transiciones de color más tupidas en extrusiones iluminadas.

Para aumentar la velocidad de impresión de las extrusiones:

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar.
3. Escriba un valor entre 0,00254 y 91,4 centímetros (o la equivalencia en el sistema de medida utilizado) en el cuadro Tamaño mínimo de faceta de extrusión para establecer el tamaño de la faceta que utilizará CorelDRAW al visualizar e imprimir extrusiones.



Sugerencia

- Para obtener mejores resultados, establezca un valor entre 0,00254 y 1,27 centímetros en el cuadro Tamaño mínimo de faceta de extrusión. Un valor superior a 1,27 cms. reducirá el tiempo de renovación de la pantalla. Para una salida de alta calidad, disminuya el tamaño de la faceta cuando esté listo para imprimir la ilustración.

Para guardar el tamaño de la faceta con el documento:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Guardar tamaño de faceta con el documento.

{button ,AL(^PRC Editing extrusions;',0," Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Utilización de lentes

Utilización de lentes

La función Lente le permitirá simular el efecto creado por ciertos tipos de objetivos de cámaras fotográficas. Como en el caso de las lentes reales, las de CorelDRAW cambian la apariencia de los objetos que se miran a través de ellas. El tipo de cambio producido depende del tipo de lente que cree. Los efectos de lente pueden aplicarse a prácticamente cualquier forma cerrada creada con CorelDRAW. La aplicación de lentes a los objetos del dibujo aumenta el tamaño del archivo y se ralentiza el proceso de impresión.

{button ,AL(`OVR Using lenses;`,0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)
{button ,AL(`OVR Creating special effects;`,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Creación de lentes



Creación de lentes

La persiana Lente proporciona todos los controles necesarios para crear interesantes efectos de lente. Al aplicar una lente a un objeto, éste modificará su apariencia y, lo que es más importante, la forma en que se percibe al situarlo tras ella. Podrá elegir entre doce tipos de lente, que producen resultados distintos. Estos resultados van desde la alteración del color (como el producido por las lentes Mapa de calor, Invertir y Aclarar, por ejemplo) a la distorsión (como el producido por las lentes Aumentar u Ojo de pez). En cada caso, la lente modifica la forma en que se perciben los objetos detrás de la misma, no las propiedades y atributos reales de los objetos.

Podrá aplicar lentes a cualquier objeto de [trayecto cerrado](#) creado con CorelDRAW. Por ejemplo, podrá aplicar lentes a las elipses, los rectángulos y los polígonos, así como a los objetos que dibuje con las herramientas [Mano alzada](#) y [Pluma natural](#). También es posible aplicar lentes a líneas y curvas abiertas, [Texto de párrafo](#) o a objetos importados de otras aplicaciones, como por ejemplo, mapas de bits. Asimismo, podrá utilizar [Texto artístico](#) para crear lentes.

Además, no podrá aplicar lentes a objetos a los que ya se les haya aplicado efectos de extrusión, silueta, o mezcla. Si aplica una lente a un [grupo](#), el efecto se aplicará de forma separada a cada uno de sus objetos componente (siempre y cuando cumplan los requisitos mencionados anteriormente).



Nota

- Cuando guarde dibujos que contengan lentes como un archivo CorelDRAW 4 (o inferior), las lentes aparecerán deshabilitadas.

`{button ,AL('OVR Using lenses;',0,"Defaultoverview",;)} Temas relacionados`



Creación de lentes transparentes

Cuando se aplican lentes transparentes a un objeto, éste adopta la apariencia de un trozo de película de plástico o de cristal tintado. Una lente transparente puede ser de cualquier color. Al situar la lente sobre los objetos, éstos adoptarán el color de la lente. El parámetro Tasa controla el nivel de transparencia de la lente. Cuanto más cerca esté el valor del 100%, más transparente será la lente, y cuanto más cerca del 0%, será más opaca.

Para crear un lente transparente:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Transparencia del cuadro de lista.
4. Escriba un valor porcentual comprendido entre 0 y 100 en el cuadro Tasa para especificar la tasa de transparencia.
Aumentando el valor, el objeto se vuelve más transparente. Al 100%, el relleno de lente desaparece.
5. Haga clic en el [selector de color](#) y, a continuación, haga clic en el color de relleno que desea aplicar a la lente.
Asimismo, podrá dejar el color predeterminado que aparece en el selector de color.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Creating lenses";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de aumento

Las lentes de aumento crean un efecto similar al producido por una lupa. Este tipo de lente elimina el relleno original del objeto (si tenía alguno) para hacerlo aparecer como transparente. Los objetos (o partes de ellos) que se encuentren bajo estas lentes aparecerán aumentados en la proporción especificada en el cuadro Cantidad. Es posible especificar valores de aumento comprendidos entre 0,1 y 100,0.

Para crear una lente de aumento:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Aumentar del cuadro de lista.
4. Escriba un valor de 0,1 a 100,0 en el cuadro Cantidad para indicar la cantidad de aumento que desea realizar.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL(^PRC Creating lenses;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de aclarado

Las lentes de aclarado añaden brillo u oscurecen los objetos que se encuentren debajo de ellas. El parámetro Tasa controla la cantidad de brillo o de oscuridad creado por la lente. Los valores entre 0 y 100% aumentan el nivel de claridad, mientras que los valores entre 0 y -100% aumentan el nivel de oscuridad. Encontrará este tipo de lentes particularmente útil para aplicar claridad u oscuridad a una imagen de mapa de bits.

Para crear una lente de aclarado:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Aclarar del cuadro de lista.
4. Escriba un valor porcentual comprendido entre -100 y 100 en el cuadro Tasa.

Este valor especifica el tanto por ciento que la lente deberá aumentar o disminuir la claridad de los colores situados debajo de ella.

5. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Creating lenses";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de inversión

Las lentes de inversión hacen que todos los colores que se encuentren debajo de ellas aparezcan como sus colores [CMYK](#) (cian, magenta, amarillo, negro) complementarios. Los colores complementarios son los que aparecen enfrente en la Rueda de colores. Por ejemplo, cuando se aplica una lente de inversión al mapa de bits de una foto, el resultado simulará el negativo de una fotografía.

Para crear una lente de inversión:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Invertir del cuadro de lista.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Creating lenses";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de limitación de color

Las lentes de limitación de color funcionan como los filtros de color de una cámara fotográfica, es decir, sólo dejan pasar a través de sí el negro y el color propio. El blanco y los colores claros de los objetos situados bajo este tipo de lente se convierten al color de ésta. Por ejemplo, si coloca una lente de limitación de color verde sobre un mapa de bits, todos los colores excepto el verde y el negro quedarán excluidos del área de la lente.

Para crear una lente de limitación de color:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Límite de color del cuadro de lista.
4. Escriba un valor porcentual comprendido entre 0 y 100 en el cuadro Tasa para indicar el grado de intensidad del filtro que desee.
5. Haga clic en el [selector de color](#) y, a continuación, haga clic en el color de relleno deseado para la lente de filtro.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Creating lenses";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de adición de color

Las lentes de adición de color simulan un modelo con adición de luz. Imagínese tres focos de luz; uno rojo, otro azul y un tercero, verde apuntando a un fondo negro. En el lugar en que se combina la luz de los tres focos, la luz resultante es blanca y los colores intermedios serán magenta, cian y amarillo. Al crear una lente de este tipo, los colores de los objetos que se encuentren debajo se añadirán al color de la lente como si estuviera mezclando colores de luz.

El valor Tasa controla la extensión de la adición de color. Una tasa del 0% hace que no se produzca adición de color y que la lente parezca no tener relleno. Una tasa del 100% define la adición máxima de color. Puede elegir el color que desea añadir a la lente en la persiana Lente.

Como la luz blanca contiene todos los colores del espectro, si crea una lente coloreada y la sitúa sobre un objeto blanco o una página blanca, la lente se volverá blanca, ya que, añadir un color a la luz blanca produce más luz blanca. Por lo tanto, para ver el efecto, el fondo u objeto debajo de la lente no podrá ser blanco.

Para crear una lente de adición de color:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Añadir color del cuadro de lista.
4. Escriba un valor porcentual comprendido entre 0 y 100 en el cuadro Tasa para indicar la tasa de adición de color.
Una tasa del 100% representa la máxima adición de color posible.
5. Haga clic en el [selector de color](#) y, a continuación, haga clic en el color de relleno deseado para la lente de filtro.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Creating lenses";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de escala de grises tintados

Las lentes de escala de grises tintados intercambian los colores de los objetos situados debajo por sus equivalentes en la escala de grises. El color de la lente se convertirá en el color más oscuro de cualquier objeto situado debajo de la lente. Todos los demás colores del objeto se convertirán en tonos más claros del color de la lente. Observará que las lentes de escala de grises tintados resultan especialmente efectivas para crear efectos de tono sepia. Por ejemplo, si sitúa una lente de escala de grises marrón sobre una fotografía en color, ésta adoptará una apariencia de tonos sepia. Asimismo, podrá convertir una fotografía en color a blanco y negro situando sobre ella una lente de escala de grises negra.

Para crear una lente de escala de grises tintados:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Escala de grises tintados del cuadro de lista.
4. Haga clic en el [selector de color](#) y, a continuación, haga clic en el color que desea aplicar a la lente.

Los colores del objeto debajo de la lente serán sustituidos por el color de ésta y adoptarán un tono equivalente al que tenían dentro de la escala tonal del color de la lente. Por ejemplo, una lente azul sobre un objeto de color claro crea un azul claro. Del mismo modo, la misma lente situada sobre un objeto con colores oscuros dará como resultado una gama de azules oscuros.

5. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Creating lenses";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de mapa de calor

Las lentes de mapa de calor crean el efecto de una imagen infrarroja. Estas lentes utilizan una paleta de colores limitada compuesta por blanco, amarillo, naranja, rojo, azul, violeta y cian para ilustrar los niveles de "calor" de los objetos situados debajo de ellas. Si ajusta el valor del cuadro Rotación de paleta, podrá controlar qué colores son "calientes" y cuáles son "fríos". Bajo la lente, los colores calientes aparecerán como rojo y naranja, mientras que los fríos cambiarán a violeta y cian. Los valores de rotación 0 o 100% hacen que los colores cambien a blanco y cian. Un valor del 50% hará que los colores fríos aparezcan como tonos rojos.

Para crear una lente de mapa de calor:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Mapa de calor del cuadro de lista.
4. En el cuadro Rotación de paleta, escriba un porcentaje entre 0 y 100 para indicar cuánto desea rotar la paleta del mapa de calor.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL(^PRC Creating lenses;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de mapa de color personalizado

Las lentes de mapa de color personalizado convierten todos los colores subyacentes en los de un rango comprendido entre dos colores seleccionados. Además de definir los colores de inicio y final del rango, es preciso elegir una ruta o progresión entre colores. De forma predeterminada, la lente utiliza una ruta directa entre los dos colores. No obstante, es posible crear efectos interesantes seleccionando las opciones Espectro completo atrás o Invertir espectro completo. Estas opciones asignan los colores mediante una progresión que sigue una dirección hacia delante o hacia atrás a través del espectro entre los dos colores que haya elegido. Las zonas de la lente que no cubran ningún objeto, se rellenarán con el color final del mapa de color.

Podrá conmutar los colores De y A haciendo clic en el [botón Cambiar](#).

Para crear una lente de mapa de color personalizado:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Mapa de calor personalizado del cuadro de lista.
4. De este cuadro, elija el tipo de lente de mapa de color personalizado que desee.
Podrá elegir entre Paleta directa, Invertir espectro completo y Espectro completo atrás.
5. Haga clic en el [selector de color De](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee para iniciar el mapa de color.
6. Haga clic en el [selector de color A](#) y, a continuación, haga clic en el color que desee para finalizar el mapa de color.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL('PRC Creating lenses;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de dibujo de líneas

Los objetos situados detrás de la lente de líneas de dibujo se muestran con el color de contorno o relleno elegido. Por ejemplo, si establece el rojo como color de contorno y el azul para el relleno, todos los objetos (o partes de objetos) situados tras la lente aparecerán con contornos rojos y rellenos azules. Los objetos que no tuvieran relleno no cambiarán. Si no desea que la lente afecte al contorno o al relleno, deshabilite la casilla de verificación correspondiente.

Para crear una lente de dibujo de líneas:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Líneas de dibujo del cuadro de lista.
4. Haga clic en el [selector de color Contorno](#) y, a continuación, haga clic en el color de contorno deseado.
5. Haga clic en el [selector de color Relleno](#) y, a continuación, haga clic en el color de relleno deseado.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Creating lenses";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de lentes de ojo de pez

Las lentes de ojo de pez distorsionan y aumentan o disminuyen los objetos situados tras ellas, dependiendo del porcentaje especificado en el cuadro Tasa. Las lentes con tasas positivas, entre 1 y 1000, distorsionan y aumentan los objetos, mientras que las lentes con tasas negativas, entre 1 y -1000, distorsionan y reducen los objetos. La tasa 0 no produce ningún cambio en la apariencia de los objetos situados tras la lente. Como ocurre con el resto de las funciones de CorelDRAW, deberá experimentar con las lentes de ojo de pez para aprender a crear los efectos deseados.

Para crear una lente de ojo de pez:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto al que desee aplicar la lente.
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Ojo de pez del cuadro de lista.
4. En el cuadro Tasa, escriba un valor entre -1000 y 1000 para indicar el porcentaje de distorsión que aplicará la lente a los objetos subyacentes.
5. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- Las lentes de ojo de pez no alteran la apariencia de los mapas de bits situados debajo de las mismas.

{button ,AL("PRC Creating lenses";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Ajuste, copia y eliminación de lentes



Ajuste, copia y eliminación de lentes

Además de aplicar atributos básicos a cada lente, podrá realizar ajustes de parámetros avanzados, copiar lentes o eliminarlas. Los parámetros avanzados le ayudarán a obtener el efecto exacto deseado para cualquier tipo de lente. El primero de estos parámetros, Congelado, captura el contenido activo de la lente de forma que pueda desplazarla sin cambiar su apariencia. El segundo parámetro avanzado, Punto de vista, le permitirá utilizar el ratón para cambiar el área cubierta por la lente. Podrá desplazar el punto de vista para mostrar una parte específica del dibujo a través de la lente sin tener que moverla. El tercer parámetro, Eliminar cara, le permitirá mostrar una lente sólo cuando se encuentra sobre otros objetos.

El resto de las opciones, la copia y la eliminación de lentes, le permitirán duplicar rápidamente los efectos de una lente sobre un objeto o eliminarlos completamente.

{button ,AL('OVR Using lenses;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Congelación de la vista actual de una lente

La opción Congelado fija el contenido de una lente. A continuación, podrá desplazar dicha lente sin cambiar lo que se ve a través de ella. Los cambios que realice en los objetos vistos a través de la lente no afectarán al contenido de ésta.

Para congelar la vista actual de una lente:

1. Seleccione la lente con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. Habilite la casilla de verificación Congelado.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para eliminar el efecto Congelado:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Deshabilite la casilla de verificación Congelado.
3. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- Las lentes congeladas se redibujan con mayor rapidez que las no congeladas.

{button ,AL("PRC Adjusting copying and removing lenses;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento de un punto de vista de la lente

La opción Punto de vista le permitirá visualizar cualquier parte de un dibujo a través de una lente sin tener que desplazarla. El punto de vista representa el punto central de lo que se está viendo a través de la lente. Este punto está representado por una "X" en la [Ventana de dibujo](#) que puede desplazarse utilizando el ratón. Podrá situar la lente en cualquier parte del dibujo, pero ésta mostrará siempre la zona alrededor de la marca del punto de vista. Por ejemplo, podría utilizar la marca del punto de vista de una lente de aumento para agrandar parte de un mapa sin oscurecer ninguna parte del mismo.

Para desplazar un punto de vista de la lente:

1. Seleccione la lente con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. Habilite la casilla de verificación Punto de vista en la persiana Lente.
El botón Editar aparecerá a la derecha de la casilla de verificación.
4. Haga clic en Editar para mostrar la marca del punto de vista (representado por una "X") en la ventana de dibujo.
5. Arrastre la marca del punto de vista a la posición deseada.
6. Haga clic en el botón de final.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Adjusting copying and removing lenses;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Visualización de lentes sólo cuando cubren otros objetos

La opción Eliminar cara le permitirá mostrar una lente sólo cuando se encuentre sobre otros objetos. Esto quiere decir, que su efecto no se verá cuando la lente cubra espacios en blanco del dibujo. Para mejorar el efecto aún más, elimine el contorno del objeto lente (consulte ["Contorno de objetos"](#)), para crear, por tanto, una lente "invisible".

Esta opción está disponible sólo para las lentes de modificación del color. La opción Eliminar cara no está disponible para las lentes Ojo de pez y Aumentar.

Para visualizar una lente sólo cuando cubra otros objetos:

1. Seleccione la lente con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. Habilite la casilla de verificación Eliminar cara.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Adjusting copying and removing lenses;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Copia de lentes

Podrá copiar una lente a otro objeto mediante el comando Copiar lente de del menú Efectos. El tipo de lente y cualquier rotación, tasa o aumento que tuviera asignados se copiarán al objeto seleccionado.

Para copiar una lente de un objeto a otro:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar la lente con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Lente de.
3. Seleccione el objeto desde el que desea copiar la lente con el puntero horizontal que aparecerá.

{button ,AL('PRC Adjusting copying and removing lenses';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de lentes

Podrá eliminar una lente de un objeto eligiendo la opción Sin efecto de lente de la persiana Lente. Cuando aplique esta opción, el objeto perderá todas sus propiedades de lente y recuperará su estado original.

Para eliminar una lente:

1. Seleccione la lente con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Lente.
3. En la persiana Lente, elija Sin efecto de lente del cuadro de lista.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Adjusting copying and removing lenses";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Funcionamiento de PowerClip



Funcionamiento de PowerClip

El comando PowerClip le permitirá incluir un objeto dentro de otro grupo de objetos. Uno de los objetos se convierte en el contenido, mientras que el otro será el contenedor. Es posible crear un contenedor a partir de cualquier objeto creado con CorelDRAW, incluidas formas, líneas, curvas, [Texto artístico](#) y [grupos](#). Por otro lado, el objeto contenido podrá ser cualquier objeto, ya sea creado con CorelDRAW o importado de otro programa.

El objeto contenedor puede compararse con una ventana. Como el marco de una ventana, representa los límites de lo que se puede ver tras ella; un objeto contenedor por lo tanto, le permitirá ver sólo la parte de un objeto contenido (o grupo de objetos) que entre dentro de sus límites. Si el tamaño del contenido es mayor que el del contenedor, CorelDRAW lo cortará automáticamente. Sólo verá la parte del contenido que encaje dentro del contenedor.

Observará que el comando PowerClip resulta especialmente útil para ubicar archivos de fotografías (como mapas de bits) dentro de contenedores de distintas formas, incluso en Texto artístico. Es posible crear efectos PowerClip más complicados ubicando un objeto contenedor dentro de otro objeto contenedor para obtener un objeto PowerClip anidado. Los objetos PowerClip anidados pueden tener hasta cinco niveles editables.

{button ,AL('OVR Creating special effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de un objeto PowerClip

Antes de crear un objeto PowerClip, tendrá que decidir qué objeto desea utilizar como contenedor y cuál como contenido. Los contenedores pueden crearse con cualquier trayecto, con un grupo de objetos o con [Texto artístico](#). El contenido puede ser cualquier objeto creado o importado con CorelDRAW. También es posible situar objetos PowerClip adicionales en un contenedor, lo que creará un objeto PowerClip anidado.

Para crear un objeto PowerClip:

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto que desee utilizar como contenido.
2. Haga clic en Efectos, PowerClip, Situar dentro de contenedor.
3. Seleccione el objeto que desea utilizar como contenedor con el puntero horizontal que aparecerá.
El objeto contenido se ubicará dentro del objeto contenedor. Ambos objetos se convertirán en una unidad.

Para crear un objeto PowerClip con el ratón:

1. Utilizando la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto que desea utilizar como contenido y arrástrelo sobre el objeto que desee utilizar como contenedor.
2. Suelte el botón del ratón y haga clic en PowerClip dentro.

Para crear objetos PowerClip anidados:

- Repita las operaciones de uno los epígrafes anteriores: "Para crear un objeto PowerClip" o "Para crear un objeto PowerClip con el ratón" utilizando el mismo contenedor.
Un objeto PowerClip anidado puede tener un máximo de cinco niveles de anidación.

{button ,AL('PRC Working with PowerClip;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Edición de un objeto PowerClip

El comando Editar contenido separa temporalmente los objetos de contenido y contenedores de un objeto PowerClip. De este modo, es posible realizar modificaciones; por ejemplo, cambiar las propiedades de relleno y contorno, transformar el objeto contenido, etc. Durante la edición, el objeto contenedor aparecerá sólo en el modo de líneas de dibujo, y no podrá seleccionarse. Una vez que haya finalizado de editar el objeto contenido, utilice el comando Terminar edición de este nivel (menú Efectos) para volver a unir el contenido y el contenedor.

Para editar el contenido de un objeto PowerClip:

1. Seleccione el objeto PowerClip con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, PowerClip, Editar contenido.
El objeto contenido aparecerá completo, mientras que el objeto contenedor aparecerá en el modo de líneas de dibujo.
3. Realice las modificaciones deseadas en el objeto contenido o añada nuevos objetos según sea necesario.
4. Haga clic en Efectos, PowerClip, Terminar edición de este nivel.

Para editar el contenido de un objeto PowerClip utilizando el ratón:

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto PowerClip y, a continuación, haga clic en Editar contenido.
El objeto contenido aparecerá completo, mientras que el objeto contenedor aparecerá en el modo de líneas de dibujo.
2. Realice las modificaciones deseadas en el objeto contenido o añada nuevos objetos según sea necesario.
3. Haga clic con el botón derecho en el objeto PowerClip y, a continuación, haga clic en Terminar edición de este nivel.

{button ,AL('PRC Working with PowerClip;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Bloqueo y desbloqueo del contenido de un objeto PowerClip

El comando Bloquear contenido en PowerClip controla la interacción entre los objetos contenido y contenedor de un objeto PowerClip. Cuando se encuentra habilitado (valor predeterminado), este comando bloquea el objeto contenido con su contenedor. Como resultado, cuando se mueve, rota o cambia el tamaño del objeto PowerClip, tanto el objeto contenido como el contenedor sufren las mismas modificaciones. Cuando el comando Bloquear contenido en PowerClip está deshabilitado, el objeto contenido está bloqueado con respecto a la página y permanecerá estacionario aunque mueva o rote su contenedor. Deshabilitar el comando Bloquear contenido en PowerClip resulta especialmente útil para cambiar la posición del contenedor sobre el contenido.

Para editar un objeto contenedor sin editar el contenido:

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto PowerClip y, a continuación, haga clic en Bloquear contenido en PowerClip.

Esto deshabilitará el comando Bloquear contenido en PowerClip. Cuando está habilitado, aparece un marca de comprobación junto al nombre de comando.

2. Edite el objeto contenedor según sea necesario.

Para bloquear un objeto contenido y contenedor:

- Haga clic con el botón derecho en el objeto contenedor y, a continuación, haga clic en Bloquear contenido en PowerClip.

{button ,AL('PRC Working with PowerClip';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la posición predeterminada de un objeto contenido de PowerClip

De forma predeterminada, CorelDRAW centra automáticamente los objetos contenido de los PowerClips dentro de sus contenedores. Sin embargo, el cuadro de diálogo Opciones le permitirá variar este parámetro para que los objetos contenido mantengan su posición original cuando se les sitúe dentro de un contenedor. Es posible utilizar esta función para crear objetos PowerClip cuyo contenido está descentrado. Si los objetos contenido y contenedor no se superponen, el contenido no aparecerá en el objeto PowerClip.

Este parámetro se aplicará a todos los documentos, no sólo al activo.

Para cambiar la posición predeterminada de un objeto contenido

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar.
3. Deshabilite la casilla de verificación Centrar automáticamente el contenido de PowerClip nuevos.

`{button ,AL('PRC Working with PowerClip;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Copia del contenido de un objeto PowerClip

El comando Copiar PowerClip de le permitirá crear un nuevo objeto PowerClip utilizando el contenido de otro objeto PowerClip existente. Este comando copia un objeto contenido en un nuevo contenedor. Las configuraciones de relleno y contorno del nuevo contenedor no se verán afectados cuando reciba el nuevo contenido.

Para copiar el contenido de un objeto PowerClip a otro objeto PowerClip:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar el contenido de un objeto PowerClip con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, PowerClip de.
3. Seleccione el objeto PowerClip que desea copiar con el puntero horizontal que aparecerá.

{button ,AL('PRC Working with PowerClip;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Extracción del contenido de un objeto PowerClip

El comando Extraer contenido elimina el objeto (u objetos) contenido del objeto PowerClip seleccionado. Los objetos que componen el objeto PowerClip se convertirán de nuevo en objetos independientes. Si ha creado objetos PowerClip anidados y desea extraer todos los objetos contenido en una sucesión, tendrá que ejecutar este comando una vez por cada nivel de anidación.

Para extraer el contenido de un objeto PowerClip:

1. Seleccione el objeto PowerClip cuyo contenido desea extraer con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, PowerClip, Extraer contenido.

Para extraer el contenido de un objeto PowerClip utilizando el ratón:

- Haga clic con el botón derecho en el objeto PowerClip y, a continuación, haga clic en Extraer contenido.

{button ,AL("PRC Working with PowerClip";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación y edición de PowerClips con el Administrador de objetos

Si es un usuario experimentado de CorelDRAW, probablemente estará acostumbrado a crear objetos PowerClip con los comandos del menú Efectos. No obstante, el Administrador de objetos también ofrece todas las funciones necesarias para crear objetos PowerClip. Por lo que, si utiliza el Administrador de objetos a menudo, es posible que encuentre más conveniente emplearlo también para crear y editar objetos PowerClip.

Para abrir el Administrador de objetos:

- Haga clic en Diseño, Administrador de objetos.



Sugerencia

- También es posible abrir el Administrador de objetos desde el submenú Elementos aplicables del menú Ver.

Para crear un objeto PowerClip utilizando el Administrador de objetos:

1. En el Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto que desee utilizar como contenido y arrástrelo sobre el objeto que vaya a ser el contenedor.
2. Suelte el botón del ratón y haga clic en PowerClip dentro.

Para editar un objeto contenido utilizando el Administrador de objetos:

1. En el Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto contenido y, a continuación, haga clic en Editar Contenido del menú emergente.

El objeto contenido aparecerá por completo, mientras que el objeto contenedor aparecerá en el modo de líneas de dibujo en la [Ventana de dibujo](#).

2. Realice las modificaciones deseadas en el objeto contenido; por ejemplo, cambie su tamaño o su relleno.
3. En el Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto contenido y, a continuación, haga clic en Terminar edición de este nivel.

Para editar un objeto contenedor utilizando el Administrador de objetos:

1. En el Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto contenedor y, a continuación, haga clic en Bloquear contenido en PowerClip.
2. Realice las modificaciones deseadas en el objeto contenedor; por ejemplo, cambie su tamaño o su relleno.

Para extraer un objeto contenido utilizando el Administrador de objetos:

- En el Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto contenedor y, a continuación, haga clic en Extraer contenido.

Si ha creado objetos PowerClip anidados y desea extraer todos los objetos contenido en una sucesión, tendrá que ejecutar este comando una vez por cada nivel de anidación.

{button ,AL('PRC Working with PowerClip;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Adición de perspectiva a los objetos



Adición de perspectiva a los objetos

El comando Añadir perspectiva le permitirá aportar otra dimensión a sus dibujos al crear una ilusión de distancia y profundidad. Aunque los objetos de un dibujo aparezcan en una página de dos dimensiones, podrá utilizar el comando Añadir perspectiva para simular perspectivas de un punto o de dos puntos. Las perspectivas de un punto dan la sensación de que el objeto se desvanece en una dirección. Sin embargo, si crea perspectivas con dos puntos, parecerá como si el objeto se desvaneciera en dos direcciones. El comando Añadir perspectiva le permitirá aplicar estos efectos a cualquier objeto (o grupo de objetos) creado con CorelDRAW, incluido [Texto artístico](#). Sin embargo, no podrá aplicar perspectiva al [Texto de párrafo](#) o a las imágenes de mapa de bits.

Para crear la ilusión de perspectiva, sólo tendrá que arrastrar el ratón. El comando Añadir perspectiva añade una cuadrícula no imprimible en la parte superior del objeto seleccionado. Los nodos desplazables ocupan cada una de las esquinas de la cuadrícula. Para crear el efecto de perspectiva basta con arrastrar dichos nodos.

Al arrastrar un nodo, observará la aparición de una "X", o de dos si está utilizando una perspectiva de dos puntos, que se desplaza a medida que lo hace el nodo. Este signo indica el punto de fuga: el punto por el que desaparecerá un lado de la cuadrícula (y, por lo tanto, el objeto situado debajo). Si arrastra el nodo de forma que se encuentre con otro nodo o con la marca del punto de fuga, la cuadrícula volverá a su forma original. Asimismo, es posible realizar ajustes en la perspectiva arrastrando el punto de fuga.

Si le gusta el efecto de perspectiva que ha logrado en un objeto, aproveche las posibilidades de copia de efectos que CorelDRAW le ofrece. Por ejemplo, el comando Copiar perspectiva de le permitirá aplicar la misma perspectiva a uno o más objetos de su dibujo. En muchos casos, esto le ayudará a dar a su dibujo una apariencia efectiva y consistente.

Por el contrario, el comando Borrar perspectiva le permitirá suprimir los cambios que haya realizado en la perspectiva de un objeto sin tener que borrarlo y volver a comenzar de nuevo.

{button ,AL('OVR Creating special effects;',0,"Defaultoverview".)} [Temas relacionados](#)



Creación de perspectivas con uno y con dos puntos de fuga

El comando Añadir perspectiva facilita la creación de la sensación de perspectiva en los dibujos. Al agregar perspectiva, se puede crear un efecto tridimensional en una página bidimensional. La perspectiva se consigue acortando uno o dos lados de un objeto. En las perspectivas con un punto de fuga se acorta un lado del objeto para que parezca que se desvanece en esa dirección. Si se acortan dos lados, se obtiene una perspectiva con dos puntos de fuga, y el objeto parecerá desvanecerse en dos direcciones.

Para añadir el efecto de perspectiva con un punto de fuga a un objeto:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Añadir perspectiva.
Aparecerá una cuadrícula con cuatro nodos (en las esquinas) sobre del objeto. Ahora será la [herramienta Forma](#) la que se encuentre seleccionada.
3. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre uno de los nodos horizontal o verticalmente.
Al mantener presionada la tecla Ctrl, se restringe la movilidad del nodo a sus ejes horizontales o verticales para crear una perspectiva con un punto de fuga. Mantenga presionadas Ctrl + Mayús mientras arrastra para mover nodos opuestos la misma distancia en direcciones contrarias.

Para añadir el efecto de perspectiva con dos puntos de fuga a un objeto:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Efectos, Añadir perspectiva.
3. Arrastre uno de los nodos de la cuadrícula diagonalmente hacia el centro del objeto, o alejándose de éste.
4. Repita el paso 3 utilizando los otros nodos hasta que haya creado el efecto deseado.

{button ,AL("PRC Adding perspective to objects";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición de la perspectiva de un objeto

La herramienta Forma le permitirá modificar el efecto de perspectiva aplicado a un objeto. Cuando seleccione el objeto con la herramienta Forma, la cuadrícula y los nodos de su perspectiva volverán a aparecer. Una vez en este punto, sólo tendrá que arrastrar los nodos o las marcas de los puntos de fuga para obtener el efecto exacto que deseaba. Los conocimientos necesarios para editar la perspectiva son exactamente los mismos que los utilizados para crearla al principio.

Para editar el efecto de perspectiva de un objeto desplazando nodos:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Forma](#).
2. Para un efecto de perspectiva con un punto de fuga, mantenga presionada Ctrl y arrastre los nodos apropiados para ajustar la perspectiva. Mantenga presionada Ctrl+Mayús. para desplazar nodos opuestos la misma distancia en direcciones contrarias.

Para un efecto de perspectiva con dos puntos de fuga, arrastre los nodos horizontalmente hacia el punto central del objeto o alejándose de éste.

Para editar el efecto de perspectiva de un objeto desplazando un punto de fuga:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Forma.
2. Arrastre la marca o marcas de punto de fuga (indicado por una "X") para crear el efecto de perspectiva deseado.

{button ,AL("PRC Adding perspective to objects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Copia del efecto de perspectiva de un objeto:

El comando Copiar perspectiva de permite copiar este efecto de un objeto a cualquier otro. Es posible copiar perspectiva a cualquier objeto (excepto al Texto de párrafo) creado con las herramientas y funciones de CorelDRAW. Sin embargo, sólo podrá copiar la perspectiva de un objeto si éste es el último efecto aplicado. Por ejemplo, si ha añadido perspectiva a un objeto y, a continuación, le realiza una extrusión, no podrá copiar el efecto de perspectiva. Para hacerlo tendría que suprimir primero el efecto de extrusión.

Para copiar el efecto de perspectiva de un objeto:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar el efecto de perspectiva con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Perspectiva de.
3. Seleccione el objeto con la perspectiva que desea copiar con el puntero horizontal que aparecerá.

{button ,AL('PRC Adding perspective to objects';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación del efecto de perspectiva

El comando Borrar perspectiva elimina el efecto de perspectiva del objeto seleccionado, restableciéndolo a su estado original. Si ha aplicado el efecto de perspectiva más de una vez, haga clic en Borrar perspectiva tantas veces como sea necesario para recobrar la forma original del objeto.

Si ha aplicado otro efecto al objeto después del de perspectiva, tendrá que eliminarlo antes. Es decir, si, por ejemplo, ha aplicado el efecto de perspectiva a un objeto y después realiza una extrusión, tendrá que suprimir esta extrusión antes de poder eliminar la perspectiva.

Para eliminar el efecto de perspectiva de un objeto:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Borrar perspectiva.

{button ,AL("PRC Adding perspective to objects";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Adición de sombra a objetos



Adición de sombra a objetos

Es posible mejorar el aspecto del trabajo utilizando la [herramienta Sombra interactiva](#) para añadir sombra a objetos del dibujo. Podrá crear con facilidad la sensación de profundidad entre objetos añadiendo sombras. Después de añadir una sombra a un objeto, es posible ajustar las propiedades de fundido y la opacidad, así como modificar el estilo de borde y el color utilizando los controles de la Barra de propiedades o los controles de la [Ventana de dibujo](#). También puede cambiar de posición de la sombra. Será posible añadir sombra a la mayoría de los objetos (o grupos de objetos) creados con CorelDRAW, incluido [Texto artístico](#), [Texto de párrafo](#) e imágenes de mapa de bits. No obstante, no es posible añadir sombra a grupos vinculados, como objetos mezclados, objetos con silueta, objetos biselados, etc.

Si le gusta el efecto de sombra que ha añadido a un objeto, aproveche las posibilidades de copia y clonación de efectos que CorelDRAW le ofrece. Por ejemplo, el comando Copiar sombra de le permitirá añadir sombras idénticas a uno o más objetos de su dibujo. En muchos casos, esto le ayudará a dar a su dibujo una apariencia efectiva y consistente.

Si no le gusta un efecto de sombra que ha añadido, puede eliminarlo seleccionando la sombra y haciendo clic en el comando Borrar sombra del menú Efectos. También puede eliminar una sombra haciendo clic en el comando Deshacer sombra del menú Edición si no ha realizado ninguna otra operación con el objeto desde que añadió la sombra. Es posible deshacer todas las sombras añadidas.

{button ,AL('OVR Creating special effects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de sombras a objetos

La adición de sombras a objetos mejora el realismo del trabajo al crea la sensación de profundidad en los dibujos bidimensionales. Después de añadir una sombra a un objeto, es posible ajustar las propiedades de fundido y la opacidad, así como modificar el estilo de borde y el color utilizando los controles de la Barra de propiedades o los controles de la [Ventana de dibujo](#). También puede cambiar de posición de la sombra. Será posible añadir sombra a la mayoría de los objetos (o grupos de objetos) creados con CorelDRAW, incluido [Texto artístico](#), [Texto de párrafo](#) e imágenes de mapa de bits. No obstante, no es posible añadir sombra a grupos vinculados, como objetos mezclados, objetos con silueta, objetos biselados, objetos extruidos, ni a otras sombras.

Para añadir una sombra a un objeto:

1. Abra el [menú lateral de Herramientas interactivas](#) y, a continuación, haga clic en la [herramienta Sombra interactiva](#).
2. Seleccione el objeto al que desea aplicar una sombra y arrastre el tirador de relleno final para situar la sombra.

El tirador de relleno final aparece después de comenzar a arrastrar. Es posible ver el contorno de la sombra al arrastrar el tirador de relleno final más allá de la caja delimitadora del objeto.



Sugerencia

- Es posible cambiar la posición de la sombra en cualquier momento arrastrando el tirador de relleno final o escribiendo valores en los cuadros Descentrado de la sombra de la Barra de propiedades.

Para ajustar las propiedades de fundido de una sombra:

1. Seleccione el objeto, cuyas propiedades de fundido de sombra desea ajustar, con la herramienta Sombra interactiva.
2. Escriba el valor que desee en el cuadro Fundido de la sombra de la Barra de propiedades.

Es posible escribir valores comprendidos entre 0 y 100. Los valores inferiores crearán un efecto de fundido más sutil, mientras que los valores superiores crearán un efecto más acentuado.

3. Seleccione la dirección de fundido que desee en el primer cuadro de lista Dirección de sombra de la Barra de propiedades.

Es posible elegir entre fundir la sombra hacia el interior de los bordes de la sombra, hacia el exterior de los bordes de la sombra, o en la media de las dos direcciones.

Para ajustar la opacidad de una sombra:

1. Seleccione el objeto cuya opacidad de sombra desea ajustar con la herramienta Sombra interactiva.
2. En la Ventana de dibujo, arrastre el deslizador para ajustar la opacidad de la sombra.

Al arrastrar el deslizador hacia el anclaje de la sombra, disminuye la intensidad de la misma. Al arrastrar el deslizador hacia el tirador de relleno final, aumenta la intensidad de la misma.



Sugerencia

- También es posible ajustar la opacidad de la sombra escribiendo un valor en el cuadro Opacidad de la sombra de la Barra de propiedades. Es posible escribir valores comprendidos entre 0 y 100. Los valores inferiores producirán una sombra menos opaca, mientras que los valores superiores crearán una más opaca.

Para cambiar el estilo de borde de una sombra:

1. Seleccione el objeto, cuyo estilo de borde de sombra desea cambiar, con la herramienta Sombra interactiva.
2. Elija el estilo de borde que desee en el cuadro de lista Bordes de sombra de la Barra de propiedades.

Para cambiar el color de una sombra:

1. Seleccione el objeto cuyo color de sombra desea cambiar con la herramienta Sombra interactiva.
2. Arrastre un color de la Paleta de colores en pantalla al tirador de relleno final.



Sugerencia

- También es posible cambiar el color de la sombra seleccionando un color en el selector Color de la sombra de la Barra de propiedades.



Copia y clonación de sombras

Si le gusta el efecto de sombra que ha añadido a un objeto, aproveche las posibilidades de copia y clonación de efectos que CorelDRAW le ofrece. Por ejemplo, los comandos Copiar sombra de y Clonar sombra de le permitirán añadir sombras idénticas a uno o más objetos de su dibujo. En muchos casos, esto le ayudará a dar a su dibujo una apariencia efectiva y consistente.

A diferencia de las sombras copiadas, las sombras clonadas no pueden editarse, sino actualizarse con el fin de reflejar las modificaciones realizadas a la sombra original.

Para copiar una sombra de un objeto a otro:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar una sombra con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Sombra de.
3. Seleccione la sombra que desea copiar con el puntero horizontal que aparecerá.

CorelDRAW copiará automáticamente una sombra al objeto que haya seleccionado en el paso 1.

Para clonar una sombra de un objeto a otro:

1. Utilizando la herramienta Selección, seleccione el objeto al que desee clonar una sombra.
2. Haga clic en Efectos, Clonar, Sombra de.
3. Seleccione la sombra que desea clonar con el puntero horizontal que aparecerá.

CorelDRAW clonará automáticamente una sombra al objeto que haya seleccionado en el paso 1.

`{button ,AL('PRC Adding drop shadows to objects';0,"Defaultoverview",.)}` [Temas relacionados](#)



Eliminación de una sombra de un objeto

Si no le gusta un efecto de sombra que ha añadido a un objeto, puede eliminarlo seleccionando la sombra y haciendo clic en el comando Borrar sombra del menú Efectos. También puede eliminar una sombra haciendo clic en el comando Deshacer sombra del menú Edición si no ha realizado ninguna otra operación con el objeto desde que añadió la sombra. Es posible deshacer todas las sombras añadidas.

Para eliminar una sombra de un objeto:

1. Mediante el uso de la [herramienta Selección](#), haga clic en la sombra que desea eliminar.
Al hacer clic en la sombra se seleccionan la sombra y su objeto de control. Si hace clic en el objeto, la sombra no se incluirá en la selección.
2. Haga clic en Efectos, Borrar sombra.

Para eliminar una sombra y continuar editando:

1. Mediante el uso de la [herramienta Sombra interactiva](#), seleccione la sombra que desea eliminar.
2. Haga clic en Efectos, Borrar sombra.
La sombra se elimina del objeto, pero los controles de vectores permanecen visibles para que sea posible continuar trabajando con sombras.

Para eliminar un objeto sin eliminar su sombra:

1. Seleccione la sombra de un objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Separar.
El objeto de control se convierte en el único objeto seleccionado.
3. Presione Supr.

{button ,AL('PRC Adding drop shadows to objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Utilización de la herramienta Transparencia interactiva

Utilización de la herramienta Transparencia interactiva

La herramienta Transparencia interactiva le permitirá aplicar transparencias uniformes, degradadas, de patrón o de textura a objetos utilizando el ratón. Aunque parezca que está aplicando un relleno al objeto, en realidad, está aplicando una máscara de escala de grises sobre el relleno actual del objeto. Como resultado, si ha especificado colores para la transparencia, éstos se perderán una vez que la aplique.

Asimismo, al aplicarse la transparencia sobre cualquier otro atributo asignado al objeto, las propiedades de relleno aplicadas a éste antes de la transparencia se mostrarán a través de ella.

La dirección y posición de la transparencia se controlan mediante las flechas de la transparencia, que pueden arrastrarse a través de la superficie del objeto seleccionado. La [opacidad](#) del principio y del final de la transparencia se controla mediante la [Barra de propiedades](#).

{button ,AL('OVR Using the Interactive Transparency tool;',0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Creating special effects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Utilización de transparencias uniformes



Utilización de transparencias uniformes

Las transparencias uniformes son transparencias con un color uniforme o sólido, que pueden aplicarse a cualquier objeto creado con CorelDRAW.

Además, podrá aplicar un color de transparencia de un modelo de color, una Paleta de colores o una mezcla de Color determinado, o incluso crear y aplicar un color de transparencia de la misma manera que ajusta estos atributos para los rellenos uniformes. Si desea obtener más información, consulte ["Trabajo con rellenos uniformes"](#).

{button ,AL('OVR Using the Interactive Transparency tool;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de transparencias uniformes

Las transparencias uniformes son las transparencias básicas de CorelDRAW. Podrá rellenar rápidamente un objeto con una transparencia de color sólido mediante la herramienta Transparencia interactiva. Si desea tener un mayor control sobre la transparencia, haga clic en el botón Editar transparencia de la Barra de propiedades.

Para aplicar una transparencia uniforme:

1. Con la [herramienta Transparencia interactiva](#), seleccione el objeto al que desee aplicar una transparencia uniforme.
2. Elija Uniforme en el cuadro de lista de la Barra de propiedades.
3. Haga clic en un color de la [Paleta de colores](#).
4. Para cambiar la opacidad de la transparencia, desplace el [deslizador Transparencia inicial](#) de la Barra de propiedades.

Los valores inferiores (menos de 20) producen un efecto más opaco. Los valores superiores (más de 80) producen un efecto más transparente.

Gestión de las transparencias



Gestión de las transparencias

Además de poder rellenar objetos con una amplia gama de colores, patrones y transparencias, CorelDRAW le permitirá dejar los objetos sin relleno. También podrá copiar transparencias de un objeto a otro, lo que evita tener que volver a crear transparencias complejas.

{button ,AL(`OVR Using the Interactive Transparency tool;';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de transparencias

Es posible que desee eliminar la transparencia de un objeto para que puedan verse los objetos que están detrás. Es posible eliminar transparencias utilizando la Barra de propiedades.

Para eliminar la transparencia de un objeto:

1. Mediante el uso de la [herramienta Transparencia interactiva](#), seleccione la transparencia que desea eliminar.
2. Haga clic en el botón Eliminar transparencia de la Barra de propiedades.

{button ,AL(^PRC Managing transparencies;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Copia de transparencias

Una vez que haya aplicado una transparencia a un objeto, podrá copiarla rápidamente a otro objeto.

Para copiar la transparencia de un objeto a otro:

1. Seleccione el objeto al que desea copiar la transparencia con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Efectos, Copiar, Lente de.
3. Seleccione el objeto desde el que desea copiar la transparencia con el puntero horizontal que aparecerá.

{button ,AL('PRC Managing transparencies;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Utilización de transparencias degradadas



Utilización de transparencias degradadas

Las transparencias degradadas, también denominadas "graduales" están formadas por una progresión de colores que sigue un trayecto [Lineal](#), [Radial](#), [Cónico](#) o [Cuadrado](#).

{button ,AL(`OVR Using the Interactive Transparency tool;`,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación de transparencias degradadas

Las transparencias degradadas son aquellas que fluyen suavemente de un color a otro. Este flujo puede ser en línea recta a través del objeto (lineal), en círculos concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera (Radial), en rayos desde el centro del objeto hacia afuera (cónica) o en cuadrados concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera (cuadrada).

Para aplicar transparencias degradadas con la herramienta Transparencia interactiva:

1. Mediante el uso de la [herramienta Transparencia interactiva](#), seleccione el objeto al que desea aplicar una transparencia degradada.
2. Elija Degradado del cuadro de lista que aparece en la Barra de propiedades.
3. De los botones siguientes, habilite el que representa el tipo de transparencia degradada que desea utilizar:
 - [lineal](#)
 - [radial](#)
 - [cónico](#)
 - [cuadrado](#)
4. Haga clic en el objeto en el que desea que comience la transparencia y, a continuación, arrastre el ratón hasta donde desee que finalice.
Según arrastre el ratón, la flecha de la transparencia aparecerá mostrando su dirección. Si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el ratón, el ángulo de la flecha se moverá a intervalos de 15 grados.

Personalización de transparencias degradadas



Personalización de transparencias degradadas

La personalización de las transparencias degradadas puede afectar a la forma en que aparecen en pantalla, así como a la manera en que se imprimen. Como ocurre con los rellenos degradados, existen varios modos de determinar cómo se imprimirán y se visualizarán las transparencias degradadas.

Además, podrá ajustar la calidad, el color, el [punto central](#), el [punto medio](#), el [ángulo](#), la [dirección](#) y el [relleno de borde](#) de la transparencia del mismo modo que ajusta estos atributos para los rellenos degradados. Si desea obtener más información, consulte "[Trabajo con rellenos degradados](#)".

Los atributos especificados para las transparencias incluyen el nivel de transparencia y la posibilidad de congelar el contenido de un relleno degradado.

{button ,AL('OVR Using the Interactive Transparency tool';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ajuste de la opacidad de las transparencias

Es posible determinar el grado de [opacidad](#) de una transparencia utilizando el deslizador de la Barra de propiedades. Los valores inferiores (menos de 20) producen un efecto más opaco. Los valores superiores (más de 80) producen un efecto más transparente.

Para cambiar la opacidad de una transparencia degradada:

1. Seleccione el objeto o los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Transparencia interactiva](#).
3. Elija Transparencia degradada en el cuadro de lista de la Barra de propiedades.
4. Haga clic en uno de los cuadros del objeto seleccionado.
5. Desplace el [deslizador Punto medio de transparencia](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Customizing fountain transparencies;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Fijación de transparencias

El botón Congelar de la Barra de propiedades fija el contenido de una transparencia. De este modo, puede mover la transparencia sin tener que cambiar su apariencia. Una vez congelado, el contenido del objeto ya no interactuará con los otros objetos de la pantalla; es decir, que una vez congelada, la transparencia no se aplicará a los objetos que aparezcan debajo.

Para congelar una transparencia:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Transparencia interactiva](#).
2. Haga clic en el [botón Congelar](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Customizing fountain transparencies';0," Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Utilización de transparencias de patrón

Utilización de transparencias de patrón

Las transparencias de patrón son imágenes generadas de antemano y simétricas que se repiten una y otra vez, lo que las convierte en muy útiles para crear [mosaicos](#). Podrá rellenar un objeto completamente con una imagen, pero utilizará con más frecuencia una serie de imágenes repetidas para formar un relleno en forma de mosaico. El efecto es similar al obtenido al aplicar papel pintado a una pared.

Podrá importar mapas de bits o gráficos de vectores para utilizarlos como transparencias de patrón; asimismo, podrá crear simples transparencias de patrón con mapas de bits de dos colores.

Existen tres tipos de transparencias de patrón: mapa de bits de dos colores, mapa de bits en color y patrón de vectores. Estos tres tipos de transparencia de patrón se aplican del mismo modo que los rellenos de patrón. Si desea obtener más información, consulte ["Trabajo con rellenos de patrón"](#).

Si desea tener un mayor control sobre la transparencia de patrón, haga clic en el botón Editar transparencia de la Barra de propiedades para acceder al cuadro de diálogo Patrón.

{button ,AL(`OVR Using the Interactive Transparency tool;','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Utilización de transparencias de textura

Utilización de transparencias de textura

Las transparencias de textura son transparencias generadas de forma aleatoria y fractal que podrá utilizar para dar a sus objetos una apariencia natural. Los tres tiradores le permitirán gestionar el bloque de textura fractal utilizado para controlar la transparencia del objeto. Un tirador desplaza el fractal completo y los otros dos se encargan de aplicarle la escala, la inclinación, así como de rotarlo. Las transparencias de textura implican archivos grandes y mucho tiempo a la hora de imprimir, por lo que le recomendamos que las utilice lo menos posible, especialmente con objetos grandes.

Las transparencias de textura se aplican de la misma manera que los rellenos de textura. Si desea obtener más información, consulte "[Trabajo con rellenos de textura](#)".

{button ,AL('OVR Using the Interactive Transparency tool;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Funcionamiento de los modos de fusión



Funcionamiento de los modos de fusión

Los modos de fusión determinan la forma en que se combina el color de una transparencia con el color de los objetos que aparecen debajo de ella. El efecto dependerá de los colores de la transparencia y del objeto. CorelDRAW ofrece 19 modos de fusión distintos para que experimente con ellos.

{button ,AL('OVR Using the Interactive Transparency tool;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de modos de fusión

Los modos de fusión determinan la forma en que se combina el color de una transparencia con el color de los objetos que aparecen debajo de ella. Los modos de fusión están disponibles para las transparencias degradadas, de patrón y de textura. Pruebe a aplicar cada modo de fusión (ver la lista siguiente) a la transparencia hasta que alcance el resultado deseado.

Para aplicar los modos de fusión:

1. Seleccione el objeto o los objetos con la [herramienta Transparencia interactiva](#).
2. Elija Degradado, Patrón o Textura en el primer cuadro de lista de la Barra de propiedades.
3. Elija uno de los modos de fusión enumerados a continuación en el segundo cuadro de lista de la Barra de propiedades.

Modo de fusión	Combinación de la transparencia con el color
Normal	Aplica el color de transparencia sobre el color de base (modo predeterminado).
Añadir	Crea un color resultado mediante la adición de los valores del color de la transparencia y del color de base.
Restar	Crea un color resultado añadiendo los valores del color de la transparencia y del color de base, y restando 255 a la adición.
Diferencia	Crea un color resultado mediante la sustracción del color de la transparencia del color de base y multiplicando el resultado por 255. Si el valor del color de la transparencia es 0, el resultado será siempre 255.
Multiplicar	Crea un color resultado mediante la multiplicación del color de base por el color de la transparencia y dividiendo el resultado por 255. Esta operación oscurece el color, a no ser que esté utilizando el blanco. Multiplicar negro por cualquier otro color resulta en negro, mientras que multiplicar blanco por cualquier otro color dejará al color sin cambios.
Dividir	Crea un color resultado mediante la división del color de base por el color de la transparencia, o viceversa, dependiendo de qué color tenga el valor más alto.
Si más claro	Reemplaza cualquier píxel de base de un color más oscuro con el color de transparencia. Los píxeles de base que sean más claros que el color de transparencia no se verán afectados.
Si más oscuro	Reemplaza cualquier píxel de base de un color más claro con el color de transparencia. Los píxeles de base que sean más oscuros que el color de transparencia no se verán afectados.
Texturizar	Crea un color resultado mediante la conversión del color de la transparencia en una escala de grises y, a continuación, multiplicando el valor de la escala de grises por el color de base.
Tono	Crea un color resultado utilizando el tono del color de la transparencia y la saturación y luminosidad del color de base. Si está pintando en una imagen en escala de grises, no se producirán cambios porque los colores no tienen saturación.
Saturación	Crea un color resultado utilizando la luminosidad y el tono del color de base y la saturación del color de la transparencia.
Luminosidad	Crea un color resultado utilizando el tono y la saturación del color de base y la luminosidad del color de la transparencia.
Invertir	Crea un color resultado utilizando el color complementario del color de la transparencia. Si el valor del color de la transparencia es 127, no se producirá ningún cambio, porque el valor del color cae en el centro de la Rueda de colores.
And lógico	Convierte al color de la transparencia y al de base en valores binarios y, a continuación, les aplica la fórmula algebraica booleana AND.
Or lógico	Convierte al color de la transparencia y al de base en valores binarios y, a continuación, les aplica la fórmula algebraica booleana OR.
Xor lógico	Convierte al color de la transparencia y al de base en valores binarios y, a continuación, les aplica la fórmula algebraica booleana XOR.
Rojo	Crea un color resultado mediante la aplicación del color de la transparencia al canal rojo de las imágenes RGB (rojo, verde, azul).
Verde	Crea un color resultado mediante la aplicación del color de la transparencia al canal verde de las imágenes RGB.
Azul	Crea un color resultado mediante la aplicación del color de la transparencia al canal azul de las imágenes RGB.

Relleno y contorno de objetos

Relleno y contorno de objetos

Al añadir un objeto a su dibujo, se le asigna un atributo de contorno predeterminado, un atributo de relleno predeterminado o ambos. El contorno de un objeto es la línea que rodea al objeto. El relleno es el contenido del objeto (p. ej., el color o el patrón contenido en el objeto). Estos atributos pueden modificarse mediante los menús laterales de las herramientas Contorno y Relleno.

Con CorelDRAW puede aplicar un relleno y un contorno tanto a objetos abiertos como a objetos cerrados. Los objetos de texto se consideran trayectos cerrados con lo que puede especificar tanto un relleno como un contorno. Normalmente, los objetos de texto se rellenan pero no tienen propiedades de contorno. Puede asignar otras propiedades al texto como fuente y estilo, tamaño, espaciado interlineal y otras.

Rellenos

El atributo de relleno puede producir un color sólido, un relleno degradado, un relleno de patrón, relleno de textura o un relleno PostScript. Si lo desea, puede desactivar cualquier atributo y dejar el otro visible. Por ejemplo, desactivar el relleno de un rectángulo lo hace transparente, con lo que los objetos que se encuentran detrás serán visibles.

Contornos

Cada objeto que cree tiene un contorno que puede manipular de muchas formas. Puede imaginarse cada objeto dibujado con una plumilla de tamaño, forma y color definibles. Estos atributos de la pluma pueden aplicarse a un objeto determinado o a todo objeto que cree en su dibujo.

Estilos de color

Los estilos de color facilitan la incorporación de un número de cambios de una sola vez. También puede utilizar los estilos de color para crear una serie de dos o más colores sólidos similares vinculados en una relación "principal-secundario". El vínculo entre los colores principales y secundarios se basa en un [tono o matiz](#) común. Pantone Matching System y las tintas de usuario Pantone Hexachrome producen colores secundarios basado en una ID común, los diferentes tonos se crean al ajustar la [Tinta](#). Los diferentes colores se crearán al ajustar los niveles de saturación y brillo. El estilo resultante es una familia de colores similares.

`{button ,AL('OVR Filling and outlining objects';,0,"Defaultoverview"),}` [Información más detallada](#)

Relleno de objetos

Relleno de objetos

Es posible cambiar el aspecto de cualquier objeto mediante un relleno. Al rellenar un objeto, se aplican colores y patrones en el interior de sus bordes. Al rellenar curvas abiertas, CorelDRAW rellena el objeto dibujando una línea imaginaria desde el primer punto dibujado al último y aplica el relleno. Si deja un objeto sin relleno o elimina su relleno, el objeto se hace transparente. Los rellenos disponibles en CorelDRAW son:

- Los rellenos uniformes son los rellenos básicos de CorelDRAW. Al aplicar este tipo de relleno, el objeto adquiere un color sólido o uniforme. Puede rellenar rápidamente un objeto con un color sólido utilizando la [Paleta de colores](#). CorelDRAW también permite mezclar un relleno mediante la Paleta de colores.
- Los rellenos degradados ofrecen una progresión entre dos colores siguiendo un trayecto [lineal](#), [radial](#), [cónico](#), o [cuadrado](#). Puede utilizar los rellenos degradados preestablecidos de CorelDRAW para simular el aspecto de tubos de neón, cilindros metálicos y una amplia variedad de objetos de la vida real. CorelDRAW también permite personalizar y mezclar colores de un relleno degradado mediante la Paleta de colores o un cuadro de diálogo.
- Los rellenos de patrón son imágenes simétricas predefinidas que se pueden utilizar fácilmente para crear un [mosaico](#). Puede importar gráficos de [mapa de bits](#) o de [vectores](#) para utilizarlos como rellenos de patrón o crear sencillos patrones de dos colores o a color. El efecto que conseguirá será similar al de colocar papel pintado en una pared. Existen tres tipos de rellenos de patrón: de dos colores, en color y patrones de mapa de bits. CorelDRAW también permite mezclar colores de un relleno de patrón de dos colores mediante la Paleta de colores.
- Un relleno de textura es un mapa de bits generado por fractales que puede utilizarse para dar una apariencia natural a su objeto. Puede seleccionar entre un conjunto de texturas creadas previamente o crear sus propias variaciones.
- Los rellenos PostScript son rellenos de patrón especiales diseñados en el lenguaje [PostScript](#). Algunas texturas son extremadamente complejas y los objetos grandes que contengan este tipo de relleno pueden tardar algún tiempo en imprimirse o en aparecer en pantalla. Por ello, CorelDRAW presenta en pantalla los rellenos PostScript con las letras "PS", en lugar de la textura real (a menos que esté en visualización Mejorada).

En todos los casos, los rellenos se aplican a objetos específicos o se definen como predeterminados para que todos los objetos que dibuje tengan el mismo relleno.

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar rellenos con el ratón en combinación con la [Barra de propiedades](#). Una de las ventajas de esta herramienta es que aumenta el control sobre los rellenos degradados, rellenos de patrón y texturas. Mediante el ratón podrá controlar la dirección, posición y colores de los rellenos. El relleno, contorno y el resto de las propiedades pueden ajustarse con la [Barra de propiedades](#).

También puede aplicar un relleno mediante los cuadros de diálogo respectivos a los que puede acceder desde el menú lateral de la herramienta Relleno o al hacer doble clic en la etiqueta Relleno de la [Barra de estado](#).

{button ,AL('OVR Filling objects';,0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Filling and outlining objects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Trabajo con rellenos uniformes



Trabajo con rellenos uniformes

Los rellenos uniformes son rellenos de un solo color o color sólido que pueden aplicarse a cualquier objeto. Puede escoger los colores sólidos entre los modelos de color, paletas y mezcladores de color. (De forma predeterminada aparece el modelo de color [CMYK](#) y la paleta de colores personalizada).

También puede crear estilos de color basados en colores uniformes. Si desea obtener más información, consulte "[Trabajo con estilos de color](#)".

{button ,AL('OVR Filling objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno uniforme mediante la Paleta de colores

Los rellenos uniformes son los rellenos básicos de CorelDRAW. Un relleno uniforme da color a la parte interna a los bordes de un objeto. Puede aplicar un relleno uniforme rápidamente mediante la Paleta de colores. Si la Paleta de colores no está visible, haga clic en Ver, Paleta de colores y seleccione una Paleta de colores en el submenú que aparece.

Para aplicar un relleno uniforme mediante la Paleta de colores:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el color que desea de la [Paleta de colores](#).

Si el color que desea no es visible, haga clic en las flechas de desplazamiento de la Paleta de colores para ver más colores. Utilice el botón derecho del ratón para avanzar la Paleta de colores en incrementos grandes. También puede mantener presionado el botón del ratón sobre una muestra de color para visualizar la paleta emergente.

Para aplicar un relleno uniforme mediante arrastrar

- Arrastre un color de la Paleta de colores en cualquier objeto.

Conforme el puntero del ratón se desplaza sobre el objeto, [cambia su forma](#) para indicar donde se aplicará el color. Esto permite aplicar colores a objetos sin tener que seleccionarlos primero. Si mantiene presionada la tecla Mayús al arrastrar solo se aplicarán al objeto los atributos de relleno.

Para mezclar un color mediante la Paleta de colores:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en un color de la Paleta de colores. Suelte el botón del ratón antes de soltar Ctrl.

También puede mantener presionada la tecla Ctrl y arrastrar un color desde la Paleta de colores a un objeto. Conforme el puntero del ratón se desplaza sobre el objeto, cambia su forma para indicar que el color se mezclará al 10%. Esto permite mezclar colores de objetos sin tener que seleccionarlos primero.



Nota

- Es posible aplicar atributos de relleno utilizando la misma técnica en el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte "[Utilización del Administrador de objetos](#)".



Sugerencia

- Si la Paleta de colores no está visible, haga clic en Ver, Paleta de colores y seleccione una Paleta de colores en el submenú que aparece. La Paleta de colores tendrá un punto junto a su nombre en el menú. Si aparece un punto junto a Ninguno, la Paleta de colores está oculta.

{button ,AL('PRC Working with uniform fills','0',"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno uniforme mediante la herramienta Relleno interactivo

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar [rellenos uniformes](#) rápida y fácilmente. La Barra de propiedades permite seleccionar un modelo de color o paleta específicos, ajustar el color visualizado y acceder al cuadro de diálogo Relleno uniforme que contiene controles más específicos.

Para aplicar un relleno uniforme con la herramienta Relleno interactivo:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno uniforme en el cuadro de lista que aparece en la Barra de Propiedades.
4. Escoja un modelo de color en el recuadro de lista Tipo de relleno uniforme.
5. Ajuste el color indicando valores en los [cuadros](#) correspondientes y presione Intro.
6. Haga clic en el botón Editar relleno para abrir el cuadro de diálogo Relleno uniforme que le permitirá un mayor control sobre el relleno que se aplicará.

{button ,AL("PRC Working with uniform fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno uniforme mediante la persiana o cuadros de diálogo

La persiana Color es una forma rápida de añadir un relleno a su objeto. Al aplicar un relleno mediante el cuadro de diálogo Relleno uniforme podrá tener un control mayor sobre el relleno que se aplica. Mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto podrá modificar varios atributos del objeto de una sola vez, incluyendo el relleno, contorno y otros.

Para aplicar un relleno uniforme mediante el cuadro de diálogo Relleno uniforme:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Color de relleno](#).
3. Haga clic en un color de la Barra de colores que aparece en la parte derecha del cuadro de diálogo y en el selector.
4. Haga clic en el botón Más para visualizar los detalles del color seleccionado.
Si desea seleccionar un color de un modelo de color específico, consulte "[Trabajo con color](#)".

Para aplicar un relleno uniforme mediante la Persiana Color

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en [Persiana Color](#).
3. Haga clic en un color de la Barra de colores que aparece en la parte derecha de la persiana y en el selector.
4. Haga clic en el botón Relleno.

Para aplicar un relleno uniforme mediante la ventana acoplable Propiedades de objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic en el botón Diálogo Color.
4. Haga clic en un color de la Paleta de colores que aparece.
5. Haga clic en el botón Editar para acceder la cuadro de diálogo Relleno uniforme, podrá especificar un nuevo color.
6. Haga clic en Aceptar.
7. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Nota

- Es posible aplicar atributos de relleno utilizando la misma técnica en el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte "[Utilización del Administrador de objetos](#)".

{button ,AL('PRC Working with uniform fills;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Trabajo con rellenos degradados



Trabajo con rellenos degradados

Un relleno degradado, también conocido como relleno gradual o fundidos, es una progresión de colores de la gama de colores siguiendo un trayecto [lineal](#), [radial](#), [cónico](#), o [cuadrado](#).

Existen dos tipos de rellenos degradados: de dos colores y personalizados. Un relleno degradado de dos colores es un fundido directo de un color a otro. Los rellenos personalizados, en cambio, permiten crear una cascada de muchos colores. También puede personalizar rellenos degradados al cambiar la dirección del relleno, añadiendo colores intermedios o cambiando el ángulo del relleno.

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno degradado de dos colores

Un relleno degradado es un relleno que crea una transición suave de un color a otro. El trayecto del relleno puede ser una línea recta a través del objeto (lineal), en círculos concéntricos desde el centro del objeto (radial), con rayos desde el centro del objeto (cónico) o con cuadrados concéntricos desde el centro del objeto (cuadrado).

Al utilizar rellenos degradados en sus dibujos podrá añadir profundidad y color. Podrá ver el aspecto del relleno en la [ventana Previsualización](#) que se encuentra en el cuadro de diálogo Relleno degradado.

Para aplicar un relleno degradado de dos colores mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. En la sección Mezcla de colores, habilite el botón Dos colores.
4. Escoja el tipo de relleno degradado que desea en el cuadro de lista Tipo.
Puede escoger un relleno degradado [lineal](#), [radial](#), [cónico](#) o [cuadrado](#).
5. Haga clic en el [selector de color](#) De:, después haga clic en el color que desea sea el comienzo de la progresión de colores del relleno degradado.
6. Haga clic en el selector de color A:, después haga clic en el color que desea sea el final de la progresión de colores del relleno degradado.
Haga clic en el botón Otro de la lista de colores para crear o escoger un color personalizado.
7. Desplace el deslizador Punto medio para establecer el punto medio entre los dos colores.
8. Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - [Directo](#), determina el tono intermedio del relleno de acuerdo con los cambios de tono y saturación a lo largo de una línea recta, empieza con el color De:, sigue por la [rueda de color](#) hasta el color A:.
 - [Mezclar color hacia la derecha](#), para fundir hacia la derecha los colores de la rueda de colores.
 - [Mezclar color hacia la izquierda](#), para fundir hacia la izquierda los colores de la rueda de colores.

Para aplicar un relleno degradado de dos colores mediante la persiana Relleno especial:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en la [persiana Relleno especial](#).
3. Haga clic en el botón Relleno degradado.
4. Siga los pasos 4 a 6 del procedimiento anterior.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un relleno degradado de dos colores mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto:

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic en el botón Relleno degradado.
4. Haga clic en el botón que corresponda al relleno degradado que desea aplicar.
Puede escoger un relleno degradado lineal, radial, cónico o cuadrado.
5. Siga los pasos 5 a 6 del procedimiento "Para aplicar un relleno degradado de dos colores mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado".
6. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Sugerencias

- Haga clic en el botón Editar de la ventana acoplable Propiedades del objeto y de la persiana Relleno especial para definir características adicionales del relleno.
- Puede acceder a la persiana Relleno especial al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Relleno.
- Escriba un nombre en el recuadro Preestablecidos del cuadro de diálogo Relleno degradado, después haga clic en [Añadir](#) para guardar este relleno degradado y usarlo en el futuro.



Aplicación de un relleno degradado mediante la herramienta Relleno interactivo

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar [rellenos degradados](#) con el ratón. La [Barra de propiedades](#) permite crear rellenos degradados personalizados al añadir colores intermedios, ajustar varios controles del relleno degradado y acceder al cuadro de diálogo Relleno degradado que contiene controles más específicos.

Para aplicar un relleno degradado con la herramienta Relleno interactivo:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno degradado en el cuadro de lista que aparece en la Barra de propiedades.
4. Haga clic en el botón de la Barra de propiedades que corresponde al relleno degradado que desea aplicar.
Puede escoger un relleno degradado [lineal](#), [radial](#), [cónico](#) o [cuadrado](#).
5. Haga clic dentro del objeto en el punto donde desea comenzar el relleno y arrastre hasta donde quiere que termine.
Conforme arrastra, la flecha de relleno muestra la dirección del relleno. Para limitar el ángulo a intervalos de 15 grados, mantenga presionada la tecla Ctrl al arrastrar.
6. Para cambiar el color utilizado para el comienzo de la progresión de colores del relleno degradado, haga una de las acciones siguientes:
 - Arrastre un color de la [Paleta de colores](#) al pequeño tirador de relleno que aparece al comienzo del relleno degradado.
 - Haga clic en el primer [selector de relleno](#) que aparece en la Barra de propiedades y escoja un color en la paleta.
7. Para cambiar el color utilizado para el final de la progresión de colores del relleno degradado, haga una de las acciones siguientes:
 - Arrastre un color de la Paleta de colores al tirador final de relleno que aparece al final del relleno degradado.
 - Haga clic en el último selector de relleno que aparece en la barra de Propiedades y escoja un color en la paleta.



Sugerencias

- Haga clic en el botón Editar relleno de la Barra de propiedades para abrir el cuadro de diálogo Relleno degradado que le permitirá aplicar y guardar rellenos degradados preestablecidos.
- Puede modificar el ángulo de restricción en la página Editar del cuadro de diálogo Opciones.

{button ,AL('PRC Working with fountain fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno degradado preestablecido

CorelDRAW incorpora una gran variedad [rellenos degradados](#) preestablecidos que puede utilizar para simular el aspecto de tubos de neón, cilindros de metal y otros muchos objetos de la vida real. Podrá ver el aspecto del relleno en la [ventana Previsualización](#) que se encuentra en el cuadro de diálogo Relleno degradado.

Para aplicar un relleno degradado preestablecido:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Escoja un relleno degradado preestablecido del cuadro de lista Preestablecidos del cuadro de diálogo Relleno degradado.



Sugerencia

- También puede acceder a los rellenos degradados preestablecidos haciendo clic en el botón Editar de la página Propiedades del relleno del objeto y de la persiana Relleno especial. Si está utilizando la herramienta Relleno interactivo, haga clic en el botón Editar relleno de la Barra de propiedades para acceder al cuadro de diálogo Relleno degradado.

{button ,AL('PRC Working with fountain fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación y aplicación de rellenos degradados personalizados

CorelDRAW permite personalizar los [rellenos degradados](#) añadiendo colores intermedios mediante la [Banda de previsualización](#). También puede especificar donde quiere que aparezcan los colores intermedios moviendo los marcadores que aparecen sobre la Banda de previsualización o introduciendo un valor en el cuadro Posición. Pueden añadirse hasta 99 colores intermedios en un relleno degradado.

Para aplicar un relleno degradado personalizado mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. En la sección Mezcla de colores, habilite el botón Personalizado.
4. Haga doble clic en la Banda de previsualización para añadir un marcador de color.
5. Ajuste el marcador escribiendo un valor de ubicación en el cuadro Posición.
Es posible mover marcadores existentes al arrastrarlos a lo largo de la Banda de previsualización y eliminarlos al hacer doble clic sobre ellos.
6. Haga clic en un color de la Paleta de colores para asignarlo al marcador.
Puede cambiar el color de un marcador existente al seleccionarlo y hacer clic en un nuevo color de la Paleta de colores.
7. Repita los pasos 4 y 6 hasta conseguir el efecto deseado.

Para aplicar un relleno degradado personalizado mediante la herramienta Relleno interactivo:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno degradado en el cuadro de lista que aparece en la Barra de propiedades.
4. Haga clic en el botón de la Barra de propiedades que corresponde al relleno degradado que desea aplicar.
Puede escoger un relleno degradado [lineal](#), [radial](#), [cónico](#) o [cuadrado](#).
5. Haga clic dentro del objeto en el punto donde desea comenzar el relleno y arrastre hasta donde quiere que termine.
Conforme arrastra, la flecha de relleno muestra la dirección del relleno. Para limitar el ángulo a intervalos de 15 grados, mantenga presionada la tecla Ctrl al arrastrar.
6. Arrastre un color de la [Paleta de colores](#) a cualquier punto de la línea que aparece dentro del objeto.
Conforme se desplaza el puntero del ratón sobre la línea que representa la dirección del relleno, aparece un signo más para indicar donde se aplica el color.
7. Es posible mover colores existentes al arrastrarlos a lo largo del [vector](#) del objeto y eliminarlos al hacer clic con el botón derecho sobre el color.

Para mezclar colores en un Relleno degradado personalizado mediante la Paleta de colores

1. Seleccione el objeto con Relleno degradado personalizado con la herramienta Selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic y arrastre un color de la Paleta de colores. Suelte el botón del ratón antes de soltar Ctrl.
Para aplicar una mezcla a una sola muestra de color, haga clic en la herramienta Relleno interactivo y arrastre un color desde la Paleta de colores a una muestra de color. Conforme el puntero del ratón se desplaza sobre el objeto, cambia su forma para indicar que el color se mezclará al 10%.



Sugerencias

- Puede acceder al cuadro de diálogo Relleno degradado haciendo clic en el botón Editar de la página Propiedades del relleno y de la persiana Relleno especial.
- Puede modificar el ángulo de restricción en el cuadro de diálogo Opciones, bajo Espacio de trabajo, Editar en la lista de categorías.

{button ,AL('PRC Working with fountain fills';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Guardar rellenos degradados personalizados

Tras haber creado un [relleno degradado](#) personalizado, puede guardarlo para utilizarlo después.

Para guardar un relleno degradado personalizado:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Escriba un nombre para el nuevo relleno degradado en el cuadro Preestablecidos.
4. Haga clic en el [botón Añadir](#) para guardar el relleno degradado personalizado.

Los nuevos patrones de añaden a la lista de patrones y se aparecen ordenados alfabéticamente.



Notas

- Es posible importar cualquier relleno degradado preestablecido de CorelDRAW Versión 4 (o posterior) a CorelDRAW 8 al copiar el archivo CORELDRW.FFP a la carpeta COREL\DRAW80\CUSTOM. Antes de hacerlo es recomendable realizar una copia de seguridad del archivo actual o renombrar la versión anterior para evitar sobrescribir el archivo actual.
- Puede guardar rellenos personalizados mediante la Carpeta de recortes. Para más información sobre rellenos favoritos consulte ["Uso de la Carpeta de recortes"](#).



Sugerencia

- También puede acceder a los rellenos degradados preestablecidos haciendo clic en el botón Editar de la página Propiedades del relleno del objeto y de la persiana Relleno especial. Si está utilizando la herramienta Relleno interactivo, haga clic en el botón Editar relleno para acceder al cuadro de diálogo Relleno degradado.

{button ,AL('PRC Working with fountain fills';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de los rellenos degradados



Personalización de los rellenos degradados

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

Control de la visualización

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

Control de la impresión

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

Ajuste de la calidad general

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

También puede cambiar el color, [punto central](#), [punto medio](#), [ángulo](#), [dirección](#) y [relleno del borde](#) de un relleno degradado. Estas opciones varían dependiendo del tipo de relleno degradado.



Nota

- Para más información sobre la impresión de los rellenos degradados, consulte ["Impresión"](#).

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Control del aspecto en pantalla de los rellenos degradados

Puede cambiar el número de etapas utilizadas para mostrar un [relleno degradado](#) en sus dibujos. Al utilizar un número pequeño puede mejorar la velocidad de redibujado en su pantalla.

Para controlar la visualización de los rellenos degradados:

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
3. Escriba el número de etapas en el recuadro Previsualización de etapas de degradado.

{button ,AL('PRC Customizing fountain fills;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Control de la impresión de los rellenos degradados

El tiempo requerido para las pruebas de impresión de un dibujo con [rellenos degradados](#) puede ser menor si reduce el número de etapas que la impresora realizará para imprimirlos. Cuando esté listo para imprimir la versión definitiva de su dibujo, vuelva a definir las etapas para que los rellenos degradados se impriman correctamente. Se recomienda que aumente el número de etapas al valor predeterminado (128 para impresoras PostScript y 64 para las impresoras que no son PostScript) o más. Si está imprimiendo con una resolución superior a 1200 [ppp](#) o utiliza un relleno degradado grande, es posible que desee utilizar más de doscientas etapas para conseguir un relleno suave.

Si ha especificado un número diferente de etapas en el cuadro de diálogo Relleno degradado, dicho valor prevalece al definido en los cuadros de diálogo Opciones y Opciones de impresión.

Si desea obtener más información sobre la impresión de los rellenos degradados, consulte ["Asignación de control sobre las bandas de la impresora"](#).

Para controlar la impresión de los rellenos degradados:

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Escriba el número de pasos en el cuadro Etapas de degradado.

`{button ,AL('PRC Customizing fountain fills;',0,"Defaultoverview",)} Temas relacionados`



Configuración de la calidad de un relleno degradado

Al crear un [relleno degradado](#), el espacio necesario para fundir los colores se divide entre el número de etapas de degradado que aparece en el cuadro Etapas. De forma predeterminada, CorelDRAW muestra cada objeto con el mismo número de etapas de degradado, lo que hace que los objetos pequeños sean más detallados que los grandes. Al desbloquear la opción Etapas, podrá realizar ajustes que prevalecerán sobre los demás. Podrá aumentar el número de etapas utilizadas en objetos grandes, con lo que tendrán el mismo nivel de detalle que los objetos pequeños. El número de etapas especificado en el cuadro de diálogo Relleno degradado prevalece sobre los valores indicados en los cuadros de diálogo Opciones e Impresión.

Para configurar la calidad de un relleno degradado mediante la barra de Propiedades:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno degradado en el cuadro de lista que aparece en la Barra de propiedades.
4. Desbloquee el cuadro Etapas que aparece en la Barra de propiedades haciendo clic en el [icono Candado](#). (El cuadro Etapas se desbloquea cuando se presiona el botón).
Cuando el cuadro Etapas está bloqueado, el relleno se imprime con el número de etapas indicado en el cuadro de diálogo Impresión y aparece en pantalla con los números de etapas especificado en el cuadro de diálogo Opciones.
5. Escriba un valor en el cuadro [Etapas de degradado](#) para cambiar el número de etapas utilizado para visualizar e imprimir un relleno degradado.

Para configurar la calidad de un relleno degradado mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Desbloquee el cuadro Etapas que aparece en la Barra de propiedades haciendo clic en el icono Candado que aparece a la derecha del cuadro Etapas.
Cuando el cuadro Etapas está bloqueado, el relleno se imprime con el número de etapas indicado en el cuadro de diálogo Impresión y aparece en pantalla con los números de etapas especificado en el cuadro de diálogo Opciones.
4. Escriba un valor en el cuadro Etapas para cambiar el número de etapas utilizado para la visualización e impresión de un relleno degradado.

{button ,AL("PRC Customizing fountain fills";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Cambio de los colores de un relleno degradado de dos colores

Tras haber creado un [relleno degradado](#) de dos colores, es posible que desee cambiar su aspecto sin alterar su patrón. Es posible cambiar su aspecto cambiando los colores utilizados al crear el relleno degradado. Si utiliza el cuadro de diálogo Relleno degradado, podrá ver el aspecto del relleno en la [ventana Previsualización](#).

Para cambiar los colores de un relleno degradado de dos colores

1. Seleccione el relleno degradado de dos colores con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Haga clic en [selector de color](#) De:, después haga clic en el color que desea sea el comienzo de la progresión de colores del relleno degradado.
Haga clic en el botón Otro para crear o escoger un color personalizado.
4. Haga clic en el selector de color A:, después haga clic en el color que desea sea el final de la progresión de colores del relleno degradado.
Haga clic en el botón Otro para crear o escoger un color personalizado.

Para cambiar los colores de un relleno degradado de dos colores mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno degradado de dos colores con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Para cambiar el color utilizado para el comienzo de la progresión de colores del relleno degradado, haga una de las acciones siguientes:
 - Arrastre un color de la [Paleta de colores](#) al [tirador inicial de relleno](#) que aparece al comienzo del relleno degradado.
 - Haga clic en el primer [selector de relleno](#) que aparece en la Barra de propiedades y escoja un color en la paleta.
4. Para cambiar el color utilizado para el final de la progresión de colores del relleno degradado, haga una de las acciones siguientes:
 - Arrastre un color de la Paleta de colores al tirador final de relleno que aparece al final del relleno degradado.
 - Haga clic en el último selector de relleno que aparece en la barra de Propiedades y escoja un color en la paleta.

Para mezclar colores en un Relleno degradado de dos colores mediante la Paleta de colores

1. Seleccione el relleno degradado de dos colores con la herramienta Selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic y arrastre un color de la Paleta de colores. Suelte el botón del ratón antes de soltar Ctrl.

Para aplicar una mezcla al punto inicial o final, haga clic en la herramienta Relleno interactivo mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre un color desde la Paleta de colores a un tirador de color. Conforme el puntero del ratón se desplaza sobre el objeto, cambia su forma para indicar que el color se mezclará al 10%.



Nota

- Para cambiar el color de los rellenos degradados personalizados, consulte ["Creación y aplicación de rellenos degradados personalizados"](#).

{button ,AL('PRC Customizing fountain fills','0','Defaultoverview',,)} [Temas relacionados](#)



Cambio del punto central de un relleno degradado

La mayoría de los [rellenos degradados](#) irradian a partir de un punto que aparece en el centro del relleno. Los rellenos degradados radiales y cuadrados progresan en una serie de círculos u cuadrados concéntricos a partir del centro del objeto hacia afuera. Los rellenos degradados cónicos siguen un trayecto circular desde el centro del objeto hacia afuera. Los rellenos degradados lineales no tienen punto central.

Al cambiar la posición del punto central para que no aparezca en el centro del objeto, alterará el aspecto del relleno degradado. Los valores negativos desplazan el centro hacia la izquierda y los valores positivos lo desplaza hacia la derecha.

Para cambiar el punto central mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Escoja el tipo de relleno degradado que desea en el cuadro de lista Tipo.
Puede escoger un relleno degradado [radial](#), [cónico](#) o [cuadrado](#).
4. Escriba un valor en el recuadro Horizontal hasta que el centro del relleno esté donde desea.
Un valor de -50% coloca el centro en el borde izquierdo del objeto; un valor de 50% coloca el centro en el borde derecho del objeto.
5. Escriba un valor en el recuadro Vertical hasta que el centro del relleno esté donde desea.
Un valor de -50% coloca el centro en el borde inferior del objeto; un valor de 50% coloca el centro en el borde superior del objeto.

Para cambiar el punto central mediante el ratón

1. Seleccione el relleno degradado con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Arrastre el punto inicial del [vector](#) dentro del objeto para cambiar el centro del relleno.
Para limitar el ángulo a intervalos de 15 grados, mantenga presionada la tecla Ctrl al arrastrar.

Para cambiar el punto central mediante la persiana Relleno especial:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en la [persiana Relleno especial](#).
3. Haga clic en el botón Relleno degradado.
4. Escoja el tipo de relleno degradado en el cuadro de lista Tipo.
Puede escoger un relleno degradado radial, cónico o cuadrado.
5. Arrastre en la [ventana previsualización](#) para cambiar el centro del relleno.
Para limitar el ángulo a intervalos de 15 grados, mantenga presionada la tecla Ctrl al arrastrar.
6. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- Puede modificar el ángulo de restricción en la página Editar del cuadro de diálogo Opciones.
- Puede acceder a la persiana Relleno especial al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Relleno.

{button ,AL("PRC Customizing fountain fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del punto medio de un relleno degradado

El punto medio es una línea imaginaria entre dos colores de un [relleno degradado](#). El valor del punto medio representa la posición del punto medio en relación a dos colores del relleno degradado. Al ajustar este valor, podrá definir el punto de convergencia de dos colores de un relleno degradado. Por ejemplo, en un relleno degradado de dos colores que utilice el negro y el blanco, un valor de 50 posiciones sitúa al punto medio en el centro del relleno con lo que la mitad es blanca y la otra mitad es negra. Si se aumenta el valor del punto medio hasta 99 el resultado será un relleno degradado dominado por el color negro; si se disminuye el valor del punto medio hasta 1 el resultado será un relleno degradado en el que el color blanco domina.

Para cambiar el punto medio mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione un relleno degradado con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Desplace el [deslizador de punto medio de Relleno degradado](#) que aparece en la Barra de propiedades.

Para cambiar el punto medio mediante el ratón

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Arrastre el [deslizador de punto medio](#) que aparece dentro del objeto.

Para cambiar el punto medio mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Desplace la barra de deslizamiento para cambiar la proporción de los colores inicial y final.



Sugerencia

- También es posible ajustar el punto medio al escribir un valor específico en el cuadro Punto medio de relleno degradado de la Barra de propiedades. Puede especificar un valor entre 1 y 99.

{button ,AL("PRC Customizing fountain fills";'0',"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del ángulo de un relleno degradado

Es posible cambiar el ángulo de un [relleno degradado lineal](#), [cónico](#) y [cuadrado](#). Esto afecta a la inclinación del relleno degradado. Los valores positivos rotan el relleno en el sentido contrario al de las agujas de un reloj; un valor negativo lo rota en sentido contrario. La transición de los rellenos degradados radiales se realiza en series de círculos concéntricos, por lo tanto no puede cambiar su ángulo.

Para cambiar el ángulo mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione un relleno degradado con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escriba un valor en la parte superior del cuadro [Ángulo de relleno degradado y relleno del borde](#) de la Barra de propiedades y presione Intro.

Para cambiar el ángulo mediante el ratón

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Arrastre, de forma circular, uno de los tiradores finales del [vector](#) que aparece en el objeto.

Para cambiar el ángulo mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Escriba un valor en el recuadro Ángulo hasta que el relleno esté orientado como desea.

{button ,AL("PRC Customizing fountain fills";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio del relleno del borde de un relleno degradado

El valor de relleno del borde determina la longitud de los colores iniciales y finales como colores sólidos antes de empezar a fundirse con el color siguiente en el [relleno degradado](#). Los valores altos hacen que los colores permanezcan sólidos en una porción mayor antes de fundirse con los que los colores se transforman más rápidamente. Un valor bajo dan como resultado una transformación suave de un color a otro. El valor máximo es 49%. La opción relleno del borde no está disponible en los rellenos cónicos.

Para cambiar el relleno del borde mediante la Barra de propiedades:

1. Seleccione un relleno degradado con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escriba un valor en la parte inferior del cuadro [Ángulo de relleno degradado y relleno del borde](#) de la Barra de propiedades y presione Intro.

Para cambiar el relleno del borde mediante el ratón

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Arrastre, hacia fuera o hacia dentro, uno de los tiradores finales del [vector](#) que aparece en el objeto.

Para cambiar el relleno del borde mediante el cuadro de diálogo Relleno degradado:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Escriba un valor en el recuadro Relleno del borde para definir la porción del degradado que se destinará a la progresión de los colores iniciales y finales.

{button ,AL(`PRC Customizing fountain fills;','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la dirección de un relleno degradado

Mediante los botones de dirección (que se encuentran a la izquierda de la rueda de Color del cuadro de diálogo Relleno degradado), podrá cambiar la dirección de un [relleno degradado](#). De forma predeterminada, los colores de un relleno degradado siguen una línea recta, pasando por los colores de la rueda de Color. Esta relación se ilustra en la rueda de Color que muestra una línea recta que funde el color inicial con el final conforme pasa por el espectro de color.

También puede fundir colores hacia la derecha y a la inversa. Esto permite incluir el espectro de colores entre dichos colores en su fundido. El botón de rotación hacia la derecha permite fundir los colores en dicha dirección. Esto se ilustra en la rueda de Color con una línea elíptica que muestra el trayecto que el degradado sigue por el espectro de color. El botón de rotación hacia la derecha permite fundir los colores en dicha dirección.

Para cambiar la dirección de un fundido de un relleno degradado de dos colores:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno degradado](#).
3. Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - [Directo](#), determina el tono intermedio del relleno de acuerdo con los cambios de tono y saturación a lo largo de una línea recta, empieza con el color De:, sigue por la [rueda de color](#) hasta el color A:.
 - [Mezclar color hacia la derecha](#), para fundir hacia la derecha los colores de la rueda de Color.
 - [Mezclar color hacia la izquierda](#), para fundir hacia la izquierda los colores de la rueda de colores.

{button ,AL("PRC Customizing fountain fills;','0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Trabajo con rellenos de patrón

Trabajo con rellenos de patrón

Los rellenos de patrón son imágenes simétricas predefinidas que se repiten, lo que los hace extremadamente útiles para crear [mosaicos](#). Puede rellenar completamente un objeto con una imagen pero normalmente preferirá utilizar una serie de imágenes repetidas para conformar un relleno de mosaico. Puede importar [mapas de bits](#) o [gráficos de vectores](#) para utilizarlos como rellenos de patrón o crear sencillos patrones de mapa de bits de dos colores.

{button ,AL(`OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Trabajo con rellenos de patrón de dos colores



Trabajo con rellenos de patrón de dos colores

Un [mapa de bits](#) de dos colores es un sencillo dibujo compuesto de [píxeles](#) "activados" y "desactivados". Los únicos colores incluidos en el mapa de bits son los dos que el usuario asigna.

Puede elegir uno de los mapas de bits de dos colores que se incluyen en CorelDRAW, crear un patrón de mapa de bits mediante el Editor de patrones de mapas de bits o importar su propio mapa de bits de 1 bit. Los patrones predefinidos están diseñados de forma que rellenan un objeto formando un [mosaico](#) sin uniones.

Si desea importar un patrón en color, consulte "[Trabajo con rellenos de patrón de mapa de bits](#)".

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de patrón de dos colores

Es posible rellenar objetos con patrones compuestos de imágenes de [mapa de bits](#) repetidas. CorelDRAW proporciona una colección de patrones de mapa de bits en blanco y negro que puede utilizar directamente o modificar para adaptarlos a sus necesidades. Puede cambiar los colores utilizados, el tamaño de los [mosaicos](#) o el descentrado de los mismos.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Habilite el botón 2 colores.
4. Haga clic en el [selector de Patrón](#), y escoja el patrón que desee de la lista que aparece.
5. Haga clic en el [selector de color](#) para el primer plano y escoja el color para el primer plano del relleno del patrón de mapa de bits.
6. Haga clic en el selector de color para el fondo y escoja el color para el fondo del relleno del patrón de mapa de bits.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores mediante la persiana Relleno especial

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en la [persiana Relleno especial](#).
3. Haga clic en el [botón Patrón](#).
4. Escoja 2 colores en el cuadro de lista.
5. Haga clic en el botón Patrón y escoja el patrón que desee de la lista que aparece.
6. Siga los pasos 5 y 6 del procedimiento anterior.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic el botón Relleno de patrón.
4. Siga los pasos 3 a 6 del procedimiento "Para aplicar un relleno de patrón de dos colores mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón".
5. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.

Para mezclar colores en un relleno de patrón de dos colores mediante la Paleta de colores

1. Seleccione el objeto con relleno de patrón de dos colores con la herramienta Selección. Suelte el botón del ratón antes de soltar Ctrl.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en un color de la Paleta de colores. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre un color de la Paleta de colores. Conforme el puntero del ratón se desplaza sobre el objeto, cambia su forma para indicar que el color se mezclará al 10%.



Sugerencia

- Puede acceder a la persiana Relleno especial al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Relleno.

{button ,AL(^PRC Working with twocolor pattern fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de patrón de dos colores mediante la herramienta Relleno interactivo

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar rellenos de patrón de mapa de bits de dos colores con el ratón. La [Barra de propiedades](#) permite cambiar los colores utilizados para el primer plano y el fondo del patrón, cambiar el tamaño del [mosaico](#) del patrón y acceder al cuadro de diálogo Relleno de patrón que contiene controles más precisos.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores con la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de patrón en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Haga clic en el [botón Patrón de mapa de bits de dos colores](#).
5. Haga clic en el [Selector de primer relleno](#).
6. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.
7. Haga clic en el [selector de color de primer plano](#) y escoja el color para el fondo del relleno del patrón de mapa de bits.
8. Haga clic en el selector de Color para el fondo y escoja el color para el fondo del relleno del patrón de mapa de bits.

{button ,AL("PRC Working with twocolor pattern fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de rellenos de patrón de dos colores

Si no encuentra un relleno de [mapa de bits](#) preestablecido adaptado a sus necesidades, puede crear su propio patrón desde cero o modificar un mapa de bits importado. Los patrones nuevos e importados se añaden al final de la lista de los patrones preestablecidos.

Para crear un nuevo relleno de patrón de dos colores

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Haga clic en el botón Crear.
4. Active uno de los botones de Tamaño de mapa de bits para definir la resolución del patrón de dos colores:
 - 16 x 16 cambia la resolución de la cuadrícula de edición a 16 x 16 cuadrados.
 - 32 x 32 cambia la resolución de la cuadrícula de edición a 32 x 32 cuadrados.
 - 64 x 64 cambia la resolución de la cuadrícula de edición a 64 x 64 cuadrados.
5. Active uno de los botones siguientes Tamaño de la pluma para determinar los cuadrados que se rellenarán al hacer clic con el ratón:
 - 1 x 1 cambia el tamaño de la pluma a 1 cuadrado de la cuadrícula.
 - 2 x 2 cambia el tamaño de la pluma a 2 x 2 cuadrados.
 - 4 x 4 cambia el tamaño de la pluma a 4 x 4 cuadrados.
 - 8 x 8 cambia el tamaño de la pluma a 8 x 8 cuadrados.
6. Realice una de las acciones siguientes o ambas para crear un patrón:
 - Haga clic sobre la cuadrícula para rellenar cuadrados.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la cuadrícula para borrar cuadrados.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores a partir de una imagen importada

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Cargar.
3. Escoja el archivo que desee en el cuadro de diálogo Importar y haga clic en Importar.
Para obtener los mejores resultados, importe gráficos con sólo dos colores.

{button „AL(“PRC Working with twocolor pattern fills;”,0,“Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)



Creación de rellenos de patrón de dos colores mediante el comando Crear patrón

Puede crear rellenos de patrón basados en [mapas de bits](#) importados. Si se crea un patrón a partir de una imagen en color, la imagen se convierte a una imagen tramada en blanco y negro. Esto significa que si el mapa de bits es muy detallado, una gran parte del detalle se perderá en la conversión. Tras la conversión, el gráfico se transforma en mosaico para formar un patrón en cualquier trayecto cerrado al que se aplique.

Para crear un patrón de dos colores mediante el comando Crear patrón:

1. Haga clic en Herramientas, Crear, Patrón.
2. Active el botón Dos colores.
3. Especifique una resolución al activar uno de los botones siguientes:
 - Baja, crea un patrón de dos colores y de baja resolución
 - Media, crea un patrón de dos colores y de resolución media
 - Alta, crea un patrón de dos colores y de alta resolución
4. Haga clic en Aceptar. El cursor cambia al cursor en forma cruz.
5. Arrastre un recuadro alrededor de la porción del gráfico que desea convertir en patrón.
6. Haga clic en Aceptar en el cuadro de mensaje Crear patrón.

El nuevo patrón aparece al final de la lista del [selector de Patrón](#) disponible en la Barra de Propiedades, cuadro de diálogo Relleno de patrón y persiana Relleno especial.

Para crear un patrón de dos colores mediante la Barra de propiedades

1. Mediante la [herramienta Selección](#), seleccione un objeto que contenga un relleno de patrón de dos colores.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Haga clic en el botón Seleccionar patrón de la Barra de propiedades.
4. Siga los pasos 2 y 6 del procedimiento anterior.

{button ,AL('PRC Working with twocolor pattern fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de un relleno de patrón de mapa de bits de dos colores

Es posible eliminar un [relleno de patrón](#) para recobrar espacio en disco o para acortar la lista de los rellenos de patrón de mapa de bits de dos colores.

Para eliminar de relleno de patrón de mapa de bits de dos colores

1. Seleccione cualquier objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Haga clic en el [selector de Patrón](#).
4. Escoja el patrón que desea eliminar de la lista que aparece.
5. Haga clic en el botón Eliminar.
6. En el cuadro de diálogo Eliminar patrón de dos colores, haga clic en Aceptar.

{button ,AL(`PRC Working with twocolor pattern fills';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Trabajo con rellenos de patrón a color



Trabajo con rellenos de patrón a color

Un patrón a color es un dibujo compuesto de líneas y rellenos, en lugar de puntos de color como en el caso de un [mapa de bits](#). Estos [gráficos de vectores](#) son más suaves y más complejos que las imágenes de mapa de bits y por lo general son más fáciles de manipular.

Puede seleccionar un patrón a color de entre los variados patrones predefinidos incluidos en CorelDRAW o importar cualquier archivo CorelDRAW para utilizarlo como patrón a color. A diferencia de los patrones de mapa de bits de dos o más colores, no existe ninguna limitación en el número de colores que pueden incluirse en un relleno a color.

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de patrón a color

Es posible rellenar objetos con un patrón compuesto de imágenes de vectores. CorelDRAW proporciona una extensa colección de [rellenos de patrón](#) a color que puede utilizar directamente o modificar para adaptarlos a sus necesidades.

Para aplicar un relleno de patrón a color mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Active el botón Color.
4. Haga clic en el [selector de Patrón](#).
5. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.

Para aplicar un relleno de patrón a color mediante la persiana Relleno especial:

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en la [persiana Relleno especial](#).
3. Haga clic en el [botón Patrón](#).
4. Escoja Color del cuadro de lista.
5. Haga clic en el selector de Patrón.
6. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un relleno de patrón a color mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto:

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic en el botón Patrón.
4. Siga los pasos 3 a 5 del procedimiento "Para aplicar un relleno de patrón a color mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón".
5. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Sugerencia

- Puede acceder a la persiana Relleno especial al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Relleno.

{button ,AL("PRC Working with fullcolor pattern fills";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de patrón a color mediante la herramienta Relleno interactivo

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar [rellenos de patrón](#) a color con el ratón. La [Barra de propiedades](#) permite cambiar el patrón que aparece en el relleno, cambiar el tamaño del mosaico del patrón y acceder al cuadro de diálogo Patrón que contiene controles más precisos.

Para aplicar un relleno de patrón a color mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de patrón en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Haga clic en el [botón Relleno de patrón en color](#).
5. Haga clic en el [Selector de primer relleno](#).
6. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.

{button ,AL("PRC Working with fullcolor pattern fills;",0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de rellenos de patrón a color

Si no encuentra un [relleno de patrón](#) preestablecido que se adapte a sus necesidades, puede importar un gráfico. Los patrones importados se añaden al final de la lista de los patrones preestablecidos.

Para crear rellenos de patrón a color a partir de una imagen importada

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Active el botón Color.
4. Haga clic en el botón Cargar.
5. Escoja el archivo que desee importar en el cuadro de diálogo Importar y haga clic en Importar.

{button ,AL("PRC Working with fullcolor pattern fills";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de rellenos de patrón en color mediante el comando Crear patrón

Puede crear rellenos de patrón a color que se basen en objetos a color. El gráfico se transforma en mosaico para formar un patrón en cualquier trayecto cerrado al que se aplique.

Para crear un patrón en color mediante el comando Crear patrón:

1. Haga clic en Herramientas, Crear, Patrón.
2. Active el botón Color.
3. Haga clic en Aceptar. El cursor cambia al cursor en forma cruz.
4. Arrastre un recuadro alrededor de la porción del gráfico que desea convertir en patrón.
5. Haga clic en Aceptar en el cuadro de mensaje Crear patrón.
Aparece el cuadro de diálogo Guardar patrón de vectores.
6. Escriba un nombre para el patrón en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en el botón Guardar.
El nuevo patrón aparece al final de la lista del [selector de Patrón](#).

Para crear un patrón en color mediante la Barra de propiedades:

1. Mediante la [herramienta Selección](#), seleccione un objeto que contenga un relleno de patrón en color.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Haga clic en el botón Seleccionar patrón de la Barra de propiedades.
4. Habilite el botón Color.
5. Haga clic en Aceptar. El cursor cambia al cursor en forma cruz.
6. Arrastre un recuadro de selección alrededor de la porción del gráfico que desea convertir en patrón a color.
7. Haga clic en Aceptar y guarde el patrón a color para su uso futuro.

{button ,AL("PRC Working with fullcolor pattern fills",'0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de un relleno de patrón a color

Es posible eliminar un [relleno de patrón](#) para recobrar espacio en disco o para acortar la lista de los rellenos de patrón a color.

Para eliminar un relleno de patrón a color:

1. Seleccione cualquier objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Active el botón Color.
4. Haga clic en el [selector de Patrón](#), y escoja el patrón que desee eliminar de la lista que aparece.
5. Haga clic en el botón Eliminar.
6. En el cuadro de diálogo Eliminar patrón a color, haga clic en Aceptar.

{button ,AL("PRC Working with fullcolor pattern fills;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Trabajo con rellenos de patrón de mapa de bits



Trabajo con rellenos de patrón de mapa de bits

Un [mapa de bits](#) es una imagen normal en color (como la que puede obtener con una fotografía electrónica). Estos mapas de bits varían en cuanto a complejidad y es mejor utilizar mapas de bits poco complejos para los rellenos de patrón ya que los complejos requieren mucha memoria y se ralentiza su visualización en pantalla. El tamaño, resolución y [profundidad de bits](#) de un mapa de bits determinan su complejidad. Si desea obtener más información sobre el uso de los mapas de bits en CorelDRAW, consulte ["Operaciones con mapas de bits"](#).

Puede seleccionar un mapa de bits de entre los variados patrones predefinidos incluidos en CorelDRAW, crear sus propios rellenos de patrón de mapa de bits utilizando el editor de Patrones de mapas de bits o importar un mapa de bits.

Si desea importar un sencillo mapa de bits de dos colores o blanco y negro, consulte ["Trabajo con rellenos de patrón dos colores"](#).

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de patrón de mapa de bits

Es posible rellenar objetos con patrones compuestos de imágenes de [mapa de bits](#) repetidas. CorelDRAW proporciona una extensa colección de rellenos de patrón de mapa de bits que puede utilizar directamente o modificar para adaptarlos a sus necesidades. Puede cambiar los colores, el tamaño de los [mosaicos](#) o el descentrado de los mismos.

Para aplicar un relleno de patrón de mapa de bits mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Active el botón Mapa de bits.
4. Haga clic en el [selector de Patrón](#).
5. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.

Para aplicar un relleno de patrón de mapa de bits mediante la persiana Relleno especial

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en la [persiana Relleno especial](#).
3. Haga clic en el [botón Patrón](#).
4. Escoja Mapa de bits en el cuadro de lista.
5. Haga clic en el selector de Patrón.
6. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.
7. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un relleno de patrón de mapa de bits mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic en el botón Patrón.
4. Siga los pasos 3 a 5 del procedimiento "Para aplicar un relleno de patrón a mapa de bits mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón".
5. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Sugerencia

- Puede acceder a la persiana Relleno especial al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Relleno.

{button ,AL("PRC Working with bitmap pattern fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de patrón de mapa de bits mediante la herramienta Relleno interactivo

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar rellenos de patrón de mapa de bits con el ratón. La [Barra de propiedades](#) permite cambiar el patrón que aparece en el relleno, cambiar el tamaño del mosaico del patrón y acceder al cuadro de diálogo Patrón que contiene controles más precisos.

Para aplicar un relleno de patrón de mapa de bits con la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de patrón en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Haga clic en el [botón Patrón de mapa de bits](#).
5. Haga clic en el [Selector de primer relleno](#).
6. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.

{button ,AL("PRC Working with bitmap pattern fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de rellenos de patrón de mapa de bits

Si no encuentra un [relleno de patrón](#) de mapa de bits preestablecido que se adapte a sus necesidades, puede importar un gráfico. Los patrones importados se añaden al final de la lista de los patrones preestablecidos.

Para crear rellenos de patrón a color a partir de una imagen importada

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Active el botón Mapa de bits.
4. Haga clic en el botón Cargar.
5. Escoja el archivo que desee importar en el cuadro de diálogo Importar y haga clic en Importar.

{button ,AL("PRC Working with bitmap pattern fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de un relleno de patrón de mapa de bits

Es posible eliminar un [relleno de patrón](#) para recobrar espacio en disco o para acortar la lista de los rellenos de patrón de mapa de bits.

Para eliminar un patrón de mapa de bits

1. Seleccione cualquier objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Active el botón Mapa de bits.
4. Haga clic en el [selector de Patrón](#), y escoja el patrón que desee eliminar de la lista que aparece.
5. Haga clic en el botón Eliminar.
6. En el cuadro de diálogo Eliminar el patrón de mapa de bits, haga clic en Aceptar.

{button ,AL('PRC Working with bitmap pattern fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de los rellenos de patrón



Personalización de los rellenos de patrón

Al personalizar un relleno de patrón podrá ajustar el tamaño del mosaico, rotar, inclinar y cambiar el centro del patrón. Podrá ajustar los rellenos de patrón, de dos colores, a color y de mapa de bits de forma interactiva mediante el vector de mosaico de relleno de patrón.

{button ,AL(`OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del tamaño del mosaico de un relleno de patrón

Puede cambiar las dimensiones del [mosaico](#) del patrón usado para rellenar un objeto. Si se disminuye el tamaño de un mosaico de patrón, aumenta la densidad del patrón. El [relleno de patrón](#) que aparece puede redimensionarse manualmente mediante los tiradores de mosaico o con precisión mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón.

Para definir el tamaño del mosaico de patrón de mapa de bits mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione el relleno de patrón con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de patrón en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Escriba un valor en la parte superior del cuadro [Editar mosaico del patrón](#) en la Barra de propiedades y presione Intro.
La anchura máxima para el mosaico es 15 pulgadas. La anchura mínima para el mosaico es 0,1 pulgadas.
5. Escriba un valor en la parte inferior del cuadro Editar mosaico del patrón en la Barra de propiedades y presione Intro.
La anchura máxima para el mosaico es 15 pulgadas. La anchura mínima para el mosaico es 0,1 pulgadas.

Para definir el tamaño del mosaico de patrón de mapa de bits mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de patrón con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la herramienta Relleno interactivo.
3. Arrastre los tiradores cuadrados del [vector de mosaico](#) para dimensionar el patrón.

Para definir el tamaño del mosaico de patrón de mapa de bits mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el relleno de patrón con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
4. En la sección Tamaño, Escriba un valor en la casilla Anchura.
La anchura máxima para el mosaico es 15 pulgadas. La anchura mínima para el mosaico es 0,1 pulgadas.
5. En la sección Tamaño, Escriba un valor en la casilla Altura.
La anchura máxima para el mosaico es 15 pulgadas. La anchura mínima para el mosaico es 0,1 pulgadas.



Sugerencia

- Para cambiar el tamaño de los mosaicos rápidamente, habilite los botones Pequeño (25% de la anchura y altura o 4x4), Medio (50% de la anchura y altura o 2x2) o Grande (100% de la anchura y altura o 1 mosaico) en la Barra de Propiedades.

{button ,AL('PRC Customizing pattern fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Definición del origen del mosaico de un relleno de patrón

Al definir el origen del mosaico de un [relleno de patrón](#), podrá especificar con exactitud donde empiezan los patrones. La posición vertical y horizontal del primer patrón, en relación con la parte superior del objeto, afecta al resto del patrón. La ventana Previsualización del cuadro de diálogo Relleno de patrón refleja los cambios de cualquier descentrado.

Para establecer el origen del mosaico de un patrón mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el relleno de patrón con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
4. En la sección Origen, escriba un valor en el cuadro X para definir el descentrado horizontal.
Al aumentar el valor del cuadro X, el patrón se desplaza hacia la derecha; al disminuir su valor el patrón se mueve hacia la izquierda.
5. En la sección Origen, escriba un valor en el cuadro Y para definir el descentrado vertical.
Al aumentar el valor del cuadro Y, el patrón se desplaza hacia abajo; al disminuir su valor el patrón se mueve hacia arriba.

Para establecer el origen del mosaico de un patrón mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de patrón con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Arrastre el tirador central del [vector de mosaico](#) que aparece en el objeto hasta la posición que desee establecer como origen.

{button ,AL('PRC Customizing pattern fills';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Rotación de un relleno de patrón

Al inclinar o rotar un [relleno de patrón](#) podrá crear un efecto singular. CorelDRAW permite inclinar y rotar un relleno de patrón fácilmente mediante la herramienta Relleno interactivo o ajustando los valores del cuadro de diálogo Relleno de patrón.

Para rotar un relleno de patrón mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de patrón con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de patrón en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Arrastre el tirador de rotación circular del [vector de mosaico](#) y gire el patrón hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para rotar un relleno de patrón mediante cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el relleno de patrón con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
4. En la sección Transformar, escriba un valor de ángulo en el cuadro Rotar.

{button ,AL("PRC Customizing pattern fills";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inclinación de un relleno de patrón

Al inclinar un [relleno de patrón](#) podrá crear un efecto singular. CorelDRAW permite inclinar un relleno de patrón fácilmente mediante la herramienta Relleno interactivo o ajustando los valores del cuadro de diálogo Relleno de patrón.

Para inclinar un relleno de patrón mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de patrón con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de patrón en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Arrastre uno de los tiradores cuadrados de inclinación del [vector de mosaico](#) para inclinar el patrón.

Para inclinar un relleno de patrón mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el relleno de patrón con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
4. En la sección Transformar, escriba un valor de ángulo en el cuadro Inclinación.

{button ,AL("PRC Customizing pattern fills";'0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Definición de la opción de transformación de los rellenos de patrón

Es posible transformar el [relleno de patrón](#) con su objeto. La opción Transformar relleno con objeto permite rotar, escalar e inclinar un relleno de patrón al transformar un objeto.

Para establecer la opción de transformación mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione el relleno de patrón con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de patrón en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la [Barra de propiedades](#).
4. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
5. Habilite la casilla [Transformar relleno con objeto](#).

Para establecer la opción de transformación mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el relleno de patrón con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
4. Habilite la casilla Transformar relleno con objeto.

{button ,AL("PRC Customizing pattern fills";'0',"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Descentrado de los mosaicos en un relleno de patrón

Al descentrar los mosaicos de un [relleno de patrón](#), podrá especificar exactamente donde empiezan los patrones. La posición vertical y horizontal del primer patrón, en relación con la parte superior del objeto, afecta al resto del patrón. La ventana de previsualización refleja los cambios de cualquier descentrado.

Para descentrar filas o columnas de mosaicos de patrón mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Relleno de patrón](#).
3. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
4. En la sección Descentrado de fila o columna, realice una de las acciones siguientes:
 - Para descentrar filas, habilite el botón Fila de la sección Descentrado de fila o columna.
 - Para desplazar columnas, active el botón Columna.
5. Escriba el descentrado en el cuadro % del Tamaño del mosaico.

{button ,AL("PRC Customizing pattern fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Trabajo con rellenos de textura



Trabajo con rellenos de textura

Un relleno de textura es un relleno aleatorio y fractal que puede utilizarse para dar a los objetos un aspecto natural. Los rellenos de textura aumentan de forma significativa el tamaño de su archivo y el tiempo necesario para su impresión. Por lo tanto, es posible que prefiera evitar usar estos rellenos en muchos objetos o en objetos muy grandes.

Puede utilizar colores de cualquier [modelo de color](#) o [paleta](#) para los rellenos de textura. Sin embargo, debido a que los rellenos de textura solo pueden utilizar colores [RGB](#) es posible que produzcan desplazamientos de color al presentar o imprimir los archivos. Para preservar los colores que utilice en los rellenos de textura, configure su sistema mediante el Asistente de perfiles Corel Color Manager. Si desea obtener más información, consulte [Asistente de perfil de color](#).

Corel TEXTURE

Corel TEXTURE es una potente herramienta para el diseño de rellenos de textura desde cero o para modificar texturas predefinidas. Puede recrear texturas naturales como madera, nubes, roca, ondas y olas o crear patrones artificiales como dameros, puntos, líneas y remolinos. Corel TEXTURE proporciona control preciso sobre la iluminación, diseño, combinaciones de color y degradados, además le permite la libertad y creatividad que no están disponibles con las texturas digitalizadas. Puede utilizar el Asistente de Textura que le guiará a lo largo del proceso o comenzar con una textura vacía.

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de textura

Los [rellenos texturas](#) son rellenos que se asemejan a nubes, agua, gravilla, minerales y muchas otras sustancias naturales o fabricadas. CorelDRAW proporciona más de 300 texturas predefinidas y cada una de estas texturas tiene un conjunto de opciones que puede cambiar para crear millones de variaciones.

Para aplicar un relleno de textura mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Escoja la biblioteca que contiene la textura que desea del recuadro de lista Biblioteca de texturas.
4. Escoja la textura que desee del recuadro de lista Textura.
La ventana de Previsualización dentro del cuadro de diálogo muestra los atributos de relleno que están asignados al objeto seleccionado.
5. Ajuste las opciones de estilo para personalizar la textura a su gusto.
Haga clic en el botón Previsualizar para ver los resultados de sus modificaciones.
6. Haga clic en el botón Opciones para ajustar la resolución del mapa de bits y el tamaño de la textura.

Para aplicar un relleno de textura mediante la persiana Relleno especial:

1. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en la [persiana Relleno especial](#).
2. Haga clic en el botón Relleno de textura.
3. Escoja la biblioteca que contiene la textura que desea utilizar en el cuadro de lista.
4. Haga clic en el [selector de Patrón](#).
5. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un relleno de textura mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic en el botón Relleno de textura.
4. Escoja la biblioteca que contiene la textura que desea utilizar en el primer cuadro de lista.
5. Escoja una textura en el segundo cuadro de lista o haga clic en el selector de Patrón y escoja el patrón que desee en la lista que aparece.
6. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Sugerencia

- Puede acceder a la persiana Relleno especial al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Relleno.



Aplicación de un relleno de textura mediante la herramienta Relleno interactivo

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar rellenos de textura con el ratón. La [Barra de propiedades](#) permite cambiar el patrón que aparece en el relleno, regenerar la textura y acceder al cuadro de diálogo Relleno de textura que contiene controles más precisos.

Para aplicar un relleno de textura mediante la herramienta Relleno interactivo:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de textura en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Escoja la biblioteca que contiene la textura que desea del recuadro de lista Biblioteca de texturas.
5. Escoja la textura que desea en el [Selector de primer relleno](#).
6. Escoja el patrón que desee de la lista que aparece.
7. Haga clic en el botón Opciones de textura para ajustar la resolución del mapa de bits y el límite del tamaño de la textura.
8. Haga clic en el botón Regenerar textura en la Barra de propiedades para volver a generar el relleno de textura y crear un aspecto totalmente nuevo.

{button ,AL("PRC Working with texture fills";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de rellenos de textura personalizados

Si crea un relleno de textura diferente, podrá guardarlo para utilizarlo en otra ocasión. No es posible guardarlo en la biblioteca de Estilos ni sobrescribir sus texturas. Sin embargo, puede modificar una textura de la biblioteca Estilos y guardarla en otra biblioteca.

Para crear un relleno de textura personalizado

1. Seleccione la forma o textura con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Asegúrese de que la textura que desea se muestra en el [selector de Patrón](#) del cuadro de diálogo Relleno de textura.
4. Modifique los ajustes de textura en la sección Nombre de textura. Use el botón Previsualizar para ver sus cambios antes guardar un relleno de textura personalizado.

Para guardar una textura personalizada:

1. Seleccione la forma o textura con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en cuadro de diálogo Relleno de textura.
3. Asegúrese de que la textura que desea se muestra en el selector de Patrón del cuadro de diálogo Relleno de textura.
4. Haga clic en el botón [Añadir](#).
5. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de textura del cuadro de diálogo Guardar textura como.
El nombre puede tener una longitud de hasta 32 caracteres, incluyendo espacios. Puede sobrescribir una textura ya existente al indicar su nombre.
6. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Escoja una biblioteca en la que guardará la textura en la lista Nombre de biblioteca.
 - Escriba el nombre de una biblioteca nueva en el cuadro Nombre de biblioteca.

Para eliminar una textura personalizada

1. Seleccione la forma o textura con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en cuadro de diálogo Relleno de textura.
3. Asegúrese de que la textura que desea eliminar se muestra en el selector de Patrón del cuadro de diálogo Relleno de textura.
4. Haga clic en el botón [Eliminar](#).
5. En el cuadro de diálogo Relleno de textura, haga clic en Aceptar.

{button ,AL("PRC Working with texture fills";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de los rellenos de textura



Personalización de los rellenos de textura

Al personalizar un [relleno de textura](#) podrá ajustar el tamaño del mosaico, rotar, inclinar y cambiar el centro del patrón. Podrá ajustar los rellenos de textura de forma interactiva mediante el vector de mosaico de relleno de textura.

{button ,AL(`OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del tamaño del mosaico del relleno de textura

Puede cambiar las dimensiones del [mosaico](#) de textura usado para rellenar un objeto. Si se disminuye el tamaño de un mosaico de textura, aumenta la densidad de la textura. El relleno de textura que aparece puede redimensionarse manualmente mediante los tiradores de mosaico o con precisión mediante el cuadro de diálogo Relleno de textura.

Para definir el tamaño del mosaico de textura mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de textura con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la herramienta Relleno interactivo.
3. Arrastre los cuadrados del [vector de mosaico](#) para dimensionar el patrón.

Para definir el tamaño del mosaico de textura mediante el cuadro de diálogo Relleno de textura

1. Seleccione el relleno de textura con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Haga clic en el botón Mosaico.
4. En la sección Tamaño, Escriba un valor en la casilla Anchura.
La anchura máxima para el mosaico es 15 pulgadas. La anchura mínima para el mosaico es 0,1 pulgadas.
5. En la sección Tamaño, Escriba un valor en la casilla Altura.
La anchura máxima para el mosaico es 15 pulgadas. La anchura mínima para el mosaico es 0,1 pulgadas.

{button ,AL('PRC Customizing texture fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Definición del origen de un relleno de textura

Al definir el origen de un [relleno de textura](#), podrá especificar exactamente donde empiezan las texturas. La posición vertical y horizontal de la primera textura, en relación con la parte superior del objeto, afecta al resto de la textura. La ventana Previsualización del cuadro de diálogo Relleno de textura refleja los cambios de cualquier descentrado.

Para establecer el origen de una textura mediante el cuadro de diálogo Relleno de patrón

1. Seleccione el relleno de textura con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Haga clic en el botón Mosaico.
4. En la sección Origen, escriba un valor en el cuadro X para definir el descentrado horizontal.
Al aumentar el valor del cuadro X, la textura se desplaza hacia la derecha; al disminuir su valor la textura se mueve hacia la izquierda.
5. En la sección Origen, escriba un valor en el cuadro Y para definir el descentrado vertical.
Al aumentar el valor del cuadro Y, la textura se desplaza hacia abajo; al disminuir su valor la textura se mueve hacia arriba.

Para establecer el origen de una textura mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de textura con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de textura en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Arrastre el tirador central del [vector de mosaico](#) que aparece en el objeto hasta la posición que desee establecer como origen.

{button ,AL('PRC Customizing texture fills;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Rotación de un relleno de textura

Al rotar un [relleno de textura](#) podrá crear un efecto singular. CorelDRAW permite rotar un relleno de textura fácilmente mediante la herramienta Relleno interactivo o ajustando los valores del cuadro de diálogo Relleno de textura.

Para rotar un relleno de textura mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de textura con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de textura en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Arrastre el tirador de rotación circular del [vector de mosaico](#) y gire la textura hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para rotar un relleno de textura mediante el cuadro de diálogo Relleno de textura

1. Seleccione el relleno de textura con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Haga clic en el botón Mosaico.
4. En la sección Transformar, escriba un valor de ángulo en el cuadro Rotar.

{button ,AL('PRC Customizing texture fills;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Inclinación de un relleno de textura

Al inclinar un [relleno de textura](#) podrá crear un efecto singular. CorelDRAW permite inclinar un relleno de textura fácilmente mediante la herramienta Relleno interactivo o ajustando los valores del cuadro de diálogo Relleno de textura.

Para inclinar un relleno de textura mediante la herramienta Relleno interactivo

1. Seleccione el relleno de textura con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno de textura en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Arrastre uno de los tiradores cuadrados de inclinación del [vector de mosaico](#) para inclinar la textura.

Para inclinar un relleno de textura mediante el cuadro de diálogo Relleno de textura

1. Seleccione el relleno de textura con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Haga clic en el botón Mosaico.
4. En la sección Transformar, escriba un valor de ángulo en el cuadro Inclinación.

{button ,AL('PRC Customizing texture fills;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Definición de la opción de transformación de los rellenos de textura

Es posible transformar el [relleno de textura](#) con su objeto. La opción Transformar relleno con objeto permite rotar, escalar e inclinar un relleno de patrón al transformar un objeto.

Para establecer la opción de transformación mediante el cuadro de diálogo Relleno de textura

1. Seleccione el relleno de textura con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Haga clic en el botón Mosaico.
4. Habilite la casilla Transformar relleno con objeto.

{button ,AL('PRC Customizing texture fills;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Descentrado de los mosaicos en un relleno de textura

Al descentrar los mosaicos de un [relleno de textura](#), podrá especificar exactamente donde empiezan los patrones. La posición vertical y horizontal de la textura, en relación con la parte superior del objeto, afecta al resto de la textura. La ventana de previsualización refleja los cambios de cualquier descentrado.

Para descentrar filas o columnas de mosaicos de textura mediante el cuadro de diálogo Relleno de textura

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno de textura](#).
3. Haga clic en el botón Mosaico.
4. En la sección Descentrado de fila o columna, realice una de las acciones siguientes:
 - Para descentrar filas, habilite el botón Fila de la sección Descentrado de fila o columna.
 - Para desplazar columnas, active el botón Columna.
5. Escriba el descentrado en el cuadro % del Tamaño del mosaico.

{button ,AL("PRC Customizing texture fills;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Trabajo con texturas PostScript



Trabajo con texturas PostScript

Una textura PostScript es un tipo especial de relleno de patrón diseñado con el lenguaje [PostScript](#). Algunas texturas son extremadamente complejas y los objetos grandes que contengan este tipo de relleno pueden tardar algún tiempo en imprimirse o en aparecer en pantalla. Por ello, CorelDRAW presenta en pantalla los rellenos PostScript con las letras "PS", en lugar de la textura real (a menos que esté en visualización Mejorada). La página Visualización del cuadro de diálogo Opciones permite habilitar o deshabilitar la casilla Mostrar rellenos PostScript en visualización mejorada.

El cuadro de diálogo Textura PostScript contiene un cuadro en el que puede previsualizar la textura seleccionada. Esto significa que no es necesario imprimir el dibujo para ver el resultado de su selección de textura PostScript. Simplemente debe escoger la textura, ajustar las opciones, y, si la casilla de verificación Previsualizar relleno está activada, ver los efectos en la ventana de Previsualización. La [Barra de estado](#) también muestra el nombre de la textura utilizada.

Las texturas PostScript creadas en CorelDRAW pueden exportarse con el formato [PostScript encapsulado \(EPS\)](#) para su uso en otros programas.



Nota

- Los rellenos PostScript se imprimen en prácticamente cualquier tipo de impresora ya que CorelDRAW los interpreta internamente antes de representarlos en un dispositivo no PostScript.

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un patrón de textura PostScript

Las [texturas PostScript](#) son rellenos que puede modificar al cambiar un conjunto de variables. Estos patrones no aparecen en pantalla. En su lugar aparece un patrón con las letras "PS" (a menos que esté en la vista Mejorada).

Para aplicar un relleno de textura PostScript mediante el cuadro de diálogo Textura PostScript:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Relleno PostScript](#).
3. Escoja el nombre de la textura que desea de la lista.
4. En la sección Parámetros, ajuste los diferentes valores para personalizar la textura a su gusto.
5. Active la casilla de verificación Previsualizar relleno para ver la textura con los ajustes actuales.
6. Haga clic en el botón Actualizar para ver la imagen después de cambiar las opciones.

Para aplicar un relleno de textura PostScript mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic en el botón Relleno PostScript.
4. Escoja el nombre de la textura que desea de la lista.
5. Active la casilla de verificación Previsualizar relleno para ver la textura con los ajustes actuales.
6. Haga clic en el botón Editar para acceder al cuadro de diálogo Textura PostScript que le permitirá personalizar la textura a su gusto.
7. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Nota

- Las configuraciones que aparecen en la sección Parámetros del cuadro de diálogo Textura PostScript varían dependiendo del tipo de relleno de textura PostScript seleccionada.

{button ,AL("PRC Working with PostScript textures";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno de textura PostScript mediante la herramienta Relleno interactivo

La herramienta Relleno interactivo permite aplicar [rellenos de textura PostScript](#) con el ratón. La [Barra de propiedades](#) permite cambiar el patrón que aparece en el relleno y acceder al cuadro de diálogo Textura PostScript que contiene controles más precisos.

Algunas texturas pueden tardar algún tiempo en aparecer en pantalla. Por ello, CorelDRAW presenta en pantalla los rellenos PostScript con las letras "PS", en lugar de la textura real. Para previsualizar la textura con la configuración actual, habilite la visualización mejorada (haga clic en Ver, Mejorada) o haga clic en Archivo, Presentación preliminar.

Para aplicar un relleno de textura PostScript mediante la herramienta Relleno interactivo:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja Relleno PostScript en el cuadro de lista Tipo de relleno que aparece en la Barra de propiedades.
4. Escoja el nombre de la textura que desea de la lista Relleno de texturas PostScript.
5. Haga clic en el botón Editar para acceder al cuadro de diálogo Textura PostScript y ajuste los valores para personalizar la textura a su gusto.

{button ,AL("PRC Working with PostScript textures",'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Administración de los rellenos



Administración de los rellenos

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

{button ,AL('OVR Filling objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Copia de rellenos

Una vez que aplica un relleno a un objeto, podrá copiar el mismo relleno a otro objeto. Esto permite utilizar el mismo relleno en varios objetos sin tener que volver a crearlo cada vez. Al copiar las propiedades de un objeto a otro objeto se copiarán los atributos de relleno, contorno y texto.

Para copiar el relleno de un objeto a otro objeto mediante el ratón

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto que contiene los atributos que desea copiar.
2. Arrástrelo sobre el objeto en el que desea copiar los atributos.
3. Suelte el ratón del botón y haga clic en Copiar relleno aquí para copiar solo el relleno o haga clic en Copiar todas las propiedades para copiar los atributos de relleno y contorno.

Para copiar otras propiedades del relleno del objeto:

1. Usando la herramienta Selección, seleccione el objeto en el que desea copiar las propiedades.
2. Haga clic en Editar, Copiar propiedades.
3. Active una o más de las casillas de verificación siguientes del cuadro de diálogo Copiar propiedades:
 - Pluma de contorno copia los atributos de la pluma de contorno de un objeto a otro.
 - Color del contorno copia los atributos del color del contorno de un objeto a otro.
 - Relleno copia los atributos de relleno de un objeto a otro.
 - Propiedades del texto copia los atributos de texto de un objeto de texto a otro.
4. Haga clic en Aceptar. La forma del cursor cambia a una gran flecha.
5. Haga clic en el objeto que contiene las propiedades que desea copiar.

{button ,AL('PRC Managing fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Definición del relleno uniforme predeterminado

Siempre que crea un nuevo objeto, CorelDRAW lo rellena con un relleno predeterminado. A menos que lo haya modificado el relleno predeterminado es sin relleno. Este valor predeterminado no se guardan automáticamente al salir de CorelDRAW. Para guardar estos valores y poder utilizarlos en futuras sesiones con CorelDRAW, consulte "[Aplicación de configuraciones normalizadas en documentos nuevos](#)".

Siempre que dibuja curvas abiertas, CorelDRAW lo rellena con un relleno predeterminado si existe uno. El relleno automático de curvas abiertas puede desactivarse para permitir dibujar curvas básicas. Consulte "[Definición de la opción Relleno de curvas abiertas](#)".

Para cambiar el relleno predeterminado de objetos nuevos mediante la Paleta de colores

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Escoja un color de la [Paleta de colores](#).
3. Active una o varias de las siguientes casillas de verificación del cuadro de diálogo Relleno uniforme:
 - Gráfico cambia los atributos de relleno predeterminados asociados con los nuevos gráficos.
 - Texto artístico cambia los atributos de relleno predeterminados asociados con nuevos objetos de [texto artístico](#).
 - Texto de párrafo cambia los atributos de relleno predeterminados asociados con nuevos objetos de [texto de párrafo](#).
4. Haga clic en Aceptar.

Estos atributos se aplicarán ahora a cualquier nuevo objeto que cree. Es posible, sin embargo, cambiar el relleno de cualquier objeto independiente.

Para cambiar el relleno predeterminado de objetos nuevos mediante el cuadro de diálogo Color de relleno

1. Haga clic en un espacio en blanco de la Ventana de dibujo para deseleccionar cualquier objeto.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Diálogo Color de relleno](#).
3. Siga los pasos 3 y 4 del procedimiento anterior.
4. Defina los atributos de relleno adecuados en el segundo cuadro de diálogo Relleno uniforme.

Para cambiar el relleno predeterminado de objetos nuevos mediante el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Estilos.
3. En la lista, seleccione Gráfico predeterminado.
4. Seleccione un tipo de relleno de la lista Relleno.
5. Haga clic en el botón Editar para abrir el cuadro de diálogo asociado.
6. Escoja un nuevo relleno predeterminado en el cuadro de diálogo.



Nota

- CorelDRAW permite modificar cualquiera de estos tipos de rellenos. Mediante el cuadro de diálogo Opciones, puede ajustar los valores predeterminados para visualizar su relleno favorito.

{button ,AL('PRC Managing fills;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de rellenos

Es posible que desee eliminar el relleno de un objeto para que puedan verse los objetos que están detrás. Es posible eliminar el relleno predeterminado de varias formas diferentes. Para más información sobre la definición de predeterminados, consulte "[Definición del relleno predeterminado](#)".

Para eliminar el relleno de un objeto mediante la Paleta de colores

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en [Sin color](#) en la [Paleta de colores](#).

Para eliminar el relleno de un objeto mediante el menú lateral de la herramienta Relleno

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en [Sin relleno](#).

Para eliminar el relleno de un objeto mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Relleno.
3. Haga clic en el [botón Sin relleno](#).
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.

Para eliminar el relleno predeterminado de un objeto mediante la Paleta de colores

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Haga clic en Sin color en la Paleta de colores.

`{button ,AL('PRC Managing fills','0','Defaultoverview'),}` [Temas relacionados](#)



Definición de la opción relleno de curvas abiertas

CorelDRAW permite rellenar curvas abiertas. Puede que desee dibujar curvas sin rellenarlas y mantener el color de relleno predeterminado. La opción Rellenar automáticamente curvas abiertas permite deshabilitar el relleno predeterminado para dibujar líneas básicas.

Para deshabilitar la opción relleno de curvas abiertas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, General.
3. Deshabilite la casilla de verificación Rellenar automáticamente curvas abiertas.

Para habilitar la opción relleno de curvas abiertas

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Rellenar automáticamente curvas abiertas.

{button ,AL('PRC Managing fills;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Contorno de objetos

Contorno de objetos

Cada objeto que cree puede tener un contorno que puede manipular de muchas formas. Puede imaginarse cada objeto dibujado con una plumilla de tamaño, forma y color definibles. Estos atributos de la plumilla pueden aplicarse a un objeto determinado o a todo objeto que cree en su dibujo.

Además del tamaño, forma y color de la plumilla, también puede cambiar la forma del final de un contorno. Las líneas y objetos con [trayectos abiertos](#) pueden tener extremos redondos, cuadrados, recortados, o terminados en punta y otras formas de fin de línea. Los objetos con [trayectos cerrados](#) (cuadrados, polígonos, etc.) no tienen extremos, pero aún puede seleccionar esquinas de tipo perfiladas, redondeadas o truncadas.

{button ,AL('OVR Outlining objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Filling and outlining objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Trabajo con contornos uniformes



Trabajo con contornos uniformes

Los contornos uniformes son contornos sólidos que pueden aplicarse a la mayoría de los objetos. Además de especificar el color del contorno, puede cambiar su anchura y estilo. También podrá aplicar formas en los extremos de las líneas como puntas de flecha.

{button ,AL(`OVR Outlining objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de colores de contorno mediante la Paleta de colores

Cada objeto creado tiene contornos que puede manipular de muchas formas. Puede imaginarse cada objeto dibujado con una plumilla de tamaño, forma y color definibles. Además, estos atributos pueden aplicarse a un objeto determinado o a todo objeto que añada a su dibujo. Puede aplicar rápidamente un color de contorno mediante la Paleta de colores. Si la Paleta de colores no está visible, haga clic en Ver, Paleta de colores y seleccione una Paleta de colores en el submenú que aparece.

Para aplicar un color de contorno mediante la Paleta de colores

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic con el botón derecho en un color de la [Paleta de colores](#).

Si el color que desea no es visible, haga clic en las flechas de desplazamiento de la Paleta de colores para ver más colores.

Para aplicar un color de contorno al arrastrar

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Arrastre un color de la Paleta de colores hasta el borde del objeto.

Conforme el puntero del ratón se desplaza sobre el objeto, [cambia su forma](#) para indicar donde se aplicará el color. Esto permite aplicar colores a objetos sin tener que seleccionarlos primero. Si mantiene presionada la tecla Alt al arrastrar solo se aplicarán al objeto los atributos de contorno.



Nota

- Es posible aplicar atributos de relleno utilizando la misma técnica en el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte "[Utilización del Administrador de objetos](#)".



Sugerencia

- Si la Paleta de colores no está visible, haga clic en Ver, Paleta de colores y seleccione una Paleta de colores en el submenú que aparece. La Paleta de colores tendrá un punto junto a su nombre en el menú. Si aparece un punto junto a Ninguno, la Paleta de colores está oculta.

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un color de contorno mediante un cuadro de diálogo o una persiana

Si aplica un contorno mediante el cuadro de diálogo Color de contorno, podrá ejercer un mayor control sobre el contorno que aplica. Si aplica un contorno mediante el cuadro de diálogo Pluma de contorno, podrá ejercer un mayor control sobre el grosor, estilo y forma de las esquinas del contorno que aplica. Mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto podrá modificar atributos adicionales del objeto, incluyendo el contorno, relleno y otros.

Para aplicar un color de contorno mediante el cuadro de diálogo Color de contorno

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [cuadro de diálogo Color de contorno](#).
3. Haga clic en un color de barra de colores que aparece en la parte derecha del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en el botón Más para visualizar los detalles del color seleccionado.

Si desea seleccionar un color de un modelo de color específico, consulte "[Trabajo con color](#)".

Para aplicar un color de contorno mediante el cuadro de diálogo Pluma de contorno

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Haga clic en el [Selector de color](#) y seleccione el color que desea haciendo clic en un color de la Paleta de colores que aparece.
Haga clic en el botón Otro para crear o escoger un color personalizado.

Para aplicar un color de contorno mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Contorno.
3. Haga clic en el Selector de color y seleccione el color que desea haciendo clic en un color de la Paleta de colores que aparece.
4. Haga clic en el botón Editar para acceder al cuadro de diálogo Pluma de contorno que le permitirá especificar otras opciones de contorno.
5. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.

Para aplicar un color de contorno mediante la persiana Pluma

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en la [persiana Pluma](#).
3. Haga clic en el Selector de color y seleccione el color que desea haciendo clic en un color de la Paleta de colores que aparece.
Haga clic en el botón Otro para crear o escoger un color personalizado.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- También puede acceder al cuadro de diálogo Pluma de contorno al hacer doble clic en la etiqueta Contorno de la [Barra de estado](#).
- Puede acceder a la persiana Pluma al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Contorno.

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines;";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Ajuste de la anchura de un contorno

La anchura de un contorno determina el grosor de la línea en [puntos](#). El aspecto de un objeto cambia al modificar el grosor del contorno de un objeto. Puede modificar la anchura de un contorno siguiendo varias técnicas. Si desea obtener más información, consulte "[Aplicación de un color de contorno mediante un cuadro de diálogo o una persiana](#)" y "[Aplicación de un color de contorno mediante la Paleta de colores](#)".

Para ajustar la anchura mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Escriba la nueva anchura en el cuadro Anchura.

Para ajustar la anchura mediante la persiana Pluma

1. Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en la [persiana Pluma](#).
2. Use las flechas de desplazamiento que se encuentran en el [cuadro Previsualización](#) para seleccionar un grosor de línea entre ,003 (muy fina) y 36 pulgadas o 0,216 y 2595 puntos.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

Para ajustar el grosor mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Contorno.
3. Escriba la nueva anchura de línea en el cuadro Anchura para especificar un grosor comprendido entre ,003 (muy fina) y 36 pulgadas o 0,216 y 2595 puntos.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.

Para ajustar la anchura mediante la Barra de propiedades

1. Haga clic en el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la [herramienta Relleno interactivo](#).
3. Escoja o escriba un ancho en la lista Anchura del contorno de la Barra de propiedades.



Sugerencias

- Existe un número de anchuras de contorno preestablecidas disponibles en el menú lateral de la herramienta Contorno. Las opciones incluyen: Muy fina, 0,5 punto, 2 puntos (Delgada), 8 puntos (Media), 16 puntos (Media-gruesa) y 24 puntos (Gruesa).
- También puede acceder al cuadro de diálogo Pluma de contorno al hacer doble clic en la etiqueta Contorno de la [Barra de estado](#).
- Puede acceder a la persiana Pluma al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Contorno.

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Definición de la forma de las esquinas

La forma de las esquinas afecta en gran medida al aspecto de las líneas y de las curvas, especialmente si el objeto tiene un grosor de línea importante o si el objeto es pequeño.

Para definir la forma de las esquinas de un objeto:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Active uno de los siguientes [botones Estilo de esquina](#) :
 - [Esquinas en punta](#)
 - [Esquinas truncadas](#)
 - [Esquinas redondeadas](#)

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines;",0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Definición de la forma de los extremos de línea

El estilo de los extremos de línea afectan a la apariencia de los puntos finales de los [trayectos abiertos](#). Al definir extremos de línea en redondos o extendidos hace la línea un poco más larga.

Para definir la forma de los extremos de línea de un objeto:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Active uno de los siguientes [botones de estilo de extremo de línea](#) :
 - [Extremos cuadrados](#)
 - [Extremos redondeados](#)
 - [Extremos cuadrados extendidos](#)

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Aplicación de estilos de línea

CorelDRAW incluye más de 20 diferentes estilos de contorno. Los estilos de contorno son líneas predefinidas que tienen diferentes atributos como líneas de puntos, de trazos y otros. Al aplicar el estilo de línea no se cambia la forma de la línea ni el espacio que ocupa. También puede editar un estilo de línea existente conforme sus necesidades.

Para aplicar un contorno de trazos mediante el cuadro de diálogo Pluma de contorno

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Escoja un estilo de línea en el [Selector de estilo de línea](#).

Para aplicar un contorno de trazos mediante la persiana Pluma

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en la [persiana Pluma](#).
3. Escoja un estilo de línea en el Selector de estilo de línea.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar un contorno de trazos mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Contorno.
3. Escoja un estilo de línea en el Selector de estilo de línea.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Sugerencias

- Puede acceder a la persiana Pluma al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Contorno.
- También puede acceder al cuadro de diálogo Pluma de contorno al hacer doble clic en la etiqueta Contorno de la [Barra de estado](#).

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición de los estilos de línea

CorelDRAW incluye más de 20 diferentes estilos de contorno. Puede editar cualquiera de las líneas preestablecidas incluidas en la lista Estilos de contorno.

Para editar un estilo de línea mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Escoja Editar estilo que se encuentra en la parte inferior de la lista del selector de estilos.
4. En el cuadro de diálogo Editar estilo, haga clic en los cuadrados para activar y desactivar puntos.
5. En el cuadro de diálogo Editar estilo de línea, ajuste el final de línea moviendo la barra hacia la derecha.
6. Haga clic en el botón Añadir para añadir el estilo de línea al final de la lista.
7. Haga clic en el botón Reemplazar para reemplazar un estilo añadido previamente a la lista.

Para editar un estilo de línea mediante la persiana Pluma

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en la [persiana Pluma](#).
3. Repita los pasos 3 al 7 del procedimiento anterior.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para editar un estilo de línea mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione una línea u curva con la herramienta Selección.
2. Haga clic en la lista selector de Estilo de contorno.
3. Haga clic en el botón Otro para editar el estilo de línea.
4. Repita los pasos 4 al 7 del procedimiento "Para editar un estilo de línea mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno".



Sugerencias

- Puede acceder a la persiana Pluma al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Contorno.
- También puede acceder al cuadro de diálogo Pluma de contorno al hacer doble clic en la etiqueta Contorno de la [Barra de estado](#).

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Detrás del relleno

Utilice la opción Detrás del relleno cuando desee aplicar un contorno a una [fuente](#) estilizada como una fuente que simule escritura caligráfica. Normalmente, los contornos se aplican después de aplicar el [relleno](#). La mitad del contorno queda dentro del objeto y la otra mitad queda fuera del objeto. Al activar la casilla Detrás del relleno, el contorno se dibuja antes y el relleno se dibuja sobre el contorno. En consecuencia, la mitad del contorno queda cubierto por el relleno.

Para habilitar la opción Detrás del relleno mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Habilite la casilla de verificación Detrás del relleno.

Para habilitar la opción Detrás del relleno mediante la ventana acoplable Propiedades de objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Contorno.
3. Habilite la casilla de verificación Detrás del relleno.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.

{button ,AL(^PRC Working with uniform outlines;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Escalar con la imagen

La opción Escalar con la imagen especifica si el grosor del contorno de un objeto permanece igual o cambia en relación al tamaño del objeto. Si se activa, el grosor del contorno aumenta cuando se aumenta el tamaño del objeto (tanto al escalarlo o al estirarlo) y disminuye al disminuir el tamaño del objeto.

Para activar la opción Escalar con la imagen.

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Habilite la casilla Escalar con la imagen.

Para habilitar la opción Escalar con la imagen mediante la ventana acoplable Propiedades de objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Contorno.
3. Habilite la casilla Escalar con la imagen.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.

{button ,AL('PRC Working with uniform outlines;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de contornos caligráficos

Puede proporcionar un aspecto de dibujado a mano a un objeto utilizando las configuraciones de Caligrafía del cuadro de diálogo Pluma del contorno. Al ajustar estos valores, podrá variar el grosor del contorno de un objeto.

Para crear un contorno caligráfico:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Habilite uno de los [botones Estilo de esquina](#). La primera y la tercera opción hacen que la plumilla sea cuadrada; con la segunda opción la plumilla será redonda.
4. Escriba un valor en el cuadro Estirar.
Al reducir los valores una plumilla cuadrada se convierte en rectangular y a una plumilla redonda en oval, creando un efecto caligráfico más pronunciado.
5. Escriba un valor en el cuadro Ángulo.

El ángulo controla la orientación de la pluma en relación con la superficie de dibujo.



Sugerencias

- Es posible ajustar interactivamente los valores de Estirar y Ángulo al arrastrar en el cuadro de previsualización. Experimente para crear la forma que desea.
- Para cambiar los grosores de líneas tras crear el contorno caligráfico, cambie el valor en el cuadro Anchura.
- Haga clic en el botón Predeterminado para volver a los valores originales.

{button ,AL("PRC Working with uniform outlines";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aplicación y edición de formas de final de línea



Aplicación y edición de formas de final de línea

Puede crear puntas de flecha desde cero o modificar una forma mediante el cuadro de diálogo Editar punta de flecha. Las nuevas formas de final de línea se añaden al principio de la lista de estilos de línea.

{button ,AL(`OVR Outlining objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de formas de final de línea

CorelDRAW proporciona un gran número de puntas de flecha y otras formas de finales línea que puede aplicar a los finales de un trayecto abierto.

Para aplicar formas de final de línea mediante la Barra de Propiedades

1. Seleccione una línea o curva con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en el [selector de Puntas de flecha](#) de la Barra de propiedades y escoja la forma que desee para el comienzo de la línea.
3. Haga clic en el selector de Puntas de flecha final de la Barra de Propiedades y escoja la forma que desee para el final de la línea.
Utilice el selector de Estilo de contorno para seleccionar otro estilo de contorno.

Para aplicar formas de final de línea mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno:

1. Seleccione una línea u curva con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Haga clic en el selector de Puntas de flecha izquierdo y escoja la forma que desee para el comienzo de la línea.
4. Haga clic en el selector de Puntas de flecha derecho y escoja la forma que desee para el final de la línea.

Para aplicar formas de final de línea mediante la persiana Pluma:

1. Seleccione una línea u curva con la herramienta Selección.
2. Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en la [persiana Pluma](#).
3. Siga los pasos 3 y 4 del procedimiento anterior.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar formas de final de línea mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Contorno.
3. Siga los pasos 3 a 4 del procedimiento "Para aplicar formas de final de línea mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno".
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.



Sugerencias

- Puede acceder a la persiana Pluma al hacer doble clic en el menú lateral de la herramienta Contorno.
- También puede acceder al cuadro de diálogo Pluma de contorno al hacer doble clic en la etiqueta Contorno de la [Barra de estado](#).

{button ,AL('PRC Applying and editing lineending shapes';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de las formas de final de línea

Si cambia la dirección de una línea o curva, puede intercambiar las puntas de flecha de un extremo de la línea al otro. También puede eliminar las puntas de flecha del final de una línea o curva.

Para cambiar las puntas de flecha de un extremo de la línea al otro mediante el cuadro de diálogo Pluma de contorno

1. Seleccione una línea o curva con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Haga clic en uno de los [selectores de puntas de flecha](#) y escoja la forma que desee para la línea.
4. Haga clic en Opciones, Cambiar.

Para eliminar una punta de flecha:

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en Opciones, Ninguna.



Sugerencia

- También puede acceder a las opciones de puntas de flecha haciendo clic en el botón Editar de la página Propiedades del contorno del objeto y de la persiana Pluma.

{button ,AL("PRC Applying and editing lineending shapes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de puntas de flecha

Si no encuentra una punta de flecha predefinida que se adapte a sus necesidades, puede crear las suyas. Las nuevas flechas aparecen cerca del final de la lista de puntas de flecha del cuadro de diálogo Pluma del contorno, la persiana Pluma y la Barra de propiedades.

La flecha que cree puede tener cualquier tamaño, ya que podrá ajustar el tamaño posteriormente mediante el cuadro de diálogo Editar punta de flecha. Sin embargo, existen dos limitaciones. Primero, el número de puntas de flecha está limitado a 100. Si alcanza este número y desea crear otras nuevas, deberá borrar antes algunas de las existentes. Segundo, si las puntas de flecha constan de más de un objeto, todos los objetos deben combinarse mediante el comando Combinar.

Para crear puntas de flecha y otras formas de final de línea mediante el comando Crear flecha

1. Dibuje una punta de flecha.

La punta de flecha adquiere los atributos de relleno y contorno de la línea a la que se aplica.

2. Haga clic en la forma de punta de flecha con la [herramienta Selección](#).
3. Haga clic en Herramientas, Crear, Flecha.
4. En el cuadro de diálogo Crear flecha con área seleccionada, haga clic en Aceptar para guardar la punta de flecha.

La nueva flecha aparece al final del [selector de flecha](#).

Para crear puntas de flecha mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno

1. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
2. Bajo la punta de flecha que desea editar, haga clic en Opciones, Nuevo.
Se abrirá la flecha predeterminada en el cuadro de diálogo Editar punta de flecha.
3. Arrastre los [tiradores laterales](#) en el cuadro de la punta de flecha para estirla vertical u horizontalmente o arrastre los [tiradores de esquina](#) para cambiar el tamaño de la punta de flecha.
4. Arrastre los [nodos huecos](#) a lo largo del contorno de la punta de flecha.
5. Realice una de las acciones siguientes para centrar la punta de flecha:
 - Haga clic en el botón Centro en X para centrar la punta de flecha verticalmente en la línea. La letra "X" hace referencia al eje horizontal.
 - Haga clic en el botón Centro en Y para centrar la punta de flecha horizontalmente en la línea. La letra "Y" hace referencia al eje vertical.
6. Realice una de las acciones siguientes para invertir la punta de flecha:
 - Haga clic en el botón Reflejar en X para girar la punta de flecha verticalmente en la línea. La letra "X" hace referencia al eje horizontal.
 - Haga clic el botón Reflejar en Y para girar la punta de flecha horizontalmente en la línea. La letra "Y" hace referencia al eje vertical.



Sugerencias

- Para tener una vista ampliada de la punta de flecha, active la casilla de verificación Zoom X4.
- También puede acceder a las opciones de puntas de flecha haciendo clic en el botón Editar de la página Propiedades del contorno del objeto y de la persiana Pluma.

{button ,AL("PRC Applying and editing lineending shapes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Edición de las puntas de flecha

Al aplicar una punta de flecha a un trayecto, su tamaño viene determinado por el grosor del contorno del trayecto. Si aumenta su grosor, el tamaño de la punta de flecha aumentará proporcionalmente. Para crear una gran punta de flecha sin cambiar el contorno del trayecto, use el cuadro de diálogo Editar punta de flecha para deformar la punta de flecha. También puede utilizar este cuadro de diálogo para ajustar la posición de la punta de flecha en relación con el final del trayecto, para centrar la punta de flecha o girarla horizontalmente o verticalmente.

Para estirar una punta de flecha o forma de final de línea:

1. Seleccione una línea o curva con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Bajo la punta de flecha que desea editar, haga clic en Opciones, Editar.
Se abrirá el cuadro de diálogo Editar punta de flecha.
4. Arrastre los [tiradores laterales](#) en el cuadro de la punta de flecha para estirla vertical u horizontalmente o arrastre los [tiradores de esquina](#) para cambiar el tamaño de la punta de flecha.

Para mover una punta de flecha o forma de final de línea:

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Arrastre los [nodos huecos](#) a lo largo del contorno de la punta de flecha.

Para centrar una punta de flecha o forma de final de línea:

1. Siga los pasos 1 al 3 del procedimiento "Para estirar una punta de flecha o forma de final de línea".
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Centro en X para centrar la punta de flecha verticalmente en la línea. La letra "X" hace referencia al eje horizontal.
 - Haga clic en el botón Centro en Y para centrar la punta de flecha horizontalmente en la línea. La letra "Y" hace referencia al eje vertical.

Para girar una punta de flecha:

1. Siga los pasos 1 al 3 del procedimiento "Para estirar una punta de flecha o forma de final de línea".
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Reflejar en X para girar la punta de flecha verticalmente en la línea. La letra "X" hace referencia al eje horizontal.
 - Haga clic el botón Reflejar en Y para girar la punta de flecha horizontalmente en la línea. La letra "Y" hace referencia al eje vertical.



Sugerencias

- Para tener una vista ampliada de la punta de flecha, active la casilla de verificación Zoom X4.
- También puede acceder a las opciones de puntas de flecha haciendo clic en el botón Editar de la página Propiedades del contorno del objeto y de la persiana Pluma.

{button ,AL("PRC Applying and editing lineending shapes";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Eliminación de puntas de flechas

Si no le gusta la punta de flecha que ha creado, puede eliminarla.

Para eliminar puntas de flecha mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno

1. Seleccione una línea o curva con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Escoja la punta de flecha que desea eliminar.
4. Bajo la punta de flecha que desea editar, haga clic en Opciones, Eliminar.

En el cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar para eliminar la punta de flecha.



Sugerencia

- También puede acceder a las opciones de puntas de flecha haciendo clic en el botón Editar de la página Propiedades del contorno del objeto y de la persiana Pluma.

{button ,AL("PRC Applying and editing lineending shapes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Administración de los contornos



Administración de los contornos

CorelDRAW también permite copiar contornos de un objeto a otro o crear sus propios contornos personalizados. Una vez que ha creado un contorno puede convertirlo en el estilo predeterminado para aplicarlo automáticamente a los nuevos objetos. También puede cambiar la configuración predeterminada del contorno, eliminar el contorno y ajustar el límite de esquinado de los finales de línea.

{button ,AL(`OVR Outlining objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Copiar contornos

Una vez que ha aplicado un contorno en un objeto, puede copiar el mismo contorno en otro objeto. Esto permite utilizar el mismo contorno en varios objetos sin tener que volver a crearlos cada vez.

Para copiar el contorno de un objeto en otro objeto mediante el ratón

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto que contiene los atributos que desea copiar.
2. Arrastre sobre el objeto en el que desea copiar los atributos.
3. Suelte el botón del ratón y haga clic en Copiar contorno aquí.

Para copiar las propiedades de contorno de otro objeto

1. Usando la herramienta Selección, seleccione el objeto en el que desea copiar los atributos de contorno.
2. Haga clic en Editar, Copiar propiedades.
3. Active una o más de las casillas de verificación siguientes del cuadro de diálogo Copiar propiedades:
 - Pluma de contorno copia los atributos de la pluma de contorno de un objeto a otro.
 - Color del contorno copia los atributos del color del contorno de un objeto a otro.
 - Relleno copia los atributos de relleno de un objeto a otro.
 - Propiedades del texto copia los atributos de texto de un objeto de texto a otro.
4. Haga clic en Aceptar.

La forma del cursor cambia a una gran flecha.
5. Haga clic en el objeto que contiene las propiedades que desea copiar.

{button ,AL('PRC Managing outlines';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Definición del contorno predeterminado

Cada vez que cree una nueva línea o curva, CorelDRAW aplica las propiedades del contorno predeterminado especificadas en los estilos de texto y gráficos predeterminados.

Para cambiar el contorno predeterminado de objetos nuevos mediante la Paleta de colores

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en un color de la [Paleta de colores](#).
3. Active una o más de las casillas de verificación siguientes del cuadro de diálogo Pluma del contorno:
 - Gráfico permite cambiar los atributos de contorno predeterminados asociados con los nuevos gráficos.
 - Texto artístico permite cambiar los atributos de contorno predeterminados asociados con nuevos objetos de [texto artístico](#).
 - Texto de párrafo permite cambiar los atributos de contorno predeterminados asociados con nuevos objetos de [texto de párrafo](#).
4. Haga clic en Aceptar.

Estos atributos se aplicarán ahora a cualquier nuevo objeto que cree. Podrá, sin embargo, cambiar el contorno de cualquier objeto individual.

Para cambiar el contorno predeterminado de objetos nuevos mediante el cuadro de diálogo Pluma de contorno

1. Haga clic en un espacio en blanco de la Ventana de dibujo para deseleccionar cualquier objeto.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Diálogo Pluma de contorno](#).
3. Active una o más de las casillas de verificación siguientes del cuadro de diálogo Pluma del contorno:
 - Gráfico permite cambiar los atributos de relleno y contorno predeterminados asociados con los nuevos gráficos.
 - Texto artístico permite cambiar los atributos de relleno y contorno predeterminados asociados con nuevos objetos de texto artístico.
 - Texto de párrafo permite cambiar los atributos de relleno y contorno predeterminados asociados con nuevos objetos de texto de párrafo.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Defina los atributos adecuados de contorno en el segundo cuadro de diálogo Pluma del contorno que aparece.

Estos atributos se aplicarán ahora a cualquier nuevo objeto que cree. Podrá, sin embargo, cambiar el contorno de cualquier objeto individual.

{button ,AL('PRC Managing outlines';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de contornos

Puede eliminar cualquier contorno de objeto mediante el menú lateral de la herramienta Contorno, la Paleta de colores o la página Propiedades del objeto.

Para eliminar el contorno de un objeto mediante la Paleta de colores:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en [Sin color](#) de la [Paleta de colores](#).

Para eliminar el contorno de un objeto mediante el menú lateral de la herramienta Contorno

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en [Sin contorno](#).

Para eliminar el contorno de un objeto mediante la ventana acoplable Propiedades del objeto

1. Haga clic con el botón derecho en el objeto con la herramienta Selección y haga clic sobre Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña Contorno.
3. Haga clic en el botón Sin contorno.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aplicar para aplicar los cambios al objeto de la página actual de propiedades.
 - Haga clic en Aplicar todo para aplicar todos los cambios en las propiedades del objeto.

Para eliminar el contorno predeterminado de un objeto mediante la Paleta de colores

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en Sin color de la Paleta de colores.

{button ,AL("PRC Managing outlines";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Definición del límite de esquinado

Cuando dos líneas se encuentran formando un ángulo agudo y forman una punta que se extiende más allá de la intersección de las líneas, el límite de esquinado controla cuando el programa cambia de una unión en esquina (en punta) a una unión biselada (truncada).

Para definir el límite de esquinado

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar.
3. Escriba un valor entre 5 y 45 grados en el cuadro Límite de esquinado.

Cualquier esquina menor que el Límite de esquinado tendrá una unión biselada (truncada). Las esquinas mayores que el límite serán uniones esquinadas (afiladas). Este límite evita que las esquinas se extiendan mucho más allá de la esquina real con ángulos pequeños, como, por ejemplo, en los caracteres como la "M" en los que las esquinas se convierten en puntas.

{button ,AL("PRC Managing outlines";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Cambio de las opciones de contorno

CorelDRAW permite modificar cualquiera de las configuraciones de contorno. Mediante el cuadro de diálogo Opciones puede ajustar los valores predeterminados para visualizar su contorno favorito.

Para cambiar el contorno predeterminado de objetos nuevos mediante el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Estilos.
3. En la lista, seleccione Gráfico predeterminado.
4. Haga clic en el botón Editar asociado a la sección Contorno.
5. Escoja un nuevo contorno predeterminado en el cuadro de diálogo Pluma de contorno.

{button ,AL(^PRC Managing outlines;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Trabajo con estilos de color



Trabajo con estilos de color

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

Los estilos de color también pueden usarse para crear una "familia" de colores. Una familia de colores es una serie de dos o más colores sólidos similares unidos para formar una relación "principal-secundario", en la que los colores secundarios representan variaciones del color principal. El vínculo entre los colores principales y secundarios se basa en un [tono o matiz](#) común. Pantone Matching System y las tintas de usuario Pantone Hexachrome producen colores secundarios basado en una ID común, los diferentes tonos se crean al ajustar la Tinta. Los diferentes colores secundarios se crean al ajustar los niveles de saturación y brillo. El resultado es una familia de colores similares.

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

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

Razones para utilizar estilos de color

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

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

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

`{button ,AL('OVR Filling and outlining objects','0','Defaultoverview',.)}` [Temas relacionados](#)



Creación de un color principal

La ventana acoplable Estilos de color permite la creación de estilos basados en colores y vincular los colores en una relación "principal-secundario". Después si decidiera cambiar el color principal, todos los colores secundarios cambiarán de la misma forma.

Puede crear colores principal rápida y fácilmente arrastrando colores de su dibujo. También puede solicitar a CorelDRAW que explore la imagen y cambie los colores para crear colores principales automáticamente.

Para crear un color principal mediante la Paleta de colores

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Arrastre un color de la [Paleta de colores](#) a la ventana acoplable Estilos de color.

Para crear colores principal a partir de un objeto

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Arrastre el objeto que contiene el color que desea a la ventana acoplable Estilos de color.

Para crear colores principal a partir de un imagen automáticamente

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
Hacer doble clic en la herramienta Selección selecciona todos los objetos.
3. Haga clic en el [botón Crear automáticamente estilos de color](#).
4. Active una o varias de las siguientes casillas de verificación del cuadro de diálogo Estilos de color
 - Usar colores de relleno para crear estilos de color basados en los colores de relleno de la imagen seleccionada
 - Usar colores de contorno para crear estilos de color basados en los colores de contorno de la imagen seleccionada
 - Vincular automáticamente colores similares juntos para vincular colores similares juntos bajo sus colores principal adecuados basados en la tolerancia de [tono](#).
5. Mueva el deslizador Índice de creación de principales para determinar el número de colores principal creados.
Al mover el deslizador a la derecha crea solo unos pocos colores principal; al mover el deslizador hacia la izquierda crea muchos colores principales. Experimente con diferentes valores hasta conseguir los resultados deseados.
6. Active el botón Convertir paleta de colores secundarios a CMYK.
Al estar habilitado, los colores añadidos de un sistema de colores específico se convierten a [CMYK](#) con lo que pueden agruparse automáticamente en grupos de principal-secundarios. Al desactivarse, todos los colores de un modelo específico de color añadidos a un dibujo crean diferentes colores principales.

Los colores se convierten a CMYK si su matiz es diferente del color principal. Si el color ya tiene el mismo matiz que el color principal, el color no se convierte. Una vez que se han convertido los colores a CMYK, no pueden volver a convertirse a su formato original.



Notas

- La función Crear automáticamente cambia los colores de relleno y contorno de su documento ya que los colores secundarios tienen el mismo tono que el de los colores principales.
- Si su selección tiene diferentes matices de gris al utilizar la función Crear automáticamente, CorelDRAW agrupa estos colores juntos bajo un color principal llamado Escala de grises. Los colores secundarios o asociados con Escala de grises representan cada uno de los valores de escala de grises que se encuentren en su dibujo. Puede aplicar este estilo de color de la misma forma que lo haría con otros estilos de color.



Sugerencia

- El árbol gráfico de la función Crear automáticamente le permite cambiar entre gráficos para crear fácilmente estilos de color secundarios.

{button ,AL("PRC Working with color styles";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de un color secundario

Un color secundario se basa en el [tono](#) del [color principal](#). Pantone Matching System y las tintas de usuario Pantone Hexachrome producen colores secundarios basado en una ID común, los diferentes tonos se crean al ajustar la Tinta. Ajustando la saturación y el brillo de los [colores secundarios](#) podrá crear cientos de variaciones. Es posible crear colores secundarios de uno en uno según una definición específica, o pueden crearse series de variaciones automáticamente.

Por ejemplo, si el color principal es azul marino, los colores disponibles que pueden utilizarse como colores secundarios estarán limitados a diferentes tonos de azul. Después, si cambia el color principal a rojo, los colores secundarios cambian automáticamente a diferentes tonos de rojo.

Al crear colores secundarios, los colores añadidos de un sistema de colores específico se convierten a [CMYK](#) con lo que pueden agruparse automáticamente en grupos de principal-secundarios.

Los colores se convierten a CMYK si su matiz es diferente del color principal. Si el color ya tiene el mismo matiz que el color principal, el color no se convierte. Una vez que se han convertido los colores a CMYK, no pueden volver a convertirse a su formato original.

Para crear un color secundario:

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Escoja el nombre del color principal al que quiere vincular el color secundario.
3. Haga clic en el [botón Nuevo color secundario](#).
4. En el cuadro de diálogo Crear un nuevo color secundario, escoja un color haciendo clic en la Paleta de colores rectangular que aparece.
5. Escriba un nombre en e cuadro Nombre de color.

También puede escoger un color secundario escribiendo los valores en los cuadros Saturación y Brillo.

Para crear una serie de colores secundarios automáticamente:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el [botón Crear matices](#).
3. Escriba un valor en el cuadro Crear del cuadro de diálogo Crear matices.
Podrá crear automáticamente hasta 20 colores secundarios.
4. Habilite uno de los siguientes botones de Matices:
 - Matices más claros crea colores secundarios más claros que el color principal.
 - Matices más oscuros crea colores secundarios más oscuros que el color principal.
 - Matices más claros y más oscuros crea un número idéntico de colores claros y oscuros.
5. Mueva la barra de deslizamiento Similitud de matices para determinar el grado de similitud de los colores secundarios respecto al color principal.

Los valores altos crean variaciones muy similares, con lo que se crearán solo unos pocos colores secundarios que se parecen mucho; los valores bajos crean variaciones que son menos similares, con lo que se crearán muchos colores secundarios más diferentes entre sí.



Sugerencias

- Puede crear un color secundario haciendo clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color principal y seleccionando Crear color secundario.
- Puede crear una serie de variaciones de colores secundarios automáticamente haciendo clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color principal y seleccionando Crear matices.

{button ,AL("PRC Working with color styles";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Edición de los estilos de color

Al cambiar el [tono](#) de un [color principal](#), los [colores secundarios](#) que están vinculados al color principal también cambian. Este cambio de color se realiza a partir del matiz del nuevo color principal. Los valores de saturación y brillo asignados al color secundario permanecen constantes.

Para editar un color principal:

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
 2. Escoja el nombre del color principal que desea editar.
 3. Haga clic en el [botón Editar estilo de color](#).
 4. Haga clic en un color en la Paleta de colores de cuadro de diálogo Editar estilo de color.
- También puede editar un color principal escribiendo los valores en los cuadros Saturación y Brillo.



Sugerencia

- Puede editar un color principal haciendo clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color principal que desea editar y haciendo clic en Editar color.

{button ,AL('PRC Working with color styles';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación y cambio de nombre de un estilo de color

Puede eliminar estilos de color de la ventana acoplable Estilos de color si considera que ya no los necesita. También puede renombrar colores de un estilo de color si la naturaleza de su proyecto cambia o si así facilita su identificación.

Para eliminar un color:

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color que desea eliminar y haga clic en Eliminar.

Para cambiar el nombre de un color:

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color que desea renombrar y haga clic en Renombrar.
3. Escriba un nombre nuevo para el color y presione Intro.



Sugerencias

- También puede eliminar un color si selecciona el nombre del color que desea eliminar y presiona Supr.
- También puede renombrar un color si hace doble clic en el nombre del color que desea cambiar, escribe el nuevo nombre y pulsa Intro.

{button ,AL("PRC Working with color styles";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ordenación de colores

Puede ordenar sus estilos de color alfabéticamente según su nombre, también puede hacer que los [colores principal](#) con [colores secundarios](#) aparezcan primero.

Para ordenar los colores por su nombre:

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color que desea reordenar y haga clic en Ordenar, Por nombres.
Los colores de la lista aparecerán ordenados alfabéticamente.

Para ordenar los colores por sus vínculos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color que desea reordenar y haga clic en Ordenar, Por estilos de color con colores secundarios.
Todos los colores principales con colores secundarios aparecerán al principio de la lista.

{button ,AL("PRC Working with color styles";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de estilos de color

Tras crear un estilo de color, podrá aplicarlo a objetos de su dibujo con la ventana acoplable Estilos.

Para aplicar un estilo de color:

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
3. Haga doble clic en el nombre del estilo que desea aplicar.

Para aplicar un estilo de color mediante arrastrar y colocar:

1. Usando la herramienta Selección, haga clic en el nombre del estilo de color de la ventana acoplable Estilos de color.
2. Arrastre un estilo de color de la ventana acoplable Estilos de color a un objeto.

Conforme el puntero del ratón se desplaza sobre el objeto, cambia su forma para indicar si el color se aplicará como [relleno](#) o como [contorno](#).



Nota

- También puede aplicar un estilo de color a un [relleno degradado](#), un contorno o a un [mapa de bits monocromo](#).

{button ,AL("PRC Working with color styles";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Mover un estilo de color bajo otro color principal

Es posible copiar un estilo de color ([principal](#) o [secundario](#)) y convertir dicho estilo en un color secundario de otro color principal. Si el estilo de color tiene colores secundarios, tanto el color principal como sus colores se convierten en colores secundarios del estilo de color seleccionado. Si el estilo de color no tiene colores secundarios, el orden en el que aparecen los colores en la ventana acoplable Estilos de color se cambiará.

Para mover un color de un color principal a otro:

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del color que desea mover y haga clic en Hacer color secundario de uno existente.
La forma del cursor cambia a una gran flecha.
3. Haga clic en el nuevo color principal en el que desea asignar el color seleccionado.
Presione Esc o haga clic fuera de la ventana acoplable Estilos de color para cancelar esta acción.

Para mover un color de un color principal a otro mediante arrastrar y colocar:

1. Haga clic en Diseño, Estilos de color.
2. Seleccione el color con la [herramienta Selección](#).
3. Arrastre un estilo de color y muévelo a otra ubicación de la ventana acoplable Estilos de color.

{button ,AL('PRC Working with color styles';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Creación de documentos para la World Wide Web

Creación de documentos para la World Wide Web (página 1 de 2)

CorelDRAW proporciona las herramientas necesarias para crear documentos Web de una o varias páginas y con aspecto profesional. Con la creciente popularidad de las comunicaciones y el comercio en la World Wide Web (WWW), podrá distinguirse utilizando CorelDRAW para crear documentos que clarifiquen conceptos de forma visual y en los que sea fácil desplazarse.

La creación de un documento Web en CorelDRAW difiere ligeramente de la de un documento de publicación impresa normal. Sin embargo, si sigue algunos sencillos principios de diseño, podrá crear con éxito un documento Web al que los visitantes desearán volver.

Antes de crear un documento Web, debe tomarse algún tiempo para planear y diseñar la estructura del documento. Decida qué elementos del documento desea recalcar y cómo deben moverse los visitantes dentro del documento. Recuerde, se trata de crear un documento Web que transmita su mensaje al visitante, en el que el desplazamiento sea fácil e intuitivo y que resulte agradable de visitar.

Cuando esté listo para empezar a construir un documento Web con CorelDRAW, es importante que escoja una paleta de colores que contenga colores seguros para Internet. Los examinadores Web como Netscape Navigator y Microsoft Internet Explorer utilizan cada uno su propia paleta de 256 colores para representar imágenes. Ambas paletas contienen exactamente los mismos colores. Para asegurarse de que los colores que utiliza en su documento Web se representan correctamente en un examinador, deberá diseñar con una de estas dos paletas, ambas disponibles en CorelDRAW.

También debe intentar que los tamaños de archivo e imagen sean reducidos. Los archivos e imágenes de tamaño grande tardan mucho más en descargarse, reduciendo las probabilidades de que sus visitantes esperen a que aparezca el documento o vuelvan a visitarlo. Los tamaños de archivo e imagen reducidos garantizan una descarga rápida del documento y una respuesta eficaz al desplazarse por él.

Otro aspecto importante que se debe considerar al diseñar un documento Web es la posición de los objetos a los que desea asignar [URLs](#) (Localizadores uniformes de recursos) y marcadores, y del texto que deba ser compatible HTML (Lenguaje de señalización de hipertexto). Estos objetos de Internet no deben cortarse ni superponerse entre sí. Si lo hacen, se combinarán y tratarán como una sola imagen de mapa de bits grande con las propiedades URL conservadas en un mapa de imagen. Dejar espacio alrededor de los objetos de Internet permite garantizar su buen funcionamiento en un examinador y mantener su documento con un aspecto limpio y atractivo. Sin embargo, los objetos de Internet pueden superponerse a objetos del documento que no sean de Internet, ya que éstos últimos se encuentran en capas gráficas situadas debajo de la capa de Internet.

 [Haga clic aquí para ver la siguiente página.](#)

Creación de documentos para la World Wide Web (página 2 de 2)

Cuando esté satisfecho con la estructura de su documento Web, puede utilizar el comando Publicar en Internet (menú Archivo) para publicar el documento en uno de los tres formatos posibles. Puede hacer lo siguiente:

- Publicar en HTML
- Publicar en Corel Barista
- Publicar como imagen única

HTML

Cuando publica su documento en [HTML](#), CorelDRAW crea un archivo HTML idéntico al documento origen de CorelDRAW. Asimismo, puede exportar los gráficos del documento a los formatos de tipo de imagen JPEG o GIF. Todos estos mapas de bits se guardan en una carpeta de imagen de su elección, normalmente una subcarpeta de la carpeta HTML origen.

Corel Barista

Los documentos publicados en Corel Barista, un formato basado en Java, se guardan como applets Java. Puede visualizar estos documentos con su examinador. Los mapas de bits contenidos en su documento se exportan al formato de mapa de bits que escoja (.JPG o .GIF). Cuando se exporta a Corel Barista, el texto del documento se convierte en curvas para conservar las propiedades que tiene asignadas.

Para asegurarse de que los gráficos del documento se representan correctamente en la World Wide Web, debe escoger un tipo de imagen que pueda ser leído por los [examinadores](#) Web. Los dos tipos de imagen más comunes son .JPG, o JPEG (Grupo de expertos fotográficos unidos), y .GIF (Formato de intercambio de gráficos). Con independencia de si publica el documento en HTML o Corel Barista, puede escoger el tipo de imagen más apropiado para representar los gráficos de su documento en un examinador.

Si desea obtener más información sobre los tipos de imagen JPEG y GIF, consulte ["Elección entre JPEG y GIF"](#).

Imagen única

Cuando publica su documento como una imagen única, CorelDRAW crea un [mapa de imagen](#). Un mapa de imagen es un hipergráfico que se vincula a distintos URLs al visualizar el documento HTML con un examinador. Cuando se hace clic en un mapa de imagen, aparece el documento HTML al que está vinculado. Un gráfico de mapa de imagen está formado por un mapa de bits (la imagen) y una serie de coordenadas que describen la posición de los vínculos con otros sitios Web en el mapa de bits (el mapa).

{button ,AL('OVR Creating documents for the World Wide Web;',0,"Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)

Creación de texto HTML



Creación de texto HTML

Puede crear texto HTML verdadero para su documento Web mediante el comando Texto compatible HTML (menú Texto). Este comando convierte texto de párrafo estándar en texto HTML para que el texto de su documento publicado pueda editarse directamente en un examinador Web. Si no convierte el texto de párrafo a HTML antes de publicar el documento en Internet, el texto se convertirá en un mapa de bits al publicarlo y no se podrá editar en un examinador. El texto artístico no se puede convertir en texto HTML y se trata siempre como un mapa de bits.

El texto HTML es, sin embargo, algo limitado. Después de convertir el texto de párrafo estándar en texto HTML, la barra de herramientas de texto ofrece sólo una selección limitada de fuentes, tamaños y estilos admitidos por HTML. La fuente HTML predeterminada se utiliza de forma automática, a menos que la sustituya por otra fuente. Incluso si escoge sustituirla, la fuente predeterminada se utiliza si los visitantes de su sitio Web no tienen la misma fuente instalada en sus PCs. Sin embargo, puede facilitar el acceso a sus fuentes para los visitantes que utilizan ciertos examinadores exportando el texto con tecnología de fuente TrueDoc. Los tamaños de texto HTML, numerados del 1 al 7, corresponden a tamaños de punto determinados comprendidos entre 10 y 48 puntos. Los estilos de texto habituales, incluyendo negrita, cursiva y subrayado, también están disponibles. Además, puede aplicar rellenos uniformes, pero no contornos, al texto HTML.

No es posible transformar texto HTML girándolo, inclinándolo o escalándolo de forma no proporcional. Tampoco es posible adaptarlo a un trayecto, ajustarlo dentro de objetos gráficos (el texto HTML y los objetos gráficos se encuentran en capas distintas) o vincularlo a marcos de texto cuyo formato no sea HTML.

Es posible crear hipervínculos en el texto HTML asignando [URLs](#) (Localizadores uniformes de recursos) y marcadores a cualquier parte del texto. Puede identificar el texto HTML con hipervínculos en su examinador Web por las propiedades de vínculo (por ejemplo, subrayado y color) que asigne en la página Vínculos del cuadro de diálogo Opciones o por las propiedades predeterminadas del examinador. Al igual que otros objetos de Internet del documento, el texto HTML se encuentra en la capa de Internet, encima de todos los demás elementos gráficos. El texto HTML no debe cortar ni superponerse a otros objetos, ni sobrepasar los límites de la página de trabajo. Si esto ocurre, el texto se convertirá en un mapa de bits y perderá sus propiedades de Internet.

Si desea obtener más información sobre el texto de párrafo, consulte ["Adición de texto."](#)

{button ,AL('OVR Creating documents for the World Wide Web;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de texto de párrafo en texto HTML

Para crear texto compatible HTML en CorelDRAW, primero debe escribir texto de párrafo y después convertirlo a texto HTML. El texto HTML de su documento publicado se puede editar directamente en un examinador Web. Cualquier texto no compatible HTML contenido en su documento se convierte en un mapa de bits al publicar el documento en Internet.

Si desea obtener más información sobre la introducción de texto de párrafo en su documento, consulte "[Adición de texto de párrafo.](#)"

Para convertir texto de párrafo en texto HTML

1. Seleccione el objeto de texto de párrafo con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Texto compatible HTML.



Sugerencia

- También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el texto de párrafo y luego hacer clic en Texto compatible HTML.

{button ,AL("PRC Creating HTML text;";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Asignación de formato a texto HTML

Después de convertir el texto de párrafo estándar en texto HTML, la Barra de propiedades y el cuadro de diálogo Formato de texto ofrecen sólo una selección limitada de fuentes, tamaños y estilos admitidos por HTML. La fuente HTML predeterminada se utiliza de forma automática, a menos que la sustituya por otra fuente. Incluso si escoge sustituirla, la fuente predeterminada se utiliza si los visitantes de su sitio Web no tienen la misma fuente instalada en sus PCs. Los tamaños de texto HTML, numerados del 1 al 7, corresponden a tamaños de punto específicos comprendidos entre 10 y 48 puntos. Los estilos de texto habituales, incluyendo negrita, cursiva y subrayado, también están disponibles. Además, puede aplicar rellenos uniformes, pero no contornos, al texto HTML.

No es posible transformar el texto HTML girándolo, inclinándolo o escalándolo de forma no proporcional. Tampoco se puede adaptarlo a un trayecto, ajustarlo dentro de objetos gráficos (el texto HTML y los objetos gráficos se encuentran en capas distintas) ni vincularlo a marcos de texto cuyo formato no sea HTML.

Para asignar formato a texto HTML mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione un objeto de texto HTML con la [herramienta Selección](#).
2. Escoja la fuente que quiere utilizar en el cuadro de lista Fuentes.
3. Escoja el tamaño de fuente deseado en el cuadro de lista Tamaño de fuente HTML.
4. Aplique cualquier otra propiedad de formato que desee, por ejemplo, cursiva o subrayado.

Para asignar formato a texto HTML mediante el cuadro de diálogo Formato de texto

1. Seleccione un objeto de texto HTML con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Texto, Formato de texto.
3. Haga clic en una de las siguientes pestañas:
 - Texto Internet
 - Alinear
 - Marcos y columnas
4. Aplique las propiedades de formato que desee.



Nota

- Puede facilitar el acceso a sus fuentes para los visitantes que utilizan ciertos examinadores exportando el texto con tecnología de fuente TrueDoc. Si desea obtener más información, consulte ["Publicación de un documento en formato HTML"](#).

{button ,AL('PRC Creating HTML text;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Inserción de objetos de Internet preconfigurados



Inserción de objetos de Internet preconfigurados

CorelDRAW proporciona diversos objetos de Internet preconfigurados que se pueden insertar en su documento Web [HTML](#). Los objetos de Internet preconfigurados son controles de interfaz de usuario (IU) que facilitan la realización de tareas como búsquedas o recogidas de datos. Estos objetos incluyen elementos como applets Java, botones de radio, botones de envío, casillas de verificación, cuadros de edición de texto, menús emergentes, y otros.

Puede insertar cualquiera de los objetos de Internet preconfigurados en su documento utilizando el menú Edición o arrastrándolos desde la Carpeta de recortes al documento. Sin embargo, como ocurre con otros objetos de Internet, para garantizar que los objetos preconfigurados funcionen correctamente en el documento Web publicado, compruebe que no se cortan ni superponen entre sí ni con ningún otro objeto de Internet.

Además, puede personalizar cada tipo de objeto de Internet preconfigurado para crear controles de IU que se adapten a sus necesidades. Cada objeto preconfigurado tiene su propia página de propiedades en la ventana acoplable Propiedades de objeto. Puede emplear los controles de esta ventana para realizar las modificaciones que desee. Después de personalizar un objeto Internet, puede arrastrarlo desde su documento a la Carpeta de recortes y guardarlo para su uso futuro.

{button ,AL('OVR Creating documents for the World Wide Web;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Inserción de un objeto de Internet preconfigurado en su documento

Puede insertar diversos objetos de Internet preconfigurados, como botones de radio, casillas de verificación y menús emergentes, en su documento Web [HTML](#). Los objetos de Internet se pueden insertar utilizando el menú Edición o arrastrándolos desde la Carpeta de recortes al documento. Para garantizar que los objetos preconfigurados funcionen correctamente en su documento Web publicado, compruebe que no se cortan ni superponen entre sí ni con ningún otro objeto de Internet.

Para insertar un objeto de Internet preconfigurado mediante el menú Edición

- Haga clic en Edición, Insertar objeto de Internet y después en el objeto que desee.

Para insertar un objeto de Internet preconfigurado mediante la Carpeta de recortes

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Examinar.
2. Arrastre el objeto de Internet deseado desde la Carpeta de recortes a su documento.



Nota

- Puede personalizar cada tipo de objeto de Internet preconfigurado para que se adapte a sus necesidades mediante los controles de la página del objeto, situada en la ventana acoplable Propiedades de objeto, o las herramientas de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Inserting preconfigured Internet objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Personalización de un objeto de Internet preconfigurado

Es posible personalizar cada tipo de objeto de Internet preconfigurado para crear controles de IU que se adapten a sus necesidades. Cada objeto preconfigurado tiene su propia página de propiedades en la ventana acoplable Propiedades de objeto. Puede emplear los controles de esta ventana para realizar las modificaciones que desee. También puede usar las herramientas de la Barra de propiedades para realizar ciertas modificaciones. Después de personalizar un objeto Internet preconfigurado, puede arrastrarlo desde su documento a la Carpeta de recortes y guardarlo para su uso futuro.

Para personalizar un objeto de Internet preconfigurado mediante la ventana acoplable Propiedades de objeto

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto de Internet preconfigurado y después haga clic en Propiedades.
2. En la ventana acoplable Propiedades de objeto, haga clic en la pestaña del objeto preconfigurado.
3. Use los controles de la página del objeto para personalizar éste como desee.
4. Haga clic en el botón aplicar.



Nota

- Los controles de la página del objeto varían según el objeto de Internet preconfigurado con el que trabaje.

Para personalizar un objeto de Internet preconfigurado mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione un objeto de Internet preconfigurado con la [herramienta Selección](#).
2. Utilice los controles de la Barra de propiedades para personalizar el objeto como desee.



Nota

- Los controles de la página del objeto varían según el objeto de Internet preconfigurado con el que trabaje.

Para guardar un objeto de Internet preconfigurado en la Carpeta de recortes

- Arrastre el objeto de Internet desde su documento a la Carpeta de recortes.

{button ,AL('PRC Inserting preconfigured Internet objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Creación de objetos de Internet



Creación de objetos de Internet

En CorelDRAW, es posible crear objetos de Internet que actúan como herramientas de desplazamiento de hiperenlaces para los documentos [HTML](#). Mediante la creación de hiperenlaces, puede conectar con cualquier objeto del documento que tenga asignado un marcador o con cualquier documento publicado en Internet mediante el URL (Localizador uniforme de recursos) del documento.

Definición de marcador

Un marcador es un nombre único que se puede asignar al texto o los gráficos de un documento. Un marcador actúa como una dirección, o URL, para el objeto al que se asigna. Se puede acceder a cualquier objeto provisto de marcador desde dentro del mismo documento o desde un documento HTML externo usando un hiperenlace con dicho marcador. Puede asignar marcadores a objetos mediante la barra de herramientas de objetos de Internet, la página de Internet de la ventana acoplable Propiedades de objeto o el submenú Vínculos Internet del menú contextual de un objeto, activado con el botón derecho del ratón.

Definición de URL

Un URL (Localizador uniforme de recursos) es una dirección única que define la ubicación de un documento en Internet, como, por ejemplo, <http://www.corel.com/visitors/welcome.htm>. La primera parte, "http", identifica el tipo de recurso de Internet que se está solicitando, como WWW (http), FTP o Gopher. La siguiente parte, "www.corel.com", identifica el servidor en el que se encuentra el documento y va seguida por la estructura de directorio, "visitors". La última parte del URL, "welcome.htm", es el nombre de archivo. Para conectar con éxito un objeto de Internet de su documento Web publicado y otro documento de Internet, cada componente del URL debe coincidir exactamente con la dirección URL a la que quiere conectarse. Para conectarse a una página o una ubicación específica de una página dentro del documento que se está examinando, basta con escribir la página concreta o la dirección de la ubicación. Puede asignar URLs a objetos mediante la barra de herramientas de objetos de Internet, la página de Internet de la ventana acoplable Propiedades de objeto o el submenú Vínculos Internet del menú contextual de un objeto, activado con el botón derecho del ratón.

Definición de hiperenlace

Un hiperenlace gráfico o de texto (hipergráfico o hipertexto) se utiliza para saltar a una dirección específica definida por un URL. Además del URL, un hipergráfico también incluye un vínculo con otros sitios Web. Este vínculo forma parte del mapa de imagen y es la zona del objeto en la que puede hacer clic para saltar a la dirección especificada por el objeto. Puede hacer que el vínculo se ajuste al contorno del objeto y esté limitado a las mismas zonas que el relleno del objeto, o que ocupe toda la caja delimitadora del objeto. Los vínculos con otros sitios Web no se emplean con hipertexto.

Definición de capa de Internet

Todos los objetos de Internet preconfigurados, applets Java incorporados y objetos de texto HTML contenidos en su documento Web se colocan en una capa independiente que se encuentra encima de todas las demás capas gráficas de CorelDRAW. Esta capa se conoce como capa de Internet. La capa de Internet se genera de forma automática al crear un objeto de Internet o al importar un objeto que debe colocarse en la capa. Para funcionar correctamente en un examinador Web, ningún objeto de la capa de Internet debe cortar o superponerse a otro objeto de la capa. Los objetos gráficos a los que asigna URLs se sitúan en capas gráficas y emplean mapas de imagen para almacenar sus propiedades de Internet.

{button ,AL("OVR Creating documents for the World Wide Web";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Asignación de marcadores

Puede asignar un marcador nuevo o usado a cualquier objeto de su documento Web mediante la barra de herramientas de objetos de Internet o la página de Internet de la ventana acoplable Propiedades de objeto. También puede asignar marcadores usados mediante el submenú Vínculos Internet del menú contextual de un objeto, activado con el botón derecho del ratón.

No es posible asignar el mismo nombre de marcador a más de un objeto por página de documento. Después de asignar un marcador a un objeto, puede crear un hipervínculo con ese objeto desde dentro del mismo documento o desde un documento HTML externo.

Para mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. En el cuadro de diálogo Barras de herramientas, habilite la casilla de verificación Objetos de Internet.
3. Haga clic en Aceptar.



Sugerencia

- También puede mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier barra de herramientas y luego haciendo clic en Objetos de Internet.

Para asignar un marcador mediante la barra de herramientas de objetos de Internet

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
Puede seleccionar un objeto de texto o uno gráfico.
2. Escriba el nombre que desea asignar al objeto en el cuadro Marcador de Internet.
3. Presione INTRO.

Para asignar un marcador mediante la ventana acoplable Propiedades de Objeto

1. Utilizando la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto y después haga clic en Propiedades.
2. En la ventana acoplable Propiedades de Objeto, haga clic en la pestaña Internet.
3. Escriba el nombre que desea asignar al objeto en el cuadro Marcador.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- Puede cambiar el nombre de cualquier marcador escribiendo en el cuadro adecuado de la barra de herramientas de objetos de Internet o de la página de Internet de la ventana acoplable Propiedades de Objeto.

Para asignar un marcador usado mediante el menú contextual del botón derecho del ratón

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto y después haga clic en Vínculos Internet.
2. Haga clic en el nombre de marcador que desea asignar al objeto seleccionado.
Puede escoger entre los primeros 10 marcadores de la lista. Los marcadores están ordenados por la página en la que se encuentran. Para acceder a otros marcadores, haga clic en Más.



Nota

- Los objetos a los que ya se han asignado marcadores llevan marcas junto al nombre en el submenú Vínculos Internet.

{button ,AL('PRC Creating Internet objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso del Administrador de marcadores de Internet

El Administrador de marcadores de Internet es una ventana acoplable que contiene una lista de todos los marcadores asignados en su documento. Los marcadores están ordenados por el nombre y por la página en la que se encuentran.

Hay tres botones en el Administrador de marcadores de Internet que pueden utilizarse para administrar los marcadores. El botón Vincular permite crear un hipervínculo desde un objeto de su documento al objeto con marcador que escoja en la lista de marcadores. Puede hacer clic en el botón Seleccionar para desplazarse por la lista automáticamente y seleccionar el marcador deseado. Si el objeto con marcador no está en la página actual, el documento cambia a la página correcta. El botón Eliminar permite quitar el marcador que escoja en la lista de marcadores. Sólo se elimina el marcador, y no el objeto al que estaba asignado.

Para crear un hipervínculo con un objeto provisto de marcador

1. Mediante la [herramienta Selección](#), seleccione el objeto para el que quiere crear un hipervínculo con un objeto provisto de marcador.
2. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de marcadores de Internet.
3. Escoja el nombre del marcador al que desea vincular el objeto en la lista de marcadores.
4. Haga clic en el botón Vincular.



Nota

- No es posible vincular un marcador con sí mismo mediante un hipervínculo.



Sugerencia

- También puede crear un hipervínculo con un objeto provisto de marcador arrastrando el nombre del marcador desde la lista de marcadores al objeto para el que quiere crear el hipervínculo.

Para seleccionar un marcador en su documento

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de marcadores de Internet.
2. En la ventana acoplable Administrador de marcadores, realice una de las siguientes operaciones:
 - Escoja el marcador en la lista de marcadores.
 - Escoja la página en la que se encuentra el marcador en la lista de páginas.
3. Haga clic en el botón Seleccionar.

Para eliminar un marcador de un objeto

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de marcadores de Internet.
2. En la ventana acoplable Administrador de marcadores, realice una de las siguientes operaciones:
 - Escoja el marcador en la lista de marcadores.
 - Escoja la página en la que se encuentra el marcador en la lista de páginas.
3. Haga clic en el botón Eliminar.

Para cambiar el nombre de un marcador

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de marcadores de Internet.
2. Escoja el nombre del marcador que desea editar en la lista de marcadores.
3. Escriba el nombre nuevo.



Asignación de un URL

Es posible crear un hipervínculo desde cualquier objeto gráfico o de texto de su documento Web hasta otro documento publicado en la World Wide Web asignando el [URL](#) (Localizador uniforme de recursos) del otro documento al objeto seleccionado. Puede asignar un URL al objeto seleccionado mediante la barra de herramientas de objetos de Internet, la página de Internet de la ventana acoplable Propiedades de Objeto, o el menú contextual del objeto, activado con el botón derecho del ratón.

Para mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. En el cuadro de diálogo Barras de herramientas, habilite la casilla de verificación Objetos de Internet.
3. Haga clic en Aceptar.



Sugerencia

- También puede mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier barra de herramientas y luego haciendo clic en Objetos de Internet. Una marca junto al nombre de la barra de herramientas de objetos de Internet indica que ésta se encuentra visible.

Para asignar un URL mediante la barra de herramientas de objetos de Internet

1. Seleccione un objeto con la [herramienta Selección](#).
Puede seleccionar un objeto de texto o uno gráfico.
2. En el cuadro de lista Dirección Internet, realice una de las siguientes operaciones:
 - Escriba el URL con el que desea crear el vínculo.
 - Escoja un URL en la lista.
3. Presione INTRO.

Para asignar un URL mediante la ventana acoplable Propiedades de Objeto

1. Utilizando la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto y después haga clic en Propiedades.
2. En la ventana acoplable Propiedades de Objeto, haga clic en la pestaña Internet.
3. En el cuadro de lista Ubicación (URL), realice una de las siguientes operaciones:
 - Escriba el URL con el que desea crear el vínculo.
 - Escoja un URL en la lista.



Nota

- Puede editar un URL escribiendo en el cuadro adecuado de la barra de herramientas de objetos de Internet o de la página de Internet de la ventana acoplable Propiedades de Objeto.

Para asignar un URL usado mediante el menú contextual del botón derecho del ratón

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto y después haga clic en Vínculos Internet.
2. Haga clic en el URL que quiere asignar al objeto seleccionado.
Puede escoger entre los 10 últimos URLs asignados. Para acceder a otros URLs, haga clic en Más.



Nota

- Los objetos a los que ya se han asignado URLs tienen marcas junto a su nombre en el submenú Vínculos Internet.

{button ,AL('PRC Creating Internet objects;',0,"Defaultoverview".)} [Temas relacionados](#)



Definición del área de vínculo de un objeto de Internet

Una vez que asigna un [URL](#) (hiper enlace) a un objeto de su documento, éste se convierte en un objeto de Internet. Cada objeto de Internet gráfico tiene un área de vínculo con otros sitios Web. Esta es la zona del objeto en la que puede hacer clic para acceder a la información a la que está vinculado el objeto. Para definir el área de vínculo de un objeto, puede emplear las herramientas de la barra de herramientas de objetos de Internet o los controles de la página de Internet de la ventana acoplable Propiedades de Objeto.

Para mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. En el cuadro de diálogo Barras de herramientas, habilite la casilla de verificación Objetos de Internet.
3. Haga clic en Aceptar.



Sugerencia

- También puede mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier barra de herramientas y luego haciendo clic en Objetos de Internet. Una marca junto al nombre de la barra de herramientas de objetos de Internet indica que ésta se encuentra visible.

Para asignar un área de vínculo mediante la barra de herramientas de objetos de Internet

1. Seleccione el objeto de Internet con la [herramienta Selección](#).
2. En la barra de herramientas de objetos de Internet, realice una de las siguientes operaciones:
 - Habilite el [botón Usar forma del objeto para definir vínculo](#).
 - Habilite el [botón Usar caja delimitadora para definir vínculo](#).



Sugerencia

- Los botones Usar forma del objeto para definir vínculo y Usar caja delimitadora para definir vínculo están habilitados cuando aparecen presionados.

Para asignar un área de vínculo mediante la ventana acoplable Propiedades de Objeto

1. Utilizando la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto de Internet y luego haga clic en Propiedades.
2. En la ventana acoplable Propiedades de Objeto, haga clic en la pestaña Internet.
3. En la sección Alcance de vínculo, habilite el botón Usar forma del objeto para definir vínculo o el botón Usar caja delimitadora para definir vínculo.

{button ,AL("PRC Creating Internet objects;','0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Identificación de objetos de Internet en su documento

Puede identificar los objetos de Internet que crea en su documento empleando las herramientas de la barra de herramientas de objetos de Internet. Los objetos de Internet aparecen con un patrón cruzado de primer plano y un color de relleno de fondo. Puede asignar los colores que quiera para el patrón cruzado y el relleno de fondo. Si primero selecciona un objeto de Internet y luego cambia los colores de primer plano y de fondo del vínculo, el cambio se aplica sólo al objeto seleccionado. Si cambia los colores del vínculo sin seleccionar ningún objeto, los colores predeterminados cambian para el documento actual y para futuras sesiones de CorelDRAW.

Para mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. En el cuadro de diálogo Barras de herramientas, habilite la casilla de verificación Objetos de Internet.
3. Haga clic en Aceptar.



Sugerencia

- También puede mostrar la barra de herramientas de objetos de Internet haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier barra de herramientas y luego haciendo clic en Objetos de Internet. Una marca junto al nombre de la barra de herramientas de objetos de Internet indica que ésta se encuentra visible.

Para asignar un color de primer plano al vínculo

- En la barra de herramientas de objetos de Internet, haga clic en el [selector de color Color del primer plano del vínculo](#) y después en una muestra de color.

Para asignar un color de fondo al vínculo

- En la barra de herramientas de objetos de Internet, haga clic en el [selector de color Color de fondo del vínculo](#) y después en una muestra de color.

Para mostrar objetos de Internet en su documento

- En la barra de herramientas de objetos de Internet, habilite el [botón Mostrar objetos de Internet](#).
Todos los objetos a los que haya asignado URLs aparecen con los colores de primer plano y de fondo del vínculo.



Nota

- El botón Mostrar objetos de Internet está habilitado cuando aparece presionado.

{button ,AL("PRC Creating Internet objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Elección entre JPEG y GIF

Elección entre JPEG y GIF (página 1 de 2)

Los dos formatos de archivo de imagen más comunes para la World Wide Web son .JPG, o JPEG (Grupo de expertos en fotografía unidos), y GIF (Formato de intercambio de gráficos).

Antes de decidir qué formato va a utilizar para las imágenes, debe tener en cuenta varios elementos:

- El tipo de imagen que está creando.
- El tamaño de archivo.
- La calidad de imagen deseada.
- El tiempo necesario para su visualización.

JPEG es el formato preferido para guardar imágenes con gamas tonales amplias, como fotografías o imágenes digitalizadas. El formato .GIF se considera la mejor opción para dibujos de líneas y gráficos con pocos colores o bordes bien definidos. Lea las descripciones de ambos formatos que aparecen a continuación y determine cuál es el mejor para sus imágenes haciéndose la siguiente pregunta: "¿Qué formato me aporta la mejor calidad de imagen con el menor tamaño de archivo y se visualiza mejor en pantalla?".



[Haga clic aquí para ver la siguiente página.](#)

{button ,AL('OVR Creating Internet objects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Elección entre JPEG y GIF (página 2 de 2)

Formato de archivo JPEG

El formato JPEG se desarrolló específicamente como sistema de compresión para gráficos informáticos. Admite colores de hasta 32 bits (16,7 millones de colores) y es una excelente opción para fotografías e imágenes digitalizadas.

Los archivos JPEG permiten una compresión [con pérdida de calidad](#) (se pierde información que no es necesaria para la percepción visual), generando imágenes de alta calidad con un alto nivel de compresión. En este formato es posible elegir la calidad de visualización, desde reproducciones de gran calidad hasta otras de calidad muy baja. Cuanto mayor sea la calidad, mayor será el tamaño de archivo. Las imágenes JPEG requieren algo de tiempo para descomprimirse antes de aparecer en pantalla, pero pueden mostrarse de forma progresiva.

Ejemplo de compresión JPEG

El tamaño original de la imagen es 1,890 KB



400 KB con calidad alta
(compresión mínima)

12 KB con calidad baja
(compresión máxima)

Formato de archivo GIF

El formato .GIF se desarrolló como formato gráfico estándar para múltiples plataformas y es admitido por todos los [examinadores](#) gráficos de Internet. GIF admite colores de hasta 8 bits (256 colores), y permite almacenar paletas personalizadas con la imagen. Normalmente, los archivos de vectores sencillos tienen mejor aspecto cuando se convierten al formato .GIF si contienen contornos marcados u objetos de texto pequeños. Los archivos GIF proporcionan una compresión [sin pérdida de calidad](#), lo que significa que, cuando convierte a formato .GIF, la información de archivo se almacena con la imagen, y el aspecto del archivo .GIF es casi idéntico al del gráfico original. Sin embargo, puede producirse una ligera pérdida de color por la compresión. Gracias a la escasa descompresión requerida, las imágenes aparecen en pantalla con bastante rapidez. No obstante, también es posible mostrar los tipos de imagen GIF mediante el [entrelazado](#), de imágenes, que es muy similar a mostrar las imágenes de forma progresiva.

Publicación de documentos en formato HTML



Publicación de documentos en formato HTML

Puede publicar su documento CorelDRAW en HTML (Lenguaje de señalización de hipertexto) mediante el cuadro de diálogo Publicar en Internet o el asistente Publicar en Internet. Cuando se publica un documento en este formato, CorelDRAW crea un documento HTML que, visto en un examinador Web, parece idéntico al documento origen. CorelDRAW asigna la extensión .HTM a los documentos publicados en formato HTML. De forma predeterminada, los archivos .HTM tienen el mismo nombre que el archivo origen .CDR de CorelDRAW y se guardan en la carpeta donde se colocaron documentos Web exportados por última vez.

Cuando publica en formato HTML, puede exportar los gráficos de su documento a los tipos de imagen JPEG o GIF. Estos tipos de imagen son formatos de archivo de mapa de bits estándares que se pueden leer y visualizar con la mayoría de los examinadores Web. Si exporta sus gráficos al formato JPEG, puede hacer que aparezcan de forma [progresiva](#) al visualizarlos en un examinador Web mediante el [entrelazado](#) de imágenes. Para los objetos del dibujo a los que haya asignado [URLs](#), CorelDRAW crea una referencia al objeto en el documento HTML y genera automáticamente códigos HTML que contienen toda la información necesaria para hacer coincidir la posición de un clic del cursor con un URL específico.

{button ,AL('OVR Creating Internet objects';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Publicación de un documento en formato HTML

Los documentos de CorelDRAW publicados en formato HTML parecen idénticos a los documentos origen cuando se visualizan en un examinador Web. CorelDRAW asigna la extensión .HTM a los documentos publicados en formato HTML. De forma predeterminada, los archivos .HTM tienen el mismo nombre que el archivo origen .CDR de CorelDRAW y se guardan en la carpeta donde se colocaron documentos Web exportados por última vez. No obstante, puede escoger una ubicación distinta donde guardarlos haciendo clic en el botón Examinar. Cuando publica su documento de CorelDRAW en formato HTML, puede exportar los gráficos del documento a los formatos de tipo de imagen JPEG o GIF. Si desea obtener más información sobre los tipos de imagen JPEG y GIF, consulte ["Elección entre JPEG y GIF"](#).

Para publicar un documento en formato HTML

1. Haga clic en Archivo, Publicar en Internet.
2. Haga clic en el botón Usar Diálogo Internet.
3. En el cuadro de diálogo Publicar en Internet, habilite el botón HTML.
4. En el cuadro de lista Carpeta HTML, escoja la carpeta en la que desea guardar su documento HTML publicado.
El cuadro de lista Carpeta HTML mantiene un registro de la última carpeta empleada (predeterminada), la carpeta que contiene su archivo origen .CDR y la carpeta .CDR predeterminada de CorelDRAW. No obstante, puede hacer clic en el botón Examinar para escoger una carpeta diferente.
5. Escriba el nombre de la carpeta en la que desea guardar los mapas de bits de su documento en el cuadro Carpeta de imágenes.
La carpeta de imágenes es una subcarpeta de la carpeta HTML. Si deja en blanco el cuadro Carpeta de imágenes, los mapas de bits se guardarán en la carpeta HTML.
6. Haga clic en el botón Exportar todas las páginas si desea exportar todas las páginas de un documento Web de varias páginas.
También puede habilitar casillas de verificación individuales para exportar páginas específicas.
7. Habilite la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes si desea que CorelDRAW sustituya automáticamente los archivos existentes con los archivos actualizados correspondientes.
Si no habilita la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes, CorelDRAW pedirá su confirmación antes de sustituir alguno de los archivos existentes.



Nota

- Puede editar el título y el nombre de archivo de cada página de su documento Web en la lista de páginas del cuadro de diálogo Publicar en Internet.

Para escoger opciones de exportación HTML

1. En el cuadro de diálogo Publicar en Internet, haga clic en el botón Opciones.
2. En la página Publicar en Internet, habilite el botón del tipo de diseño de página HTML que quiere emplear cuando exporte su documento Web.
3. Escriba valores en los siguientes cuadros para el diseño de página HTML que escoja:
 - Tolerancia de posición
 - Espacio en blanco de imagen
 - Posición de espacio en blanco
4. En la lista de categorías, haga doble clic en Publicar en Internet y después haga clic en Imagen.
5. Escoja las opciones que quiere usar para exportar las imágenes de su documento Web.
Si decide exportar sus imágenes al tipo de imagen JPEG, haga clic en el botón Opciones JPEG para definir opciones específicas de JPEG adicionales.
6. En la lista de categorías, haga clic en Texto.
7. Habilite uno de los siguientes botones para escoger el método por el que quiere exportar el texto de su documento Web:
 - Exportar texto compatible HTML como texto
 - Exportar todo el texto como imágenes
 - Exportar texto compatible HTML como texto mediante la tecnología de fuentes TrueDoc(TM)
8. En la lista de categorías, haga clic en Vínculos.
9. Habilite las casillas de verificación correspondientes para aplicar propiedades de subrayado y color al texto de su documento Web al que haya asignado URLs.
Los colores de vínculo que establezca en el cuadro de diálogo Opciones sustituirán a los colores de vínculo predeterminados de su examinador Web, eliminando cualquier conflicto entre el color de vínculo y el color de fondo de la página de su documento.



Notas

- Puede acceder al cuadro de diálogo Opciones haciendo clic en Herramientas, Opciones.
- También puede publicar un documento en formato HTML mediante el asistente Publicar en Internet.

Publicación de documentos en formato Corel Barista



Publicación de documentos en formato Corel Barista

Corel Barista es una tecnología de publicación basada en Java que permite utilizar CorelDRAW para publicar documentos Web en el lenguaje de programación Java. Esto significa que puede emplear todas las funciones de CorelDRAW para publicar en la World Wide Web sin las limitaciones del lenguaje [HTML](#). Corel Barista también admite funciones HTML como hiperenlaces, gráficos, tablas y documentos WYSIWIG (Lo que se ve, es lo que se obtiene) de varias columnas.

Puede visualizar los documentos publicados en formato Corel Barista con su examinador Web. Para visualizar su documento Web, coloque los archivos de clase Corel Barista en la misma carpeta que su documento Web. Los archivos Corel Barista se colocan en un subdirectorio de DRAW8 denominado BARISTA al instalar CorelDRAW.

Puede publicar su documento en formato Corel Barista mediante el cuadro de diálogo Publicar en Internet o el asistente Publicar en Internet. Cuando publica su documento de CorelDRAW en Corel Barista, puede exportar los gráficos del documento a los formatos de tipo de imagen JPEG o GIF. También es posible exportar cualquier mapa de bits importado con una resolución de 96 ppp.

Si desea obtener más información sobre los tipos de imagen JPEG y GIF, consulte ["Elección entre JPEG y GIF"](#).



Sugerencia

- Es conveniente guardar todos los archivos Corel Barista en una carpeta individual de su servidor Internet o de su disco duro local. De este modo, sólo tendrá que copiarlos una vez.

{button ,AL(^OVR Creating Internet objects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Publicación de un documento en formato Corel Barista

Al publicar su documento de CorelDRAW en formato Corel Barista, ocurre lo siguiente:

- Se crea automáticamente una página Web o un archivo .HTM con el nombre de archivo y en la ubicación que haya especificado.
- Se crea automáticamente un subdirectorio con el mismo nombre que su página Web y se coloca con su archivo de salida. El contenido de la página se guarda en este subdirectorio. Si publica documentos de varias páginas, se crean varios subdirectorios.

Para publicar un documento en formato Corel Barista

1. Haga clic en Archivo, Publicar en Internet.
2. Haga clic en el botón Usar Diálogo Internet.
3. En el cuadro de diálogo Publicar en Internet, habilite el botón Corel Barista.
4. En el cuadro de lista Carpeta HTML, escoja la carpeta en la que quiere guardar su documento Corel Barista publicado.
El cuadro de lista Carpeta HTML mantiene un registro de la última carpeta empleada, la carpeta que contiene su archivo origen .CDR y la carpeta .CDR predeterminada de CorelDRAW. No obstante, puede hacer clic en el botón Examinar para escoger una carpeta diferente.
5. Haga clic en el botón Exportar todas las páginas si desea exportar todas las páginas de un documento Web de varias páginas.
También puede habilitar casillas de verificación individuales para exportar páginas específicas.
6. Habilite la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes si desea que CorelDRAW sustituya automáticamente los archivos existentes con los archivos actualizados correspondientes.
Si no habilita la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes, CorelDRAW pedirá su confirmación antes de sustituir alguno de los archivos existentes.



Nota

- Puede editar el título y el nombre de archivo de cada página de su documento Web en la lista de páginas del cuadro de diálogo Publicar en Internet.

Para escoger opciones de exportación Corel Barista

1. En el cuadro de diálogo Publicar en Internet, haga clic en el botón Opciones.
2. En la página Publicar en Internet, habilite el botón correspondiente al tipo de diseño de página HTML que quiere usar cuando exporte su documento Web.
3. Escriba valores en los siguientes cuadros para el diseño de página HTML que escoja:
 - Tolerancia de posición
 - Espacio en blanco de imagen
 - Posición de espacio en blanco
4. En la lista de categorías, haga doble clic en Publicar en Internet y después haga clic en Imagen.
5. Escoja las opciones que desea emplear para exportar las imágenes de su documento Web.
Si decide exportar sus imágenes al tipo de imagen JPEG, haga clic en el botón Opciones JPEG para definir opciones específicas de JPEG adicionales.
6. En la lista de categorías, haga clic en Texto.
7. Habilite uno de los siguientes botones para escoger el método por el que quiere exportar el texto de su documento Web:
 - Exportar texto compatible HTML como texto
 - Exportar todo el texto como imágenes
 - Exportar texto compatible HTML como texto mediante la tecnología de fuentes TrueDoc(TM)
8. En la lista de categorías, haga clic en Vínculos.
9. Habilite las casillas de verificación correspondientes para aplicar propiedades de subrayado y color al texto de su documento Web que tenga URLs asignados.
Los colores de vínculo que establezca en el cuadro de diálogo Opciones sustituirán a los colores de vínculo predeterminados de su examinador Web, eliminando cualquier conflicto entre el color de vínculo y el color de fondo de la página de su documento.



Notas

- Puede acceder al cuadro de diálogo Opciones haciendo clic en Herramientas, Opciones.
- También puede publicar un documento en formato HTML mediante el asistente Publicar en Internet.

Publicación de documentos como imágenes únicas



Publicación de documentos como imágenes únicas

Cuando publica su documento como una imagen única, CorelDRAW crea un [mapa de imagen](#). Un mapa de imagen es un hipergráfico que se vincula a distintos URLs al visualizar el documento HTML con un examinador. Al hacer clic en un mapa de imagen, aparece el documento HTML al que está vinculado. Un gráfico de mapa de imagen está formado por un mapa de bits (la imagen) y una serie de coordenadas que describen la posición de los vínculos en el mapa de bits (el mapa).

Puede publicar su documento como una imagen única mediante el cuadro de diálogo Publicar en Internet o el asistente Publicar en Internet. Al publicar su documento de CorelDRAW como una imagen única, puede exportar los gráficos del documento a los formatos de tipo de imagen JPEG o GIF. También es posible exportar cualquier mapa de bits importado con una resolución de 96 ppp.

Si desea obtener más información sobre los tipos de imagen JPEG y GIF, consulte ["Elección entre JPEG y GIF"](#).

{button ,AL(^OVR Creating Internet objects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Publicación de un documento como una imagen única

Cuando publica su documento como una imagen única, CorelDRAW crea un [mapa de imagen](#). Un mapa de imagen es un hipergráfico que se vincula a distintos URLs al visualizar el documento HTML con un examinador. Al hacer clic en un mapa de imagen, aparece el documento HTML al que está vinculado. Un gráfico de mapa de imagen está formado por un mapa de bits (la imagen) y una serie de coordenadas que describen la posición de los vínculos con otros sitios Web en el mapa de bits (el mapa).

Para publicar un documento como una imagen única

1. Haga clic en Archivo, Publicar en Internet.
2. Haga clic en el botón Usar Diálogo Internet.
3. Habilite el botón Imagen única en el cuadro de diálogo Publicar en Internet.
4. En el cuadro de lista Carpeta HTML, escoja la carpeta en la que quiere guardar su documento de imagen única publicado.
El cuadro de lista Carpeta HTML mantiene un registro de la última carpeta empleada, la carpeta que contiene su archivo origen .CDR y la carpeta .CDR predeterminada de CorelDRAW. No obstante, puede hacer clic en el botón Examinar para escoger una carpeta diferente.
5. En el cuadro Carpeta de imágenes, escriba el nombre de la carpeta en la que desea guardar el mapa de bits de su documento.
La carpeta de imágenes es una subcarpeta de la carpeta HTML. Si deja el cuadro Carpeta de imágenes en blanco, el mapa de bits se guarda en la carpeta HTML.
6. Haga clic en el botón Exportar todas las páginas si desea exportar como páginas únicas todas las páginas de un documento Web de varias páginas.
También puede habilitar casillas de verificación individuales para exportar páginas específicas.
7. Habilite la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes si desea que CorelDRAW sustituya automáticamente los archivos existentes con los archivos actualizados correspondientes.
Si no habilita la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes, CorelDRAW pedirá su confirmación antes de sustituir alguno de los archivos existentes.



Nota

- Puede editar el título y el nombre de archivo de cada página de su documento Web en la lista de páginas del cuadro de diálogo Publicar en Internet.

Para escoger opciones de exportación de imágenes únicas

1. En el cuadro de diálogo Publicar en Internet, haga clic en el botón Opciones.
2. En la página Publicar en Internet, habilite el botón correspondiente al tipo de diseño de página HTML que quiere usar cuando exporte su documento Web.
3. Escriba valores en los siguientes cuadros para el diseño de página HTML que escoja:
 - Tolerancia de posición
 - Espacio en blanco de imagen
 - Posición de espacio en blanco
4. En la lista de categorías, haga doble clic en Publicar en Internet y después haga clic en Imagen.
5. Escoja las opciones que desea emplear para exportar las imágenes de su documento Web.
Si decide exportar sus imágenes al tipo de imagen JPEG, haga clic en el botón Opciones JPEG para definir opciones específicas de JPEG adicionales.
6. En la lista de categorías, haga clic en Texto.
7. Habilite uno de los siguientes botones para escoger el método por el que quiere exportar el texto de su documento Web:
 - Exportar texto compatible HTML como texto
 - Exportar todo el texto como imágenes
 - Exportar texto compatible HTML como texto mediante la tecnología de fuentes TrueDoc(TM)
8. En la lista de categorías, haga clic en Vínculos.
9. Habilite las casillas de verificación correspondientes para aplicar propiedades de subrayado y color al texto de su documento Web que tenga URLs asignados.
Los colores de vínculo que establezca en el cuadro de diálogo Opciones sustituirán a los colores de vínculo predeterminados de su examinador Web, eliminando cualquier conflicto entre el color de vínculo y el color de fondo de la página de su documento.



Notas

- Puede acceder al cuadro de diálogo Opciones haciendo clic en Herramientas, Opciones.
- También puede publicar un documento en formato de imagen única mediante el asistente Publicar en Internet.

CorelDRAW 8 proporciona nuevas e interesantes funciones que, combinadas con mejoras adicionales, incrementan su rendimiento y posibilidades de uso. El nuevo aspecto en pantalla permite trabajar fácilmente con las distintas ventanas acoplables y opciones de personalización añadidas. La productividad y eficacia se han incrementado añadiendo la interactividad a la página de dibujo. Varias herramientas interactivas nuevas permiten acceder a muchos efectos especiales directamente en la Caja de herramientas. La función de publicación en Internet se ha perfeccionado añadiendo un Asistente que guía al usuario por los pasos del proceso. La capacidad de añadir objetos de Internet, junto con el nuevo Administrador de marcadores de Internet y el Analizador de conflicto HTML, hace que el diseño de páginas Web sea más sencillo. Las distintas mejoras en las funciones de manipulación de texto y objetos ayudan a crear el producto final más eficazmente. La capacidad de añadir color al dibujo también se ha mejorado con varias funciones, como la paleta emergente y el Editor de paleta. La importación y trabajo con otros archivos se ha simplificado mediante varias mejoras, como una función de Importación ubicable, el Administrador de objetos y la personalización.

El aspecto y sensibilidad nuevos IDRAW 8 proporcionan una mayor posibilidad de uso y personalización del usuario. La primera diferencia observable es el nuevo aspecto plano, que proporciona una interfaz más nítida, con continuidad en los controles de la ventana de aplicación, cuadros de diálogo y elementos acoplables. Las áreas de trabajo también ayudan a trabajar con más eficacia. Permiten guardar distintas versiones de las configuraciones de entorno preferidas.

La interfaz de usuario dispone ahora de un nuevo aspecto plano con continuidad en los controles, herramientas y opciones a medida que el cursor pasa por la ventana de dibujo.

El cuadro de diálogo Opciones permite especificar y guardar configuraciones de área de trabajo para cada usuario. Puede personalizar la pantalla, y editar y almacenar las configuraciones para que sean las predeterminadas al utilizar la aplicación. En las configuraciones del área de trabajo, es posible personalizar cualquiera de los menús y barras de herramientas, y crear teclas de acceso directo.

Las ventanas acoplables se pueden colocar a la derecha o izquierda de la ventana de dibujo. Permiten acceder con facilidad a las funciones utilizadas con frecuencia sin sobrecargar la página Dibujo. Al abrir varias ventanas acoplables, aparecen pestañas a la derecha de las ventanas que permiten recorrerlas y cambiarlas con rapidez y sencillez.

Puede ajustar la visualización de zoom y panorámica del dibujo o imagen utilizando la rueda de zoom del ratón Microsoft IntelliMouse.

CorelTUTOR proporciona instrucciones sobre el aprendizaje básico de CorelDRAW, y guía al usuario por sesiones prácticas y efectos avanzados. Los Tutoriales son fáciles de seguir y aparecen en una nueva ventana acoplable Examinador.

Las funciones de personalización mejoradas, como los niveles de zoom definidos por el usuario y el tamaño de páginas, permiten acceder a configuraciones utilizadas con frecuencia.

CorelDRAW 8 permite trabajar más eficazmente, aumentando la productividad y el rendimiento. Con la tecla Alt, puede seleccionar objetos ocultos en una pila o grupo en el dibujo. Los nuevos modos de visualización permiten desplazar y colocar los objetos con precisión. La edición de nodos con herramientas básicas permite completar los dibujos puntualmente. Las mejoras al comando Duplicar y la adición de aceleradores del teclado, proporcionan rápidos resultados. Con cualquiera de los tipos de relleno, puede aplicar ahora un relleno a una curva.

Al trabajar con objetos, es posible cambiar rápidamente la visualización de representación de contorno a XOR, o a representación de mapa de bits, utilizando la tecla Tab. El cambio entre las distintas posibilidades de visualización permite ver y colocar los objetos con más precisión. Puede habilitar la configuración de Usar imagen fuera de pantalla en el cuadro de diálogo Opciones para mostrar una imagen automáticamente. Cuando esta casilla de verificación está deshabilitada, CorelDRAW actualiza la imagen (un objeto cada vez).

La edición básica de nodos con la herramienta Selección se ha vuelto más sencilla. Utilizando las herramientas de dibujo básicas, también se puede manipular la posición y forma de un objeto. El acceso a la herramienta Forma se puede simplificar haciendo doble clic en un objeto.

Las líneas guía ofrecen más precisión cuando se trabaja con gráficos. Al igual que los objetos, también es posible seleccionar varias líneas guía a la vez, rotarlas, eliminarlas o colocarlas en ubicaciones exactas utilizando la función Desplazar.

Los patrones se pueden repetir utilizando la función Duplicar inteligente. Una vez creado el objeto duplicado, y después de desplazarlo a una nueva posición, el comando Duplicar utilizará la nueva posición para colocar los duplicados posteriores.

La capacidad de realizar tareas con el teclado se ha simplificado al incluir nuevas teclas aceleradoras. Utilice las teclas Tab y Alt para simplificar la manipulación de objetos. Consulte la Tarjeta de referencia rápida para una lista de teclas aceleradoras.

Los controles añadidos en pantalla para muchos de los vectores de herramienta interactiva proporcionan un acceso rápido y fácil al ajuste de configuraciones de funciones.

CorelDRAW 8 incluye varias herramientas interactivas nuevas que permiten crear efectos especiales de forma rápida y sencilla. La herramienta Sombra interactiva añade una sombra transparente de mapa de bits al objeto. Elija las herramientas Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino para crear nuevas formas atractivas. Las herramientas Envoltura interactiva y Extrusión interactiva hacen que la adición de efectos de envoltura y extrusión en el dibujo sea fácil y rápida. Puede transformar los objetos en el dibujo libremente con cualquiera de las herramientas Transformación libre. El ajuste y mezcla del color del objeto puede efectuarse de manera interactiva utilizando la Paleta de colores con la tecla Ctrl y el ratón.

La herramienta Sombra interactiva es una sorprendente novedad en la lista de herramientas interactivas. Esta herramienta permite aplicar una sombra de mapa de bits a prácticamente todos los objetos que cree. El vector interactivo permite ajustar la dirección, opacidad y color de la sombra.

Puede distorsionar los objetos utilizando cualquiera de las nuevas herramientas Distorsión. Puede aplicar un efecto de empujar y tirar para arrastrar los nodos alejándolos o acercándolos a cualquier punto en la página Dibujo. La herramienta Cremallera cambia una línea a una curva y crea un efecto de zig zag en un objeto. La herramienta Torbellino mueve los nodos en remolino hacia la derecha o la izquierda alrededor de un punto central.

Ahora puede cambiar el aspecto de un objeto con relleno aplicando una mezcla de color. Esto se realiza interactivamente manteniendo presionada Ctrl y haciendo clic en la Paleta de colores. Este método añadirá el color seleccionado al objeto en incrementos del 10%.

Las funciones de Relleno de textura y Relleno de patrón disponen de más capacidad con el nuevo vector de mosaico de patrón. La interfaz en pantalla permite cambiar el tamaño, colocar, rotar e inclinar el relleno. La opción Escalar relleno con objetos permite transformar un relleno de patrón o textura con el objeto.

Cree una extrusión con rapidez y fácilmente utilizando la nueva herramienta Extrusión interactiva. El vector en pantalla permite establecer la profundidad y ángulo de la extrusión.

Las herramientas Transformación libre permiten rotar, inclinar, escalar y reflejar cualquier objeto desde un punto de la página Dibujo. Estas herramientas funcionan con menos limitaciones cuanto más próximo esté del centro del objeto seleccionado. Tiene un mayor control cuanto más se aleje del centro del objeto.

La capacidad de publicar en Internet se ha mejorado con más funciones, como el Administrador de marcadores de Internet y el Analizador de conflicto HTML. La creación de objetos de Internet es sencillo, a partir de ahora, con una variedad de objetos que puede añadir al dibujo. Establezca una sombra de fondo para los objetos de Internet utilizando la nueva opción Fondo de página en mosaico. Puede formar una página Web más eficazmente utilizando el cuadro de diálogo Publicar en Internet o Asistente.

La capacidad de insertar objetos de Internet se ha vuelto muy sencilla con los distintos botones, campos, casillas de verificación y listas que proporciona ahora CorelDRAW. La adición de objetos de Internet y diseño de una página Web incorpora la posibilidad de crear capas HTML, junto con una fácil colocación de los objetos en cualquier lugar de la página Dibujo.

La capacidad de definir tamaños de página infinitamente pequeños permite crear dibujos muy útiles para Internet.

La nueva función de Internet en CorelDRAW 8 permite disponer en mosaico el fondo de la página, creando un aspecto exclusivo en World Wide Web.

CorelDRAW permite acceder a los sitios FTP desde la Carpeta de recortes, para que pueda descargar imágenes rápidamente y fácilmente, y utilizarlas en los dibujos.

Utilice el nuevo Analizador de conflicto HTML para revisar el diseño de las páginas Web. Esta función señala los posible errores y los formatos que no admiten los examinadores estándar de Web.

La capacidad de publicar en Internet se ha simplificado con la adición de un Asistente. Esta función guía al usuario paso a paso por el proceso necesario para publicar un dibujo en Internet.

Se han añadido varias mejoras a la función de texto, incluida la capacidad de crear texto 3D directamente en la ventana de dibujo. El flujo de texto se ha mejorado con la capacidad de vincular objetos, líneas y marcos de objeto. El trabajo con texto de párrafo se ha simplificado mediante el nuevo comando Adaptar texto a marco, que cambia el tamaño del texto automáticamente según el marco dibujado. Se ha añadido más seguridad a los objetos con la nueva función Bloquear objeto. Esta función permite bloquear las configuraciones de un objeto para asegurar que no se modifique por equivocación. Al trabajar con efectos de mapas de bits, puede previsualizar los cambios directamente en la pantalla. Además, el nuevo comando Aumentar mapa de bits permite expandir manualmente o automáticamente el mapa de bits para asegurar que el efecto se alinee correctamente con la imagen.

Los efectos de mapa de bits ahora permiten visualizar el resultado de un efecto directamente en la imagen antes de aplicarlos.

La nueva función de texto 3D permite extruir el texto para crear efectos especiales propios. Esto incluye la adición de fuentes de luz y texturas, además de la rotación, panorámica y aumento/reducción del texto 3D.

La vinculación de textos se ha mejorado con la capacidad de que el texto fluya de un marco de texto de párrafo a una curva o marco de objeto.

Con CorelDRAW 8, puede añadir texto de párrafo sin preocuparse de su longitud. El nuevo comando Adaptar texto a marco ajustará el texto para que encaje en el tamaño del marco dibujado.

Se ha añadido a CorelDRAW 8 la capacidad de bloquear determinados objetos. Esto permite bloquearlos e impedir que se modifiquen por equivocación.

La herramienta Cuchillo se ha mejorado para permitir "soldar" segmentos de curva. Puede utilizar la herramienta Cuchillo para crear cortes a mano alzada a través de un objeto. Utilizada junto con la tecla Tab, la herramienta Cuchillo permite cambiar entre las distintas formas que cree.

La elección de colores e impresión de trabajos se realiza más rápidamente, y con más facilidad y precisión, si utiliza las nuevas funciones de color e impresión. El Editor de paleta, la Paleta de colores en pantalla y el selector de Armonías de color, hacen que sea sencillo seleccionar los colores. Las nuevas funciones de administración del color aseguran que los colores que elija se muestren e impriman correctamente, y el soporte de Adobe PostScript 3 mejora el documento final impreso.

Puede imprimir documentos PostScript utilizando Adobe PostScript 3. Los rellenos degradados lineales se representan con la resolución del dispositivo de impresión, mejorando la calidad y tiempo de impresión de la imagen. Adobe PostScript 3 también gestiona objetos complejos eficazmente, sin causar errores o reducir la calidad.

Puede simular el resultado de una impresora de separaciones de color en una impresora compuesta. Los colores FOCOLTONE, TOYO y DIC se tratan como colores directos. Puede crear colores directos personalizados utilizando tintas definidas por el usuario.

Cree sus propias paletas personalizadas o edite las paletas personalizadas existentes con el nuevo Editor de paleta. Ahora, todas las herramientas necesarias para añadir, eliminar y editar colores están en un solo cuadro de diálogo.

Busque el color exacto que necesita con sólo hacer clic. Haga clic y mantenga el botón del ratón presionado en la paleta de colores en pantalla para ver una cuadrícula de colores próximos.

Seleccione colores compatibles y complementarios con el nuevo selector de Armonías de color. Este selector superpone distintas formas en una rueda de colores. Al mover las formas por la rueda de colores, se muestran combinaciones de tres y cuatro colores complementarios, y qué colores combinan mejor juntos.

La conversión de mapas de bits a otros modos de color se ha mejorado con la adición del comando Convertir a color con paleta. Mediante la función Con paleta, es posible seleccionar de varias paletas, establecer la sensibilidad de rango, y convertir una serie de imágenes utilizando las configuraciones de lote.

Visualice los colores que no incluya la gama de colores de la impresora con el nuevo Aviso de gama transparente. Si hace que el color del aviso de gama sea transparente, puede visualizar los colores por debajo del mismo.

La adición y trabajo con archivos se ha mejorado de muchas maneras distintas. La opción Importar permite seleccionar varios archivos y colocarlos individualmente en la página Dibujo. También puede ahorrar tiempo dimensionando las imágenes mientras las importa. La personalización del área de trabajo con el cuadro de diálogo Opciones, junto con la especificación de fuentes con Bitstream Font Navigator, permite trabajar con más productividad. El trabajo con dibujos se ha mejorado añadiendo la capacidad de cambiar los nombres de las pestañas de página, y de manipular los objetos con el Administrador de objetos. El archivado de un dibujo puede realizarse más eficazmente utilizando Corel Versions.

El trabajo con imágenes en CorelDRAW 8 se ha simplificado gracias a la nueva capacidad de importar varios archivos a la vez. El cuadro de diálogo Importar permite seleccionar varios archivos utilizando Mayús o Ctrl.

Al importar varias imágenes, puede especificar la ubicación exacta en la página Dibujo antes de colocarlas. La colocación de imágenes con el ratón también permite dimensionarlas proporcionalmente arrastrando. Puede utilizar Alt para dimensionar la imagen de forma no proporcional mientras arrastra con el ratón.

La utilidad Corel Versions proporciona un mejor soporte de gestión de archivos, permitiendo archivar distintas versiones de los dibujos y recuperarlas cuando sea necesario.

El Administrador de objetos se ha mejorado para que la manipulación de objetos en la ventana acoplable sea más fácil y rápida. Puede realizar con el ratón tareas de diseño de objetos, como por ejemplo, Agrupar, Combinar, Copiar y Pegar. La utilización de capas y capas maestras permite ver la colocación de todos los objetos en el dibujo.

Con CorelDRAW 8, tiene la posibilidad de especificar el nombre de página mostrado en las pestañas de página. Esto permite añadir nombres útiles que describen los objetos que conforman el dibujo en la página.

El administrador de fuentes de Bitstream ofrece un método sencillo y rápido de buscar e instalar fuentes, organizarlas en grupos manejables, y visualizar e imprimir sus muestras.

La capacidad de personalizar el área de trabajo de CorelDRAW se ha mejorado al añadir las configuraciones de filtros de la aplicación, formatos de archivo asociados, niveles de zoom personalizados, y la configuración de tamaño de página.

Organización de objetos

Organización de objetos

CorelDRAW proporciona muchas herramientas potentes para ayudarle a colocar y organizar los objetos de sus trabajos. Estas herramientas le facilitarán la realización de prácticamente cualquier tarea de organización: desde las operaciones simples como copiar, agrupar y combinar objetos, hasta la utilización de las funciones avanzadas del Administrador de objetos, que le ayudarán a organizar un documento completo. Asimismo, estas herramientas le permitirán controlar el orden vertical de los objetos de cualquier dibujo y alinearlos o distribuirlos para obtener la disposición exacta que desea. Al aprender a aplicar las herramientas de organización de objetos, podrá estar seguro de haber ampliado los límites de su creatividad.

Como sucede con la mayoría de las herramientas y funciones de CorelDRAW, podrá decidir el modo en que desea emplearlas para organizar los objetos. Todas las funciones resultan accesibles desde por lo menos dos puntos: un comando de menú y un botón de la barra de herramientas asociada. Si la operación requiere más acciones, por ejemplo, parámetros o especificaciones adicionales, contará con un cuadro de diálogo o una persiana que contendrá los controles necesarios. Además, todas las funciones tienen controles a los que podrá acceder mediante la Barra de propiedades, que aparecerá automáticamente cuando la función esté disponible. Es decir, que dispondrá de los mismos controles sin importar el método de acceso a la función que elija.

{button ,AL('OVR Organizing objects';,0,"Defaultoverview"),)} [Información más detallada](#)

Copia y eliminación de objetos



Copia y eliminación de objetos

CorelDRAW proporciona tres métodos para crear copias de los objetos de los dibujos: el comando Duplicar, el comando Clonar y el [Portapapeles](#). Si desea suprimir un objeto de un dibujo, utilice el comando Eliminar. Estos comandos también se pueden utilizar junto con el Administrador de objetos.

Cortar, Copiar y Pegar

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

Duplicar

El comando Duplicar copia el objeto inicial directamente en pantalla, situando el duplicado ligeramente descentrado con respecto al objeto original. El duplicado adoptará todos los atributos del objeto original, pero no mantendrá con él ningún tipo de vínculo. Si, después de mover un objeto duplicado, crea un nuevo duplicado esta otra copia del objeto se situará con el mismo desplazamiento que el objeto duplicado. Este tipo de duplicación se denomina "duplicación inteligente". La duplicación es el método más rápido de copiar objetos.

Clonar

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

Eliminar

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

{button ,AL('OVR Organizing objects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Utilización del Portapapeles para copiar objetos

El [Portapapeles](#) es un área de almacenamiento temporal utilizada para transferir texto y gráficos entre aplicaciones Windows. También es posible emplearla para copiar objetos en o entre archivos CorelDRAW.

Para copiar un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Copiar.
Una copia del objeto se ubicará en el Portapapeles.

Para cortar un objeto

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Edición, Cortar.
El objeto será eliminado del dibujo y ubicado en el Portapapeles.

Para pegar un objeto desde el Portapapeles

- Haga clic en Edición, Pegar.
El contenido del Portapapeles se ubicará en la [Ventana de dibujo](#). Si se había copiado o cortado el objeto en CorelDRAW, será ubicado en la misma posición que ocupaba antes de cortarlo o copiarlo.



Sugerencia

- También puede acceder a los comandos Cortar, Copiar y Pegar haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la Ventana de dibujo.

{button ,AL("PRC Copying and deleting objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Duplicación de objetos

El comando Duplicar constituye el método más rápido de crear y utilizar una copia de un objeto. A diferencia de los comandos Copiar y Cortar, el comando Duplicar no utiliza el [Portapapeles](#). Este comando sitúa el objeto copiado directamente en la [Ventana de dibujo](#) de forma que pueda utilizarlo inmediatamente. Los objetos duplicados se sitúan sobre los objetos originales con un descentrado de 0,635 cm. (o su equivalente en las otras unidades de medida) hacia la derecha. Si el objeto duplicado se sitúa en otro punto, la distancia desde el objeto original se convierte en el nuevo descentrado predeterminado si vuelve a seleccionar el comando Duplicar. Esto se denomina "duplicación inteligente". Si desea obtener más información sobre la manera de cambiar esta distancia de descentrado, consulte ["Modificación del descentrado para objetos duplicados y clonados"](#).

Para duplicar un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Duplicar.

Para duplicar un objeto mediante la duplicación inteligente

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Edición, Duplicar.
3. Seleccione el duplicado con la herramienta Selección y muévelo a otra posición de Ventana de dibujo.
4. Haga clic en Edición, Duplicar.

El segundo objeto duplicado aparece con el mismo descentrado que el primer objeto duplicado.



Nota

- La duplicación inteligente se restablece al valor predeterminado al deseleccionar el objeto, al seleccionar otro objeto o cambiar de herramienta. La duplicación inteligente mantiene el valor de estirar, inclinar y rotar del último duplicado.

{button ,AL("PRC Copying and deleting objects";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Clonación de objetos

Igual que ocurre con el comando Duplicar, el comando Clonar copia objetos directamente en la [Ventana de dibujo](#). Sin embargo, con la clonación, la mayoría de los cambios realizados en el objeto original (denominado "maestro") serán aplicados automáticamente a la copia (denominada "clonación").

Los efectos Mezcla, Extrusión y Silueta sólo serán aplicados a las clonaciones si se han aplicado al objeto maestro antes de realizar la clonación. Por ejemplo, si realiza una clonación de un objeto y a continuación le realiza una extrusión, esta última operación no se aplicará a las clonaciones del objeto. Sin embargo, los efectos Envoltura y Perspectiva sí se aplicarán a las clonaciones aunque los haya aplicado al objeto maestro después de realizar la clonación.

De forma predeterminada, las clonaciones se sitúan sobre los objetos maestro con un descentrado 0,635 cm. (o su equivalente en las otras unidades de medida) hacia arriba y a la derecha. Si desea obtener más información sobre la manera de cambiar esta distancia de descentrado, consulte ["Modificación del descentrado para objetos duplicados y clonados"](#).

Para clonar un objeto

1. Haga clic en el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Clonar.
CorelDRAW ubicará el objeto clonado en el dibujo, ligeramente descentrado del original. El descentrado predeterminado es de 0,635 cm.

Para determinar el objeto maestro de una clonación

- Haga clic con el botón derecho en el objeto y, a continuación, haga clic en Seleccionar maestro.

Para determinar las clonaciones de un objeto maestro

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto maestro y, a continuación, haga clic en Seleccionar clonaciones. La opción Seleccionar clonaciones sólo está disponible cuando una clonación y un maestro están en la misma página.

Para volver al objeto maestro de una clonación

1. Haga clic en el objeto de clonación modificado con la herramienta Selección.
2. Haga clic con el botón derecho en el objeto y, a continuación, haga clic en Volver al maestro.
3. En el cuadro de diálogo Volver al maestro habilite una o varias de las casillas siguientes:
 - Clonar relleno, para volver al relleno del objeto maestro
 - Clonar contorno, para volver al contorno del objeto maestro
 - Clonar forma del trayecto, para volver a la forma del objeto maestro
 - Clonar transformaciones, para volver a la forma y tamaño del objeto maestro
 - Clonar máscara de color del mapa de bits, para volver a las especificaciones de color del objeto maestro



Sugerencia

- Si desea obtener más información sobre efectos especiales, consulte ["Creación de efectos especiales"](#).

{button ,AL("PRC Copying and deleting objects";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Modificación del descentrado para objetos duplicados y clonados

Pueden especificar la distancia de descentrado de un objeto copiado con los comandos Duplicar y Clonar. Los valores positivos resultarán en descentrados hacia arriba a la derecha, mientras que los valores negativos equivaldrán a descentrados hacia abajo a la izquierda.

Si especifica un descentrado en una unidad de medida distinta de la predeterminada para el dibujo, CorelDRAW la convertirá automáticamente a la unidad predeterminada. Por ejemplo, si la unidad predeterminada es el milímetro y especifica un descentrado vertical de 3,1 pulgadas, CorelDRAW mostrará el descentrado como 80 milímetros.

Del mismo modo, si está utilizando una escala de dibujo distinta de 1:1, CorelDRAW convertirá el descentrado automáticamente para ajustar la relación entre la distancia de la página y la distancia real. Por ejemplo, si está utilizando un descentrado horizontal de 2,5 cm. y cambia la escala del dibujo de 1:1 a 1:2, el descentrado horizontal se convertirá en 5 cm.

Para modificar el descentrado de los objetos duplicados y clonados

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar.
3. En la sección Posición de duplicados, escriba los valores de descentrado en los cuadros Horizontal y Vertical.

Para modificar el descentrado utilizando la Barra de propiedades

1. Asegúrese de que ningún objeto está seleccionado haciendo clic en una área en blanco de la Ventana de dibujo con la [herramienta Selección](#).
2. Escriba los valores de descentrado horizontal y vertical en el [cuadro Posición de duplicados](#) de la Barra de propiedades y presione Intro.

{button ,AL("PRC Copying and deleting objects";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Eliminación de objetos

El comando Eliminar suprime el objeto seleccionado de la ventana dibujo sin colocar una copia en el Portapapeles. Sólo podrá recuperar el objeto mediante el comando Deshacer. Por lo tanto, sólo podrá recuperar el objeto mediante el comando Deshacer, así que es posible que prefiera utilizar el comando Cortar para eliminar un objeto, y, de este modo, tener una copia disponible en el Portapapeles que podrá recuperar mediante el comando Pegar si decide que necesita el objeto después de todo.

Para eliminar un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Eliminar.

Para cortar un objeto

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
 2. Haga clic en Edición, Cortar.
- Si necesita recuperar el objeto, haga clic en Edición, Pegar.



Sugerencia

- También podrá eliminar un objeto haciendo clic con el botón derecho sobre el objeto para acceder al comando Eliminar o seleccionando el objeto y presionando la tecla Supr.

{button ,AL('PRC Copying and deleting objects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Disposición de los objetos



Disposición de los objetos

Los dibujos de CorelDRAW consisten, en su nivel más básico, en una serie de objetos apilados unos sobre los otros. El orden vertical de estos objetos, también denominado "orden de superposición", ayuda a determinar su relación posicional y, por lo tanto, la apariencia del dibujo. Si lo desea, podrá organizar estos objetos mediante planos invisibles denominados capas; cada una de las cuales posee su propio orden de superposición interno.

El orden de superposición se hace más evidente en dibujos que contienen objetos solapados con propiedades en contraste. Si los objetos no se solapan, el orden de superposición puede no resultar obvio; sin embargo, en todos los casos, viene determinado por el orden en el que se hayan añadido los objetos al dibujo (o, de forma más específica, a la capa). El primer objeto que dibuje ocupará la posición más baja, mientras que el último objeto dibujado ocupará la posición más alta, la superior.

El comando Orden permite cambiar el orden de superposición dentro de cualquier capa. Puede cambiar el orden de superposición de cualquier objeto con los comandos Hacia adelante, Hacia atrás, Retroceder uno y Avanzar uno. Por ejemplo, si selecciona el último objeto de una capa, es decir, el que se encuentra al fondo, y elige el comando Hacia adelante, CorelDRAW lo situará sobre todos los demás objetos de dicha capa. El objeto que ocupaba esa posición anteriormente se convertirá en el segundo, el segundo se convertirá en el tercero y así sucesivamente.

Los comandos Delante de y Detrás de le permitirán situar objetos en posiciones precisas dentro del orden de superposición. Por ejemplo, si tiene 10 objetos solapados, podrá utilizar el comando Detrás de para ubicar el primer objeto detrás del tercero. Para restablecer el orden anterior, utilice el comando Delante de, que sitúa el objeto de nuevo en la primera posición, encima del resto. Además, podrá seleccionar varios objetos y utilizar el comando Orden inverso para invertir sus posiciones verticales relativas.

Agrupar objetos hace que se encuentren en la misma posición en el orden de superposición; es decir, si selecciona más de un objeto y elige cualquiera de los comandos de orden (excepto Orden inverso), los objetos se moverán juntos y mantendrán el mismo orden relativo uno respecto a otro.

Los comandos de orden también pueden utilizarse haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la Ventana de dibujo o del Administrador de objetos.

{button ,AL('OVR Organizing objects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación del orden de los objetos de una capa

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

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

Para mover el objeto seleccionado...	Efectúe esta operación...
Hacia delante en la capa	Haga clic en Organizar, Orden, Hacia adelante.
Hacia atrás en la capa	Haga clic en Organizar, Orden, Hacia atrás.
Una posición hacia adelante	Haga clic en Organizar, Orden, Avanzar uno.
Una posición hacia atrás	Haga clic en Organizar, Orden, Retroceder uno.
Delante de un objeto determinado	Haga clic en Organizar, Orden, Delante de y, a continuación, haga clic en el objeto apropiado.
Detrás de un objeto determinado	Haga clic en Organizar, Orden, Detrás de y, a continuación, haga clic en el objeto apropiado.

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

1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).

2. Seleccione los objetos cuyo orden desee invertir.

3. Haga clic en Organizar, Orden, Orden inverso.

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



Sugerencia

- Los comandos Orden también pueden utilizarse haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la Ventana de dibujo o del Administrador de objetos. Asimismo, los comandos Hacia adelante y Hacia atrás están disponibles en la Barra de propiedades cuando un objeto se encuentra seleccionado.

Alineación de objetos



Alineación de objetos

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

Utilice los controles del cuadro de diálogo Alinear y distribuir para especificar si desea que los objetos se alineen horizontal o verticalmente (o en ambos modos) con respecto a sus bordes o puntos centrales. Una vez que haya indicado el modo en que desea que los objetos se alineen, tendrá que indicar dónde desea que lo hagan. Para ello, CorelDRAW proporciona tres opciones: el borde de la página, el centro de la página y el borde o centro del "objeto destino", que se determinará por la forma en que seleccione los objetos. Si desea una precisión máxima, también podrá alinear los objetos con respecto a la línea de la cuadrícula más cercana al punto de alineación seleccionado.

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

{button ,AL('OVR Organizing objects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Alineación horizontal y vertical de objetos

La pestaña Alinear (del cuadro de diálogo Alinear y distribuir) proporciona todos los controles necesarios para alinear cualquier selección de objetos. Dichos controles utilizan cuadros imaginarios, denominados cuadros de selección, que rodean a los objetos cuando se les selecciona. Por ejemplo, si habilita Derecha los objetos se alinearán con respecto a los bordes derechos de sus cuadros de selección.

Asimismo, podrá determinar dónde desea que se realice la alineación mediante las casillas del grupo Alinear con. Si deja estas dos casillas de verificación deshabilitadas, estará indicando que desea que los objetos seleccionados se alineen con un objeto específico, el objeto destino. Si utiliza un [recuadro de selección](#) para seleccionar los objetos, el objeto destino será el que esté situado más abajo. Si utiliza la [selección múltiple](#), el objeto destino es el último objeto seleccionado. Por ejemplo, si utiliza la selección múltiple y alinea los bordes izquierdos de los objetos, la alineación se producirá con respecto al borde izquierdo del último objeto que haya seleccionado.

Si habilita la casilla Alinear con cuadrícula, las casillas Borde de página y Centro de la página aparecerán deshabilitadas. En ese caso, los objetos se alinearán con respecto al punto de la cuadrícula más cercano. Por ejemplo, si habilita las casillas Derecha y Alinear con cuadrícula, los objetos se moverán para que sus bordes derechos se alineen con la línea de cuadrícula vertical más cercana. Los objetos no se alinearán necesariamente unos con otros.

Para alinear una serie de objetos

1. Seleccione los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Alinear y distribuir.
3. Haga clic en la pestaña Alinear.
4. Habilite la casilla Arriba, Centro o Abajo para indicar cómo desea que se alineen los objetos horizontalmente.
5. Habilite la casilla Izquierda, Centro o Derecha para especificar cómo desea que se alineen los objetos verticalmente.
Si sólo desea un tipo de alineación, ignore el paso 3 o el 4.
6. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Habilite Borde de página o Centro de la página para indicar dónde desea que se produzca la alineación. Deje ambas casillas deshabilitadas si desea que los objetos se alineen con respecto al objeto destino.
 - Habilite Alinear con cuadrícula si desea que los objetos se alineen con respecto a la cuadrícula.

Para previsualizar los parámetros de alineación antes de aplicarlos

1. Siga los pasos 1 a 5 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Previsualizar.
3. Haga clic en el botón Restablecer para borrar los parámetros y comenzar de nuevo.



Sugerencia

- Asimismo, podrá abrir el cuadro de diálogo Alinear y distribuir, si, habiendo seleccionado los objetos, hace clic en el botón Alinear de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Aligning objects";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Alineación de objetos con los comandos Encajar en

Los comandos Encajar en facilitan la alineación precisa forzando a los objetos a alinearse con la cuadrícula, las líneas guía o con otros objetos al arrastrarlos cerca.

Cuando el comando Encajar en líneas guía está habilitado, los objetos se desplazarán de forma que los bordes de sus cuadros de selección se alineen con las líneas guía horizontales y verticales. Con líneas guía oblicuas, los objetos cambiarán su posición para que el punto por el que los está arrastrando se ajuste a la línea de guía. Este punto está representado por un cuadrado azul. Podrá ver las líneas guía si hace clic en Ver, Líneas guía.

Cuando el comando Encajar en cuadrícula se encuentra habilitado, los objetos se alinean siempre vertical y horizontalmente con respecto a la marca de cuadrícula más cercana. Para ver las marcas de cuadrícula, haga clic en Ver, Cuadrícula.

El comando Encajar en objetos alinea los objetos de forma que el punto que esté utilizando para arrastrarlos se alinearán con "puntos de encaje" de objetos inmóviles. Estos puntos de encaje están ubicados en cada uno de los nodos de un objeto y aparecerán como cuadrados azules cuando se produce la alineación. Podrá ver estos nodos haciendo clic en el objeto con la herramienta Forma.

Para habilitar...	Efectúe esta operación...
Encajar en líneas guía	Deseleccione todos los objetos y, a continuación, haga clic en el botón Encajar en líneas guía de la Barra de propiedades.
Encajar en cuadrícula	Deseleccione todos los objetos y, a continuación, haga clic en el botón Encajar en cuadrícula de la Barra de propiedades.
Encajar en objetos	Deseleccione todos los objetos y, a continuación, haga clic en el botón Encajar en objetos de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Aligning objects','0,'Defaultoverview',,)} [Temas relacionados](#)

Distribución de objetos



Distribución de objetos

El espaciado regular entre los objetos puede jugar un importante papel en muchos tipos de trabajos. Un organigrama, por ejemplo, resulta mucho más efectivo cuando sus columnas y componentes están distribuidos de forma armoniosa por la página. Situando los objetos a igual distancia, podrá dar a sus dibujos una apariencia profesional e impecable.

Los controles para la distribución de objetos ayudan a satisfacer la necesidad de espaciado regular. Estos controles permitirán disponer los objetos de forma que sus puntos centrales o bordes determinados (por ejemplo, el superior o el derecho) queden separados a intervalos iguales. Asimismo, podrá utilizar estos controles para que los objetos se ubiquen con una misma distancia entre ellos. Una vez que haya indicado cómo desea que se distribuyan los objetos, podrá elegir el área sobre el que desea que lo hagan. En cualquier caso, podrá decidir entre distribuir los objetos dentro de los límites marcados por el largo y el ancho del [cuadro de selección](#) que los rodea o por el largo y el ancho de la página de dibujo.

{button ,AL(`OVR Organizing objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Distribución horizontal y vertical de objetos

La pestaña Distribuir, de la persiana Alinear y distribuir, proporciona todos los controles necesarios para distribuir de forma regular cualquier selección de objetos o de líneas guía, ya sea horizontal o verticalmente. Para crear esta distribución, CorelDRAW utiliza los [cuadros de selección](#) de los objetos. Por ejemplo, si se habilita la casilla Izquierda se producirá un espaciado regular entre los bordes izquierdos de los cuadros de selección de los objetos, mientras que si se habilita Espaciado se producirá un espacio regular entre dichos cuadros.

Para distribuir una serie de objetos

1. Seleccione los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Alinear y distribuir.
3. Haga clic en la pestaña Distribuir.
4. Habilite la casilla Izquierda, Centro, Espaciado o Derecha para determinar el modo en que desea distribuir horizontalmente los objetos.
5. Habilite la casilla Arriba, Centro, Espaciado o Abajo para determinar el modo en que desea distribuir verticalmente los objetos.
Ignore el paso 4 o 5 si sólo desea un tipo de distribución.
6. Habilite A toda la selección o en A toda la página para indicar el área sobre la que desea que se distribuyan los objetos.

Para previsualizar los parámetros de distribución antes de aplicarlos

1. Siga los pasos 1 y 6 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Previsualizar.
3. Haga clic en el botón Restablecer para borrar los parámetros y comenzar de nuevo.



Sugerencia

- Asimismo, podrá abrir el cuadro de diálogo Alinear y distribuir, si, habiendo seleccionado los objetos, hace clic en el botón Alinear de la Barra de propiedades.

Bloqueo y desbloqueo de objetos



Bloqueo y desbloqueo de objetos

CorelDRAW permite anclar un objeto en la página de dibujo mediante la función Bloquear objeto. Es posible bloquear un objeto, varios objetos u objetos agrupados. Así se evitará la modificación accidental de cualquier objeto. Además, puede desbloquear objetos para seguir modificándolo.

{button ,AL('OVR Organizing objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Bloqueo de objetos

El comando Bloquear objeto permite anclar un objeto en un punto específico. Con ello podrá preservar las propiedades de un objeto y asegurarse de no modificarlo. Cuando un objeto está bloqueado en la página de dibujo no puede moverse, dimensionarse, transformarse, clonarse, rellenarse ni modificarse de ninguna manera. La función Bloquear objeto no está disponible en objetos de control como objetos en una mezcla, texto y objetos adaptados a un trayecto, objetos con extrusiones, objetos con silueta ni en objetos con sombra.

Para bloquear un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Bloquear objeto.

Para bloquear varios objetos o grupos de objetos

1. Mantenga presionada la tecla Mayús y seleccione los objetos con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Bloquear objeto.



Nota

- Cuando un objeto está bloqueado la Barra de estado y el Administrador de objetos indicará Objeto bloqueado en capa.



Sugerencias

- Los comandos Bloquear objeto también pueden utilizarse haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la Ventana de dibujo o del Administrador de objetos.
- También podrá emplear un [recuadro de selección](#) para bloquear varios objetos.

{button ,AL("PRC Locking and unlocking objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desbloqueo de objetos

Los comando Desbloquear objeto y Desbloquear todos los objetos permiten eliminar el bloqueo de un objeto. Después de eliminar el bloqueo el objeto vuelve a su estado normal y puede modificarlo de cualquier forma.

Para desbloquear un objeto

1. Seleccione el objeto bloqueado con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Desbloquear objeto.

Para desbloquear varios o un grupo de objetos

1. Seleccione los objetos bloqueados con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Desbloquear todos los objetos.



Sugerencia

- Los comandos Desbloquear objeto y Desbloquear todos los objetos también pueden utilizarse haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la Ventana de dibujo o del Administrador de objetos.

{button ,AL("PRC Locking and unlocking objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de objetos bloqueados

Cuando un objeto está bloqueado, los tiradores de selección aparecen como pequeños candados. La selección de varios objetos bloqueados es la forma más rápida de desbloquearlos para poder modificarlos.

Para seleccionar objetos bloqueados

- Seleccione el objeto bloqueado con la [herramienta Selección](#).

Para seleccionar objetos bloqueados ocultos

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic manteniendo presionada la tecla ALT para seleccionar objetos bloqueados ocultos bajo otros objetos.
El objeto bloqueado tendrá los tiradores de selección como candados.

Para seleccionar varios objetos bloqueados

1. Seleccione los objetos bloqueados con la herramienta Selección.
2. Haga clic manteniendo presionada la tecla Mayús para seleccionar varios objetos.



Nota

- No puede seleccionar con un recuadro objetos desbloqueados con objetos bloqueados.

{button ,AL("PRC Locking and unlocking objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Agrupación y desagrupación de objetos



Agrupación y desagrupación de objetos

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

{button ,AL('OVR Organizing objects';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Agrupación de objetos

El comando Agrupar le permitirá crear una sola unidad a partir de varios objetos. Cada objeto del grupo mantendrá sus propiedades originales. Agrupe los objetos si desea evitar que se produzcan modificaciones accidentales en objetos relacionados. El comando Agrupar le permitirá asimismo, crear grupos anidados: grupos compuestos por varios objetos o por grupos de objetos (o ambos). Encontrará los grupos anidados especialmente útiles para dibujos que contengan muchos elementos complejos.

Para agrupar objetos

1. Seleccione los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Agrupar.

Para agrupar objetos mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el botón Agrupar de la Barra de propiedades.

Para crear un grupo anidado

1. Con la herramienta Selección, seleccione dos o más grupos (o uno o más grupos y uno o más objetos individuales).
2. Haga clic en Organizar, Agrupar.
Este procedimiento formará un único grupo compuesto por dos o más grupos anidados (dependiendo del número de grupos seleccionados en el paso 1).



Sugerencia

- El comando Agrupar también pueden utilizarse haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la Ventana de dibujo o del Administrador de objetos.

{button ,AL('PRC Grouping and ungrouping objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desagrupación de objetos

El comando Desagrupar divide un grupo en sus objetos componentes. Si ha anidado grupos (grupos dentro de otro grupo), tendrá que repetir el proceso de desagrupación tantas veces como sea necesario para alcanzar el nivel de grupo deseado. Si ha agrupado grupos y desea deshacer totalmente la operación, utilice el comando Desagrupar todo.

Para desagrupar objetos

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione cualquier objeto del grupo que desee desagrupar.
2. Haga clic en Organizar, Desagrupar (o en Desagrupar todo si fuera necesario).

Para desagrupar objetos mediante la Barra de propiedades

1. Con la herramienta Selección, seleccione cualquier objeto del grupo que desee desagrupar.
2. En la Barra de propiedades, haga clic en Desagrupar (o en Desagrupar todo si fuera necesario).



Sugerencia

- Los comandos Desagrupar y Desagrupar todo también pueden utilizarse haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la Ventana de dibujo o del Administrador de objetos.

{button ,AL('PRC Grouping and ungrouping objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de un objeto dentro de un grupo

CorelDRAW permite la selección y edición de objetos individuales dentro de un grupo. Esto elimina la necesidad de desagrupar un grupo de objetos para realizar modificaciones en un solo objeto.

Para seleccionar un objeto individual de un grupo

1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto.

Para seleccionar un objeto en un grupo anidado

1. Haga clic en la herramienta Selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto.
Si el objeto forma parte de un grupo anidado, el grupo entero aparecerá seleccionado y rodeado por un [cuadro de selección](#). Si el objeto está solo, sin su grupo, el cuadro de selección aparecerá sólo alrededor de él.
3. Si hay más de un objeto seleccionado, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el objeto de nuevo.



Nota

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

{button ,AL("PRC Grouping and ungrouping objects";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Combinación de objetos



Combinación de objetos

El comando Combinar le permitirá fusionar múltiples curvas, líneas y formas para crear una forma totalmente nueva con atributos de relleno y contorno comunes. Si los objetos originales están superpuestos, las zonas superpuestas serán sustituidas por [huecos transparentes](#) que le permitirán ver lo que hay debajo. Aunque los objetos no estén superpuestos, se convertirán en parte de un objeto único, pero mantendrán su separación espacial.

Si utiliza el comando Combinar con rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, espirales, gráficos o texto, CorelDRAW los convertirá en curvas independientes antes de convertirlos en un [objeto de curvas](#) único. Sin embargo, cuando se combina texto con otro texto, los objetos no se convierten en curvas, sino en bloques de texto mayores. Si desea que el comando Combinar afecte a la forma de un Texto artístico, emplee el comando Convertir a curvas para crear un objeto curvo. No podrá convertir Texto de párrafo en curvas.

Aunque en la mayoría de los casos, combinará objetos para crear formas complejas con o sin huecos transparentes, también podrá combinar objetos que tengan atributos de relleno y de contorno idénticos para ahorrar memoria, reducir el tamaño de los archivos y aumentar la velocidad de redibujado. Al combinar objetos con atributos idénticos ahorrará espacio de disco y reducirá el tiempo que el PC tarda en redibujar los objetos durante el proceso de edición.

El comando Descombinar

El comando Descombinar realiza la tarea contraria a la del comando Combinar. El comando Descombinar le permitirá separar objetos que se hayan vinculado mediante Combinar. Encontrará este comando especialmente útil para modificar cliparts creados mediante la combinación de varios objetos independientes. Una vez separado el clipart (o cualquier objeto combinado), podrá cambiar los atributos y las propiedades de cualquiera de sus componentes individuales.

Si utiliza el comando Descombinar con un objeto que se haya creado combinando Texto artístico, el texto se separará primero en líneas y después en palabras (si elige el comando una segunda vez). Sin embargo, el Texto de párrafo, se divide en párrafos separados. Tanto el Texto artístico como el de párrafo pueden volver a combinarse para recuperar su estado original.

Encontrará los comandos Combinar y Descombinar en el menú Organizar y en la Barra de propiedades. Puede acceder a las opciones Combinar y Descombinar haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la página de dibujo o el Administrador de objetos.

{button ,AL("OVR Organizing objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Combinación de dos o más objetos

El comando Combinar crea un objeto a partir de dos o más objetos. Este comando tiene muchas aplicaciones, que incluyen la creación de [huecos transparentes](#) y la unión de segmentos de línea y/o de curva. En cualquier caso, el objeto resultante será una [curva](#) que puede manipularse como cualquier otra curva en CorelDRAW.

Si utiliza un [recuadro de selección](#) para elegir los objetos que desea combinar, el nuevo objeto asumirá los atributos de relleno y de contorno del objeto de la parte inferior de dicho recuadro. Si utiliza el método de [selección múltiple](#), el nuevo objeto adoptará los atributos del objeto que haya seleccionado en último lugar.

Para combinar objetos

1. Seleccione los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Combinar.

Para combinar objetos mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Combinar de la Barra de propiedades.



Sugerencias

- Puede acceder al comando Combinar haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la página de dibujo el Administrador de objetos.
- Haga clic en Organizar, Orden, Hacia adelante o Avanzar uno para ubicar el objeto combinado sobre los otros objetos. Podrá ver los objetos a través de los huecos de corte.

{button ,AL('PRC Combining objects','0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Separación de objetos combinados

El comando Descombinar divide un objeto combinado en sus objetos componentes y le permitirá separar cualquier objeto creado con el comando Combinar.

Descombinar resulta especialmente útil para modificar cliparts, ya que muchos de ellos se han creado combinando varios objetos. Dividiendo dichas imágenes, podrá modificar objetos componentes determinados sin alterar el resto. De este modo, una vez realizadas las modificaciones, podrá volver a unir los objetos mediante el comando Combinar. Después de realizar las modificaciones, podrá volver a combinar los objetos mediante el comando Combinar. Si el objeto o imagen clipart no se ha creado con el comando Combinar, el comando Descombinar aparecerá atenuado.

También podrá separar [Texto artístico](#) con el comando Descombinar; sin embargo, deberá primero convertir el texto en curvas haciendo clic en Organizar, Convertir a curvas.

Para separar objetos combinados

1. Seleccione el objeto combinado con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Descombinar.

Para separar objetos combinados mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto combinado con la herramienta Selección.
2. En la Barra de propiedades, haga clic en el botón [Descombinar](#).



Sugerencia

- Puede acceder al comando Descombinar haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto en la página de dibujo el Administrador de objetos.

{button ,AL("PRC Combining objects";',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Soldadura, recorte e intersección de objetos

Soldadura, recorte e intersección de objetos

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

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

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

{button ,AL(`OVR Welding trimming and intersecting objects';0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)
{button ,AL(`OVR Organizing objects';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Soldadura de objetos



Soldadura de objetos

El comando Soldar le permitirá unir dos o más objetos para crear uno solo. Si suelda objetos superpuestos, éstos se unirán para crear un objeto con un único contorno. Si suelda objetos que no se superpongan, formarán un "grupo soldado", que también actuará como un objeto único. En ambos casos, el objeto adoptará los atributos de relleno y contorno del objeto destino: el objeto al que haya soldado los objetos seleccionados. Podrá soldar cuantos objetos desee de una sola vez. Asimismo, podrá soldar objetos de capas distintas, siempre y cuando haya habilitado el comando Editar en las capas (comando del Administrador de objetos). En este caso, la soldadura resultante se ubicará en la misma capa que el objeto destino.

El comando Soldar puede utilizarse con casi todos los objetos creados con CorelDRAW. Sin embargo, no puede soldar [Texto de párrafo](#), las líneas de cota ni los objetos [maestros](#) de clonaciones. Pero podrá soldar clonaciones y también objetos individuales con líneas de intersección. En este caso, el objeto se dividirá en varios subtrayectos mientras que su apariencia seguirá siendo la misma. Elimine los subtrayectos interiores para suprimir cualquier hueco creado durante la soldadura.

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

{button ,AL("OVR Welding trimming and intersecting objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Soldadura de dos o más objetos

El comando Soldar crea un único [objeto curvo](#) a partir de dos o más objetos. Si dichos objetos se superponen, el resultado será un único objeto con un contorno. Si los objetos no se superponen, formarán un grupo soldado, en el que los objetos parecen ser independientes, pero en realidad, son tratados como una entidad.

Para soldar objetos

1. Seleccione los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Soldar.
3. Habilite la casilla Objeto destino si desea guardar una copia de este objeto (el objeto al que está soldando el objeto seleccionado) después de la soldadura.
4. Habilite la casilla Otros objetos si desea guardar una copia de los objetos seleccionados después de la soldadura.
5. Haga clic en Soldar con.
6. Haga clic en el objeto que vaya a ser el objeto destino. (Puede hacer clic en uno de los objetos que ha seleccionado en el paso 1.)
Los objetos soldados adoptarán el relleno y el contorno del objeto destino.

Para soldar objetos mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
Si utiliza un [recuadro de selección](#) para seleccionar los objetos, el objeto soldado adoptará las propiedades de relleno y contorno del objeto seleccionado que se encuentre más abajo.
Si utiliza la [selección múltiple](#), el objeto soldado adoptará las propiedades del último objeto seleccionado.
2. Haga clic en el botón [Soldar](#) de la Barra de propiedades.

Recorte de objetos



Recorte de objetos

El comando Recortar le permitirá cambiar la forma de un objeto eliminando la zona que se superpone a (o a la que se superponen) otros objetos. El objeto recortado, denominado "objeto destino", mantendrá sus atributos de relleno y contorno. Por ejemplo, si recorta un rectángulo que está solapado por un círculo, esta operación eliminará la zona del rectángulo cubierta por el círculo, lo que dará lugar a una forma nueva e irregular.

El comando Recortar puede utilizarse con casi todos los objetos creados con CorelDRAW. Sin embargo, no puede recortar [Texto de párrafo](#), líneas de cota ni los objetos [maestros](#) de clonaciones. Pero es posible recortar mediante clonaciones.

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

{button ,AL("OVR Welding trimming and intersecting objects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Recorte de un objeto

Antes de utilizar el comando Recortar, tendrá que decidir qué objeto desea recortar (el objeto destino) y qué objeto u objetos desea utilizar para recortarlo. Dichos objetos deberán estar sobre o bajo el objeto destino.

Para recortar un objeto

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione todos los objetos que desee utilizar para recortar el objeto destino.
2. Haga clic en Organizar, Recortar.
3. Habilite la casilla Objeto destino si desea mantener una copia del objeto que está recortando.
4. Habilite la casilla Otros objetos si desea mantener una copia de los objetos que está utilizando para recortar.
5. Haga clic en Recortar.
6. Haga clic en el objeto destino (el que desea recortar).

Para recortar un objeto mediante la Barra de propiedades

1. Con la herramienta Selección, seleccione el objeto que desee recortar y el objeto u objetos que va a utilizar para recortarlo.
Si utiliza un [recuadro de selección](#) para seleccionar los objetos, CorelDRAW recortará el objeto que esté situado más abajo.
Si utiliza la [selección múltiple](#), CorelDRAW recortará el último objeto que haya seleccionado.
2. Haga clic en el botón [Recortar](#) de la Barra de propiedades.

Intersección de objetos



Intersección de objetos

El comando Interseccion le permitirá crear un objeto nuevo utilizando el área común de dos o más objetos superpuestos. Este nuevo objeto será del tamaño y forma de este área de superposición y sus atributos de relleno y contorno dependerán del objeto que defina como "objeto destino". Los atributos de relleno y contorno del nuevo objeto dependen del objeto definido como "objeto destino". Para establecer una intersección mediante la persiana Interseccion, por ejemplo, seleccione los objetos que desee utilizar para la intersección, haga clic en el botón Interseccion con y, a continuación, seleccione un objeto destino. El nuevo objeto utilizará los atributos de relleno y contorno de este objeto.

No podrá crear intersecciones con [Texto de párrafo](#), líneas de cota o [maestros de clonaciones](#). Sin embargo, sí podrá utilizar clonaciones para interseccionarlos con otros objetos. Además, no es posible interseccionar objetos que no se superpongan.

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

{button ,AL("OVR Welding trimming and intersecting objects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de intersecciones

La función básica del comando Intersectar consiste en crear un objeto nuevo a partir de una zona en la que dos o más objetos se superponen. El resultado será otro objeto del tamaño y forma del área de superposición. Además del nuevo objeto, la persiana Intersectar le permitirá guardar todos, parte o ninguno de los objetos originales. El nuevo objeto adoptará los atributos de relleno y contorno del "objeto destino": el objeto con el que está intersectando los objetos seleccionados.

Para intersectar objetos

1. Seleccione los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Intersectar.
3. Habilite la casilla Objeto destino si desea guardar una copia del objeto destino.
4. Habilite la casilla Otros objetos si desea guardar una copia del resto de los objetos seleccionados (excepto el objeto destino).
5. Haga clic en Intersectar con.
6. Haga clic en el objeto que desea como objeto destino.
Podrá hacer clic en uno de los objetos seleccionados en el paso 1.

Para intersectar objetos mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
Si utiliza un [recuadro de selección](#) para seleccionar los objetos, el objeto destino adoptará las propiedades del objeto seleccionado que esté situado más abajo.
Si utiliza la [selección múltiple](#), el objeto destino adoptará las propiedades del último objeto seleccionado.
2. Haga clic en el botón [Intersectar](#) de la Barra de propiedades.

Utilización del Administrador de objetos

Utilización del Administrador de objetos

El Administrador de objetos, muestra la estructura jerárquica de objetos, capas y páginas del documento activo. Dicha jerarquía representa el orden de superposición; es decir, el orden vertical de los objetos y de las capas de cada página del documento. El Administrador de objetos incluye un pequeño icono y una breve descripción de las propiedades de relleno y contorno básicas de cada objeto del documento.

Las ediciones necesarias en los objetos seleccionados pueden realizarse mediante las herramientas y funciones Administrador de objetos. El Administrador de objetos proporciona las siguientes funciones para incrementar las posibilidades, tanto de los expertos como de los principiantes:

- Ordenación de objetos mediante operaciones de arrastrar y colocar (dentro de un capa o entre capas de la misma página).
- Edición de los colores de rellenos y contornos de objetos mediante operaciones de arrastrar y colocar.
- Aplicación de estilos mediante operaciones de arrastrar y colocar (color, gráficos y texto).
- Agrupación y desagrupación de objetos mediante operaciones de arrastrar y colocar.
- Creación y edición de objetos PowerClip mediante operaciones de arrastrar y colocar.
- Controles de propiedades de capa y objeto
- Total compatibilidad con las potentes herramientas de manipulación de objetos, paginas y capas de CorelDRAW.
- Menús emergentes mediante el botón derecho del ratón que ofrecen un acceso rápido a los comandos utilizados con mayor frecuencia.
- Asignación de nombre a los objetos para su más fácil identificación.

Observe que cuando selecciona un objeto en cualquiera de los modos de visualización de documento (Ventana de dibujo o Administrador de objetos), aparecerá automáticamente resaltado en el otro modo. Además, las modificaciones que haga en los objetos (por ejemplo, rellenos y contornos) se reflejarán automáticamente tanto en la Ventana de dibujo como en el Administrador de objetos.

La edición mediante operaciones arrastrar y colocar puede realizarse dentro del Administrador de objetos, entre el Administrador de objetos y la Ventana de dibujo. La elección es suya: podrá editar los documentos mediante la Ventana de dibujo, el Administrador de objetos o combinando ambos métodos.

{button ,AL('OVR Using the Object Manager;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Organizing objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Iniciación y configuración del Administrador de objetos

Iniciación y configuración del Administrador de objetos

El Administrador de objetos muestra la estructura jerárquica de las páginas, capas y objetos del documento activo. El Administrador de objetos permite añadir, eliminar y renombrar páginas en su documento rápida y fácilmente.

Para abrir el Administrador de objetos

- Haga clic en Diseño, Administrador de objetos.

Para añadir o eliminar páginas de su dibujo

- Haga clic con el botón derecho en un Nombre de página y haga clic en Insertar página después, Insertar página antes o en Eliminar página.

Para renombrar páginas en su dibujo

1. Haga clic con el botón derecho en un nombre de página y después haga clic en Renombrar.
2. Escriba un nombre nuevo en el cuadro de diálogo Renombrar página.



Sugerencia

- También puede acceder al comando Renombrar página al hacer clic en el nombre en el Administrador de objetos y escribiendo un nuevo nombre en su lugar.

{button ,AL('OVR Using the Object Manager;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)


Definición de las opciones de visualización en el Administrador de objetos

El Administrador de objetos muestra la estructura jerárquica de las páginas, capas y objetos del documento activo. Los botones de la barra de herramientas del Administrador de objetos permiten añadir capas, mostrar u ocultar detalles y editar en las capas.

Para mostrar las propiedades de los objetos

- Haga clic en el [botón Mostrar propiedades](#). Haga clic en el botón de nuevo si desea volver a ocultar las propiedades de los objetos.


Para mostrar páginas y capas en el Administrador de objetos

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Mostrar páginas y capas.

Para mostrar sólo páginas en el Administrador de objetos

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Mostrar páginas.

Para mostrar sólo capas en el Administrador de objetos

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Mostrar capas.



Sugerencia

- Puede acceder a los comandos Mostrar propiedades de objeto, Mostrar páginas, Mostrar capas y a Mostrar páginas y capas haciendo clic con el botón derecho en un espacio vacío del Administrador de objetos.

{button ,AL('OVR Using the Object Manager;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Edición de los objetos mediante el Administrador de objetos



Edición de los objetos mediante el Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite editar los objetos de la misma forma que lo haría en la Ventana de dibujo. Antes de poder editar un objeto debe seleccionarlo antes. CorelDRAW permite agrupar, copiar, mover, eliminar, bloquear y reemplazar propiedades de objeto rápidamente mediante el Administrador de objetos.

{button ,AL('OVR Using the Object Manager';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de objetos mediante el Administrador de objetos

Exactamente igual que en la Ventana de dibujo, en el Administrador de objetos tendrá que seleccionar los objetos antes de poder manipularlos, aplicarles formato o editarlos. Para seleccionar cualquier objeto o grupo de objetos puede utilizar el ratón.

Una vez que haya seleccionado un objeto en el Administrador de objetos, podrá utilizar cualquiera de las herramientas y funciones para cambiar sus propiedades. Por ejemplo, podrá seleccionar un objeto y cambiar su relleno o contorno igual que si estuviera trabajando en la Ventana de dibujo.

Para seleccionar un objeto o un grupo de objetos

- En el Administrador de objetos, haga clic en la etiqueta con el nombre del objeto o grupo.

Para seleccionar varios objetos o grupos de objetos en una única capa

- Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en cada una de las etiquetas con el nombre de los objetos o grupos de objetos que desee seleccionar. Utilice Mayús para seleccionar una serie de objetos.

Para seleccionar varios objetos o grupos de objetos en varias capas

- Puede seleccionar varios objetos al mantener presionada la tecla CTRL y seleccionando objetos de la misma capa o de otras capas siempre y cuando esté habilitada la opción Editar en las capas.

{button ,AL("PRC Editing objects using the Object Manager";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento y copia de objetos entre capas


Los comandos Mover a capa y Copiar a capa le permitirán desplazar o copiar una selección de objetos a otra capa. Cuando utilice el comando Mover a capa, CorelDRAW desplazará los objetos a la capa seleccionada. Sin embargo, cuando utilice el comando Copiar a capa, CorelDRAW creará una copia de la selección de objetos y la situará en la capa que haya determinado.

Si mueve o copia un objeto a una capa por debajo de la que ocupa, se convertirá en el objeto superior de su nueva capa. De igual modo, si mueve o copia un objeto a la capa inmediatamente superior a la que ocupa en ese momento, se convertirá en el objeto inferior de su nueva capa.

Para desplazar un objeto a otra capa

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).



2. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Mover a capa.
El Administrador de objetos muestra la estructura Capa de página maestra.
3. Haga clic en el nombre de la capa a la que desea mover el objeto.

Para desplazar un objeto a otra capa mediante el ratón

- Seleccione el objeto con la herramienta Selección y arrástrelo a otra capa dentro de la misma página. También puede Haga clic con el botón derecho en el objeto y arrastrarlo a otra capa. Después de soltar el botón del ratón, haga clic en la opción Mover a capa.


Para desplazar un objeto a la capa página maestra

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en la etiqueta con el nombre del objeto que desee desplazar.
2. Arrastre el objeto a la etiqueta con el nombre de capa Escritorio maestro.

Para copiar un objeto a otra capa

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.



2. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Copiar en capa.
El Administrador de objetos muestra la estructura Capa de página maestra.
3. Haga clic en el nombre de la capa a la que desea copiar el objeto.
El objeto aparecerá ahora en dos capas distintas. Tendrá que mover la copia superior del objeto si desea ver la otra copia (los dos objetos se superponen exactamente).



Sugerencias

- Haga clic con el botón derecho en un espacio en vacío del Administrador de objetos para acceder a los comandos Mover a capa y Copiar a capa. Al utilizar Mover a capa y Copiar en capa recuerde qué capa está desplazando o copiando.
- Utilice Ctrl para seleccionar varios objetos o Mayús para seleccionar una serie de objetos para moverlos o copiarlos a otras capas.

{button ,AL("PRC Editing objects using the Object Manager";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ordenación y copia de las propiedades de objeto mediante Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite mover objetos delante o detrás de otros en la misma capa rápidamente. También puede copiar los atributos de relleno y contorno de un objeto en otro situado en la misma capa.

Para ubicar un objeto delante o detrás de otro

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho en la etiqueta con el nombre del objeto que desee desplazar. El cursor adquirirá la forma de un rectángulo punteado.
2. Arrastre sobre otro objeto y haga clic en la opción Mover delante de o Mover detrás de.

Para copiar las propiedades de un objeto a otro objeto

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho en la etiqueta con el nombre del objeto que desee copiar. El cursor adquirirá la forma de un rectángulo punteado.
2. Arrastre sobre el objeto en el que desea copiar y haga clic en la opción Copiar relleno aquí, Copiar contorno aquí o Copiar todas las propiedades.

{button ,AL("PRC Editing objects using the Object Manager";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de Powerclip de objetos mediante el Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite crear un PowerClip de un objeto en otro.

Para crear un PowerClip de un objeto con otro objeto

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho en el nombre del objeto en el que desee crear un PowerClip. El cursor adquirirá la forma de un rectángulo punteado.
2. Arrastre sobre otro objeto de la misma capa y haga clic en la opción PowerClip dentro.

Para editar o extraer el contenido de un objeto PowerClip

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho en el nombre del objeto PowerClip y haga clic en Extraer contenido o Editar contenido.



Sugerencia

- Haga clic con el botón derecho en el objeto PowerClip para acceder a la opción Bloquear contenido en PowerClip.

{button ,AL("PRC Editing objects using the Object Manager;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Agrupación de objetos mediante el Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite agrupar objetos en una capa rápidamente.

Para agrupar objetos en la capa activa

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre del objeto que desea agrupar. El cursor cambia para mostrar que los objetos se agruparán. Repita este paso para añadir más objetos al grupo. No podrá agrupar objetos se encuentren en capas distintas.

Para agrupar objetos en la capa activa mediante el comando de menú

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho en el nombre del objeto que desea agrupar.
- Arrastre sobre otro objeto y haga clic en la opción Añadir grupo de creación.

Repita este procedimiento para añadir más objetos al grupo. No podrá agrupar objetos se encuentren en capas distintas.



Nota

- El Administrador de objetos enumerará los objetos agrupados. Para desagrupar un objeto de un grupo, arrastre el objeto hasta la capa activa.



Sugerencia

- Para acceder a los comando Agrupar y combinar, haga clic con el botón derecho en una selección de objetos. Los comandos Desagrupar y Desagrupar todo también pueden utilizarse haciendo clic con el botón derecho sobre los objetos agrupados en el Administrador de objetos.

{button ,AL('PRC Editing objects using the Object Manager;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Utilización de capas para organizar los dibujos



Utilización de capas para organizar los dibujos

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

El Administrador de objetos proporciona controles que le ayudarán a organizar un dibujo mediante una serie de planos invisibles denominados capas. El contenido de una capa puede basarse en cualquier sistema organizativo que prefiera. El contenido de las capas pueden basarse en un sistema organizativo que faciliten su trabajo. Las capas, en su conjunto, actúan como una jerarquía que ayuda a determinar un orden vertical de los componentes del dibujo. En esta organización, denominada "orden de superposición", los objetos superiores se superponen sobre los objetos de las capas inferiores.

Las capas pueden ayudarle a mantener separados elementos distintos de un dibujo. Por ejemplo, si está creando un póster o un logotipo, podría situar todos los objetos del fondo en la capa inferior y todos los objetos del primer plano en las capas superiores. De este modo, podrá cambiar el orden de las capas o cambiar sus propiedades para editarlas, imprimirlas y verlas juntas o de forma separada. Si desea obtener más información sobre las propiedades de las capas, consulte ["Establecimiento de las propiedades de las capas."](#)

{button ,AL('OVR Using the Object Manager';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)




Creación de capas

Cada nuevo dibujo contiene cuatro capas predeterminadas. Estas capas son: la Cuadrícula maestra, Guías maestras, capas maestras de escritorio y una Capa de dibujo (llamada Capa1). Las capas Cuadrícula maestra, Guías maestras y capas maestras de escritorio constituyen contenedores para la cuadrícula, las líneas guías y para cualquier objeto fuera de los límites de la [Página de dibujo](#), respectivamente. Puede crear una capa Internet al insertar un objeto Internet.

Utilice el comando Nueva capa del Administrador de objetos para añadir nuevas capas que le ayuden a organizar los objetos del dibujo. De forma predeterminada, cada nueva capa tendrá sus propiedades de edición, impresión y visualización habilitadas y su propiedad de capa maestra deshabilitada. Podrá cambiar estas propiedades con los controles del cuadro de diálogo Propiedades de capa. Si desea obtener más información sobre las propiedades de las capas, consulte ["Establecimiento de las propiedades de las capas."](#)

Para añadir una nueva capa mediante el comando de menú

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Nueva capa.
La nueva capa se convertirá en la capa activa.

Para añadir una nueva capa mediante el botón Nueva capa

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el [botón Nueva capa](#).



Sugerencia

- Haga clic con el botón derecho en un espacio en vacío del Administrador de objetos para acceder al comando Nueva capa.

{button ,AL("PRC Using layers to organize your drawing";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de nombre de las capas

El comando Renombrar permite asignar un nombre a cualquier capa que haya creado. Por ejemplo, puede especificar un nombre que indique su contenido, su posición o su relación con las otras capas del dibujo. Si lo prefiere, también podrá cambiar el nombre de una capa; para ello, haga clic con el botón derecho en la etiqueta de su nombre cuando se encuentre resaltada; a continuación, haga clic en Renombrar, o bien, utilice el cuadro a tal efecto del cuadro de diálogo Propiedades de la capa del Administrador de objetos.

No es posible renombrar las capas Cuadrícula maestra, Guías maestras, capas maestras de escritorio ni la Capa Internet.

Para cambiar el nombre de una capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho en el nombre del objeto que desea renombrar.
2. Escriba un nombre nuevo y presione Intro.

Para cambiar el nombre de una capa mediante las propiedades de capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho en el nombre de una capa y haga clic en Propiedades.
2. En cuadro de diálogo Propiedades de capa, escriba un nuevo nombre en el cuadro Nombre de capa.



Sugerencia

- También podrá cambiar el nombre de una capa haciendo clic con el botón derecho en la etiqueta de su nombre cuando se encuentre resaltada y escribiendo un nuevo nombre.

{button ,AL('PRC Using layers to organize your drawing','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la capa activa

Para utilizar una capa de un dibujo; por ejemplo, para añadirle objetos; deberá primero hacer que dicha capa sea la activa. Una vez logrado esto, la capa estará lista para recibir cualquier nuevo objeto que dibuje, importe o pegue en ella. En el Administrador de objetos, la capa activa aparece resaltada en rojo. Cuando empiece un dibujo la capa predeterminada (denominada Capa 1) será la capa activa.

Para cambiar de capa activa

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa que desea activar.



Nota

- Al resaltar una capa podrá cambiar su configuración básica como, visibilidad, imprimible o no y edición posible o no. Como ya se ha mencionado, las capas se activan para añadirles objetos del dibujo. Si desea obtener más información sobre el establecimiento de los parámetros de capa, consulte ["Establecimiento de las propiedades de las capas"](#).

{button ,AL('PRC Using layers to organize your drawing;',0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Reorganización de las capas

La lista de la capa Página maestra muestra el orden de superposición de las capas en el dibujo activo. La primera capa de la lista es la capa superior, la última de la lista es la capa inferior. Si modifica el orden de las capas en esta lista, cambiará su orden vertical en el dibujo. Del mismo modo, el contenido de cada capa, se desplazará para reflejar los cambios de orden.

Para cambiar la posición de una capa en el orden de superposición

- En la lista de capas, arrastre la etiqueta con el nombre de la capa a la posición deseada.
Conforme arrastra una flecha indica la posición actual de la capa.

{button ,AL("PRC Using layers to organize your drawing";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de capas

El comando Eliminar quita la capa actual resaltada en el Administrador de objetos. Al eliminar una capa, borrará también todos los objetos que contiene. Por lo tanto, si desea guardar algunos de los objetos de la capa que va a eliminar, muévalos primero a otra.

No podrá eliminar una capa bloqueada ni ninguna de las tres capas predeterminadas especiales (Cuadrícula maestra, Guías maestras y Escritorio maestro).

Para eliminar una capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa que desea eliminar.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa, a continuación, haga clic en Eliminar.
Si una capa contiene objetos en otras páginas, haga clic en Aceptar para confirmar que desea eliminar la capa.

{button ,AL('PRC Using layers to organize your drawing';'0',"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Establecimiento de las propiedades de las capas



Establecimiento de las propiedades de las capas

El cuadro de diálogo Propiedades de capa proporciona controles que le ayudarán a utilizar las capas para organizar sus dibujos. Por ejemplo, estos controles le permitirán ver, editar o permitir la impresión de una capa. También podrá ubicar el contenido de una capa en cada página de un documento. Incluso, encontrará controles para bloquear capas y evitar su modificación accidental o para suprimir la visualización a todo color de una capa de forma que el contenido aparezca como contornos de un color determinado.

{button ,AL('OVR Using the Object Manager;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización y ocultación de capas

Podrá elegir entre mostrar u ocultar cualquiera de las capas de un dibujo. Ocultar ciertas capas, puede convertir en más sencilla la identificación y edición de los objetos de otras. Asimismo, reducirá el tiempo que CorelDRAW necesita para renovar la ilustración al editarla. Encontrará este parámetro particularmente eficaz en ilustraciones que tienen muchos objetos o varias capas.

Podrá mostrar u ocultar una capa mediante el cuadro de diálogo Propiedades de capa o haciendo clic en su [icono de ojo](#). Encontrará un icono de Ojo junto al nombre de cada capa en el Administrador de objetos. Cuando una capa está oculta, su icono de Ojo aparecerá atenuado así como los objetos de dicha capa.

Para mostrar una capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Habilite la casilla Visible.

Para ocultar una capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Deshabilite la casilla Visible.



Sugerencia

- Puede habilitar y deshabilitar la opción Visible al hacer clic con el botón derecho en una capa en Administrador de objetos.

{button ,AL('PRC Setting layer properties';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Bloqueo y desbloqueo de capas

Bloqueando o desbloqueando una capa evitará o permitirá su edición y la de los objetos que incluya. Al bloquear una capa se evita que se produzcan cambios accidentales en su contenido. En una capa bloqueada, no pueden seleccionarse ni editarse de ningún modo los objetos que contiene. Tras desbloquear la capa, podrá realizar modificaciones en cualquiera de los objetos que contenga, siempre y cuando los objetos no estén bloqueados.

Para bloquear o desbloquear una capa utilice el cuadro de diálogo Propiedades de capa o haga clic en su [icono de Lápiz](#). Encontrará un icono de Lápiz junto al nombre de cada capa en el Administrador de objetos. Cuando una capa se encuentre bloqueada, su icono de Lápiz aparecerá atenuado así como los objetos de dicha capa.

No es posible bloquear ni desbloquear la capa Cuadrícula. Su icono de Lápiz siempre está atenuado.

Para bloquear una capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Deshabilite la casilla Editable.

Para desbloquear una capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Habilite la casilla Editable.



Sugerencia

- Puede habilitar y deshabilitar la opción Editable al hacer clic con el botón derecho en una capa en Administrador de objetos.



Nota

- Puede bloquear y desbloquear un objeto, varios o un grupo de objetos mediante el menú Organizar. Consulte ["Bloqueo y desbloqueo de objetos"](#).

{button ,AL("PRC Setting layer properties";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Habilitación y deshabilitación de la impresión de capas

CorelDRAW le permitirá imprimir las capas seleccionadas de los dibujos. Si habilita el parámetro de impresión de una capa, ésta y su contenido aparecerán en las copias impresas del dibujo. Sin embargo, si deshabilita dicho parámetro, ni la capa ni su contenido aparecerán al imprimir el dibujo. Encontrará esta función especialmente útil si está trabajando en dibujos muy elaborados y desea imprimir determinadas capas para realizar correcciones.

Para habilitar o deshabilitar la impresión de una capa utilice el cuadro de diálogo Propiedades de capa o haga clic en su [icono de Impresora](#). Encontrará un icono de Impresora junto al nombre de cada capa en el Administrador de objetos. Cuando el parámetro de impresión de una capa se encuentra deshabilitado, su icono de impresora aparecerá asimismo deshabilitado.

Para habilitar la impresión de una capa determinada

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Habilite la casilla Imprimible.

Para deshabilitar la impresión de una capa determinada

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Deshabilite la casilla Imprimible.



Sugerencia

- Puede habilitar y deshabilitar la opción Imprimible al hacer clic con el botón derecho en una capa en el Administrador de objetos.



Nota

- Si la impresión de una capa se encuentra deshabilitada, su contenido no se visualizará en las previsualizaciones a toda pantalla. Si desea obtener más información sobre este tipo de previsualizaciones, consulte ["Utilización de las previsualizaciones a pantalla completa"](#).

{button ,AL('PRC Setting layer properties';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de capas maestras

Las capas maestras son aquellas cuyo contenido aparece en todas las páginas de un documento. De esta forma, todos los objetos de la capa maestra aparecerán en todas las páginas del documento. Encontrará este tipo de capas muy útil si tiene un objeto (como un logotipo de empresa, por ejemplo) que quiere que aparezca en todas las páginas del documento. Si crea una capa maestra que contenga dicho objeto, no tendrá que incluirlo manualmente en cada página.

Puede crear una capa maestra al acceder a las opciones del menú Capas o mediante el cuadro de diálogo Propiedades de capa.

Para crear una capa maestra mediante el cuadro de diálogo Propiedades

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa que desea utilizar como capa maestra.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Habilite la casilla Capa maestra.

Para crear una capa maestra

- Haga clic con el botón derecho en el nombre de la capa que desee utilizar como capa maestra y haga clic en Maestra.

{button ,AL("PRC Setting layer properties";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)




Operaciones simultáneas con varias capas


Si habilita el comando Editar en las capas, podrá trabajar con objetos ubicados en cualquier capa no bloqueada. Asimismo, podrá desplazar y copiar objetos que no estén bloqueados entre las capas.

Si deshabilita el comando Editar en las capas, sólo podrá trabajar en la capa activa y en la capa Escritorio. Cuando deshabilite este comando, no podrá seleccionar ni editar objetos que se encuentren en las capas no activas. Sin embargo podrá mover o copiar objetos de la capa activa a capas no activas. Para editar objetos de otra capa cuando el comando Editar en las capas esté deshabilitado, tendrá que cambiar la capa activa.

Para habilitar la edición en todas las capas

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , y habilite el comando Editar en las capas. Una vez habilitado, el comando aparecerá con una marca junto a su nombre.

Para permitir la edición sólo en la capa activa

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , y deshabilite el comando Editar en las capas.

Para habilitar o deshabilitar la opción Editar en las capas

- Haga clic en el [botón Editar en las capas](#) en el Administrador de objetos para habilitar o deshabilitar las capacidades de edición.

{button ,AL("PRC Setting layer properties";0," Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Identificación de los objetos de una capa deshabilitando el color

Quando habilite la casilla Suplantar visualización completa de color, CorelDRAW mostrará el contenido de la capa seleccionada como contornos en un color determinado. Esta supresión del color de los objetos no afecta a su apariencia real, sólo afecta al modo en que aparecen en pantalla. Esta opción resulta muy útil para identificar qué objetos pertenecen a cada una de las distintas capas, por ejemplo, en un diagrama técnico complejo, o, incluso, para cambiar los colores de la cuadrícula y de las líneas guía.

Para suplantar los atributos de relleno y contorno de una capa

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. En el cuadro de diálogo Propiedades de capa, habilite la casilla Suplantar visualización completa de color.
4. Haga clic en el [selector Color de capa](#).
5. Elija el color que desea utilizar para los objetos de la capa seleccionada.

Quando habilita la casilla Suplantar visualización completa de color, los objetos de la capa aparecen con el color elegido.

Para volver a visualizar los atributos de relleno y contorno de una capa

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de capa, deshabilite la casilla Suplantar visualización completa de color.

Para cambiar el color de una capa en una página determinada

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga doble clic en la muestra de color de la capa de una página determinada.
2. Seleccione un color de la lista.

Para aplicar el cambio de color a una única página

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para suplantar los atributos de relleno y contorno de una capa".
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de capa, habilite la casilla Aplicar cambios de la capa sólo a la página actual.

Para cambiar el color de una capa en todas las páginas

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga doble clic en la muestra de color de la capa de una página maestra.
2. Seleccione un color de la lista.

El color de la capa aparecerá en todas las páginas.



Sugerencia

- En los modos Líneas de dibujo o Líneas de dibujo simples, los contornos de los objetos siempre aparecerán con el color especificado.

{button ,AL("PRC Setting layer properties";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Definición de las opciones de configuración de las capas maestras

Las propiedades de la Cuadrícula maestra y de las Guías maestras permiten modificar la configuración de estas capas.

Para establecer la configuración de la Cuadrícula maestra

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en la capa Cuadrícula maestra.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Haga clic en el botón Configurar.
4. En el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula y regla, modifique los parámetros a su gusto.

Para establecer la configuración de Líneas guía maestras

1. En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de Guías maestras.
2. Haga clic con el botón derecho en la capa y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Haga clic en el botón Configurar.
4. En el cuadro de diálogo Configuración de líneas guía, modifique los parámetros a su gusto.



Nota

- Si desea obtener más información acerca de cuadrículas, reglas y líneas guía, consulte ["Configuración de su dibujo"](#).



Sugerencia

- Las líneas guía reciben el mismo tratamiento que cualquier otro objeto de su dibujo; podrá moverlas y copiarlas entre capas.

{button ,AL('PRC Setting layer properties;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Creación de bases de datos de objetos

Creación de bases de datos de objetos

La función Datos del objeto le permitirá crear una base de datos con información sobre los objetos de un dibujo. Podrá introducir muchos tipos de datos distintos sobre objetos individuales o grupos de objetos: texto, numéricos, hora, fecha, etc.

Para crear una base de datos basta con introducir información sobre los objetos deseados en la ventana acoplable Datos del objeto. Dicha información se insertará en una hoja de datos (denominada Administrador de datos del objeto), con categorías de información organizadas en columnas. Si está creando un dibujo técnico, por ejemplo, podrá tener los nombres de los componentes en una columna, los números de serie en otra, los precios en una tercera, etc. Deberá introducir las mismas categorías de información para cada componente del dibujo.

Una vez creada la base de datos, podrá visualizar la información sobre cualquier objeto de la lista u hoja de datos. La ventana acoplable Datos del objeto muestra una lista con toda la información que haya asignado, mientras que el Administrador de datos del objeto muestra esta misma información en una hoja de datos con formato.

CorelDRAW proporciona funciones básicas para aplicar formato y manipular la información de la base de datos. Por ejemplo, podrá añadir o eliminar columnas, sangrar las filas para mostrar relaciones jerárquicas y resumir los datos de los objetos seleccionados. Podrá asimismo, imprimir la base de datos completa o tan sólo una parte de ella.

Utilizando el [Portapapeles](#), podrá copiar datos a distintas ubicaciones dentro de la hoja de datos o entre hojas de datos de documentos CorelDRAW distintos. También podrá utilizar el Portapapeles para copiar datos a o desde otros programas de bases de datos o de hoja de cálculo Windows, como Corel Quattro Pro y Microsoft Excel.

{button ,AL('OVR Creating an object database;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Organizing objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Establecimiento de bases de datos sobre objetos



Establecimiento de bases de datos sobre objetos

Antes de empezar a asignar datos a los objetos de un dibujo, tendrá que asegurarse de que tiene los campos de datos y los formatos necesarios. En otras palabras, tendrá que saber qué información desea visualizar. De forma predeterminada, CorelDRAW crea cuatro campos de datos: Nombre, Coste, Comentarios y CDRStaticID. Los tres primeros campos se han creado para su comodidad y pueden editarse o suprimirse si así lo desea. El campo CDRStaticID se utiliza para que CorelDRAW pueda identificar los objetos. Este campo no puede editarse ni borrarse.

Si necesita campos personalizados, podrá definir sus formatos mediante los controles del cuadro de diálogo Definición de formato. Este cuadro de diálogo le permiten acceder a cuatro tipos de campo básicos: General, Fecha/hora, Lineal/Angular y Numérico. Cada uno de estos campos, por otra parte, proporcionan una serie de los formatos más comunes preestablecidos, por lo que podrá utilizar dichos formatos o crear los suyos propios. Por ejemplo, si ninguno de los formatos Fecha/hora preestablecido satisface la manera en que desea visualizar la hora, podrá crear el suyo propio asignando un conjunto de variables.

Podrá crear y asignar tantos campos de datos como desee, siempre y cuando utilicen las variables de formato permitidas.

{button ,AL('OVR Creating an object database;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)




Adición de campos de datos para objetos nuevos

Si los formatos preestablecidos de CorelDRAW no proporcionan la información que desea para su resumen, podrá crear sus propios formatos personalizados. El cuadro de diálogo Definición de formato proporciona una serie de formatos para cada uno de los cuatro tipos básicos. Si lo desea, podrá elegir un tipo de formato, ver la lista de sus formatos preestablecidos y, a continuación, elegir el que desea utilizar. En el cuadro Muestra de la parte inferior de la ventana, aparecerá una muestra del formato seleccionado. Si no encuentra el formato que desea en esta lista, podrá crear el suyo propio mediante las variables disponibles.

El formato de campo que seleccione se utilizará para todos los objetos del dibujo activo.

Para añadir un campo que utilice un formato preestablecido

1. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
2. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en , Editor de campos.
3. Haga clic en el botón Crear campo nuevo.
4. Escriba un nombre para el campo en el cuadro proporcionado a tal efecto.
5. Haga clic en el botón Cambiar (a no ser que desee utilizar el formato mostrado junto a la etiqueta Actual).
6. En el cuadro Tipo de formato, habilite el tipo de formato que desee crear.
7. Elija el formato deseado del cuadro de lista proporcionado a tal efecto y presione Intro.
8. Haga clic en el botón Añadir campo(s) seleccionado(s).

Para añadir un campo con un formato personalizado

1. Siga los pasos 1 y 6 del procedimiento anterior.
2. En el cuadro Crear, escriba el formato que desea crear y presione Intro.
Si desea obtener información específica sobre la creación de formatos personalizados, consulte ["Creación de formatos generales para datos de objetos"](#), ["Creación de formatos fecha y hora para datos de objetos"](#), ["Creación de formatos lineales y angulares para datos de objetos"](#) o ["Creación de formatos numéricos para datos de objetos"](#).
3. Haga clic en el botón Añadir campo(s) seleccionado(s).



Sugerencias

- Habilite la casilla Lista de campos predeterminados (en el cuadro de diálogo Editor de campos) para añadir el nuevo campo a la lista de campos predeterminados de CorelDRAW. Este campo se aplicará en adelante a todos los documentos nuevos que cree.
- Habilite la casilla Todos los objetos para aplicar el campo a los objetos que ya se habían creado además de a los que creará.


{button ,AL("PRC Setting up the object database;";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición de campos de datos de objetos

Podrá modificar cualquier campo de datos del objeto aplicándole un formato preestablecido o uno personalizado. Por ejemplo, podrá cambiar un campo numérico de forma que visualice más o menos decimales o para que muestre los números en millares. Todos los formatos personalizados deberán ajustarse a los parámetros enumerados en "[Creación de formatos generales para datos de objetos](#)", "[Creación de formatos fecha y hora para datos de objetos](#)", "[Creación de formatos lineales y angulares para datos de objetos](#)" o "[Creación de formatos numéricos para datos de objetos](#)".

Para cambiar el formato de un campo

1. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
2. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en  Editor de campos.
3. Haga clic en el nombre del campo.
4. Haga clic en el botón Cambiar.
5. En el cuadro Tipo de formato, habilite el tipo de formato que desee crear.
6. Ejecute una de las acciones siguientes
 - Elija el formato deseado del cuadro de lista proporcionado a tal efecto y presione Intro.
 - En el cuadro Crear, escriba el formato que desea crear y presione Intro.

{button ,AL('PRC Setting up the object database;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de formatos generales para datos de objetos

Los formatos generales visualizan los datos de texto y numéricos del objeto en el mismo formato en que los escriba. Sin embargo, los números aparecerán sin ceros al principio de las cantidades ni después de los decimales, así mismo, tampoco aparecerá el punto de los millares (es decir, aparecerá 1000 en lugar de 1.000). Por ejemplo, si introduce el valor 123,456000, aparecerá como 123,456. Si el número es 1000000 o mayor, se convertirá en un número equivalente más corto por motivos de visualización (por ejemplo, 123456789 aparecerá como 1.23457e+008).

También podrá crear sus formatos generales personalizados, incluso formatos que incorporen variables sustituibles. El carácter comodín (&) le permitirá insertar una cadena variable dentro de un formato estático. Por ejemplo, podrá crear un formato que le permita introducir datos variables en una frase. La variable será reemplazada por los datos que asigne al campo. Por ejemplo, el formato "La máquina utiliza" & "kW/h al mes". mostrará la entrada de datos del objeto 102 como: La máquina utiliza 102 kW/h al mes.

Tenga en cuenta que tanto las cadenas como la variable & tienen que ir entre comillas en el formato de muestra. Siempre deberá introducir comillas cuando cree formatos generales que utilicen esta variable.

{button ,AL("PRC Setting up the object database";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de formatos fecha y hora para datos de objetos

La tabla siguiente recoge los formatos Fecha/hora de los datos de objetos. CorelDRAW basa los formatos de hora y fecha predeterminados en los parámetros regionales activos. Si desea modificar estos parámetros, utilice el Panel de control de Windows. Consulte la documentación de Microsoft Windows si necesita obtener más información sobre cómo realizar esta operación.

Formato	Resultado
d	Muestra el día del mes como un número sin cero al principio (p. ej. el 5º día como 5).
dd	Muestra el día del mes como un número con un cero al principio (p. ej. el 3º día como 03).
ddd	Muestra el día de la semana como una abreviatura (p. ej. Domingo como Dom).
dddd	Muestra el nombre completo del día de la semana (p. ej. jueves, lunes).
M	Muestra el mes como un número sin cero al principio (p. ej. enero como 1).
MM	Muestra el mes como un número con un cero al principio (p. ej. marzo como 03).
MMM	Muestra el mes como una abreviatura (p. ej. febrero como Feb).
MMMM	Muestra el mes completo (p. ej. Febrero como Febrero).
aa	Muestra el año como dos dígitos (p. ej. 1996 como 96).
aaaa	Muestra el año como cuatro dígitos (p. ej. 1996 como 1996).
h	Muestra la hora como un número sin cero al principio (p. ej. 5 AM como 5).
hh	Muestra la hora como un número con un cero al principio (p. ej. 5 AM como 05).
mm.	Muestra los minutos con un cero al principio, si es necesario.
ss	Muestra los segundos con un cero al principio, si es necesario.
am o AM	Muestra la hora en formato de 12 horas, con el símbolo am o pm, según determinen los parámetros regionales del Panel de control de Windows.
Otros símbolos	CorelDRAW acepta ciertos símbolos sin alteración si forman parte de un formato. Dichos símbolos incluyen el carácter de espacio, el carácter tabulador, el separador de lista de los parámetros regionales del Panel de control de Windows y cualquier símbolo incluido entre comillas. Si desea utilizar las comillas dentro de una cadena entrecomillada deberá precederlas con el carácter de escape (\).

{button ,AL('PRC Setting up the object database;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de formatos lineales y angulares para datos de objetos

Los formatos lineales y angulares le permitirán visualizar valores junto con unidades de medida lineales o angulares. Los formatos lineales muestran valores según los sistemas métrico e imperial (británico), así como medidas como picas, puntos, cíceros y didots. Los formatos angulares cubren cualquier medida de ángulos en grados. Los formatos Lineal/Angular para datos del objeto combinan estas unidades con muchos de los formatos numéricos, lo que proporciona una visualización eficaz y una fácil conversión de valores simples en valores de unidad mayores y menores (por ejemplo, pies y pulgadas o kilómetros y metros).

Si los formatos Lineal/Angular preestablecidos no se ajustan a sus necesidades, podrá crear sus propios formatos lineales personalizados. Sin embargo, deberá utilizar uno de los sistemas de medidas compatibles (como se describe en el párrafo anterior). Además, no podrá combinar dos sistemas cualesquiera.

Para cada formato personalizado, deberá hacer dos entradas, la primera se utiliza para la unidad mayor (por ejemplo, metros), mientras que la segunda entrada corresponde a la unidad menor (por ejemplo, centímetros). Si el primer formato de unidad contiene dígitos después de la coma decimal o una fracción, no podrá incluir un formato de unidad menor.

Cuando introduzca valores para los formatos con unidades mayores y menores, deberá introducir un valor expresados en la unidad menor. Por ejemplo, si su formato expresa medidas en kilómetros y metros, deberá introducir los valores en metros y CorelDRAW convertirá el valor basándose en el formato seleccionado.

Los símbolos siguientes (así como los símbolos de los formatos numéricos) son los bloques básicos para crear sus propios formatos de datos de objetos lineales y angulares personalizados.

Símbolo del formato	Unidad
mi	millas
yds	yardas
pies o ' (apóstrofo)	pies
pda o " (comillas)	pulgadas
km.	kilómetros
m.	metros
cm.	centímetros
mm.	milímetros
picas	picas
puntos o ptos.	puntos
cíceros	cíceros
didots	didots
grados	grados (angular)

{button ,AL('PRC Setting up the object database';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de formatos numéricos para datos de objetos

La tabla siguiente recoge los formatos numéricos que podrá utilizar para visualizar valores no lineales, incluidas las divisas. Si el valor introducido es igual o mayor que 1000000, será visualizado automáticamente como un número equivalente (a no ser que especifique otro formato, como los que visualizan número en miles o en millones). Por ejemplo, 3000000 se visualizaría como 3.0e+006.

Formato	Significado
0	Carácter de sustitución de dígito. CorelDRAW sustituirá cada uno de estos caracteres de sustitución por un dígito del valor al que se está aplicando formato. Si el número tiene menos dígitos que ceros hay en el formato, CorelDRAW visualizará ceros extra. Por ejemplo, con el formato 000,000, 1,23 se visualizaría como 001,230. Si el valor tiene más dígitos que ceros hay en el formato, los dígitos extra se visualizarán sólo en el lado izquierdo del decimal. Por ejemplo, en el formato 000,000, 12345,6789 se visualizará como 12345,679.
#	Carácter de sustitución de dígito utilizado para reservar un espacio para el símbolo de los millares. Por ejemplo, el formato ###0 visualizará 12345,678 como 12.345, y 1,2345 como 1.
. (punto)	Símbolo de los millares. Podrá especificar el carácter que desea utilizar modificando los parámetros regionales en el Panel de control de Windows.
, (coma)	Coma decimal. Podrá especificar el carácter que desea utilizar modificando los parámetros regionales en el Panel de control de Windows.
\$	Símbolo de divisa. Podrá especificar el carácter que desea utilizar modificando los parámetros regionales en el Panel de control de Windows.
/?	Expresa un número como una fracción del denominador "?". CorelDRAW convertirá el número en una fracción con el denominador especificado y, a continuación, lo reducirá a la fracción más pequeña. Por ejemplo, el formato ###0/81 mostrará 1,73 como 1 59/81.
K	Expresa un número en unidades de un millar. Por ejemplo, 123456,789 con el formato 0,0 K se visualizará como 12,3 K.
M	Expresa un número en unidades de millón. Por ejemplo, 1.678.901,2 con el formato 0,0 M se visualizará como 1,7 M.
%	Expresa un número como puntos de porcentaje. Por ejemplo, 1,23 con el formato 0,0% se visualizará como 123,0 %.
E+00, e+00	Expresa un número en notación científica. Por ejemplo, 1234,56 con el formato 0,00 e+00 se visualizará como 1,23 e+03.
- (guión)	Indica la situación del signo menos en la cadena del formato. Por ejemplo, 33.333,33 con el formato ###0- se visualizará como 33.333-.


{button ,AL("PRC Setting up the object database";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de nombre y reorganización de los campos de datos del objeto

Podrá cambiar el nombre de cualquier campo para que se ajuste mejor a su resumen de los datos del objeto y, también, la ubicación de los campos para que aparezcan en el orden lógico dentro del resumen.

Para cambiar el nombre a un campo de datos del objeto

1. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
2. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en , Editor de campos.
3. Seleccione en la lista el nombre del campo de datos que desee cambiar.
4. Escriba un nombre nuevo en el cuadro proporcionado a tal efecto y presione Intro.

Para volver a ordenar los campos de objeto de un dibujo

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Arrastre los nombres de los campos en el cuadro de lista hasta que se encuentren en el orden deseado.
Mientras arrastre, el cursor cambiará para indicar su posición en la lista.



Nota

- Para aumentar la comodidad de utilización, la función de cambio de nombre está vinculada a la función Datos del objeto. Por lo tanto, si asigna un nombre en la ventana acoplable Administrador de objetos o en la ventana Datos del objeto, el nombre aparecerá automáticamente en la otra ventana. Por ejemplo, si denomina a un objeto "Rectángulo 1" en el Administrador de objetos, "Rectángulo 1" será asignado automáticamente al campo "Nombre" de la ventana Datos del objeto. Sin embargo, si cambia el título del campo "Nombre" en la ventana acoplable Datos del objeto, el cambio no se reflejará en el Administrador de objetos.



Sugerencia

- Puede acceder al cuadro de diálogo Editor de campos de datos del objeto haciendo doble clic en un nombre de campo de la ventana acoplable Datos del objeto.


{button ,AL('PRC Setting up the object database;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de campos de datos de objetos

Podrá eliminar cualquier campo de datos de objetos excepto CDRStaticID. Si ha borrado un campo, también suprimirá todos los datos introducidos para dicho campo en el documento activo.

Para eliminar un campo

1. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
2. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en  Editor de campos.
3. Haga clic en el nombre del campo en el cuadro de lista de la parte izquierda del cuadro de diálogo.
Para seleccionar varios campos, mantenga presionada la tecla Mayús. mientras hace clic en los nombres de los campos.
4. Haga clic en el botón Eliminar campo(s).
En el cuadro de diálogo Datos del objeto, haga clic en Sí.

{button ,AL(`PRC Setting up the object database;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Asignación y edición de datos de objetos



Asignación y edición de datos de objetos

Una vez que tenga todos los campos de datos que desea para su dibujo, podrá crear su base de datos. La ventana acoplable Datos del objeto y el Administrador de datos del objeto proporcionan todos los comandos y funciones que necesitará para añadir y editar la información. La ventana acoplable Datos del objeto resulta más práctica para introducir datos para objetos individuales, y se puede acceder a ella mediante el menú Ver, Elementos acoplables. Sus controles le permitirán añadir, editar y eliminar datos del objeto.

El Administrador de datos del objeto, por otro lado, resulta más práctico para introducir y editar datos de varios objetos. Incluye muchos de los controles de edición y la funcionalidad de las más conocidas aplicaciones de hoja de cálculo.

{button ,AL('OVR Creating an object database;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Asignación de datos

La ventana acoplable Datos del objeto resulta más fácil de usar para asignar datos a los objetos uno a uno. Cuando seleccione un objeto y abra la ventana acoplable Datos del objeto, verá los campos de datos que haya creado para el dibujo activo. Todo lo que tendrá que hacer es elegir el campo en el que desea introducir los datos. Si tiene que editar una entrada, utilice el mismo procedimiento básico y realice los cambios necesarios.

Si desea asignar datos a varios objetos a la vez, encontrará más práctico el Administrador de datos del objeto. El proceso de introducción de datos se acelera y podrá ver cómo el resumen de los datos comienza a tomar forma.

Para asignar datos a un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. En la columna Campo, haga clic en el nombre de un campo de datos.
4. Haga clic en el cuadro de texto de la parte superior de la ventana acoplable Datos del objeto.
5. Escriba los datos.
6. Repita los pasos 3 a 5 para añadir datos a los otros campos.

Para asignar datos a varios objetos

1. Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. Haga clic en el [Administrador de datos del objeto](#).
4. En el Administrador de datos del objeto, haga clic en una celda.
5. Escriba los datos apropiados.
6. Presione Intro para asignar la entrada a la celda, al campo y al objeto.

{button ,AL("PRC Assigning and editing object data";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de celdas en el Administrador de datos del objeto

Antes de editar la información de una celda, tendrá que seleccionarla. Como sucede en la mayoría de los programas de hoja de cálculo, la forma más sencilla de seleccionar una celda es hacer clic en ella y arrastrar el ratón. Para utilizar la hoja de cálculo, haga clic en el [botón Administrador de datos del objeto](#) de la ventana acoplable Datos del objeto.

Para seleccionar...	Efectúe esta operación...
Una celda	Haga clic en la celda o presione las teclas de flecha para desplazarse a ella.
Una serie de celdas	Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón sobre la primera celda de la serie y, a continuación, arrástrelo hasta la última celda.
Una serie grande de celdas	Haga clic en la primera celda de la serie y, a continuación, mantenga presionada la tecla Mayús. y haga clic en la última celda de la serie. Si fuera necesario, utilice las barras de desplazamiento para hacer aparecer la última celda en el Administrador de datos del objeto.
Una fila completa	Haga clic en el encabezamiento de la fila. Por ejemplo, haga clic en 3 para seleccionar toda la fila 3.
Una columna completa	Haga clic en el encabezamiento de la columna. Por ejemplo, haga clic en Coste para seleccionar la columna Coste completa.
Filas o columnas adyacentes	Arrastre el ratón por los encabezamientos de las filas o de las columnas. O seleccione la primera fila o columna y, a continuación, mantenga presionada la tecla Mayús. y haga clic en la última fila o columna.
Todas las celdas	Haga clic en el botón de la esquina superior izquierda de la hoja de resumen, donde se encuentran los encabezamientos de filas y columnas.
Celdas adicionales	Mantenga Mayús presionada y haga clic en la última celda que desea incluir en la nueva selección. La zona rectangular entre la celda activa y la celda en la que haga clic se convertirá en la nueva selección.

{button ,AL('PRC Assigning and editing object data;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Edición de datos en el Administrador de datos del objeto

El menú Editar del Administrador de datos del objeto contiene comandos para deshacer y volver a realizar operaciones de hojas de cálculo, así como para cortar, copiar, pegar y eliminar el contenido de las celdas. También podrá editar dicho contenido mediante el teclado. Los cambios que efectúe en el contenido de las celdas se reflejarán en la ventana acoplable Datos del objeto. De hecho, puede resultarle más práctico realizar la introducción de datos y la edición en el Administrador de datos del objeto. Sin embargo, recuerde que el Administrador sólo visualizará los datos de los objetos seleccionados en la Ventana de dibujo.

Si desea obtener más información sobre la visualización de resúmenes en el Administrador de datos del objeto, consulte ["Visualización de resúmenes de datos de objetos"](#).

Para...	Efectúe esta operación...
Escribir en una celda	Seleccione la celda y, a continuación, escriba lo que desee.
Copiar el contenido de celdas	Seleccione las celdas que desee copiar y, a continuación, haga clic en Editar, Copiar.
Cortar el contenido de celdas	Seleccione las celdas que desee cortar y, a continuación, haga clic en Editar, Cortar.
Pegar datos en el resumen	Seleccione las celdas en las que desee introducir los datos y, a continuación, haga clic en Editar, Pegar.
Eliminar el contenido de celdas	Seleccione las celdas que desee suprimir y, a continuación, haga clic en Editar, Eliminar.
Deshacer una operación	Haga clic en Editar, Deshacer.
Rehacer una operación	Haga clic en Editar, Rehacer. Este comando sólo estará disponible si ha utilizado previamente el comando Deshacer.



Sugerencia

- También podrá utilizar el comando Copiar para copiar datos con el fin de pegarlos en otras aplicaciones de hoja de cálculo, como por ejemplo, Corel Quattro Pro. Seleccione las celdas que desee copiar y, a continuación, haga clic en Editar, Copiar. Abra la aplicación en la que desee pegar la información y haga clic en Editar, Pegar.

{button ,AL("PRC Assigning and editing object data";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de entradas de datos del objeto


Los comandos Borrar campo y Borrar todos los campos (de la ventana acoplable Datos del objeto) le permitirán eliminar datos del campo seleccionado o de todos los campos, respectivamente. Sólo se suprimirán los datos sobre el objeto seleccionado.

Si está trabajando en el Administrador de datos del objeto, podrá eliminar celdas seleccionándolas con el ratón y haciendo clic en Editar, Eliminar. Si desea obtener más información, consulte ["Edición de datos en el Administrador de datos del objeto"](#).

Para eliminar una entrada de datos de un objeto

1. Seleccione el objeto cuya información desee eliminar.
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en la entrada de campo que desee eliminar.



4. Haga clic en , Borrar campo.
En el cuadro de diálogo Datos del objeto, haga clic en Aceptar.

Para eliminar todas las entradas de datos de un objeto

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



2. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en , y, a continuación, haga clic en Borrar todos los campos.
En el cuadro de diálogo Datos del objeto, haga clic en Aceptar.


{button ,AL('PRC Assigning and editing object data;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Copia de datos entre objetos

El comando Copiar datos desde le permitirá utilizar las entradas de datos de un objeto para actualizar las de otro. Este comando no sustituye las entradas de datos de un objeto, sino que añade campos y datos en los casos en que resulte necesario.

Para copiar datos de un objeto a otro

1. Seleccione el objeto al que desea copiar los datos.
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en , Copiar datos desde.
4. Haga clic en el objeto del que desea copiar los datos.

{button ,AL("PRC Assigning and editing object data";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Visualización y formato de resúmenes de datos de objetos



Visualización y formato de resúmenes de datos de objetos

El Administrador de datos del objeto proporciona los comandos y funciones necesarios para editar y aplicar un formato al resumen de los datos del objeto. Por ejemplo, podrá añadir o eliminar columnas, sangrar las filas para mostrar relaciones jerárquicas y resumir los datos de los objetos seleccionados. Podrá asimismo, imprimir total o parcialmente la base de datos.

{button ,AL('OVR Creating an object database;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de resúmenes de datos de objetos

El Administrador de datos del objeto resume la información que haya asignado a los objetos de un trabajo. Aunque puede utilizarse para ver y editar los datos de un objeto individual, su misión principal consiste en gestionar grandes cantidades de datos asociados con varios objetos contenidos en distintos grupos de un dibujo. El resumen que verá se basará en los objeto seleccionados.

Para ver un resumen de los datos de un solo objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en el [botón Administrador de datos del objeto](#).

Para ver un resumen de los datos de varios objetos

1. Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en el botón Administrador de datos del objeto.

Para ver un resumen de los datos de los objetos de todo el documento

1. Haga clic en Edición, Seleccionar todo.
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en el botón Administrador de datos del objeto.

{button ,AL("PRC Viewing editing and formatting an object data summary";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de las preferencias de visualización para resúmenes de datos de objetos

El menú Preferencias (del Administrador de datos del objeto) contiene comandos para determinar el modo en que se visualizarán los datos en la hoja de datos. En dicho menú podrá determinar que se muestren los detalles de un grupo de campos o resaltar ciertos niveles y tipos de datos. Cuando alguno de estos comandos se encuentre habilitado, aparecerá con una señal junto a su nombre.

Elija el comando Mostrar detalles de grupo para expandir el foco de la hoja de datos con el fin de revelar los objetos (y sus correspondientes datos) contenidos en un grupo o subgrupo. Podrá visualizar hasta 99 niveles de subgrupos. Elija el comando Objetos de nivel superior en negrita para aplicar un efecto de negrita al primer nivel de un grupo en la hoja de datos. Habilite el comando Celdas de sólo lectura en cursiva para poner en cursiva las celdas que no pueden editarse. Así, si, por ejemplo, el total de un campo numérico no puede editarse directamente y si habilita esta opción, este total aparecerá en cursiva.

Si desea obtener más información sobre la visualización de resúmenes con el Administrador de datos del objeto, consulte ["Visualización de resúmenes de datos de objetos"](#).

Para cambiar el nivel de subgrupos que aparecen en la hoja de datos

- En el Administrador de datos del objeto, haga clic en Preferencias y, a continuación, haga clic en el comando Mostrar detalles de grupo que indique el número de niveles que desea visualizar.

Para resaltar el nivel superior de cada grupo de la hoja de datos

- En el Administrador de datos del objeto, haga clic en Preferencias y habilite el comando Objetos de nivel superior en negrita.

Para poner en cursiva las celdas sólo lectura de la hoja de datos

- En el Administrador de datos del objeto, haga clic en Preferencias y habilite el comando Celdas de sólo lectura en cursiva.

{button ,AL('PRC Viewing editing and formatting an object data summary';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Visualización de datos para objetos agrupados

El comando Mostrar jerarquía (del Administrador de datos del objeto) sangra dos espacios los datos relacionados con los objetos pertenecientes a grupos. Este sangrado crea una distinción visible entre los grupos de una columna.

El comando Resumir grupos muestra subtotales de grupos individuales para los campos en los que estén representados varios grupos. Utilice este comando cuando aparezcan más de un grupo de objetos en una hoja de datos. Este comando se aplicará sólo a los campos con formatos numéricos.

Si desea obtener más información sobre la visualización de resúmenes con el Administrador de datos del objeto, consulte "[Visualización de resúmenes de datos de objetos](#)".

Para sangrar todos los grupos de una columna

1. En el Administrador de datos del objeto, seleccione la columna a la que desea aplicar el sangrado.
2. Haga clic en Opciones de campo, Mostrar jerarquía.

Para mostrar subtotales de grupos

1. En el Administrador de datos del objeto, seleccione la columna en la que desee mostrar los subtotales de grupo.
2. Haga clic en Opciones de campo, Resumir grupos.

{button ,AL('PRC Viewing editing and formatting an object data summary';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Visualización de la suma de los valores de una columna

Cuando el comando Mostrar totales del Administrador de datos del objeto se encuentra habilitado, se suman automáticamente los valores de la columna. La suma aparece al final de la columna.

Si desea obtener más información sobre la visualización de resúmenes con el Administrador de datos del objeto, consulte ["Visualización de resúmenes de datos de objetos"](#).

Para mostrar la suma de los valores de una columna

1. En el Administrador de datos del objeto, seleccione la columna.
2. Haga clic en Opciones de campo y habilite Mostrar totales.

Para ocultar la suma de los valores de una columna

1. En el Administrador de datos del objeto, seleccione la columna.
2. Haga clic en Opciones de campo y deshabilite Mostrar totales.

{button ,AL('PRC Viewing editing and formatting an object data summary';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de las propiedades de las páginas de un resumen de datos de objetos

el cuadro de diálogo Preparar página (en el Administrador de datos del objeto) proporciona controles que le permitirán especificar la forma en que desea que aparezca el resumen en las páginas impresas. Utilice estos controles para habilitar y deshabilitar la impresión de las líneas guía, los encabezamientos de columnas y los encabezamientos de filas, así como para establecer los márgenes de las páginas.

Para establecer las propiedades de las páginas de un resumen de datos

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione los objetos que desee utilizar para el resumen.
2. Haga clic en Ver, Elementos acoplables, Datos del objeto.
3. En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en el [botón Administrador de datos del objeto](#).
4. Haga clic en Archivo, Preparar página.
5. Habilite o deshabilite cualquiera de las casillas de verificación siguientes
 - Imprimir líneas de cuadrícula
 - Imprimir encabezado de columna
 - Imprimir encabezado de fila
6. Escriba los valores en los cuadros Izquierdo y Superior para especificar los márgenes correspondientes. Utilice los cuadros de lista suministrados a tal efecto para elegir la unidad de medida que desea utilizar.

{button ,AL(^PRC Viewing editing and formatting an object data summary;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación de la anchura de las columnas del Administrador de datos del objeto

El Administrador de datos del objeto muestra toda la parte de la entrada de datos que quepa en una celda. Si una entrada es demasiado larga, no se visualizará completa. Si esto ocurre, ajuste la anchura de toda la columna para que todas las entradas quepan en sus celdas respectivas.

Para cambiar la anchura de una columna del Administrador de datos del objeto

1. En el Administrador de datos del objeto, seleccione la columna que desee ajustar.
2. Arrastre el borde de la derecha del encabezamiento de la columna hasta que la columna tenga la anchura deseada.

{button ,AL('PRC Viewing editing and formatting an object data summary;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Impresión de resúmenes de datos de objetos

El Administrador de datos del objeto permite el acceso a todas las funciones de impresión de la aplicación. Podrá imprimir directamente o utilizar parámetros determinados.

Si desea obtener más información sobre la visualización de resúmenes con el Administrador de datos del objeto, consulte ["Visualización de resúmenes de datos de objetos"](#).

Para imprimir un resumen de datos de objetos

1. En el Administrador de datos del objeto, haga clic en Archivo, Imprimir.
2. elija la impresora del cuadro de lista Nombre.
3. Escriba el número de copias que desea en el cuadro Número de copias.



Sugerencia

- Para más información sobre las posibilidades de impresión de CorelDRAW, consulte ["Impresión"](#).

{button ,AL('PRC Viewing editing and formatting an object data summary';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Uso de Corel SCRIPT



Uso de Corel SCRIPT

El Editor Corel SCRIPT, incluido en el conjunto de aplicaciones gráficas de CorelDRAW, es una herramienta que permite modificar los guiones o grabaciones guardados. Por ejemplo, si tiene un guión al que desea aplicar un cambio, puede utilizar el Editor Corel SCRIPT para volver a grabar el guión o editar los comandos del guión. A menudo resulta más fácil simplemente modificar unos cuantos comandos que volver a grabar todo el guión. Además de editar comandos, es posible usar el Editor Corel SCRIPT para añadir comandos que no pueden grabarse o escribir guiones desde cero.

Dado que los guiones son archivos de texto estándar, es posible editarlos con cualquier procesador o editor de textos de Windows. Sin embargo, el Editor Corel SCRIPT también incluye funciones para verificar, depurar y ejecutar archivos de guión. Los guiones de Corel SCRIPT pueden guardarse como archivos sólo de texto o como archivos ejecutables autónomos. Los archivos de texto no contienen un componente binario compilado, por lo que se compilan cada vez que el guión se ejecuta. Los archivos ejecutables autónomos contienen código binario que no es posible modificar en un editor de texto. Los archivos de Corel SCRIPT se guardan con la extensión .CSC.

El Editor Corel SCRIPT también contiene herramientas que permiten crear y editar rápidamente cuadros de diálogo personalizados con los que el usuario puede devolver datos de entrada a un guión en ejecución. Consulte ["Uso de cuadros de diálogo personalizados en guiones"](#) para obtener más información.



Haga clic en el icono de Corel SCRIPT para abrir la ayuda en línea de Corel SCRIPT, que contiene información detallada sobre cómo utilizar los guiones y una referencia para la sintaxis de los guiones.

{button ,AL('OVRI Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Acerca del lenguaje de programación de Corel SCRIPT

Todos los guiones que guarda contienen comandos de CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT. Estos comandos forman parte del lenguaje de programación de Corel SCRIPT, que consta de dos grupos diferentes de instrucciones:

- [Comandos y funciones de aplicación de Corel SCRIPT](#)
- [Declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT](#)

No es necesario tener experiencia previa en programación de informática para modificar y escribir guiones con Corel SCRIPT. Sin embargo, cuantos más conocimientos, experiencia y ganas se tengan para aprender sobre el funcionamiento de CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, más posibilidades se tendrán para aprovechar las ventajas ofrecidas por la potencia de Corel SCRIPT. La cantidad de información necesaria para aprender acerca de la creación de guiones viene determinada por la complejidad de éstos.

La ayuda en línea de Corel SCRIPT contiene instrucciones para los usuarios que escriben guiones por primera vez, así como material de referencia para los programadores y creadores de guiones con experiencia. Es posible acceder a las siguientes categorías de información:

Descripción general de Corel SCRIPT

Proporciona una explicación general sobre las características de Corel SCRIPT y la forma de usar esta herramienta. También contiene información sobre las convenciones de documentación y sintaxis utilizadas en Corel SCRIPT.

Conceptos de Corel SCRIPT

Presenta los conceptos del lenguaje de programación de Corel SCRIPT. Consulte esta sección si es la primera vez que escribe guiones. Si ya tiene experiencia en la programación o creación de guiones, tal vez quiera pasar a la siguiente sección.

Comandos y funciones de aplicación de Corel SCRIPT

Declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT

Contienen información sobre la sintaxis y el propósito de todos los [comandos de aplicación](#) y las [declaraciones de programación](#) de Corel SCRIPT.

Editor Corel SCRIPT

Ofrece información sobre el Editor Corel SCRIPT y cómo puede emplearse para crear y editar guiones con rapidez. En esta sección también se explica cómo crear y editar cuadros de diálogo personalizados.

Cuadros de diálogo personalizados

Proporciona información sobre cómo utilizar cuadros de diálogo personalizados en los guiones.

Cómo

Contiene procedimientos para usar el Editor Corel SCRIPT, así como para crear y editar cuadros de diálogo personalizados.

Funciones avanzadas de Corel SCRIPT

Ofrece una explicación de las funciones avanzadas disponibles en Corel SCRIPT para desarrollar y utilizar bibliotecas DLL (dynamic link-libraries) y archivos ejecutables. Esta sección está destinada a los creadores de terceros y los programadores con experiencia de Windows.

Referencia

Proporciona información de referencia, como los códigos de error, mensajes de aviso, un mapa de caracteres y un glosario.



Haga clic en el icono de Corel SCRIPT para abrir la ayuda en línea de Corel SCRIPT, que contiene información detallada sobre cómo utilizar los guiones, además de una referencia para la sintaxis de los guiones.

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Comandos y funciones de aplicación de Corel SCRIPT

Comandos de aplicación

Todos los guiones creados a partir del almacenamiento de una grabación de operaciones con CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT están formados por comandos de aplicación de Corel SCRIPT.

Los comandos de aplicación de Corel SCRIPT indican a CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT que realicen acciones específicas. Por ejemplo, un comando puede indicar a CorelDRAW que abra o cierre un documento. Los comandos de aplicación resultan fáciles de entender, ya que la mayoría son equivalencias de una palabra de la correspondiente interfaz de usuario de Corel. Por ejemplo, el comando **FileNew** crea un documento nuevo. La mayoría de los comandos de guión de Corel PHOTO-PAINT funcionan exactamente igual que sus comandos de menú correspondientes.

Encontrará más información sobre los comandos de aplicación individuales en la ayuda en línea de Corel SCRIPT.

Aunque casi todos los comandos de aplicación de CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT son equivalencias de una palabra de sus comandos de menú correspondientes, es posible que necesite algo más que simplemente el comando en sí para ejecutar una acción en estas aplicaciones. Si un comando requiere más información que la proporcionada sólo por el nombre del comando, es necesario incluir parámetros. Los parámetros representan aspectos de la función que pueden cambiarse o selecciones que pueden efectuarse. Por ejemplo, el comando **.ImageResample** utilizado en Corel PHOTO-PAINT necesita parámetros que indiquen la anchura, altura, resolución horizontal, resolución vertical y el uso de la función de **alisado** para la imagen muestreada de nuevo. En el siguiente ejemplo, los parámetros del comando Resample definen la anchura en 640 píxeles, la altura en 480 píxeles, la resolución horizontal y vertical en 72 ppp, y el uso del alisado.

.ImageResample 640, 480, 72, 72, TRUE

En un guión, los parámetros se separan mediante comas y el nombre del comando va precedido de un punto.

Funciones de aplicación

Las funciones de aplicación solicitan información sobre el estado de las aplicaciones de Corel, los elementos seleccionados en las aplicaciones de Corel o las propiedades de imagen. Por ejemplo, una función puede pedir a CorelDRAW información sobre las dimensiones de un objeto. Las funciones de aplicación no se pueden grabar; es necesario escribirlas en un guión.



Notas

- Cada aplicación de Corel que admite el uso de guiones tiene un conjunto único de comandos y funciones de aplicación. Sin embargo, algunas aplicaciones de Corel usan el mismo nombre para un comando o una función. Por ejemplo, el comando **.FileNew** está disponible en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.
- El otro conjunto de instrucciones del lenguaje de programación de Corel SCRIPT se compone de declaraciones y funciones de programación.

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT

Las declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT forman un conjunto común de instrucciones que puede utilizar con cualquier aplicación de Corel que admita los guiones. Las declaraciones y funciones de programación se derivan de los dialectos del lenguaje de programación tradicional BASIC. Si ya está familiarizado con una versión de BASIC, encontrará el lenguaje de programación de Corel SCRIPT fácil de leer y entender. Si no ha programado nunca con BASIC, se alegrará al saber que BASIC es uno de los lenguajes más fáciles de leer, entender y aprender.

Las declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT envían instrucciones o realizan acciones que no forman parte de otra aplicación de Corel. Por ejemplo, las declaraciones de programación de Corel SCRIPT pueden emplearse para mostrar un cuadro de diálogo personalizado, incluir declaraciones de control de flujo y estructuras como los bucles, crear y manipular variables, y recuperar información sobre la configuración del PC. Por sí solas, las declaraciones de programación de Corel SCRIPT forman un poderoso lenguaje de programación. Es posible ejecutar guiones que sólo contengan declaraciones de programación de Corel SCRIPT, aunque no haya otra aplicación de Corel en ejecución.

En la ayuda en línea de Corel SCRIPT, las declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT aparecen en mayúsculas, por ejemplo, **.LEFT**, **.IF** y **.MESSAGEBOX**.

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Uso de cuadros de diálogo personalizados en guiones

Es posible utilizar un cuadro de diálogo personalizado para devolver datos de entrada del usuario a un guión en ejecución. Los cuadros de diálogo se crean con declaraciones de programación de Corel SCRIPT que admiten opciones y controles de Windows, como los botones de pulsación, cuadros de lista desplegables, botones de opciones e indicadores de progreso.

Existen dos formas de crear las declaraciones de Corel SCRIPT usadas para generar un cuadro de diálogo. En primer lugar, puede utilizar el Editor Corel SCRIPT e introducir las declaraciones de definición de cuadro de diálogo. Esto puede resultar lento, ya que los parámetros de cada declaración son específicos y es difícil visualizar el cuadro de diálogo a partir de posiciones de coordenadas.

En segundo lugar, puede utilizar ventanas de diálogo en el Editor Corel SCRIPT. En estas ventanas se dibujan las características del cuadro de diálogo. El cuadro de diálogo y los controles contenidos en éste son representaciones gráficas de las declaraciones de Corel SCRIPT. Trabajar con los cuadros de diálogo en el Editor Corel SCRIPT se asemeja a utilizar una aplicación de dibujo o pintura. En las ventanas de diálogo, los controles de cuadro de diálogo son objetos gráficos que pueden insertarse, moverse, redimensionarse y alinearse en un cuadro de diálogo. Es posible crear o editar un cuadro de diálogo en unos pasos con el Editor Corel SCRIPT.

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Unidades de medida de las grabaciones y guiones de CorelDRAW

Las décimas de micrón son la unidad de medida base utilizada por la mayoría de los comandos de guión de CorelDRAW que usan parámetros de medida. Hay 10.000 unidades de este tipo en un milímetro, y una pulgada se compone de 254.000 décimas de micrón. Por ejemplo, los dos parámetros del comando **.SetSize** especifican las nuevas dimensiones del objeto seleccionado en décimas de micrón.

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Coordenadas de las grabaciones y guiones de CorelDRAW

Los comandos de guión de CorelDRAW que especifican posiciones en una página utilizan las coordenadas como parámetros. Las coordenadas usan las décimas de micrón como unidad de medida base y se expresan relativas al centro de la página actual, cuyas coordenadas son (0,0). Por ejemplo, el punto (100000, 200000) estaría situado a un centímetro por la izquierda y a dos centímetros por arriba respecto al centro de la página. La mayoría de los comandos de CorelDRAW que utilizan coordenadas, como el comando **.SetPosition** (define la posición del objeto seleccionado), se ven afectados por el punto de referencia actual de la aplicación. Éste es el punto de la caja delimitadora del objeto seleccionado donde operan las coordenadas. Por ejemplo, si el punto de referencia actual está definido en 1 (es decir, la "esquina superior izquierda"), el comando **.SetPosition 0, 0** coloca el objeto seleccionado de forma que su esquina superior izquierda se encuentre en el centro de la página. Si el punto de referencia actual está establecido en 9 (es decir, el "centro"), el comando **.SetPosition 0,0** tiene un efecto distinto y coloca el objeto actual de modo que su centro esté en el centro de la página. Es posible definir el punto de referencia actual con el comando **.SetReferencePoint**. Dado que no puede estar seguro de cuál es el punto de referencia actual al iniciar el guión, es importante que ejecute el comando **.SetReferencePoint** antes de utilizar comandos que tomen parámetros de coordenadas. De lo contrario, es posible que el guión no siempre actúe de forma previsible.



Nota

- Para obtener más información sobre cómo usar píxeles, consulte ["Unidades de medida de las grabaciones y guiones de CorelDRAW."](#)

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ejemplo de guión de CorelDRAW

Este ejemplo muestra un guión sencillo de CorelDRAW que obtiene el tamaño del objeto seleccionado y luego lo dobla.

REM Obtiene el tamaño del objeto seleccionado y luego lo dobla.

WITHOBJECT "CorelDRAW.Automation.8"

DIM XSize AS LONG

DIM YSize AS LONG

.GetSize XSize&, YSize&

.SetSize XSize& * 2, YSize& * 2

END WITHOBJECT

REM Obtiene el tamaño del objeto seleccionado y luego lo dobla.

Observación no ejecutable que describe este guión. Si la primera línea, la segunda o ambas son declaraciones REM, se muestran en el cuadro de texto de descripción cuando se cargan guiones.

WITHOBJECT "CorelDRAW.Automation.8"

Se conecta a CorelDRAW y lo prepara para aceptar comandos subsiguientes. Todos los guiones deben incluir un comando WITHOBJECT.

DIM XSize AS LONG

Declara una variable llamada XSize que puede incluir un número muy alto (un número entero largo (LONG)).

DIM YSize AS LONG

Declara una variable llamada YSize que puede incluir un número muy alto (un número entero largo (LONG)).

.GetSize XSize&, YSize&

Recupera las dimensiones del objeto seleccionado y almacena estos valores en XSize e YSize.

.SetSize XSize& * 2, YSize& * 2

Dobla los valores almacenados en XSize e Ysize, y cambia el tamaño del objeto seleccionado según estos valores nuevos.

END WITHOBJECT

Termina la comunicación con CorelDRAW. Todos los guiones deben contener esta línea.



Nota

- Si ejecuta un guión con frecuencia, puede asignarlo a una pulsación de teclado, un menú o un botón de barra de herramientas.

{button ,AL('OVRI Using Corel SCRIPT;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Automatización OLE

La automatización OLE para CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT es una eficaz y flexible función que puede utilizarse para construir aplicaciones que usen componentes de Corel PHOTO-PAINT.

La automatización OLE es un estándar de integración que permite a las aplicaciones exponer sus objetos programables, de forma que puedan controlarlas otras aplicaciones. Cuando una aplicación expone un objeto, significa que pone los comandos de macro o guión que lo controlan a disposición de otras aplicaciones de programación. Los comandos expuestos se convierten en una extensión del lenguaje de programación de control.

Cualquier aplicación de Corel que admita Corel SCRIPT proporciona un objeto de automatización OLE programable. El objeto lo utilizan los controladores de automatización OLE, como Corel SCRIPT, para regular las aplicaciones de Corel. También es posible emplear los controladores de automatización OLE, como Microsoft Visual Basic y Visual C++, para enviar comandos a CorelDRAW y desarrollar aplicaciones con componentes de aplicación de Corel.

La automatización OLE puede utilizarse para procesos manuales largos y complicados que transfieran datos entre dos o más aplicaciones. Por ejemplo, es posible que tenga un proceso manual que inserte datos en una hoja de cálculo para crear un gráfico de presentación. El gráfico después se utiliza como una aplicación de mapa de bits, como Corel PHOTO-PAINT. Si utiliza la automatización OLE, podrá crear un programa que realice estos pasos automáticamente. La automatización OLE le proporciona un control casi total sobre una variedad de aplicaciones diferentes, permitiéndole construir las aplicaciones que necesita con sus capacidades de integración sin uniones.

Dado que las aplicaciones de Corel proporcionan un objeto programable, sus documentos no pueden abrirse directamente como objetos desde un controlador. El comando **.GetObject** de Visual Basic, por ejemplo, no puede emplearse para acceder a un documento de Corel. Además, las aplicaciones de Corel no exponen bibliotecas de objetos ni aceptan propiedades. La única manera de acceder a un documento de Corel con la automatización OLE es con los comandos de aplicación de Corel SCRIPT.

La ayuda en línea de Corel SCRIPT ofrece una referencia de todos los comandos y funciones de aplicación de CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT disponibles, así como información general sobre cómo programar con la automatización OLE. Para obtener más información sobre esta automatización, consulte las siguientes fuentes de referencia:

- Guía del programador de Microsoft Visual Basic
- Kit del creador de Microsoft Windows
- Kit del creador de Microsoft Office



Nota

- Las funciones avanzadas de programación de Corel SCRIPT descritas anteriormente están destinadas a los programadores con experiencia de Windows, y no a los creadores de guiones principiantes.

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT';',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Guiones automáticos para CorelDRAW

Los guiones automáticos son archivos *.csc o *.csb con nombres especiales que se ejecutan en respuesta a eventos ocurridos dentro de CorelDRAW. Por ejemplo, si quiere insertar datos de nombre o de copyright en la esquina inferior derecha de todos los documentos que imprima, puede escribir un gui3n que introduzca esta informaci3n y guardarlo como OnPrint.csc. Siempre que el usuario envíe un trabajo de impresi3n con CorelDRAW, el gui3n se ejecutará antes de que este trabajo se genere.

Gui3n autom3tico	Descripci3n
OnStart	Se ejecuta una vez cargado CorelDRAW y en lugar de cualquier otra funci3n de inicio que haya seleccionado. Esto significa que puede escribir un gui3n para sustituir el cuadro de di3logo 'Bienvenidos a CorelDRAW' que CorelDRAW muestra de forma predeterminada.
OnOpen	Se ejecuta tras abrir un documento nuevo.
OnClose	Se ejecuta antes de cerrar un documento. Este gui3n se encarga de ejecutar .FileClose (de lo contrario, el documento permanece abierto).
OnNew	Se ejecuta cada vez que crea un documento nuevo.
OnPrint	Se ejecuta cuando inicia un trabajo de impresi3n, pero antes de que el trabajo se envíe a la impresora.
OnExit	Se ejecuta cuando se sale de CorelDRAW. Una vez terminado el gui3n, CorelDRAW se cierra.



Notas

- Los guiones automáticos deben incluirse en la carpeta Draw, y no en la carpeta Draw\Scripts.
- Si no desea que un gui3n automático se ejecute, puede mantener presionada MAYÚS cuando ocurra el evento de CorelDRAW. Por ejemplo, si mantiene presionada MAYÚS mientras CorelDRAW se inicia, OnStart no se ejecutará.
- Sólo es posible ejecutar un gui3n al mismo tiempo. Si hay un gui3n en ejecuci3n e intenta activar un gui3n automático, éste no se ejecutará.

{button ,AL('OVR1 Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Grabación de un guión

Si quiere realizar una serie concreta de operaciones repetidamente, puede automatizar las tareas creando un guión. Utilice el Administrador de guiones y preestablecidos para grabar los comandos que desea automatizar y luego ejecute la grabación siempre que quiera repetir las operaciones.

Para grabar un guión

1. Haga clic en Herramientas, Guiones, Administrador de guiones y preestablecidos.
2. Haga clic en el botón redondo rojo de grabación.
3. Realice los procedimientos que desea grabar.
4. Haga clic en el botón cuadrado negro de parada.
5. Escriba un nombre para el guión en el cuadro Nombre.

{button ,AL('PRC Using Corel SCRIPT';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ejecución de un guión

Después de crear un guión, puede usar el Administrador de guiones y preestablecidos para ejecutarlo en la ventana de dibujo. También es posible ejecutar guiones directamente desde el menú lateral Guiones del menú Herramientas. Cuando ejecuta un guión, las operaciones grabadas se efectúan de forma automática. Si ejecuta a menudo el mismo guión, puede asignarlo a una tecla de acceso directo, un botón de barra de herramientas o un menú.

Para ejecutar un guión desde el Administrador de guiones

1. Haga clic en Herramientas, Guiones, Administrador de guiones y preestablecidos.
2. Elija un guión en la ventana del Administrador de guiones.
3. Haga clic en el botón Reproducir de la parte inferior izquierda del Administrador de guiones.

Para ejecutar un guión desde el menú

1. Haga clic en Herramientas, Guiones, Ejecutar.
2. Escriba la vía de acceso y el nombre de archivo del guión en el cuadro Nombre de archivo.
3. Haga clic en Abrir.



Sugerencia

- También es posible abrir guiones mediante el Editor Corel SCRIPT. Puede abrir el Editor Corel SCRIPT desde el escritorio de Windows, o bien haciendo clic en Herramientas, Guiones, Editor Corel SCRIPT.

{button ,AL("PRC Using Corel SCRIPT";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inicio del Editor Corel SCRIPT

Si desea crear o editar guiones más complejos, puede ejecutar el Editor CorelSCRIPT directamente desde el menú Herramientas. Para obtener más información sobre los guiones y su sintaxis, consulte la ayuda en línea de Corel SCRIPT.

Para iniciar el Editor Corel SCRIPT

- Haga clic en Herramientas, Guiones, Editor Corel SCRIPT.

{button ,AL(`PRC Using Corel SCRIPT;','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Acceso a la ayuda en línea de Corel SCRIPT



Haga clic en el icono de Corel SCRIPT para abrir la ayuda en línea de Corel SCRIPT, donde encontrará información detallada sobre el uso de los guiones y una referencia para la sintaxis de los guiones.

{button ,AL("PRC Using Corel SCRIPT";'0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Asignación de una tecla de acceso directo a un guión

Si tiene un guión que ejecuta con frecuencia, puede asignarlo a una tecla de acceso directo para poder acceder a él con facilidad. También es posible asignar guiones a un menú o a botones de barra de herramientas.

Para asignar una tecla de acceso directo a un guión

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y luego haga clic en Teclas de acceso directo.
3. En el cuadro Comandos, haga doble clic en las carpetas Guiones de aplicación o Guiones generales.
4. Seleccione el guión en el cuadro Comandos.
5. Escriba la combinación de teclado que desea asignar al comando en el cuadro Presione la nueva tecla de acceso directo. Para realizar una corrección, presione RETROCESO.

Es posible tener hasta cuatro capas de pulsaciones de tecla. Por ejemplo, la combinación de teclas CTRL + ALT + 1, 2, 3, 4 se logra manteniendo pulsadas CTRL y ALT, y luego pulsando 1, 2, 3, y 4 en sucesión.



Nota

- Para resolver los conflictos de teclas de acceso directo de forma automática, habilite la casilla de verificación Ir a conflicto de asignación.

{button ,AL('PRC Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Colocación de un guión en un menú

Si tiene un guión que ejecuta con frecuencia, puede asignarlo a un menú para acceder a él con facilidad. También es posible asignar guiones a teclas de acceso directo o botones de barra de herramientas.

Para asignar un guión a un menú

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y luego haga clic en Menús.
3. En el cuadro Comandos, haga doble clic en las carpetas Guiones de aplicación o Guiones generales.
4. Seleccione el guión en el cuadro Comando.
5. En el cuadro Menú, seleccione el menú o submenú donde quiere añadir el comando.
6. Haga clic en el botón Añadir.



Sugerencia

- Utilice el botón Separador para añadir líneas organizativas a los menús.

{button ,AL("PRC Using Corel SCRIPT";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Asignación de un botón de barra de herramientas a un guión de Corel SCRIPT

Si tiene un guión que ejecuta con frecuencia, puede asignarlo a un botón de barra de herramientas para acceder a él con facilidad. También es posible asignar guiones a un menú o una tecla de acceso directo.

Para asignar un guión a un botón de barra de herramientas

1. Active la barra de herramientas que desea editar.
2. Haga clic en Herramientas, Opciones.
3. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y luego haga clic en B. de herramientas.
4. En el cuadro Comandos, haga doble clic en las carpetas Guiones de aplicación o Guiones generales.
5. Seleccione el guión en el cuadro Comandos.
6. Arrastre el botón de comando correspondiente a la barra de herramientas. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar el movimiento.



Sugerencia

- Si la primera línea, la segunda o ambas de un guión son declaraciones REM, se muestran en el cuadro Descripción.

{button ,AL('PRC Using Corel SCRIPT';',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)




Cambio de las propiedades de visualización del Administrador de guiones y preestablecidos

Los comandos Ver y Organizar iconos permiten cambiar el aspecto y el orden de los iconos del Administrador de guiones y preestablecidos. Con el comando Ver es posible elegir el tamaño de los iconos y la información mostrada con ellos. Si opta por mostrar el contenido del Administrador de guiones y preestablecidos en formato miniatura, puede cambiar el tamaño de las miniaturas escribiendo valores precisos o arrastrando el ratón. También es posible mostrar miniaturas sólo para los tipos de archivo que desea visualizar. Con el comando Organizar iconos es posible definir el orden en que se muestra el contenido. Puede organizar los objetos según su nombre, tamaño, tipo, fecha o la última vez que se modificaron. El comando Mostrar árbol permite dividir la ventana del Administrador de guiones y preestablecidos en dos secciones para aumentar la visualización del contenido de la ventana. Puede cambiar el tamaño de las secciones arrastrando el marco de división con el ratón.


Para cambiar el tipo de icono mostrado



1. En el Administrador de guiones y preestablecidos, haga clic en , Ver.
2. Haga clic en una de las cuatro opciones de visualización:
 - Miniaturas
 - Iconos
 - Lista
 - Detalles


Para cambiar el tamaño del icono mostrado



1. En el Administrador de guiones y preestablecidos, haga clic en , Ver, Tamaño de miniaturas.
2. En el cuadro de diálogo Tamaño de miniaturas, realice uno de estos pasos:
 - Elija un tamaño preestablecido en el cuadro de lista Tamaño.
 - Escriba valores precisos en los cuadros Anchura y Altura.
 - En el cuadro de previsualización, arrastre cualquier tirador del [cuadro de selección](#) del icono para cambiar el tamaño del icono de forma interactiva.


Para cambiar el orden en que se muestran los iconos



1. En el Administrador de guiones y preestablecidos, haga clic en , Organizar iconos.
2. Haga clic en una de las cuatro opciones de organización:
 - Por Nombre
 - Por tamaño
 - Por Tipo
 - Por Modificado
 - Por Fecha (sólo se aplica a la página Sitio FTP)

Para dividir la ventana del Administrador de guiones y preestablecidos



- En el Administrador de guiones y preestablecidos, haga clic en , Mostrar árbol.

{button ,AL('PRC Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso de preestablecidos de CorelDRAW 6 en CorelDRAW 8

Es posible ejecutar preestablecidos de CorelDRAW 6 en CorelDRAW 8 mediante el Administrador de guiones y preestablecidos.

Para usar preestablecidos de CorelDRAW 6 en CorelDRAW 8

1. Copie el archivo de preestablecidos de CorelDRAW 6 (extensión .PST en la carpeta Draw de CorelDRAW 6) en la carpeta COREL\DRAW80\DRAW\SCRIPTS.
2. Haga clic en Herramientas, Guiones, Administrador de guiones y preestablecidos.
3. El archivo .PST está representado por una carpeta en el Administrador de guiones y preestablecidos.
4. Haga doble clic en la carpeta PST.
5. Haga clic en el preestablecido que desea ejecutar.
6. Haga clic en el botón Reproducir de la parte inferior del Administrador de guiones y preestablecidos o haga doble clic en el preestablecido.

{button ,AL('PRC Using Corel SCRIPT';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de guiones de CorelDRAW 7 a CorelDRAW 8

También es posible convertir guiones creados o grabados en CorelDRAW 7 a guiones de CorelDRAW 8 mediante la utilidad de conversión de guiones. Emplee esta utilidad si quiere usar guiones que ha grabado o escrito en CorelDRAW 8. Esta utilidad convertirá los comandos de guión al formato de CorelDRAW 8. El guión existente de CorelDRAW 7 se guardará en la misma carpeta, con la extensión BAK. La utilidad de conversión guardará el archivo convertido con el mismo nombre.

Para convertir un guión de CorelDRAW 7 a otro de CorelDRAW 8

1. Inicie la utilidad de conversión de guiones desde las herramientas de productividad de CorelDRAW 8.
También puede ejecutar CSCConv.exe desde la carpeta de programas.
2. Haga clic en el botón Convertir archivos.
3. Seleccione una carpeta en la lista de archivos Buscar en.
4. Elija un nombre de archivo en la lista.
Es posible seleccionar varios guiones para su conversión manteniendo presionadas MAYÚS o CTRL.
5. Haga clic en el botón Abrir.
6. En la ventana de la utilidad de conversión de guiones, aparecerá un mensaje indicando que los guiones se han convertido y se encuentran en la misma carpeta.
Puede mover los guiones a otra carpeta una vez convertidos.



Nota

- La utilidad de conversión de guiones convertirá los guiones existentes. Se guarda una copia de los guiones de CorelDRAW 7 con la extensión BAK y el archivo convertido se vuelve a incluir con el formato de guión de CorelDRAW 8 y la extensión CSC.

{button ,AL("PRC Using Corel SCRIPT";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Utilización de la Carpeta de recortes

Utilización de la Carpeta de recortes

La Carpeta de recortes es una ventana acoplable con la que puede examinar las [carpetas](#) que almacenan las extensas colecciones de [clipart](#), fotografías, modelos tridimensionales (3D), rellenos y contornos preestablecido y sitios FTP (File Transfer Protocol). La Carpeta de recortes proporciona acceso mediante arrastrar y colocar a las carpetas y sitios. Además, la Carpeta de recortes le permitirá organizar, almacenar y acceder a sus propios dibujos, rellenos y contornos favoritos.

La Carpeta de recortes se divide en seis secciones o "páginas". Puede abrir la Carpeta de recortes en una página específica escogiéndola en el submenú Carpeta de recortes del [menú](#) Ver. Después de abrir la Carpeta de recortes, puede acceder a las otras páginas haciendo clic en las [pestañas](#) asociadas que aparecen en la parte superior de cada página o en un lateral cuando la Carpeta de recortes está acoplada. La página Examinar permite importar elementos en su documento desde cualquier carpeta en su sistema. Las páginas Clipart, Fotos y Modelos 3D permiten importar archivos de clipart, fotos y modelos tridimensionales en su documento desde los CD-ROMs de Clipart, Fotos y CorelDREAM 3D. Puede [arrastrar](#) elementos de su documento a las páginas Examinar, Clipart, Fotos y Modelos 3D. La página Rellenos y contornos favoritos le permitirá aplicar los rellenos y contornos preestablecidos a objetos de su documento. También podrá guardar las propiedades del relleno y/o contorno de un objeto para que pueda aplicarlas a otros objetos. La página Sitios FTP permite examinar cualquier sitio FTP e importar o descargar archivos de dichos sitios.

{button ,AL('OVR Using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)

Examinar su sistema mediante la Carpeta de recortes



Examinar su sistema mediante la Carpeta de recortes

La página Examinar de la Carpeta de recortes proporciona una visualización, con posibilidad de búsqueda, de la jerarquía de los archivos y [carpetas](#) de su sistema. Esta página sirve para realizar dos funciones principales. En primer lugar, le permitirá buscar en el PC cualquier archivo que desee importar a un documento. Una vez encontrado un archivo, sólo tendrá que [arrastrarlo](#) directamente al documento. Encontrará esta función especialmente útil para importar objetos o archivos creados mediante cualquiera de las aplicaciones de la familia de productos gráficos de CorelDRAW o con cualquier otra aplicación compatible.

La página Examinar de la Carpeta de recortes le permitirá asimismo buscar en su sistema cualquier carpeta en la que desee almacenar su documento o elementos de un documento. Una vez encontrada y abierta la carpeta deseada, simplemente arrastre los elementos en la carpeta de la página Examinar de la Carpeta de recortes.

{button ,AL('OVR Using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Importación, apertura e impresión de archivos mediante la página Examinar de la Carpeta de recortes

La página Examinar de la Carpeta de recortes permite acceder a cualquier archivo de su PC. Una vez encontrado, podrá importarlo, abrirlo (siempre y cuando se trate de un archivo compatible) o imprimirlo en un solo paso. De forma predeterminada, la página Examinar mostrará el contenido de la carpeta EJEMPLOS de CorelDRAW.

Para importar un archivo en su documento

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Examinar.
2. Abra la [carpeta](#) que contiene el archivo que desea.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el [icono](#) del archivo desde la Carpeta de recortes a la [Ventana de dibujo](#).
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Importar.



Sugerencias

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Examinar para acceder a la página.
- También puede copiar y pegar un archivo a en su documento utilizando los comandos del [menú](#) contextual que aparece al presionar el botón derecho del ratón.

Para abrir un archivo

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el icono del archivo.
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Abrir.

Para imprimir un archivo

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para importar un archivo en su documento".
2. Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Imprimir.



Sugerencias

- Para visualizar el contenido de una carpeta, haga doble clic en su icono. Si desea desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.
- Para añadir un objeto a la página Examinar de la Carpeta de recortes, [arrástrelo](#) a la página Examinar.



Administración de archivos mediante la página Examinar de la Carpeta de recortes

Una vez que haya utilizado la página Examinar de la Carpeta de recortes para encontrar un archivo (o haya añadido un archivo a la página Examinar), podrá emplear el botón derecho del ratón para acceder a un completo juego de comandos para administrar archivos.

Para...	Efectúe esta operación...
Cortar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y haga clic en Cortar.
Copiar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Copiar.
Crear un acceso directo a un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Crear acceso directo.
Eliminar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Eliminar.
Cambiar el nombre de un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Renombrar.
Visualizar las propiedades de un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Propiedades.

{button ,AL('PRC Browsing your computer using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Examinar clipart, fotos y modelos 3D con la Carpeta de recortes



Examinar clipart, fotos y modelos 3D con la Carpeta de recortes

Las páginas Clipart, Fotos y Modelos 3D permiten acceder a las extensas colecciones de clipart, fotos y modelos tridimensionales en CD-ROM.

Al igual que la página Examinar las páginas Clipart, Fotos y Modelos 3D permiten buscar en [carpetas](#) imágenes para importar en su documento.

Para ayudarle a encontrar la imagen adecuada, estas páginas presentan [miniaturas](#) del contenido de cada archivo, además del nombre del archivo.

Una vez encontrado una imagen, sólo tendrá que [arrastrarla](#) directamente al documento. También puede arrastrar elementos de su documento a las páginas Clipart, Fotos y Modelos 3D.

De forma predeterminada, las páginas Clipart, Fotos y Modelos 3D de la Carpeta de recortes mostrará el contenido de la carpeta EJEMPLOS de CorelDRAW. Sin embargo, para examinar las colecciones de clipart, fotos y modelos tridimensionales debe haber insertado el CD-ROM Clipart, Fotos, o CorelDREAM 3D en su unidad lectora de CD-ROM.

{button ,AL('OVR Using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Importación, apertura e impresión de clipart mediante la página Clipart de la Carpeta de recortes

La página Clipart de la Carpeta de recortes hace que la utilización del clipart del CD-ROM Clipart sea más sencilla que nunca. En lugar de utilizar el comando Importar para añadir cliparts a su documento, puede utilizar la Carpeta de recortes para examinar las [carpetas](#) del CD-ROM Clipart. Además, para facilitar aún más su trabajo, los [iconos](#) de los cliparts muestran [miniaturas](#). De forma predeterminada, la página Clipart mostrará el contenido de la carpeta EJEMPLOS de CorelDRAW. Para poder examinar la colección de clipart, deberá tener el CD-ROM Clipart en la unidad lectora del PC. Puede [arrastrar](#) elementos de su documento a la página Clipart de la Carpeta de recortes.

Para importar clipart en su documento

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Clipart.
2. Haga doble clic en el icono CD-ROM de la carpeta EJEMPLOS.
3. Abra la carpeta que contiene el archivo de clipart que desea.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el icono del archivo desde la Carpeta de recortes a la [Ventana de dibujo](#).
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Importar.



Sugerencias

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Clipart para acceder a la página.
- También puede copiar y pegar clipart en su documento utilizando los comandos del [menú](#) contextual que aparece al presionar el botón derecho del ratón.

Para abrir un archivo de clipart

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el icono del archivo.
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Abrir.

Para imprimir clipart

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para importar clipart en su documento".
2. Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Imprimir.



Sugerencias

- Para visualizar el contenido de una carpeta, haga doble clic en su icono. Si desea desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.
- Para añadir un objeto a la página Clipart de la Carpeta de recortes, [arrástrelo](#) a la página Clipart.



Importación, apertura e impresión de fotos mediante la página Fotos de la Carpeta de recortes

La página Fotos de la Carpeta de recortes hace que la utilización de las fotos del CD-ROM Fotos de CorelDRAW sea más sencilla que nunca. En lugar de utilizar el comando Importar para añadir fotos a su documento, puede utilizar la Carpeta de recortes para examinar las [carpetas](#) del CD-ROM Fotos. Además, para facilitar aún más su trabajo, los [iconos](#) de las fotos muestran [miniaturas](#) de cada archivo. De forma predeterminada, la página Fotos mostrará el contenido de la carpeta EJEMPLOS de CorelDRAW. Para poder examinar la colección de fotos, deberá tener el CD-ROM Fotos en la unidad lectora del PC. Puede [arrastrar](#) elementos de su documento a la página Fotos de la Carpeta de recortes.

Para importar fotos en su documento

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Fotos.
2. Haga doble clic en el icono CD-ROM de la carpeta EJEMPLOS.
3. Abra la carpeta que contiene el archivo de foto que desea.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el icono del archivo desde la Carpeta de recortes a la [Ventana de dibujo](#).
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Importar.



Sugerencias

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Fotos para acceder a la página.
- También puede copiar y pegar fotos en su documento utilizando los comandos del [menú](#) contextual que aparece al presionar el botón derecho del ratón.

Para abrir un archivo de foto

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el icono del archivo.
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Abrir.

Para imprimir una foto

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para importar fotos en su documento".
2. Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Imprimir.



Sugerencias

- Para visualizar el contenido de una carpeta, haga doble clic en su icono. Si desea desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.
- Para añadir un objeto a la página Fotos de la Carpeta de recortes, [arrástrelo](#) a la página Fotos.



Importación, apertura e impresión de modelos 3D mediante la página Modelos 3D de la Carpeta de recortes

La página Modelos 3D de la Carpeta de recortes hace que la utilización de los modelos tridimensionales del CD-ROM CorelDREAM 3D sea más sencilla que nunca. En lugar de utilizar el comando Importar para añadir modelos a su documento, puede utilizar la Carpeta de recortes para examinar las [carpetas](#) del CD-ROM CorelDREAM 3D. Además, para facilitar aún más su trabajo, los [iconos](#) de los modelos muestran [miniaturas](#) de cada archivo.

De forma predeterminada, la página Modelos 3D mostrará el contenido de la carpeta EJEMPLOS de CorelDRAW. Para poder examinar la colección de modelos tridimensionales, deberá tener el CD-ROM CorelDREAM 3D en la unidad lectora del PC. Puede [arrastrar](#) elementos de su documento a la página Modelos 3D de la Carpeta de recortes.

Para importar modelos 3D en su documento

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Modelos 3D.
2. Haga doble clic en el icono CD-ROM de la carpeta EJEMPLOS.
3. Abra la carpeta que contiene el archivo del modelo tridimensional que desea.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el icono del archivo desde la Carpeta de recortes a la [Ventana de dibujo](#).
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Importar.



Sugerencias

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Modelos 3D para acceder a la página.
- También puede copiar y pegar modelos en su documento utilizando los comandos del [menú](#) contextual que aparece al presionar el botón derecho del ratón.

Para abrir un archivo de modelo 3D

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el icono del archivo.
 - Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Abrir.

Para imprimir un modelo 3D

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para importar modelos 3D en su documento".
2. Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Imprimir.



Sugerencias

- Para visualizar el contenido de una carpeta, haga doble clic en su icono. Si desea desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.
- Para añadir un objeto a la página Modelos 3D de la Carpeta de recortes, [arrástrelo](#) a la página Modelos 3D.

{button ,AL("PRC Browsing clipart photos and 3D models using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Administración de archivos mediante las páginas Clipart, Fotos y Modelos 3D de la Carpeta de recortes

Una vez que haya utilizado las páginas Clipart, Fotos o Modelos 3D de la Carpeta de recortes para buscar un archivo, podrá emplear el botón derecho del ratón para acceder a un completo juego de comandos para administración de archivos:

Para...	Efectúe esta operación...
Cortar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y haga clic en Cortar.
Copiar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Copiar.
Crear un acceso directo a un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Crear acceso directo.
Eliminar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Eliminar.
Cambiar el nombre de un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Renombrar.
Visualizar las propiedades de un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Propiedades.



Nota

- Todos los accesos directos a los archivos de los CD-ROM Clipart, Fotos y CorelDREAM 3D se ubican en el escritorio de Windows.

{button ,AL("PRC Browsing clipart photos and 3D models using the Scrapbook;',"0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Examinar los rellenos y contornos preestablecidos mediante la Carpeta de recortes



Examinar los rellenos y contornos preestablecidos mediante la Carpeta de recortes

La página Rellenos y contornos favoritos de la Carpeta de recortes presenta una colección de rellenos y contornos preestablecidos que podrá añadir a los objetos creados CorelDRAW. El método para aplicar estos rellenos y contornos es el mismo que con las páginas Examinar, Clipart, Fotos y Modelos 3D: [arrastrándolos](#) desde la Carpeta de recortes a su documento. En este caso, sin embargo, podrá arrastrar el relleno o contorno a un objeto determinado.

La página Rellenos y contornos favoritos también le permite almacenar sus rellenos y contornos preferidos para su posterior utilización. Para guardar un relleno o contorno que ha creado, simplemente arrastre un objeto con el relleno o contorno que desea a la página Rellenos y contornos favoritos y especifique las propiedades que desea guardar. Esta función le permitirá aplicar los rellenos y contornos que utiliza con mayor frecuencia sin tener que volver a crearlos cada vez.

Si desea más información sobre la aplicación de rellenos y contornos a objetos, consulte ["Relleno y contorno de objetos"](#).

{button ,AL(`OVR Using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de rellenos o contornos en la página Rellenos y contornos favoritos de la Carpeta de recortes

La página Rellenos y contornos favoritos de la Carpeta de recortes le permitirá almacenar las propiedades de relleno y contorno de un objeto para que pueda aplicarlas a otros objetos de su documento. Al almacenar un relleno o contorno, no tendrá que volver a crearlo cada vez que desee aplicarlo a un objeto.

Para añadir un relleno o contorno a la página Rellenos y contornos favoritos de la Carpeta de recortes

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Rellenos y contornos favoritos.
2. Abra la [carpeta](#) en la que desea almacenar el relleno o contorno.
3. Con la [herramienta Selección](#), arrastre el objeto que tenga el relleno o contorno deseado a la Carpeta de recortes.
4. En el [cuadro de diálogo](#) Guardar favorito, habilite o deshabilite las [casillas de verificación](#) necesarias para indicar las propiedades de relleno y contorno que desea guardar con el favorito.
5. Haga clic en Aceptar.



Sugerencias

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Carpeta de recortes para acceder a la página.
- También podrá añadir un relleno y contorno favoritos a la Carpeta de recortes [arrastrando](#) el objeto con el botón derecho del ratón pulsado. Al soltar el botón del ratón, aparecerá un [menú](#) emergente. Haga clic en el comando que corresponda a las propiedades que desea almacenar.
- Para visualizar el contenido de una carpeta, haga doble clic en su icono. Si desea desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.

{button ,AL("PRC Browsing the preset fills and outlines using the Scrapbook";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de un relleno o contorno favorito a un objeto

La página Rellenos y contornos favoritos de la Carpeta de recortes proporciona un acceso sencillo a la colección de rellenos y contornos preestablecidos de CorelDRAW, así como a cualquier relleno o contorno que haya creado y almacenado. Podrá aplicar estos rellenos y contornos a cualquier objeto creado con CorelDRAW. Los rellenos aparecerán sólo en las formas cerradas. Además, para facilitar aún más su trabajo, los [iconos](#) de los rellenos y contornos muestran [miniaturas](#) de cada archivo.

Para aplicar un relleno o contorno favorito a un objeto

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Rellenos y contornos favoritos.
2. Abra la [carpeta](#) que contiene el relleno o contorno que desea aplicar.
3. Arrastre el icono de su relleno o contorno favorito sobre el objeto en el que desee aplicarlo.



Sugerencias

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Carpeta de recortes para acceder a la página.
- También es posible aplicar un relleno o contorno favorito seleccionando un objeto con la [herramienta Selección](#) y haciendo doble clic a continuación en el icono que representa al relleno o contorno que desea aplicar. O, haciendo clic con el botón derecho en el icono y, a continuación, haciendo clic en Aplicar favorito.
- Para visualizar el contenido de una carpeta, haga doble clic en su icono. Si desea desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.

{button ,AL('PRC Browsing the preset fills and outlines using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Administración de rellenos y contornos favoritos mediante la Carpeta de recortes

Una vez que haya utilizado la página Rellenos y contornos favoritos de la Carpeta de recortes para buscar un archivo, podrá emplear el botón derecho del ratón para acceder a un completo juego de comandos para administración de archivos:

Para...	Efectúe esta operación...
Cortar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y haga clic en Cortar.
Copiar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Copiar.
Crear un acceso directo a un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Crear acceso directo.
Eliminar un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Eliminar.
Cambiar el nombre de un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Renombrar.
Visualizar las propiedades de un archivo	Haga clic con el botón derecho en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Propiedades.

{button ,AL('PRC Browsing the preset fills and outlines using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Examinar sitios FTP mediante la Carpeta de recortes



Examinar sitios FTP mediante la Carpeta de recortes

La página Sitios FTP de la Carpeta de recortes le permite conectarse, ya sea de forma anónima o proporcionando un nombre de usuario y una contraseña, a cualquier sitio FTP (File Transfer Protocol) desde CorelDRAW. Después de conectarse a un sitio, puede examinar archivos que desea incluir en su documento. Cuando encuentre el archivo que desea utilizar, podrá importarlo directamente en su documento o descargar una copia en su unidad local. No es posible transferir archivos desde su documento a la página Sitios FTP.

Al principio, debe conectarse a un sitio FTP escribiendo su dirección. Después de conectarse a un sitio, puede crear accesos directos a dicho sitio con lo que no tiene que volver a escribir la dirección cada vez que desee conectarse al sitio. Crear accesos directos es la forma más sencilla de acceder a los sitios que más a menudo utiliza. Sin embargo, si eligió no crear un acceso directo, podrá volver a conectarse escogiendo la dirección en el [cuadro de diálogo](#). Introduzca el nombre del sitio FTP. El cuadro de diálogo Introduzca el nombre del sitio FTP mantiene un historial de hasta ocho sitios a los que se ha conectado.

Para mayor comodidad, se guarda como primer favorito en la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes un acceso directo al sitio FTP de Corel (ftp.corel.com).

{button ,AL('OVR Using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Conexión a sitios FTP



La mayoría de los sitios FTP permiten la conexión anónima al sitio al escribir su dirección por ejemplo, ftp.corel.com. Sin embargo, algunos sitios FTP están restringidos y solo pueden accederse si se proporciona un nombre de usuario y contraseña válidos. Después de conectarse a un sitio, puede crear accesos directos a dicho sitio con lo que no tiene que volver a escribir la dirección cada vez que desee conectarse al sitio. Crear accesos directos es la forma más sencilla de acceder a los sitios que más a menudo utiliza. Sin embargo, si eligió no crear un acceso directo, podrá volver a conectarse escogiendo la dirección en el [cuadro de diálogo](#) Introduzca el nombre del sitio FTP.

Para realizar una conexión anónima a un sitio FTP

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Sitios FTP.
2. En la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes, haga clic con el botón derecho en un área vacía y haga clic en Ir a sitio.
3. En el cuadro de diálogo Introduzca el nombre del sitio FTP, realice una de las acciones siguientes:
 - Escriba la dirección del sitio al que desea conectarse.
 - Escoja una dirección del [cuadro de lista](#).El cuadro de lista muestra las direcciones de los ocho últimos sitios a los que se ha conectado.
4. Asegúrese de que la [casilla de verificación](#) Realizar un acceso anónimo está habilitada. Encontrará la casilla habilitada de forma predeterminada.
5. Haga clic en Aceptar.



Sugerencia

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Sitios FTP para acceder a la página.

Para conectarse a un sitio FTP proporcionando un nombre de usuario y una contraseña

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Deshabilite la casilla de verificación Realizar un acceso anónimo.
3. Haga clic en Aceptar.
4. En el cuadro de diálogo Introduzca nombre de usuario y contraseña, escriba la información correcta en los cuadros Nombre de usuario y Contraseña.
5. Haga clic en Aceptar.



Nota

- Para mantener la seguridad de sitio FTP restringido su nombre de usuario y contraseña no se guardan si decide guardarlo como un favorito. Se solicitará escribir el nombre de usuario y contraseña siempre que se conecte a un sitio FTP restringido.



Sugerencia

- Puede conectarse a un sitio FTP de forma anónima desde el cuadro de diálogo Introduzca nombre de usuario y contraseña si habilita la casilla Realizar un acceso anónimo o haciendo clic en Cancelar.

Crear un acceso directo a un sitio FTP favorito

- Haga clic con el botón derecho en un área vacía del sitio favorito y haga clic en Guardar sitio. El acceso directo aparece como un [carpeta](#) en la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes.

Para conectarse a un sitio FTP mediante un acceso directo

1. Haga doble clic en un acceso directo de la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes.
2. En el cuadro de diálogo Introduzca nombre de usuario y contraseña, realice una conexión anónima o proporcione un nombre de usuario y contraseña. Si desea obtener más información, consulte los procedimientos "Para realizar una conexión anónima a un sitio FTP" o "Para conectarse a un sitio FTP proporcionando un nombre de usuario y una contraseña"



Sugerencia

- También puede conectarse haciendo clic con el botón derecho en un acceso directo y haciendo clic en Examinar.

{button ,AL("PRC Browsing FTP sites using the Scrapbook";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Obtención de archivos de sitios FTP

Después de conectarse a un sitio FTP, puede examinar el sitio buscando archivos que desea incluir en su documento. Cuando encuentre el archivo que desea utilizar, podrá importarlo directamente en su documento, descargar una copia en su unidad local o [arrastrarlo](#) a su documento. No es posible transferir archivos desde su documento a la página Sitios FTP.

Para abrir una carpeta de un sitio FTP

1. Haga clic en Ver, Carpeta de recortes, Sitios FTP.
2. Conecte con el sitio FTP que desea examinar.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - En el sitio FTP, haga doble clic en una [carpeta](#).
 - Haga clic con el botón derecho en una carpeta y, a continuación, haga clic en Abrir.



Sugerencias

- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en [pestaña](#) Sitios FTP para acceder a la página.
- Si desea desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.

Para importar un archivo en su documento desde un sitio FTP

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el archivo.
 - Haga clic con el botón derecho en el archivo y, a continuación, haga clic en Importar.

Para guardar un archivo de un sitio FTP en su unidad local

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para abrir una carpeta de un sitio FTP".
2. Haga clic con el botón derecho en el archivo y, a continuación, haga clic en Obtener archivo.
3. En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione la unidad y carpeta para guardar el archivo.
4. Escriba un nombre para el archivo en el cuadro Nombre de archivo.
5. Escoja el formato de archivo en el cuadro de lista Guardar con tipo.
6. Haga clic en Guardar.

Para arrastrar un archivo a su documento desde un sitio FTP

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para abrir una carpeta de un sitio FTP".
2. Arrastre el archivo desde la Carpeta de recortes a su documento.



Sugerencia

- También puede arrastrar el archivo con el botón derecho del ratón. Al soltar el botón del ratón, aparecerá un [menú](#) emergente. Puede hacer clic en el comando Colocar archivo de datos Internet de CorelDRAW para utilizar el archivo que ha arrastrado, o bien, puede hacer clic en Cancelar si decide no utilizar el archivo.

{button ,AL("PRC Browsing FTP sites using the Scrapbook";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Personalización de la Carpeta de recortes



Personalización de la Carpeta de recortes

El menú lateral de la Carpeta de recortes proporciona acceso a comandos que le ayudarán a controlar el modo en que la aplicación presenta las [carpetas](#) y los [iconos](#). Dichos comandos le permitirán establecer el tipo y el tamaño de los iconos, así como el orden en que se visualizarán. Además, el menú lateral también contiene el comando Buscar con el que podrá buscar rápidamente en unidades y carpetas archivos específicos. Puede utilizar el comando Buscar en cualquier página de la Carpeta de recortes salvo en la página Sitios FTP. Para acceder al menú lateral de la

Carpeta de recortes haga clic en



{button ,AL('OVR Using the Scrapbook;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)




Modificación de las propiedades de visualización de la Carpeta de recortes

Los comandos de los submenús Ver y Organizar iconos de la Carpeta de recortes le permitirán cambiar la apariencia y el orden de los [iconos](#) de la Carpeta de recortes. Los comandos del submenú Ver le permitirá elegir el tamaño de los iconos así como la información que se visualiza con ellos. Si elige visualizar el contenido de la Carpeta de recortes como [miniaturas](#), podrá redimensionarlas introduciendo valores precisos o [arrastrando](#) el ratón. Los comandos del submenú Organizar iconos permiten establecer el orden en el que desea que se visualice el contenido. Podrá ordenar los objetos por nombre, tamaño, tipo, fecha o por la fecha de última modificación. El comando Mostrar árbol permite dividir la ventana de la Carpeta de recortes en dos secciones para aumentar las posibilidades de visualización y de administración de archivos. Puede dimensionar las secciones arrastrando el marco divisor con el ratón.


Para cambiar el tipo de icono visualizado



1. En la Carpeta de recortes, haga clic en , Ver.
2. Elija una de las siguientes opciones de visualización:
 - Miniaturas
 - Iconos
 - Lista
 - Detalles


Para cambiar el tamaño de las miniaturas visualizadas



1. En la Carpeta de recortes, haga clic en , Ver, Tamaño de miniaturas.
2. En el [cuadro de diálogo](#) Tamaño de miniaturas, ejecute una de las acciones siguientes:
 - Elija un tamaño preestablecido del [cuadro de lista](#) Tamaño.
 - Escriba valores precisos en los cuadros Anchura y Altura.
 - En el cuadro de previsualización, arrastre cualquiera de los [tiradores](#) del [cuadro de selección](#) de la miniatura para redimensionarla de forma interactiva.
3. Haga clic en Aceptar.

Para cambiar el orden en el que los iconos se visualizan



1. En la Carpeta de recortes, haga clic en , Organizar iconos.
2. Elija una de las siguientes opciones de organización:
 - Por nombres
 - Por Tamaño
 - Por Tipo
 - Por última modificación
 - Por Fecha (sólo se aplica a la página Sitios FTP)



Sugerencia

- También podrá acceder a los comandos de los submenús Ver y Organizar iconos haciendo clic con el botón derecho en el fondo de cualquier página de la Carpeta de recortes.

Para dividir la ventana de la Carpeta de recortes



- En la Carpeta de recortes, haga clic en , Mostrar árbol.

Procedimientos iniciales

Procedimientos iniciales

Puede comenzar a dibujar en CorelDRAW de varias formas. El primer paso es crear un nuevo dibujo, abrir un dibujo existente o importar un archivo.

Una vez elegida la forma de comenzar, podrá empezar a crear formas y definir propiedades del objeto con las herramientas de dibujo y de edición. El paso siguiente será guardar el archivo en la ubicación que especifique para poder más adelante continuar con el dibujo donde lo dejó. El último paso es salir de CorelDRAW.

Esta sección proporciona información sobre operaciones básicas como la visualización de información de documentos y las herramientas de administración de archivos que necesita para familiarizarse con CorelDRAW.

`{button ,AL('OVR Getting Started';0,"Defaultoverview",)}` [Información más detallada](#)

Creación de dibujos nuevos



Creación de dibujos nuevos

Una vez iniciada la aplicación, podrá crear un dibujo nuevo haciendo clic en el icono Nuevo gráfico en la pantalla de bienvenida de CorelDRAW. O bien, si ha desactivado la Pantalla de bienvenida, podrá hacer clic en Archivo, Nuevo o en el botón [Nuevo](#) de la barra de herramientas Estándar. Asimismo, podrá crear un dibujo nuevo basándose en una plantilla de su elección. Puede elegir entre las plantillas CorelDRAW o PaperDirect.

Si desea obtener más información sobre la utilización de estilos, consulte ["Operaciones con estilos"](#) y ["Operaciones con plantillas"](#).

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de un dibujo nuevo

Si crea un nuevo dibujo haciendo clic en el icono Nuevo gráfico de la pantalla de bienvenida de CorelDRAW, haciendo clic en el botón Nuevo o en Archivo, Nuevo, aparecerá una ventana de dibujo en blanco conteniendo los estilos de la plantilla predeterminada CORELDRAW.CDT. En CorelDRAW, las plantillas se almacenan en forma de archivos independientes de los archivos de dibujo.

Recuerde que, si no piensa trabajar con estilos, no es preciso que se preocupe por los conceptos de estilo y plantilla al crear un documento nuevo; sólo tendrá que utilizar el comando Nuevo.

Para crear un dibujo

- Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el icono Nuevo gráfico de la pantalla Bienvenidos a CorelDRAW.
 - Haga clic en Archivo, Nuevo.
 - Haga clic en el [botón Nuevo](#).

CorelDRAW mostrará una página de dibujo nueva. Podrá crear entonces el dibujo valiéndose de las herramientas y funciones de CorelDRAW y guardar el archivo.

{button ,AL('PRC Creating new drawings;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de un dibujo nuevo basado en una plantilla

Si dispone de una plantilla que se corresponda con un tipo de documento que cree con frecuencia, tal como una octavilla, folleto o circular, quizá le interese crear un documento nuevo basándose en los estilos ya contenidos en ella. Si ha cambiado de idea en algún momento, podrá también incorporar su plantilla al documento en un momento posterior.

En CorelDRAW 8, el Asistente de plantilla le llevará paso a paso por la creación de un documento basado en una de las plantillas que están incorporadas a CorelDRAW, o bien basado en una plantilla propia suya. Si desea disponer de un acceso más fácil a las plantillas personalizadas guardadas en versiones anteriores de CorelDRAW, puede añadir las al Asistente de plantilla. Si desea obtener más información, consulte "[Operaciones con plantillas](#)".

Creación de un dibujo basado en una plantilla

1. Inserte el CD nº1 de CorelDRAW 8, que contiene las plantillas.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el gráfico Plantilla de la pantalla Bienvenidos a CorelDRAW.
 - Haga clic en Archivo, Nuevo con plantilla.
3. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Plantillas CorelDRAW para escoger una plantilla de CorelDRAW
 - Plantillas PaperDirect - ejemplos de texto y papel - para escoger una plantilla de texto y papel PaperDirect.
 - Plantillas PaperDirect - sólo texto para escoger una plantilla de sólo texto PaperDirect.
4. Haga clic en el botón Siguiente.
5. Siga las instrucciones.
6. Haga clic en el botón Finalizar cuando haya definido sus opciones.

Recuerde que puede volver atrás hasta una opción anterior haciendo clic en el botón Anterior antes de llegar al final.



Sugerencia

- Si no conoce el nombre del archivo, puede ver previamente su contenido antes de abrirlo. Habilite la casilla de verificación Abrir con contenido para que aparezca una [miniatura](#) del archivo y se abra el nuevo documento con el contenido de la plantilla.

{button ,AL('PRC Creating new drawings;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Apertura de dibujos



Apertura de dibujos

Una vez iniciado CorelDRAW, se puede abrir un dibujo para continuar trabajando donde lo dejó. El comando Abrir le servirá para abrir los dibujos guardados con anterioridad. Para abrir un dibujo, haga clic en Archivo, Abrir; haga clic en el [botón Abrir](#) de la barra de herramientas Estándar; o bien, arrastre el archivo sobre el icono CorelDRAW.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Apertura de dibujos

Antes de abrir un archivo, quizá le sea de utilidad habilitar la casilla Previsualización del cuadro de diálogo Abrir para que aparezca una [miniatura](#) del archivo. De esta forma, se asegurará de que abre el archivo que busca realmente.

Para abrir un dibujo

1. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Archivo, Abrir.
 - Haga clic en el [botón Abrir](#).
2. En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en que se encuentre el archivo.
3. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentra almacenado el archivo.
4. Haga doble clic en el nombre del archivo.

Para abrir un dibujo de apertura reciente

1. Haga clic en Archivo.

En la parte inferior del menú aparecerá una lista conteniendo los cuatro últimos archivos que se abrieron.
2. Haga clic en el archivo que desee abrir.

Para abrir archivos vectoriales que no son .CDR

1. Siga el paso 1 del procedimiento "Para abrir un dibujo".
2. Escoja el formato de [vectores](#) del archivo que desea abrir del cuadro de lista Archivo de tipo.
3. Haga doble clic en la carpeta en que se encuentra almacenado el archivo.
4. Haga doble clic en el nombre del archivo.



Notas

- Cuando intente abrir un dibujo que ya esté abierto y haya modificado, aparecerá un mensaje preguntándole si desea restablecer la versión del dibujo guardada anteriormente. Haga clic en Sí para reemplazar el dibujo abierto por la versión guardada. Haga clic en No para mantener en su estado actual el dibujo abierto.
- La esquina inferior derecha del cuadro de diálogo Abrir dibujo proporciona dos datos de utilidad: el Índice de compresión con el que el archivo fue almacenado. (p.ej., 60% significa que el archivo es un 60% más pequeño después de guardarlo) y la última revisión de CorelDRAW 8 con la que se guardó el archivo.



Sugerencia

- También puede abrir archivos si los arrastra hasta el icono de CorelDRAW.

Escaneado con CorelDRAW



Escaneado con CorelDRAW

Mediante CorelSCAN podrá escanear imágenes directamente en CorelDRAW. Primero, debe conectar su escáner e instalar el software que lo acompaña, siguiendo la documentación proporcionada por el fabricante. Después podrá ejecutar CorelSCAN, seleccionar y configurar su escáner para explorar su imagen. CorelSCAN incluye instrucciones detalladas y ayuda en línea para facilitar su trabajo.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Escaneado de imágenes en CorelDRAW

Mediante CorelSCAN podrá escanear imágenes directamente en CorelDRAW.

Para escanear una imagen en CorelDRAW

1. Haga clic en Archivo, Adquirir de CorelSCAN.
2. Haga clic en un escáner en el cuadro Configuración del escáner.
3. Haga clic en el botón Configuración del escáner para configurar su escáner.

Si desea obtener más información acerca de CorelSCAN, haga clic en el botón Ayuda en el cuadro de diálogo CorelSCAN 8.



Sugerencia

- Tenga en cuenta que el aspecto de una imagen dependerá de los dispositivos de salida. Puede ser que no sea necesario escanear una imagen con un número elevado de colores si el monitor o la impresora no pueden producir un rango de colores tan elevado, con lo que podrá ahorrar espacio en disco.

Almacenamiento, cierre y salida



Almacenamiento, cierre y salida

Puede salir de CorelDRAW de varias formas. Primero, puede cerrar el archivo activo mediante el comando Cerrar. O bien, puede cerrar la ventana activa mediante el comando Cerrar ventana. Finalmente, puede cerrar todas las ventanas abiertas mediante el comando Cerrar todas las ventanas. Los comandos Cerrar ventana y Cerrar todas las ventanas es diferente del comando Cerrar.

El comando Cerrar del menú Archivo cierra el archivo activo. Si el archivo tiene más de una ventana de visualización, se cerrarán todas las ventanas. De igual modo, si hay más de archivo abierto, deberá repetir este comando por cada archivo abierto. El comando Cerrar ventana del menú Ventana permite cerrar ventanas específicas de visualización de un archivo. El comando Cerrar todas las ventana del menú Ventana permite cerrar todos los archivos abiertos o ventanas de visualización con un único comando.

Al cerrar un dibujo que aún no tenga nombre, CorelDRAW le preguntará si desea guardar los cambios. Dispone de tres opciones: responder Sí para guardar los últimos cambios y asignar un nombre al archivo, No para dejar que se pierdan y cerrar el dibujo y Cancelar para indicar que ha cambiado de idea y que desea continuar trabajando en el dibujo.

Puede guardar archivos en CorelDRAW de muchas formas. Es posible:

- guardar todos los dibujos abiertos u objetos seleccionados de un dibujo.
- realizar una copia del dibujo guardándolo con otro nombre.
- guardar un dibujo en el formato de CorelDRAW 5, 6 o 7.
- guardar un dibujo en un formato [de vectores](#) diferente, con la posibilidad de incluir la [cabecera](#), fuentes, texturas, mezclas o extrusiones con el archivo.
- guardar un dibujo mediante Configuraciones avanzadas.
- guardar varias versiones de su archivo mediante el comando Control de versión.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de archivos

Recuerde que debe guardar sus archivos si desea continuar trabajando en ellos más adelante o simplemente conservarlos. Mediante el comando Guardar, puede guardar un dibujo bajo su nombre ya existente. Mediante el comando Guardar como, puede especificar un nombre nuevo para el archivo, así como una ubicación en la que guardarlo.

Si, al guardarlo, escribe un nombre distinto para un archivo determinado, estará creando una copia del dibujo existente sin alterar el original. Se cerrará el archivo original quedando la nueva copia abierta.

Si sólo desea guardar algunas partes de un dibujo, puede guardar una serie de objetos seleccionados del dibujo en un archivo independiente.

Mediante otras opciones del cuadro de diálogo Guardar como podrá guardar varios elementos de su dibujo (fuentes, texturas, mezclas o extrusiones) con el dibujo en lugar de guardar una referencia a estos elementos. Al guardar las texturas, mezclas y extrusiones con el dibujo aumentará el tamaño del archivo pero los dibujos complejos se abrirán más rápidamente. Al incorporar (guardar) fuentes junto con el archivo permite que otros usuarios de CorelDRAW puedan abrir su dibujo sin tener instaladas las fuentes utilizadas en el mismo.

Para guardar un dibujo nuevo

1. Haga clic en Archivo, Guardar o Guardar como.
2. En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad y carpeta en que desea guardar el dibujo.
3. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en Guardar.

Para guardar un dibujo ya guardado anteriormente

- Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Archivo, Guardar.
 - Haga clic en el [botón Guardar](#) de la barra de menús.

Para guardar sólo los objetos seleccionados

1. Seleccione los objetos con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Archivo, Guardar como.
3. Habilite la casilla Sólo seleccionado.

Para conservar el dibujo original, escriba un nombre distinto en el cuadro Nombre de archivo o elija una carpeta diferente en el cuadro de lista Guardar en.

4. Haga clic en Guardar.



Notas

- Si aún tiene que guardar alguno de los archivos abiertos, CorelDRAW le pedirá que elija una unidad y carpeta para almacenar su dibujo. Escriba entonces un nombre en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en Guardar.
- La opción para guardar el dibujo incluyendo varios elementos (fuentes, texturas, etc.) sólo está disponible al guardar en los formatos .CDR o .CDT.

{button ,AL('PRC Saving closing and exiting;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de archivos con un nombre o formato distintos

Si está editando un archivo y desea conservar el original, o bien guardarlo en una ubicación distinta, puede hacer una copia del archivo guardándolo con un nombre diferente o en otra unidad o directorio.

También puede guardar su dibujo de forma que pueda utilizarse con las versiones 5, 6 o 7 de CorelDRAW, con diferentes formatos de [miniatura](#), en formatos [de vectores](#) diferentes de [.CDR](#), o con las fuentes incorporadas para permitir que un usuario pueda abrir un dibujo aunque no tenga las fuentes correctas instaladas en su sistema.

Para hacer una copia de un dibujo abierto

1. Abra el dibujo que desee copiar.

Si desea obtener más información, consulte ["Apertura de dibujos"](#).

2. Haga clic en Archivo, Guardar como.
3. Escriba un nombre nuevo para el dibujo en el cuadro Nombre de archivo.

Para guardar el archivo en una carpeta distinta, elija la carpeta en el cuadro de lista Guardar en.

Para guardar un dibujo con formato CorelDRAW 5, 6 o 7

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Escoja Versión 5, 6 o 7 en el cuadro de lista Versión.

Para conservar el dibujo original, escriba un nombre distinto en el cuadro Nombre de archivo o elija una carpeta diferente en el cuadro de lista Guardar en.

3. Haga clic en Guardar.

Para guardar el dibujo con un formato de miniatura diferente

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para hacer una copia de un dibujo abierto".
2. Elija 10k (color), 5k (color), 1k (mono) o Ninguna en el cuadro de lista Miniatura.
3. Haga clic en Guardar.

Para guardar un dibujo en un formato de vectores diferente de .CDR

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para hacer una copia de un dibujo abierto".
2. Elija uno de los formatos de vectores en el cuadro de lista Guardar con tipo.

Para guardar un dibujo con las fuentes incorporadas

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para hacer una copia de un dibujo abierto".
2. Habilite la casilla Incorporar fuentes con [TrueDoc](#).



Nota

- Si desea abrir un dibujo en CorelDRAW 5, 6 o 7 que contiene fuentes no incluidas en dichas versiones, convierta el texto a curvas con el comando Convertir a curvas antes de guardar el archivo. Si desea obtener más información, consulte ["Conversión de texto artístico en curvas"](#).



Guardar archivos mediante Configuraciones avanzadas

CorelDRAW le brinda diferentes opciones al guardar un archivo. Mediante las opciones de Configuraciones avanzadas del cuadro de diálogo Guardar como podrá crear archivos más pequeños, más compatibles o que se abran más deprisa.

Para guardar un dibujo mediante Configuraciones avanzadas.

1. Abra el dibujo que desee guardar.
2. Haga clic en Archivo, Guardar como.
3. Haga clic en el botón Avanzadas.
4. Habilite una o varias de las casillas de verificación siguientes:
 - Guardar intercambio de presentación (CMX) para que el dibujo pueda leerse por todas las aplicaciones que admitan el formato .CMX. El tamaño de archivo puede aumentar.
 - Usar miniatura actual para guardar el dibujo con la última miniatura generada. Acelera el proceso de guardado.
5. En la sección Optimización de archivo, habilite una o varias de las casillas de verificación siguientes:
 - Usar compresión de mapa de bits para comprimir los mapas de bits del dibujo y reducir el tamaño de archivo.
 - Usar compresión de objeto gráfico para comprimir los objetos gráficos del dibujo y reducir el tamaño de archivo.
6. En la sección Texturas, habilite una o varias de las casillas de verificación siguientes:
 - Guardar texturas con el archivo para permitir que los dibujos complejos se abran más rápidamente. Aumenta el tamaño de archivo.
 - Reconstruir texturas al abrir el archivo para crear archivos más pequeños. Los archivos complejos pueden tardar más tiempo en abrirse.
7. En la sección Mezclas, extrusiones y sombras, habilite una o varias de las casillas de verificación siguientes:
 - Guardar mezclas y extrusiones con el archivo para permitir que los dibujos complejos se abran más rápidamente. Aumenta el tamaño de archivo.
 - Reconstruir mezclas y extrusiones al abrir el archivo para crear archivos más pequeños. Los archivos complejos pueden tardar más tiempo en abrirse.



Sugerencia

- También puede acceder a las Configuraciones avanzadas de guardar desde el cuadro de diálogo Opciones. Haga clic en Herramientas, Opciones, después en la lista de categorías, haga clic en Documento, Guardar.

{button ,AL('PRC Saving closing and exiting','0','Defaultoverview',,)} [Temas relacionados](#)



Creación de espacio en discos de intercambio para almacenamiento temporal de archivos

Puede almacenar los archivos temporales que no está en uso en el espacio de [disco de intercambio](#) que especifique en la página Memoria del cuadro de diálogo Opciones. Si posee dos unidades de disco duro o dos particiones, puede utilizarlas para establecer discos de intercambio primario y secundario. Para obtener los mejores resultados, establezca la cantidad de espacio total en el disco de intercambio a un valor que equivalga a dos o tres veces el tamaño de su imagen sin comprimir. Si abre varias imágenes a la vez, el tamaño total del espacio en el disco de intercambio debe ser 2 o 3 veces el tamaño de todas las imágenes sin comprimir.

Para crear espacio en discos de intercambio para almacenamiento temporal de archivos

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, Memoria en la lista de categorías.
3. En la sección Discos de intercambio, realice lo siguiente:
 - En el cuadro Primario, escoja la letra de unidad que corresponde a la unidad que desea utilizar en primer lugar como almacenamiento de archivos temporales.
 - En el cuadro Secundario, escoja la letra de unidad que corresponde a la unidad que desea utilizar en segundo lugar como almacenamiento de archivos temporales.
4. Haga clic en Aceptar.
Debe reiniciar CorelDRAW para que los cambios surtan efecto.
5. Haga clic en Sí para reiniciar CorelDRAW.

La cantidad de espacio en el disco de intercambio aparece en la Barra de estado.



Sugerencia

- Use el comando Información del documento (menú Archivo) para ver el tamaño de la imagen. El cuadro de diálogo Información del documento indica si el archivo cuyo tamaño aparece está comprimido. Al trabajar con imágenes .CPT o .BMP, el tamaño de archivo que aparece en el cuadro de diálogo Información del documento siempre está descomprimido.

{button ,AL("PRC Saving closing and exiting";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Especificación de la RAM utilizada para almacenar imágenes

Es posible indicar la cantidad de RAM que se reservará para almacenar las imágenes que abra y edite. Defina la cantidad de memoria según el tipo de trabajo que realice y el número de aplicaciones que normalmente ejecuta de forma simultánea. Si aumenta la cantidad de memoria reservada para las imágenes y comprueba que el rendimiento de la aplicación disminuye, es posible que deba reducir esta cantidad y proporcionar más memoria para CorelDRAW.

Para especificar la RAM utilizada para almacenar imágenes

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, Memoria en la lista de categorías.
La sección Uso de la memoria de la página Memoria muestra la cantidad total de memoria disponible en su sistema.
3. En el cuadro Máx, escriba el porcentaje de la memoria total que desea poner a disposición de las imágenes en CorelDRAW.
La cantidad de memoria que corresponde a este porcentaje aparece a la derecha del cuadro Máx.
4. Haga clic en Aceptar.
Debe reiniciar CorelDRAW para que los cambios surtan efecto.
5. Haga clic en Sí para reiniciar.
La cantidad de memoria asignada a imágenes aparece en la Barra de estado.

{button ,AL("PRC Saving closing and exiting";'0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cierre de archivos

Antes de cerrar un dibujo, guarde el archivo si desea conservar los cambios introducidos desde la última vez que se guardó el archivo. Si prefiere que los cambios se pierdan, cierre el archivo sin guardarlo. Si intenta cerrar un archivo sin guardar antes los cambios, CorelDRAW le preguntará si desea guardar los cambios antes de cerrarlo.

Para cerrar un archivo

- Haga clic en Archivo, Cerrar.

{button ,AL("PRC Saving closing and exiting";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cierre de la ventana activa

El comando Cerrar del menú Ventana, cierra la ventana activa. Es útil cuando desea cerrar una de las ventanas que están abiertas.

Para cerrar la ventana activa

- Haga clic en Ventana, Cerrar.

{button ,AL("PRC Saving closing and exiting";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cierre de todas las ventanas activas

El comando Cerrar todas las ventanas cierra todas las ventanas activas. Resulta útil al trabajar con más de un archivo. Difiere del comando Cerrar en que con este último debe repetir el comando Cerrar para cada archivo abierto.

Para cerrar todas las ventanas activas

- Haga clic en Ventana, Cerrar todo.

{button ,AL("PRC Saving closing and exiting";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Salida de CorelDRAW

Salir implica cerrar CorelDRAW. Si desea acabar su sesión con el programa, haga clic en Archivo, Salir para cerrar todos los dibujos abiertos que hayan sido salvados y detener la ejecución del programa. Si intenta salir sin guardar algún documento en el que se hayan introducido cambios, aparecerá un mensaje preguntándole si desea guardarlos.

Para salir:

- Haga clic en Archivo, Salir.
CorelDRAW le preguntará si desea guardar los cambios introducidos en el archivo o archivos abiertos:
 - Haga clic en Sí para guardar primero los cambios y salir a continuación de la aplicación.
 - Haga clic en No para salir sin guardar los cambios.
 - Haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo y continuar trabajando en el dibujo actual.

{button ,AL('PRC Saving closing and exiting','0',"Defaultoverview"),)} [Temas relacionados](#)

Archivado de archivos



Archivado de archivos

Mediante el comando Control de versión del menú Archivo podrá guardar versiones sucesivas de sus dibujos. Este proceso se denomina archivado y principalmente proporciona dos beneficios: puede acceder a versiones anteriores de sus archivos y hacerlo sin crear numerosos archivos que ocupen espacio en disco.

¿Cuándo debe archivar?

El archivado no es una tarea automática, el usuario decide el momento. Tiene el control completo sobre las versiones que se archivan dependiendo de la importancia que tiene, p.ej., borrador, versión con todos los cambios aprobados, versión enviada al departamento legal, etc.

Puede archivar un documento como una versión temporal o permanente. Las versiones temporales se sustituyen por versiones más nuevas al alcanzarse el número máximo de versiones temporales de un archivo. Las versiones permanentes se mantienen hasta que decide eliminarlas.

¿Dónde están los archivos archivados?

Con Corel Versions tiene la opción de especificar el directorio para almacenar los documentos archivados. Si elimina la carpeta de almacenamiento eliminará todos los documentos archivados, por lo tanto, debe estar seguro de sus intenciones al eliminar la carpeta. Los archivos creados con Versions tienen la misma carpeta y nombres de archivo que sus archivos.

También tiene la opción de mantener sus documentos archivados en el mismo directorio que el documento original. No importa donde se archiva un documento (en un directorio local o en el directorio de versiones) el nombre de archivo es el mismo. El nombre de archivo de Versions es la ruta completa del documento archivado con los caracteres barra invertida y dos puntos sustituidos por el carácter \$.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Archivado de la versión actual de su archivo

Mediante el comando Control de versión del menú Archivo podrá guardar versiones sucesivas de sus dibujos. Este proceso se denomina archivado y principalmente proporciona dos beneficios: puede acceder a versiones anteriores de sus archivos y hacerlo sin crear numerosos archivos que ocupen espacio en disco. Para utilizar el comando Control de versión, debe habilitar Control de versión en el Panel de control de Windows.

Para habilitar el Control de versión

1. Haga clic en Inicio, Configuración, Panel de control.
2. Haga doble clic en Corel Versions.
3. Active la casilla Habilitar el control de versión.

Para archivar la versión actual de su dibujo

1. Haga clic en Archivo, Control de versión, Archivar documento.
2. Habilite una o varias de las casillas de verificación siguientes:
 - Primera versión permanente para conservar su primera versión como una versión permanente. Esta versión resulta útil si el archivo está muy elaborado, en caso contrario no será necesario utilizarla.
 - Usar compresión para comprimir las versiones guardadas. Con ello se ahorra espacio en disco, pero aumenta el tiempo necesario para abrir archivos grandes.
 - Archivar en una única ubicación para guardar el documento archivado en el directorio especificado en el cuadro de diálogo de Corel Versions. Si no se habilita esta casilla, el documento archivado se almacena en el mismo directorio que el archivo original.
3. Escriba el número que desee en el cuadro Número máximo de versiones temporales. Este número no se verá afectado por el número de versiones permanentes que mantenga.

Para establecer la carpeta predeterminada para archivar en una única ubicación

1. Haga clic en Inicio, Configuración, Panel de control.
2. Haga doble clic en Corel Versions.
3. Haga clic en el botón Examinar.
4. Haga doble clic en la carpeta donde desee archivar sus documentos.
5. Haga clic en Aceptar.



Nota

- Al habilitar la opción permanente su archivo se mantendrá hasta que decida eliminarlo.

{button ,AL('PRC Archiving files;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Recuperación de una versión anterior del archivo activo

Puede abrir fácilmente versiones anteriores de sus documentos archivados.

Para recuperar de una versión anterior del archivo activo

1. Haga clic en Archivo, Control de versión, Recuperar desde archivo actual.
2. Seleccione la versión del archivo que desea recuperar en el cuadro de lista Escoja una versión para recuperar.
3. Haga clic en el botón Recuperar.

Para recuperar de una versión anterior del archivo archivado

1. Haga clic en Archivo, Control de versión, Recuperar desde archivo guardado.
2. En el cuadro Buscar en, haga doble clic en la carpeta que contiene el documento archivado que desea utilizar.
3. Haga clic en el nombre de archivo.
4. Haga clic en el botón Abrir.
5. Seleccione una versión del archivo en el cuadro Escoja una una versión para recuperar.
6. Haga clic en el botón Recuperar.

{button ,AL("PRC Archiving files";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Copia de seguridad de su trabajo



Copia de seguridad de su trabajo

Después de dedicar mucho tiempo trabajando en una imagen y creando el tipo de dibujo que desea, resulta importante salvaguardar su trabajo frente a fallos de suministro que pueden dañar e incluso destruir archivos. Un método sencillo de salvaguardar su trabajo es guardar a menudo durante el proceso de edición. Sin embargo, CorelDRAW también proporciona funciones para guardar y realizar copias de seguridad automáticamente por si olvida guardar manualmente.

Puede establecer los parámetros en la página Guardar del cuadro de diálogo Opciones para guardar automáticamente cada cierto tiempo. Si habilita la casilla Copia de seguridad automática, CorelDRAW guardará su archivo de acuerdo con los intervalos que establezca.

Otra forma de salvaguardar su trabajo es guardar su imagen en dos ubicaciones diferentes. Podrá indicar a CorelDRAW que cree automáticamente una copia de seguridad to siempre que guarde la imagen. El archivo se guarda en la misma carpeta que el archivo CorelDRAW con el nombre BACKUP_OF_[nombre de archivo].CDR.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de sus imágenes automáticamente

Después de empezar a crear o editar sus imágenes, es fácil olvidar guardar las actualizaciones realizadas a un archivo. Para salvaguardar su trabajo frente a catástrofes inesperadas puede especificar que CorelDRAW guarde automáticamente su imagen conforme trabaja.

Para guardar sus imágenes automáticamente

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Guardar.
3. Habilite la casilla Copia de seguridad automática en la sección Copia de seguridad automática.
4. Escriba un valor en el cuadro Minutos.

El número que escriba representará los minutos que entre cada guardado automático.

5. Habilite uno de los siguientes botones:

- Guardar copia de seguridad en la misma carpeta que el archivo CDR.
- Copiar siempre en: (Haga clic en el botón Examinar y escoja una carpeta).



Nota

- Los archivos creados con la función Copia de seguridad automática tienen el nombre de archivo AUTOBACKUP_OF_[nombre de archivo].CDR.

{button ,AL('PRC Backing up your work;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de copias de seguridad de sus imágenes

Podrá indicar a CorelDRAW que cree automáticamente una copia de seguridad to siempre que guarde la imagen para tener siempre otra versión del archivo en su sistema. Los archivos de copia de seguridad se denominan "BACKUP_OF_[nombre de archivo]" con la extensión .CDR. Los archivos de copia de seguridad son especialmente útiles en los casos en que el archivo original quede dañado o destruido (p. ej., debido a fallos en el suministro eléctrico o problemas del sistema).

Para crear copias de seguridad de sus imágenes

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Guardar.
3. Habilite la casilla Hacer copia de seg. al guardar.

De forma predeterminada, CorelDRAW realiza copias de seguridad de los archivos en la misma carpeta en la que guarda el documento.

{button ,AL("PRC Backing up your work";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Organización y recuperación de archivos



Organización y recuperación de archivos

Al trabajar con CorelDRAW, es conveniente acostumbrarse a organizar sus archivos. Si especifica información sobre un archivo al guardarlo, será más fácil mantener anotaciones del contenido de sus archivos.

Al guardar sus documentos, especifique información que le ayude a encontrarlos más adelante. Después, al abrir sus documentos, encontrará de suma utilidad las notas, anotaciones, miniaturas y palabras clave que haya asignado.



Sugerencia

- Se recomienda que no guarde archivos en la carpeta CorelDRAW ni en ninguna de sus subcarpetas. Si vuelve a instalar la aplicación, se sobrescribirá la carpeta de CorelDRAW. Cree su propia carpeta para guardar sus archivos.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de notas, anotaciones, miniaturas, y palabras clave

Puede utilizar la función de anotación y de asignación de palabras clave y utilizar las [miniaturas](#) para buscar archivos sin tener que recordar sus nombres.

Al abrir archivos en los que ha añadido notas, la información que especificó al guardar el archivo aparece en el cuadro de diálogo Abrir dibujo.

Para añadir notas a un archivo

1. Haga clic en Archivo, Guardar si lo guarda por vez primera, o en Archivo, Guardar como si desea añadir notas a un archivo guardado previamente.
2. Escriba la información que desea registrar sobre el archivo en el cuadro Notas.
3. Haga clic en Guardar.

Para cambiar la miniatura de un archivo abierto

1. Haga clic en Archivo, Guardar si lo guarda por vez primera, o en Archivo, Guardar como si desea cambiar una miniatura de un archivo guardado previamente.
2. Escoja el tipo de miniatura en el cuadro de lista Miniatura.
3. Haga clic en Guardar.

Para asignar palabras clave a sus archivos

1. Haga clic en Archivo, Guardar si lo guarda por vez primera, o en Archivo, Guardar como si desea añadir notas a un archivo guardado previamente.
2. Escriba las palabras clave que desea asignar al archivo en el cuadro Palabras clave.
Si desea añadir más de una palabra clave, sepárelas con una coma. Puede escribir palabras clave que incluyan hasta 37 caracteres en total.
3. Haga clic en Guardar.



Notas

- Para visualizar miniaturas en el cuadro de diálogo Abrir dibujo, habilite la casilla Previsualización. Las miniaturas permiten ver un pequeño [mapa de bits](#) del contenido de un archivo antes de abrirlo.
- De forma predeterminada, CorelDRAW incluye una [cabecera](#) en color en un archivo al guardarlo. Puede especificar una cabecera monocroma y también deshabilitar la cabecera.

{button ,AL("PRC Organizing and retrieving files";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Recuperación de archivos por tipo de archivo

CorelDRAW proporciona dos métodos para ordenar archivos en su ordenador. Puede ordenar archivos por nombres o tipos.

Para abrir archivos por tipo de archivo

1. Haga clic en Archivo, Abrir.
2. Escoja el tipo de archivo del documento que desea abrir en el cuadro Archivos de tipo.
Sólo aparecen los archivos del tipo especificado.

{button ,AL(`PRC Organizing and retrieving files;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Realización de varias operaciones (multitarea)



Realización de varias operaciones (multitarea)

Si desea realizar varias tareas simultáneamente, puede definir opciones que le permiten administrar y asignar prioridades a sus operaciones. Sólo debe habilitar la función multitarea en la página General del cuadro de diálogo Opciones para indicar a CorelDRAW la realización de varias tareas, como, por ejemplo, imprimir y ejecutar guiones al mismo tiempo.

Debido a que la multitarea puede causar algún impacto en los recursos de su sistema, CorelDRAW permite la definición de prioridades para determinadas tareas. Use el comando Progreso de la tarea del menú Herramientas para ver las tareas que la aplicación está realizando y para personalizar el orden en que se realizan. El cuadro de diálogo describe el nombre del documento, el comando que se está ejecutando, la prioridad asignada a la tarea y el porcentaje de la tarea terminado. Si asigna Inactivo a una tarea del cuadro de lista Progreso de la tarea, los recursos de su sistema se asignan a la tarea cuando no haya ninguna otra tarea ejecutándose.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Habilitar y deshabilitar la multitarea

Las funciones de multitarea le permiten seguir trabajando en una imagen mientras CorelDRAW realiza otras tareas como la impresión o la ejecución de guiones. Si solo trabaja con una imagen en cada sesión de trabajo y desea liberar recursos para mejorar el rendimiento de CorelDRAW, puede deshabilitar la multitarea en el cuadro de diálogo Opciones.

Para habilitar y deshabilitar la multitarea

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
3. Active la casilla Habilitar multitarea; desactívela para deshabilitar la multitarea.



Nota

- El comando Progreso de la tarea del menú Herramientas no está disponible si la opción multitarea está deshabilitada.

{button ,AL("PRC Performing multiple operations multitasking";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Asignación de prioridades a tareas

EL comando Progreso de la tarea permite controlar la forma en que se utilizan los recursos de su sistema al ejecutar operaciones simultáneas (multitarea) en CorelDRAW. Sólo debe asignar un valor de prioridad (p. ej., Inactiva, Baja, Normal o Alta) a cada tarea. Cuanto más alta sea la prioridad, se utilizarán más recursos del sistema para realizar la operación. De forma predeterminada, todas las tareas tienen una prioridad Baja.

Para ver las prioridades de las tareas

1. Haga clic en Herramientas, Progreso de la tarea.
2. Sitúe su cursor en el borde del cuadro de diálogo Progreso de la tarea.
El cursor se convierte en una flecha de dos puntas.
3. Arrastre para aumentar el tamaño del cuadro de diálogo.

La lista de tareas se expande para mostrar el nombre del documento, la tarea que se está realizando en cada documento y el porcentaje de finalización de cada tarea. Los nombres de tareas corresponden a los comandos de menú utilizados para realizar las tareas.

Para asignar prioridades a tareas

1. Haga clic en Herramientas, Progreso de la tarea.
2. En el cuadro de diálogo Progreso de la tarea, seleccione la tarea a la que desea asignar una prioridad diferente.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Aumentar prioridad para asignar una prioridad más alta a la tarea.
 - Haga clic en el botón Reducir prioridad para asignar una prioridad más baja a la tarea.
 - Haga clic en Suspender para detener la tarea.
 - Haga clic en Finalizar tarea para cancelar la tarea.

Si asigna la prioridad Inactivo a una tarea provoca que se detenga temporalmente hasta que finalicen el resto de las tareas.

Para reanudar una tarea suspendida

1. Haga clic en Herramientas, Progreso de la tarea.
2. En el cuadro de diálogo Progreso de la tarea, seleccione la tarea suspendida.
3. Haga clic en Reanudar.



Nota

- El comando Progreso de la tarea sólo está disponible al activar la casilla Habilitar multitarea en el cuadro de diálogo Opciones.
- La asignación de prioridades es especialmente útil al imprimir archivos grandes. Si la copia impresa no es necesaria inmediatamente, puede asignar una prioridad baja a la operación de impresión. De esta forma se liberarán recursos para actividades más importantes.

{button ,AL("PRC Performing multiple operations multitasking";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Substitución de fuentes no disponibles



Substitución de fuentes no disponibles

Si abre un archivo que contenga una [fuente](#) que no se encuentre instalada en el sistema, se abrirá el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes PANOSE, incluyendo una serie de sugerencias para la sustitución de fuentes. Puede decidir entre cambiar la configuración sólo para el documento actual (opción Temporal) o sustituir las fuentes permanentemente (opción Permanente).

Puede personalizar la tabla de sustituciones y elegir las fuentes con las que desee sustituir las que no estén disponibles. También puede añadir elementos a la tabla o modificarlos para hacer concordar las fuentes de Windows con las de Macintosh.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación de la sustitución de fuentes

La Concordancia de fuentes PANOSE sugiere sustituciones para las fuentes que no están instaladas en su sistema. Puede aceptar las sugerencias o cambiar la fuente de sustitución.

Para cambiar una sustitución de fuente

1. Abra el archivo.

Si el documento contiene fuentes que no están instaladas en su sistema, aparecerá el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes PANOSE.

2. Elija la correspondencia entre Fuente no encontrada y Fuente sustituida que desee modificar.
3. Elija una fuente nueva del cuadro de lista Fuente sustituida.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Concordancia de fuentes PANOSE le preguntará si desea guardar los cambios efectuados en el archivo de Excepciones de concordancia de fuentes; elija entonces la opción que se adapte mejor a sus necesidades.

Para modificar una sustitución de fuente temporalmente para un documento

- En el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes PANOSE, haga clic en la opción Temporal.

Para modificar una sustitución de fuente permanentemente para un documento

- En el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes PANOSE, haga clic en la opción Permanente.



Nota

- Al seleccionar la opción Permanente podrá especificar que también debe cambiarse el archivo de Excepciones. De esta forma, especificará que la sustitución de fuente será permanente para todos los documentos.

{button ,AL('PRC Substituting unavailable fonts;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de una lista de concordancias para las fuentes no disponibles

En lugar de sustituir las fuentes no disponibles cada vez que abra un documento en el que existan fuentes no disponibles, puede definir una lista de concordancias para aquellas fuentes que no estén instaladas. Esta lista queda guardada para su utilización en documentos posteriores una vez que sale de CorelDRAW.

Para hacer corresponder de forma precisa fuentes iguales, pero que se escriben de distinta forma, edite la lista Ortografía alternativa.

Para crear una lista de concordancias para las fuentes no disponibles

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Texto, y haga clic en Fuentes en la lista de categorías.
3. Haga clic en el botón Concordancia de fuentes PANOSE.
4. Haga clic en Excepciones en el cuadro de diálogo Preferencias de concordancia de fuentes PANOSE para cambiar la fuente de sustitución predeterminada.
5. Haga clic en el botón Añadir.
6. En el cuadro Fuente no encontrada, escriba el nombre de la [fuente](#) que vaya a sustituir.
7. En la lista Fuente sustituida, escoja una fuente instalada en su sistema.

`{button ,AL('PRC Substituting unavailable fonts;',0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados`



Concordancia entre fuentes Windows y fuentes Macintosh

Si importa en CorelDRAW un documento originado en un programa Macintosh, puede que necesite especificar los equivalentes en Windows para las fuentes Macintosh contenidas en el documento.

Para localizar la concordancia entre una fuente de Windows y otra de Macintosh

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Texto y haga clic en Fuentes en la lista de categorías.
3. Haga clic en el botón Concordancia de fuentes PANOSE.
4. Haga clic en el botón Ortografía.
5. Haga clic en el botón Añadir.
6. Elija un nombre de fuente de Windows en el cuadro Nombre Windows.
7. Escriba en el cuadro Nombre Macintosh el nombre de la fuente según la ortografía Macintosh.



Nota

- La función Concordancia de fuentes Panose sólo funciona con archivos .CDR y .CDT. No funcionará con texto copiado desde el Portapapeles.

{button ,AL('PRC Substituting unavailable fonts;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Visualización de información del PC y del documento



Visualización de información del PC y del documento

CorelDRAW proporciona un acceso fácil a la información sobre su PC y sobre la aplicación. El cuadro de diálogo Información del sistema proporciona detalles sobre la configuración del PC. Puede visualizar información detallada sobre cualquiera de las cinco categorías: sistema, visualización, impresión, archivos Corel .EXE y .DLL y archivos .DLL de sistema.

En la información de programa se incluye el nombre del programa, número de versión, número de serie y nombre de usuario. Esta información no se modifica. Esta información es útil a la hora de solicitar ayuda a los Servicios de asistencia técnica de Corel.

El cuadro de diálogo Información sobre el documento muestra información sobre el documento de CorelDRAW y otros detalles como el número de páginas que contiene, el número de capas y el número de objetos de gráficos y de texto.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Visualización de la información de sistema

La Información del sistema muestra el estado actual de su PC. Puede escoger cualquiera de las cinco categorías de información de sistema. Estas categorías permiten visualizar detalles de su PC, visualización, impresoras, archivos Corel .EXE y .DLL y archivos .DLL de sistema. Por ejemplo, puede utilizar esta función para comprobar la cantidad de espacio disponible en la unidad en la que desea guardar un archivo. Puede guardar la información de sistema en un archivo de texto llamado SYSINFO.TXT.

Para visualizar la información de sistema

1. Haga clic en Ayuda, Acerca de CorelDRAW.
2. Haga clic en Info. del sistema.
3. Elija una categoría del cuadro de lista Seleccione una categoría.



Sugerencia

- Utilice el botón Guardar para almacenar la información de sistema para su impresión posterior. La información del sistema se guarda como SYSINFO.TXT. Un cuadro de mensaje aparece indicándole que se ha guardado el archivo.

{button ,AL('PRC Viewing computer and document information;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de la información del documento

El cuadro de diálogo Información sobre el documento muestra detalles del contenido de su documento y de sus objetos. También podrá imprimir y guardar la información del cuadro de diálogo Información sobre el documento como referencia.

Para visualizar la información del documento

1. Haga clic en Archivo, Información del documento.
2. Habilite las casillas de verificación siguientes para escoger los objetos del documento que desea visualizar:
 - Archivo
 - Documento
 - Objetos gráficos
 - Estadísticas de texto
 - Mapas de bits
 - Estilos
 - Efectos
 - Rellenos
 - Contornos

{button ,AL(^PRC Viewing computer and document information;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento e impresión de la información del documento

Puede guardar la información del documento en un archivo texto que puede abrirse con aplicaciones de tratamiento de texto. También puede imprimir la información del documento.

Para guardar la información del documento

1. Haga clic en Archivo, Información del documento.
2. Haga clic en el botón Guardar como.
3. Haga doble clic en la carpeta donde desee guardar el archivo.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
5. Haga clic en el botón Guardar.

Para imprimir la información del documento

1. Haga clic en Archivo, Información del documento.
2. Haga clic en el botón Imprimir.



Nota

- El parámetro Número de objetos (bajo Objetos gráficos) incluye el número de objetos únicos de su dibujo antes de aplicarles efectos como las mezclas, extrusiones, combinaciones y soldaduras.

{button ,AL('PRC Viewing computer and document information;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Búsqueda y reemplazo



Búsqueda y reemplazo

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

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

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

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



Nota

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

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Búsqueda de objetos

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




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

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

Para buscar objetos

1. Haga clic en Edición, Buscar y reemplazar, Buscar objetos.

2. Habilite uno de los siguientes botones:

- Comenzar una nueva búsqueda  para iniciar una nueva búsqueda.
- Cargar una búsqueda en disco  para cargar una búsqueda preestablecida o guardada anteriormente.
- Buscar objetos que coincidan con el objeto seleccionado  para buscar objetos con las mismas propiedades que el objeto seleccionado.

3. Haga clic en Siguiente para proseguir la búsqueda.

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

CorelDRAW seleccionará el primer objeto del dibujo que cumpla con sus criterios de búsqueda o mostrará un mensaje indicando que no se encontró ninguno de esas características.

Aparecerá también la barra de herramientas Buscar. Haga clic en Buscar anterior, Buscar siguiente, Buscar todos, o Editar búsqueda hasta que el proceso haya finalizado.

{button ,AL(^PRC Finding and replacing';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Reemplazo de las propiedades de los objetos

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

Para reemplazar propiedades

1. Haga clic en Edición, Buscar y reemplazar, Reemplazar objetos.
2. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Reemplazar un color para reemplazar un color específico por otro.
 - Reemplazar un modelo de color o paleta para reemplazar un modelo específico de color o paleta de colores con otro modelo de color o paleta.
 - Reemplazar las propiedades de la pluma de contorno para reemplazar propiedades específicas de pluma de contorno de su dibujo.
 - Reemplazar propiedades de texto para reemplazar propiedades específicas de texto con otras propiedades de texto.
3. Habilite la casilla Aplicar sólo a objetos seleccionados actualmente.
4. Haga clic en Siguiente.
5. Especifique propiedades tanto para la búsqueda como para el reemplazo, según sea preciso.
6. Haga clic en Terminado.

El asistente Reemplazar sustituirá las propiedades del primer objeto que cumpla con sus criterios de búsqueda o mostrará un mensaje indicando que no se encontró ninguno de esas características
7. Haga clic en los botones Buscar anterior, Buscar siguiente, Buscar todos, Reemplazar y Reemplazar todo de la barra de herramientas Buscar y reemplazar hasta finalizar la búsqueda.

{button ,AL("PRC Finding and replacing";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Búsqueda y sustitución de objetos de texto

En CorelDRAW puede buscar caracteres de texto concretos mediante el comando Buscar texto, así como buscarlos para sustituirlos mediante el comando Reemplazar texto.

También puede buscar objetos de texto con propiedades específicas, o bien buscarlos para sustituirlos por otro objeto. Si desea obtener más información sobre la búsqueda de objetos de texto con propiedades específicas, consulte ["Búsqueda de objetos"](#). Si desea información sobre la sustitución de propiedades de texto, consulte ["Reemplazo de las propiedades de los objetos"](#).

Para buscar objetos de texto

1. Haga clic en Edición, Buscar y en Reemplazar, Buscar texto.
2. Escriba el texto que desee buscar en el cuadro Buscar.
3. Si es necesario, habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús para buscar el caso de texto exacto que ha especificado.
4. Haga clic en el botón Buscar siguiente.

CorelDRAW busca el primer bloque de texto que contenga los caracteres que ha especificado.

Para buscar y reemplazar caracteres de texto

1. Haga clic en Edición, Buscar y reemplazar, Reemplazar texto.
2. Escriba el texto que desee reemplazar en el cuadro Buscar.
3. Escriba el texto de sustitución en el cuadro Reemplazar por.
4. Si es necesario, habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús para buscar el texto exacto que ha especificado.
5. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Reemplazar, para reemplazar la primera aparición del texto especificado en el cuadro Buscar.
 - Reemplazar todo, para reemplazar todas las apariciones del texto especificado en el cuadro Buscar.
 - Buscar siguiente, para buscar la siguiente aparición del texto especificado en el cuadro Buscar.
 - Cerrar para cancelar la búsqueda.

{button ,AL(^PRC Finding and replacing;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)


Inversión y repetición de los cambios



Inversión y repetición de los cambios

Con CorelDRAW tendrá libertad para experimentar. Si introduce un cambio en un documento y posteriormente se arrepiente, podrá deshacer dicha operación.

También tiene la opción de:

- deshacer una serie de cambios a partir de un punto y rehacerlos de nuevo  sin que importe las veces que haya guardado el dibujo.
- descartar todos los cambios recientes y volver a la última versión guardada del dibujo.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Inversión del último cambio efectuado

En CorelDRAW puede deshacer un cierto número de las últimas acciones realizadas.

Para deshacer el último cambio

- Haga clic en Edición, Deshacer. La última acción realizada quedará invertida.



Sugerencia

- Puede acceder al comando Deshacer haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto seleccionado y haciendo clic en Deshacer.

{button ,AL('PRC Undoing and redoing changes';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio del número de niveles de deshacer

De forma predeterminada, el número de acciones que se pueden deshacer está establecido en 99, pero puede modificarlo para adaptarlo a sus necesidades. Sin embargo, cuanto mayor sea el número establecido, mayores serán las exigencias de recursos del sistema.

Para cambiar el número de niveles de deshacer

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
3. Escriba un valor en el cuadro Normal de la sección Niveles de deshacer.

{button ,AL('PRC Undoing and redoing changes;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Inversión de una serie de cambios

El comando Lista deshacer abre un cuadro de diálogo en que las acciones se enumeran en orden cronológico, y que le permite elegir el punto a partir del cual deshacerlas. Tanto el comando elegido como los que le siguen quedarán invertidos. Cuanto mayor sea el número de acciones que decida deshacer, más tiempo le llevará el proceso al sistema.

Utilice esta opción si sólo desea deshacer algunos cambios, o bien todos los efectuados tras la última vez que guardó el archivo.

Para deshacer una serie de cambios

1. Haga clic en el [botón de lista desplegable Deshacer](#) de la barra de herramientas Estándar para abrir el cuadro de lista Deshacer.
2. Escoja un comando en el cuadro.

Tanto ese comando como los siguientes quedarán seleccionados. El dibujo volverá al estado en que se encontraba antes de la acción correspondiente al comando elegido.



Nota

- Archivo, Abrir, Archivo, Nuevo y Archivo, Guardar no aparecerán en la Lista deshacer porque corresponden a acciones que no se pueden invertir.



Sugerencia

- Es posible deshacer cambios sin importar las veces que haya guardado su documento.

{button ,AL("PRC Undoing and redoing changes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inversión de todos los cambios desde la última vez que guardó un documento

El comando Descartar cambios deshace todos los cambios realizados en el dibujo desde la última vez que lo guardó. Este es el mejor método que puede utilizar si desea deshacer una serie de cambios y si tiende a guardar su dibujo siempre que alcanza un punto con el que está satisfecho.

Para deshacer todos los cambios desde la última vez que guardó un documento

- Haga clic en Archivo, Descartar cambios.

{button ,AL("PRC Undoing and redoing changes",'0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Repetición de una serie de cambios

El comando Lista deshacer abre una cuadro de diálogo en que las acciones anuladas en orden cronológico, y que le permite elegir el punto a partir del cual rehacer las acciones deshechas. Tanto el comando elegido como los que le siguen volverán a aplicarse. Cuanto mayor sea el número de acciones que decida rehacer, más tiempo le llevará el proceso al sistema.

Para rehacer una serie de cambios deshechos

1. Haga clic en el [botón de lista desplegable Rehacer](#) de la barra de herramientas Estándar para abrir el cuadro de lista Rehacer.
2. Escoja un comando en el cuadro.

Tanto ese comando como los siguientes quedarán seleccionados. Las acciones seleccionadas deshechas se vuelven a realizar.

{button ,AL(^PRC Undoing and redoing changes;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Repetición de comandos

Mediante el comando Repetir podrá repetir los comandos siguientes: Relleno, Contorno, Mover, Escala, Inclinar, Desplazar, Rotar, Duplicar, Eliminar, Copiar atributos de y cualquier comando del menú Organizar.

Por ejemplo, puede rellenar un objeto y seleccionar otro para aplicarle el mismo relleno.

Para repetir un comando

1. Cree dos objetos.
2. Seleccione uno de los objetos con la [herramienta Selección](#) y aplique uno de los comandos indicados arriba.
3. Seleccione el otro objeto con la herramienta Selección y haga clic en Edición, Repetir [nombre de comando].



Nota

- El nombre de comando del menú Edición cambia dependiendo del comando que está repitiendo, p. ej., Repetir Mover, Repetir Inclinar, etc.

{button ,AL('PRC Undoing and redoing changes;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Visualización de mensajes de advertencia



Visualización de mensajes de advertencia

Al trabajar con CorelDRAW, es posible que aparezca un mensaje de advertencia. Los mensajes de advertencia explican las consecuencias de la acción que desea realizar y le informan de cualquier cambio permanente que está a punto de realizar.

Aunque las advertencias son útiles, es posible que no desee verlas al familiarizarse con el programa. Se recomienda que no deshabilite los mensajes de advertencia hasta no estar cómodo con la aplicación y conozca el resultado de los comando que utiliza.

{button ,AL('OVR Getting Started;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Activación y desactivación de los mensajes de advertencia

Al utilizar funciones como la conversión a CMYK, CorelDRAW muestra mensajes de advertencia para indicar las consecuencias de sus acciones. Puede habilitar o deshabilitar cualquiera de los mensajes de advertencia

Para habilitar y deshabilitar las advertencias de herramienta

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, Advertencias en la lista de categorías.
3. Habilite o deshabilite una o varias casillas de verificación.

Configuración de los dibujos

Configuración de los dibujos

Antes de comenzar a crear los objetos que formarán parte de un dibujo, le resultará útil aprender algunas nociones sobre cómo establecer el entorno en el que los va a crear. Este proceso de configuración puede dividirse en cinco tareas: configuración de las propiedades de la [página de dibujo](#), configuración de documentos de varias páginas, configuración de una [plantilla de estilo](#), configuración de herramientas de medida y alineación, y especificación de la visualización del trabajo. Al aprender a establecer un entorno de trabajo apropiado siempre que comience un dibujo nuevo, podrá hacer más fluido el proceso de creación de los dibujos.

{button ,AL(`OVR Setting up your drawing;',0,"Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)

Configuración de las páginas



Configuración de las páginas

Cuando comience a dibujar, es posible que ya sepa el tipo de página que desea utilizar. Los controles incluidos en las páginas Tamaño y Diseño del cuadro de diálogo Opciones permiten conseguir las configuraciones de página exactas deseadas. Con estos controles es posible ajustar los parámetros de la [página de dibujo](#), incluido su tamaño, orientación y diseño. Para facilitar aún más las cosas, existen también controles en la página Diseño que le permiten ver páginas opuestas de documentos de varias páginas. Los controles de la página Fondo permiten asignar un color o un mapa de bits a la página para crear un fondo de página. Es posible definir este fondo como imprimible y exportable, o utilizarlo simplemente para ver el dibujo tal como se imprimiría en papel de color.

Además de funciones obvias, la página Tamaño está diseñada para que contribuya a acelerar el proceso de configuración y así pueda comenzar a dibujar tan pronto como sea posible. Por ejemplo, el cuadro de lista Papel permite un fácil acceso a sobres y casi 40 tamaños y orientaciones de página preestablecidos, incluyendo papel oficio y carta estándar, y tamaños A, B y C. La página Etiquetas contiene estilos de etiqueta y sobre preestablecidos. Si no encuentra el tamaño de página que necesita, puede generar y guardar su propio tamaño de página.

Creación de etiquetas

CorelDRAW suministra más de 800 formatos de etiqueta basados en los modelos de unos 40 fabricantes. Puede elegir el tipo exacto de etiqueta que desea y (en la mayoría de los casos) ajustarlo según sus necesidades mediante los controles del cuadro de diálogo Personalizar etiqueta.

También puede emplear estos controles para crear y guardar etiquetas originales propias.

Cada etiqueta creada debe aparecer en una página de dibujo independiente. No obstante, antes de imprimir las etiquetas, debe consultar la información sobre garantía de su impresora; algunos fabricantes establecen que la garantía pierde su validez si las etiquetas dañan la impresora.



Nota

- Las configuraciones de página de la página Tamaño y las configuraciones de impresión de la página Valores predeterminados de impresión del cuadro de diálogo Opciones están estrechamente relacionadas, pero sus parámetros no siempre son idénticos. Si el aspecto de sus dibujos impresos no es el adecuado, asegúrese de que las configuraciones de página e impresión coinciden.

{button ,AL("OVR Setting up your drawing";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Elección de un tamaño de página

CorelDRAW proporciona una gama de tamaños de página preestablecidos, incluidos los tamaños estándar norteamericanos (por ejemplo, carta y oficio) y los europeos (por ejemplo, A4 y Abanico alemán). Encontrará también opciones que le permitirán configurar la página para diseñar e imprimir folletos, tarjetas de felicitación y muchos otros tipos de documentos. Si CorelDRAW no incluye un tamaño de página que se adapte a unos requisitos específicos, puede definir, nombrar y guardar un tamaño de página personalizado. Para obtener más información sobre páginas personalizadas, consulte ["Definición y almacenamiento de un tamaño de página personalizado."](#) El rectángulo situado en el centro de la ventana de dibujo siempre refleja el tamaño y la orientación actuales de la [página de dibujo](#).

Para elegir un tamaño de página preestablecido con la Barra de propiedades

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) para anular la selección de los objetos.
2. Elija un tamaño de papel preestablecido en el [cuadro de lista Tipo y tamaño del papel](#) de la Barra de propiedades.

Para elegir un tamaño de página preestablecido

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Tamaño.
3. Habilite el botón Papel normal.
4. Elija un tamaño de papel preestablecido en el cuadro de lista Papel.



Sugerencia

- También puede abrir la página Tamaño del cuadro de diálogo Opciones haciendo doble clic en el contorno o sombra que indica la página de dibujo, o bien presionando el botón derecho del ratón en el contorno o sombra y haciendo clic en Preparar página.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Configuración de la resolución

Es posible ajustar las configuraciones de resolución de pantalla, impresora y exportación en la página Tamaño del cuadro de diálogo Opciones. El cuadro de lista Resolución permite ajustar los parámetros de resolución de acuerdo al dispositivo de salida que se esté usando. Por ejemplo, si está ajustando la resolución de pantalla, establézcala en 72 puntos por pulgada (ppp). Si va a imprimir en una impresora láser, establezca la resolución en 150 ppp. Si usa dispositivos de resolución superior, defina la resolución en 300 ppp o más. Cuando exporte un objeto, establezca una resolución que sea idéntica a la resolución con la que exportará el objeto.

Cuando cambia la resolución, CorelDRAW ajusta las reglas horizontal y vertical para reflejarla. El número de píxeles es igual a la resolución multiplicada por las dimensiones de página. Por ejemplo, un documento de 5 por 5 pulgadas con una resolución de 72 ppp tiene 360 píxeles. Para obtener información sobre el uso del píxel como unidad de un dibujo, consulte "[Establecimiento de las unidades de las reglas para gráficos de Internet.](#)"

Para definir la resolución

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Tamaño.
3. Habilite el botón Papel normal.
4. Elija una resolución en el cuadro de lista Resolución.

Si es necesario, elija Otro y escriba valores en los cuadros Resolución horizontal y Resolución vertical.



Nota

- Una sombra es un mapa de bits que está asociado a un objeto y está afectado por la resolución.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Definición y almacenamiento de un tamaño de página personalizado

Si CorelDRAW no dispone del tamaño de página que necesita, puede crear su propio tamaño de página mediante la Barra de propiedades o la página Tamaño del cuadro de diálogo Opciones. Los tamaños de página personalizados resultan muy útiles cuando se crean botones, iconos o gráficos Web, ya que no es necesario quitar ningún espacio en blanco sobrante. Por ejemplo, es posible crear una página tan grande como 150 por 150 pies o tan pequeña como 1 píxel por 1 píxel.

Las páginas personalizadas se muestran en el cuadro de lista Tipo y tamaño del papel de la Barra de propiedades.

Para establecer un tamaño de página personalizado con la Barra de propiedades

1. Escriba valores en los [cuadros Anchura y altura del papel](#) de la Barra de propiedades.
2. Presione INTRO.

Para establecer un tamaño de página personalizado con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Tamaño.
3. Habilite el botón Papel normal.
4. Elija la opción para personalizar del cuadro de lista Papel.
5. Escriba las dimensiones de página horizontal y vertical en los cuadros Anchura y Altura.
La ventana de previsualización muestra las nuevas dimensiones.
6. Si es necesario, elija otra unidad de medida del cuadro de lista que aparece junto al cuadro Anchura.
Las dimensiones se convierten automáticamente al cambiar las unidades.

Para guardar un tamaño de página personalizado

1. Siga los pasos 1 a 5 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Guardar página personalizada.
Aparece el cuadro de diálogo Tipo de página personalizada.
3. Escriba el nombre del nuevo tipo de página en el cuadro Guardar tipo de página personalizada como.



Nota

- El rectángulo situado en el centro de la [ventana de dibujo](#) siempre refleja el tamaño y la orientación actuales de la [página de dibujo](#).

{button ,AL("PRC Setting up the page;";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Eliminación de un tamaño de página personalizado

El botón Eliminar página personalizada de la página Tamaño del cuadro de diálogo Opciones permite quitar un tamaño de página creado por el usuario. Es necesario elegir un tamaño de página personalizado del cuadro de lista para que aparezca el botón Eliminar página personalizada.

Para eliminar un tamaño de página personalizado

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Tamaño.
3. Habilite el botón Papel normal.
4. Elija un tamaño de papel personalizado en el cuadro de lista Papel.
5. Haga clic en el botón Eliminar página personalizada.
CorelDRAW muestra un mensaje preguntando si desea borrar la página personalizada. Haga clic en Sí para confirmar la supresión.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Configuración de la orientación de página

Es posible cambiar el tamaño y la orientación de la [página de dibujo](#) de manera que se corresponda con el papel de la impresora o de cualquier dispositivo de salida que esté utilizando. Puede definir la orientación de forma manual o dejar que CorelDRAW haga corresponder la orientación de página con la configuración actual de la impresora (o de un dispositivo de salida similar) de forma automática.

Si el tamaño y la orientación del papel no se corresponden con la configuración actual de la impresora, aparecerá un mensaje en el momento que intente imprimir el dibujo. Dicho mensaje le pedirá que indique si desea que CorelDRAW se encargue de establecer la correspondencia oportuna con la configuración. Puede hacer clic en Sí o servirse de los procedimientos que se describen a continuación para obtener las propiedades de página que necesita.

Para establecer la orientación de página con la Barra de propiedades

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) para deseleccionar los objetos.
2. Realice uno de estos pasos:
 - Haga clic en el botón [Vertical](#) de la Barra de propiedades.
 - Haga clic en el botón [Horizontal](#) de la Barra de propiedades.

Para establecer la orientación de página con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Tamaño.
3. Habilite el botón Papel normal.
4. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Horizontal, si quiere que la dimensión horizontal de la página sea mayor que la vertical.
 - Vertical, si desea que la dimensión vertical de la página sea mayor que la horizontal.

Para hacer corresponder el tamaño y la orientación de página con la configuración actual de la impresora

1. Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Impresora.



Nota

- Si los valores que escribe en los cuadros Anchura y Altura son idénticos, la orientación de página se establecerá automáticamente como Vertical.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Configuración del estilo de diseño

CorelDRAW ofrece diseños tanto para documentos de una sola página como para publicaciones tales como libros, folletos y octavillas. Aunque las páginas aparezcan en pantalla en forma secuencial, no es obligatorio que tengan que imprimirse en ese orden. En lugar de ello, CorelDRAW dispondrá las páginas automáticamente para que aparezcan en el orden correcto cuando imprima la publicación. Independientemente del estilo que elija, las páginas las editará en orientación vertical en la [ventana de dibujo](#).

Para establecer el estilo de diseño

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Diseño.
3. Elija un [estilo de diseño](#) en el cuadro de lista Diseño.

Cada estilo de diseño está acompañado de una breve descripción, así como de un ejemplo gráfico en la ventana de previsualización.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de páginas opuestas

La casilla de verificación Páginas opuestas de la página Diseño del cuadro de diálogo Opciones permite ver en pantalla dos páginas consecutivas al mismo tiempo. Con esta opción, podrá incorporar una interesante dimensión a su trabajo al poder crear objetos que abarquen dos páginas (para obtener información sobre cómo añadir páginas a un documento, consulte "[Operaciones con documentos de varias páginas.](#)") Si lo desea, puede elegir un parámetro del cuadro de lista Empezar en para indicar si quiere que CorelDRAW inicie el documento en una página orientada a la izquierda o a la derecha.

En ocasiones descubrirá que no puede utilizar la opción Páginas opuestas. Por ejemplo, no podrá aplicar esta función a dibujos que empleen los estilos de diseño Tarjeta doblada o Tarjeta pliegue sup. La opción Lado izquierdo sólo está disponible para los estilos de diseño Página completa y Libro.

Para ver páginas opuestas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Diseño.
3. Habilite el botón Normal.
4. Habilite la casilla de verificación Páginas opuestas.

Para establecer el lado inicial de un documento de varias páginas

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Elija uno de los valores del cuadro de lista Empezar en:
 - Lado izquierdo, para iniciar el documento en una página orientada a la izquierda.
 - Lado derecho, para iniciar el documento en una página orientada a la derecha.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de un marco de página

Es posible añadir con rapidez un marco de fondo imprimible y exportable que cubra toda la [página de dibujo](#). El tamaño del marco se ajusta a la página y aparece detrás de cualquier otro objeto del dibujo. Los marcos de página asumen el relleno y el contorno predeterminados, pero puede cambiar estos atributos en la forma que lo haría con cualquier otro objeto creado en CorelDRAW. Por ejemplo, en lugar de emplear un relleno, puede situar un mapa de bits dentro del marco mediante el comando PowerClip. Para obtener más información sobre Powerclip, consulte ["Operaciones con Powerclip."](#)

Para incorporar un marco de fondo

- Haga doble clic en la [herramienta Rectángulo](#) de la caja de herramientas.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición de un fondo de página

La página Fondo del cuadro de diálogo Opciones permite dar color al fondo de la [página de dibujo](#) con un color sólido o un mapa de bits. Es posible imprimir y exportar fondos con el dibujo o utilizar el fondo con fines de visualización habilitando o deshabilitando la casilla de verificación Fondo de impresión y de exportación, respectivamente. Cuando emplee un mapa de bits para crear un fondo, especifique las dimensiones del mapa de bits y vincule el gráfico o incorpórelo en el documento.

Si vincula un gráfico al documento, los cambios que realice en el gráfico origen se reflejan automáticamente en el documento, mientras que los objetos incorporados permanecen intactos. Tenga presente que debe incluir el gráfico vinculado si envía el archivo a otra persona.

Para dar color a un fondo de página con un color sólido

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Fondo.
3. Habilite el botón Sólido.
4. Elija el color que quiere en el cuadro de lista.
Si no ve un color apropiado, haga clic en el botón Otros para acceder al cuadro de diálogo Seleccionar color, que permite generar un color personalizado o escoger un color de cualquiera de los modelos de color suministrados con CorelDRAW.

Para dar color a un fondo de página con un mapa de bits

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Fondo.
3. Habilite el botón Mapa de bits.
4. Haga clic en el botón Examinar.
5. Elija el formato de archivo del mapa de bits que desea importar en el cuadro Archivos de tipo.
6. Elija la unidad y la carpeta donde está almacenado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
7. Haga doble clic en la carpeta y el nombre del archivo.

Para vincular o incorporar el fondo de mapa de bits

1. Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
2. Habilite cualquiera de los siguientes botones:
 - Vinculado, para vincular el mapa de bits externamente.
 - Incorporado, para añadir el mapa de bits directamente al documento.

Para cambiar el tamaño del fondo de mapa de bits

1. Siga todos los pasos del procedimiento "Para dar color a un fondo de página con un mapa de bits".
2. Habilite el botón Tamaño personalizado.
3. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Mantener proporción para mantener las proporciones horizontales y verticales del mapa de bits.
 - Deshabilite la casilla de verificación Mantener proporción para especificar valores de altura y anchura no proporcionales.
4. Escriba valores en el cuadro H (horizontal) y V (vertical) para especificar la anchura del fondo.

Para definir un fondo imprimible y exportable

1. Siga todos los pasos de "Para dar color a un fondo de página con un mapa de bits".
2. Habilite la casilla de verificación Fondo de impresión y de exportación.



Sugerencia

- Puede establecer el valor predeterminado del tamaño de un mapa de bits habilitando el botón Tamaño predeterminado.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de un fondo de página

Es posible eliminar con rapidez un fondo de página habilitando el botón Sin fondo de la página Fondo del cuadro de diálogo Opciones. Al habilitar este botón, el fondo desaparece y la [página de dibujo](#) recupera su estado original. Eliminar el fondo no afecta al resto del dibujo.

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Fondo.
3. Habilite el botón Sin fondo.

{button ,AL("PRC Setting up the page;",0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Ocultación y visualización del borde de página

El borde de página (el rectángulo con sombra que aparece en la [ventana de dibujo](#)) indica las dimensiones y la orientación de la [página de dibujo](#). Aunque se muestra de forma predeterminada, puede ocultarlo mientras trabaja. No obstante, no es mala idea poner el borde de nuevo a la vista antes de imprimir para asegurarse de que el dibujo se ajusta a la página.

Para ocultar o mostrar el borde de página

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, General.
3. Realice uno de estos pasos:
 - Deshabilite la casilla de verificación Mostrar borde de página para ocultar el borde de página.
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar borde de página para ver el borde de página.



Nota

- El efecto de ocultar o mostrar el borde de página sólo se muestra en la ventana de dibujo.

{button ,AL('PRC Setting up the page;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de etiquetas

La lista de etiquetas de la página Etiqueta del cuadro de diálogo Opciones proporciona acceso a más de 800 formatos de etiqueta prediseñados procedentes de casi 40 fabricantes de etiquetas. La lista utiliza una configuración de archivo y carpeta (como el Explorador de Windows) y los formatos de etiqueta se organizan alfabéticamente por fabricante. Utilice la ventana de previsualización para ver las dimensiones de las etiquetas, así como la forma en que se ajustan a la página impresa.

Para utilizar un estilo de etiqueta preestablecido

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Etiqueta.
3. Habilite el botón Etiquetas.
4. Haga doble clic en el nombre del fabricante de la lista.
5. Elija el estilo de etiqueta que necesita de la lista.

{button ,AL('PRC Setting up the page;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Inclusión y eliminación de estilos de etiqueta personalizados

Si CorelDRAW no proporciona ningún estilo de etiqueta que cumpla con sus necesidades, puede modificar uno de los existentes o crear y guardar un estilo propio. También puede eliminar cualquier estilo de la lista si así lo desea.

Para añadir un estilo de etiqueta personalizado

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Página y luego haga clic en Etiqueta.
3. Habilite el botón Etiquetas.
4. Haga doble clic en el nombre del fabricante y elija en la lista el estilo de etiqueta que más se ajuste a sus necesidades.
5. Haga clic en el botón Personalizar etiqueta.
6. Ajuste el tamaño, los márgenes y los [medianiles](#) de la etiqueta, así como el número de etiquetas que aparecerán en cada hoja escribiendo los valores precisos en los cuadros correspondientes.
7. Haga clic en el [botón Añadir](#).
8. Escriba un nombre para el nuevo estilo de etiqueta en el cuadro Guardar como.

Para eliminar un estilo de etiqueta personalizado

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Personalizar etiqueta.
3. Elija el estilo que desea borrar en el cuadro de lista Estilo de etiqueta.
4. Haga clic en el [botón Eliminar](#).
CorelDRAW muestra un mensaje preguntando si quiere eliminar la etiqueta. Haga clic en Sí para confirmar la supresión.

{button ,AL('PRC Setting up the page;',0,"Defaultoverview"),}
[Temas relacionados](#)

Operaciones con documentos de varias páginas



Operaciones con documentos de varias páginas

CorelDRAW permite crear documentos de varias páginas y desplazarse por ellos utilizando comandos de menú y botones en la [ventana de dibujo](#) o el [Navegante](#).

Es posible añadir, renombrar y eliminar páginas mediante los comandos Insertar página, Renombrar página y Eliminar página, disponibles en el menú Diseño.

Para añadir, renombrar, eliminar y desplazarse por páginas, puede utilizar el Navegante, la herramienta de gestión de documentos de múltiples propósitos. Es posible añadir páginas en blanco y eliminar páginas con rapidez sin interrumpir el trabajo. El Navegante dispone de pestañas de página y flechas de desplazamiento por páginas con las que podrá desplazarse por las distintas páginas de los documentos.

{button ,AL('OVR Setting up your drawing;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso de comandos de menú para trabajar con documentos de varias páginas

Es posible añadir, renombrar y eliminar páginas, además de moverse de una página a otra, con los comandos del menú Diseño. Si tiene un documento de tres o más páginas, puede borrar un intervalo de páginas.

Para añadir páginas

1. Haga clic en Diseño, Insertar página.
2. Escriba el número de páginas que quiere añadir en el cuadro Insertar páginas.
3. Haga clic en Delante o Detrás para especificar dónde desea añadir la página respecto a la activa (la página visible).
4. En los documentos de varias páginas, escriba un número de página nuevo en el cuadro Página para cambiar la página relativa.

Para renombrar una página

1. Haga clic en Diseño, Renombrar página.
2. Escriba el nombre de la página en el cuadro Nombre de página.

Para eliminar una página

1. Haga clic en Diseño, Eliminar página.
2. Escriba el número de la página que quiere borrar en el cuadro Eliminar página.

Para eliminar un intervalo de páginas

1. Haga clic en Diseño, Eliminar página.
2. Escriba el número de la primera página en el cuadro Eliminar página.
3. Habilite la casilla de verificación Hasta página.
4. Escriba el número de la última página en el cuadro situado junto a la casilla Hasta página.

Para ir a una página específica

1. Haga clic en Diseño, Ir a la página.
2. Escriba un número en el cuadro Ir a la página.

{button ,AL("PRC Working with multipage documents;',"0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso del Navegante para trabajar con documentos de varias páginas

El [Navegante](#) permite añadir y eliminar páginas, así como desplazarse por documentos de varias páginas con rapidez sin interrumpir el trabajo. El Navegante aparece en la esquina inferior izquierda de la [ventana de dibujo](#). En él se indica el número total de páginas del dibujo y el número de la página que aparece en pantalla.

Con el Navegante es posible efectuar estas tareas:

Para ...	Haga esto ...
Añadir una página	Haga clic con el botón derecho del ratón en una pestaña de página y luego haga clic en Insertar página antes o Insertar página después.
Añadir una página al principio	Vaya a la primera página del documento y haga clic en Añadir página inicial .
Añadir una página al final	Vaya a la última página del documento y haga clic en Añadir página final .
Renombrar una página	Haga clic con el botón derecho del ratón en una pestaña de página y luego haga clic en Renombrar página. Escriba el nombre en el cuadro Nombre de página.
Eliminar una página	Haga clic con el botón derecho del ratón en una pestaña de página y luego haga clic en Eliminar página.
Ir a la primera página	Haga clic en Primera página .
Ir a la última página	Haga clic en Última página .
Pasar a la página siguiente	Haga clic en Avanzar una .
Pasar a la página anterior	Haga clic en Retroceder uno .
Ir a una página	Haga clic en Número de página .

{button ,AL('PRC Working with multipage documents;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño del Navegante

Si el Navegante no muestra suficiente información, es posible aumentar con facilidad su tamaño arrastrando el borde derecho.

Para cambiar el tamaño del Navegante

1. Mueva el puntero del ratón hasta el borde derecho del [Navegante](#).
2. Arrastre el borde hasta que el Navegante tenga el tamaño adecuado.
3. Suelte el botón del ratón.

{button ,AL('PRC Working with multipage documents;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con estilos y plantillas

Operaciones con estilos y plantillas

Todos los dibujos que crea con CorelDRAW se basan en una plantilla, que es un patrón o molde para el texto, los gráficos y el formato de un documento. Las plantillas se basan en conjuntos de [estilos](#) que controlan el aspecto de tipos específicos de objetos, incluidas las formas, líneas y texto. Cuando se aplica un estilo a un objeto, éste adopta el aspecto dictado por el estilo. Si crea un dibujo a partir de una plantilla, podrá controlar los atributos de cada objeto contenido en él.

Con CorelDRAW es posible iniciar un dibujo usando la plantilla predeterminada, una plantilla preestablecida para un tipo específico de dibujo o una plantilla creada por el usuario. Estas plantillas también se pueden personalizar de forma que contengan estilos personales. Si se usan bien, las plantillas pueden ayudar a formar la base de todos los dibujos.

{button ,AL('OVR Working with styles and templates';0,"Defaultoverview"),}[Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Setting up your drawing';0,"Defaultoverview"),}[Temas relacionados](#)

Operaciones con estilos



Operaciones con estilos

La capacidad para crear y almacenar instrucciones que condicionen el aspecto de los textos siempre ha sido una característica propia de los programas de procesamiento de textos y autoedición. Estas instrucciones, denominadas *estilos*, reducen el tiempo de diseño y facilitan la creación de documentos con una apariencia uniforme.

CorelDRAW traslada las ventajas que supone la utilización de estilos al terreno de la creación de gráficos. Estos estilos pueden determinar el aspecto de objetos gráficos y texto. Los estilos gráficos pueden incluir atributos de relleno y contorno, transformaciones y ciertos efectos especiales. Los estilos de texto pueden incluir estos atributos de estilo gráfico, al igual que atributos propios del texto, tales como fuente, espaciado, alineación, etc.

Sus estilos pueden ser los que incorporan las plantillas ya preparadas, o bien otros propios y personalizados. Los estilos que cree quedarán guardados con el dibujo actual. Para aplicar un estilo a otros documentos, puede guardar el estilo para después recuperarlo para otro documento. También puede copiar un estilo en una plantilla para así emplearlo en otros documentos. Para mayor facilidad, los cambios introducidos en un estilo se aplicarán de forma automática a todos los objetos que lo empleen.

Los estilos que cree podrá aplicarlos a cualquier objeto y añadirlos a una colección de estilos para construir una plantilla personalizada. Al guardar distintos conjuntos y combinaciones de estilos, podrá disponer de plantillas para utilizarlas con tipos concretos de proyectos de diseño. Como sucede con otras de las funciones de CorelDRAW, puede controlar el funcionamiento de estilos y plantillas al aplicarlos a sus trabajos.



Nota

- Cuando haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto para abrir la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto, observará una pestaña denominada Colores. Esta pestaña muestra una página con controles que le permitirán crear y guardar estilos relativos al color, de la misma forma en que se guardan colecciones de atributos como estilos referidos a objetos. Si desea obtener más información sobre la creación de estilos de color, consulte ["Trabajo con estilos de color."](#)

{button ,AL('OVR Working with styles and templates','0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Creación de un estilo basado en un objeto

Un estilo es un conjunto de atributos que se pueden emplear para controlar el aspecto de un objeto o tipo de objeto concreto. Los estilos se crean basándose en los objetos que tienen los atributos que se desean. Por ejemplo, puede definir un estilo a partir de un objeto con contorno rojo y relleno azul. A continuación, si aplica el nuevo estilo a otro objeto, el objeto adoptará un contorno rojo y un relleno azul.

Podrá definir estilos para gráficos (como formas, curvas y líneas), texto artístico y texto de párrafo.

Para crear un estilo basado en un objeto

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto mediante la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Estilos, Guardar propiedades de estilo.
3. Escriba un nombre para el estilo (hasta 31 caracteres, incluidos los espacios) en el cuadro Nombre.
No modifique el nombre del estilo para sobrescribir el estilo existente.
4. Habilite y deshabilite los atributos de estilo según considere oportuno.

Al hacer clic en Aceptar, CorelDRAW añade el estilo a la plantilla actual y a la lista de estilos de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto.



Sugerencia

- Puede cambiar el nombre de un estilo mediante la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto, y luego haga clic en la pestaña Gráficos y texto. Haga clic con el botón derecho del ratón en el estilo y luego clic en Renombrar. Escriba el nuevo nombre de estilo y presione INTRO.

{button ,AL('PRC Working with styles;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)







Creación de un estilo con la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

Un estilo es un conjunto de atributos que se pueden emplear para controlar el aspecto de un objeto o tipo de objeto concreto. La ventana acoplable Estilos de gráficos y texto permite crear un estilo nuevo basado en el predeterminado. Luego se selecciona un objeto con los atributos que necesita y se copian en el estilo nuevo.

Es posible definir estilos para gráficos (como formas, curvas y líneas), [texto artístico](#) y [texto de párrafo](#).

Para crear un estilo con la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) para anular la selección de objetos.
2. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
3. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.

4. Haga clic en , Nuevo.
5. Haga clic en Estilo de gráfico, Estilo de texto gráfico o Estilo de texto de párrafo para indicar el tipo de estilo que está creando. Aparece un estilo nuevo en el cuadro de lista de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto.
6. Elija el estilo nuevo en la lista de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto.

7. Haga clic en , Copiar propiedades de.
8. Haga clic en el objeto o texto cuyos atributos de estilo desea copiar.

Para cambiar el nombre de un estilo

1. Siga los pasos 2 y 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el estilo y luego clic en Renombrar.
3. Escriba el nombre nuevo y presione INTRO.

{button ,AL("PRC Working with styles";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de estilos

CorelDRAW ofrece dos formas de aplicar estilos: el menú que aparece con el botón derecho del ratón y la página Gráfico y texto de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto. Al aplicar un estilo a un objeto, el objeto adopta sólo los atributos que incluye el estilo. Por ejemplo, si aplica un estilo que controla atributos de contorno, cambiará el contorno del objeto mientras permanecen inalterados los restantes atributos.

Para aplicar un estilo a un objeto con el ratón

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto mediante la [herramienta Selección](#). Aparece un menú emergente.
2. Haga clic en Estilos, Aplicar para mostrar una lista de estilos aplicables.
3. Haga clic en el nombre del estilo que precisa.


Para aplicar un estilo a un objeto con la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

1. Use la herramienta Selección para elegir el objeto al que quiere aplicar el estilo.
2. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
3. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.
4. Elija un estilo en la lista de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto.



5. Haga clic en , Aplicar estilo.

Para aplicar estilos de otra plantilla

1. Siga los pasos 1 y 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en , Plantilla, Cargar.
3. Haga clic en el nombre de la plantilla que necesita.
4. Haga clic en Abrir.
5. Siga los pasos 4 y 5 del procedimiento anterior.

{button ,AL("PRC Working with styles";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Edición de estilos

CorelDRAW proporciona dos métodos para la edición de los atributos de los estilos. El primer método consiste en editar un objeto que utilice un estilo determinado para después guardar el estilo. El segundo consiste en emplear el comando Propiedades de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto para realizar ajustes concretos en los atributos del estilo.

Para editar un estilo basándose en los cambios introducidos en un objeto

1. Efectúe los cambios oportunos en el objeto.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto.
3. Haga clic en Estilos, Guardar propiedades de estilo.
4. Asegúrese de que estén habilitados los atributos de estilo que desea.

Para editar un estilo ajustando propiedades específicas

1. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
2. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.
3. Elija el estilo en la lista de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto.



4. Haga clic en , Propiedades.

5. Ajuste los atributos General, Relleno, Contorno y Texto con las herramientas de la página Estilos.



Nota

- El cambio de nombre de un estilo crea un estilo nuevo.



Sugerencias

- Los controles de la página Estilos del cuadro de diálogo Opciones son idénticos a los de las páginas Relleno y Contorno del cuadro de diálogo Propiedades del objeto. Para obtener más información sobre cómo usar estos controles, consulte ["Relleno y contorno de objetos."](#)
- Los controles de la página Texto del cuadro de diálogo Propiedades de estilo son idénticos a los de la página Texto del cuadro de diálogo Propiedades de objeto. Para obtener más información sobre cómo usar estos controles, consulte ["Tratamiento de textos."](#)

{button ,AL('PRC Working with styles','0',"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Restauración del estilo de un objeto

El comando Volver al estilo permite deshacer los cambios efectuados en los atributos de un objeto determinado una vez se le haya aplicado un estilo. Los atributos controlados por el estilo (por ejemplo, el relleno y el contorno) se modifican para que se correspondan con los atributos del estilo. Aquellos atributos no definidos en el estilo permanecen inalterados. Por ejemplo, si crea un objeto sin relleno (estilo predeterminado) y le aplica un relleno degradado, el relleno quedará eliminado al aplicar Volver al estilo, quedando el objeto sin relleno ninguno.

Para restaurar el estilo anterior de un objeto

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto mediante la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Estilos, Volver al estilo.

{button ,AL('PRC Working with styles';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Búsqueda de objetos que utilizan un estilo seleccionado


El comando Buscar (que se encuentra en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto) permite localizar cualquier objeto que emplee un estilo determinado. Por ejemplo, puede utilizar este comando para buscar todos aquellos objetos que utilicen el estilo Default Graphic. La búsqueda se realizará sólo en el dibujo activo.

Para buscar objetos con un estilo específico

1. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
2. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.
3. Haga clic en el estilo asignado a los objetos que desea buscar.

4. Haga clic en , Buscar.

Aparece un cuadro de selección envolviendo al primer objeto que tenga el estilo especificado.

5. Haga clic en , Buscar siguiente para encontrar el siguiente objeto que utilice el estilo.

{button ,AL("PRC Working with styles";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Asignación de una tecla de acceso directo a un estilo


Si aplica con frecuencia un estilo determinado a los objetos del dibujo, es posible que encuentre útil asignar una combinación de teclas a dicho estilo. Si realiza esta asignación, puede presionar la tecla de acceso directo (la combinación de teclas asignada) cuando quiera aplicar el estilo. El acceso directo puede utilizar hasta cuatro pulsaciones de tecla distintas. Por ejemplo, podría asignar la combinación de teclas CTRL + ALT + MAYÚS + 1 manteniendo presionadas CTRL + ALT y luego presionando MAYÚS + 1 en sucesión.

Es posible que desee asignar una tecla de acceso directo que ya exista en CorelDRAW. Sólo es posible asignar una tecla de acceso directo una vez. La casilla de verificación Eliminar accesos directos en conflicto permite eliminar el acceso directo para que esté disponible. Si habilita las casillas de verificación Eliminar accesos directos en conflicto e Ir al conflicto de asignación, se borra la tecla de acceso directo existente y se asigna al estilo. Después, CorelDRAW selecciona el estilo al que estaba asignado en principio el acceso directo para que se le pueda asignar una tecla de acceso directo nueva.

Tenga presente que si un acceso directo está asignado a un estilo, aparece en el cuadro Teclas de acceso directo actuales.

También puede usar el cuadro de diálogo de personalización para asignar una tecla de acceso directo. Para obtener más información, consulte ["Asignación de accesos directos de teclado."](#)

Para asignar una tecla de acceso directo a un estilo

1. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
2. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.
3. Elija el estilo al que desea asignar la tecla de acceso directo.
4. Haga clic en , Editar tecla rápida.
5. Haga clic en el cuadro Presionar nueva tecla de acceso directo.
Como referencia, el cuadro Teclas de acceso rápido contiene una lista de las teclas de acceso directo asignadas a ese estilo.
6. Presione la combinación que desea asignar al estilo y luego haga clic en el botón Asignar.

Para eliminar teclas de acceso directo existentes

1. Siga los pasos 1 a 5 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Eliminar accesos directos en conflicto.
3. Habilite la casilla de verificación Ir al conflicto de asignación para seleccionar el estilo o comando al que estaba asignada en principio la tecla de acceso directo.
4. Haga clic en el botón Asignar.

{button ,AL('PRC Working with styles;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)




Eliminación de un estilo

Existe la posibilidad de eliminar estilos presentes en cualquier plantilla. Al eliminar un estilo concreto, los objetos que lo utilicen volverán al estilo predeterminado que se corresponda con el tipo de objeto. El aspecto de un objeto no cambia cuando vuelve al estilo predeterminado. No podrá eliminar ninguno de los tres estilos predeterminados: Default Paragraph Text, Default Artistic Text y Default Graphic.

Para eliminar un estilo

1. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
2. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.
3. Elija el estilo que desea eliminar.



4. Haga clic en , Eliminar o presione SUPR.

{button ,AL('PRC Working with styles';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Personalización de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

Es posible determinar qué tipos de estilos (gráfico, texto artístico o texto de párrafo) deben aparecer en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto. También puede personalizar esta ventana para mostrar de forma automática los estilos que puede aplicar a un objeto al seleccionarlo. Por ejemplo, cuando selecciona texto artístico, sólo aparecen en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto los estilos de texto artístico.

Para especificar qué estilos deben aparecer en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

1. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
2. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.
3. Haga clic en , Mostrar.
4. Habilite cualquiera de las siguientes opciones:
 - Estilos de gráfico, para mostrar sólo estilos de gráfico.
 - Estilos de texto artístico, para mostrar sólo estilos de texto artístico.
 - Estilos de texto de párrafo, para mostrar sólo estilos de texto de párrafo.Aparece una marca de selección junto a las opciones habilitadas.

Para mostrar sólo los estilos que pueden aplicarse a un objeto automáticamente

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Habilite la opción Visualización automática.

{button ,AL("PRC Working with styles";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Operaciones con plantillas



Operaciones con plantillas

Una plantilla es una colección de estilos que operan de forma conjunta para definir el aspecto global de un dibujo o documento. Los estilos de CorelDRAW pueden tener uno de estos tres formatos: estilos gráficos, estilos de texto artístico y estilos de texto de párrafo. Estos estilos ayudan a determinar el aspecto final de objetos o tipos de objetos específicos, tales como líneas, curvas, formas y texto.

CorelDRAW incluye una plantilla predeterminada (denominada CORELDRAW.CDT) que contiene un estilo para gráficos y otro para [texto artístico](#), así como siete para [texto de párrafo](#). Al iniciar CorelDRAW, se crea un dibujo en blanco basado en la plantilla CORELDRAW.CDT.

Aparte de la plantilla predeterminada, CorelDRAW proporciona una amplia variedad de plantillas preestablecidas que le ayudarán a agilizar el proceso de creación de dibujos. Cada una de ellas se puede utilizar tal como se presenta, o bien modificarse para que se adapte a sus necesidades. Por ejemplo, si le gusta una determinada plantilla pero quiere aportarle versatilidad, puede añadirle estilos que haya creado personalmente o que extraiga de otra plantilla.

Si ninguna de las plantillas preestablecidas satisface sus necesidades, puede crear una plantilla personal basándose en sus propios estilos, o bien en estilos tomados de otras plantillas. También puede crear una plantilla partiendo de cualquier dibujo creado en CorelDRAW.

Las plantillas pueden aplicarse en cualquier momento de una sesión con CorelDRAW. Por ejemplo, puede utilizar el comando Nuevo con plantilla (del menú Archivo) para abrir el Asistente de plantilla, que le ayudará a encontrar la plantilla deseada. Si ya ha creado un dibujo, podrá aplicarle una plantilla empleando el comando Cargar (de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto).

CorelDRAW proporciona un completo conjunto de plantillas preestablecidas en su CD-ROM de plantillas (con la etiqueta Disco 1). Si lo desea, puede añadir una carpeta a la carpeta Plantilla para almacenar sus plantillas personalizadas. Asimismo, podrá añadir plantillas a la lista que ofrece el Asistente de plantilla.

{button ,AL('OVR Working with styles and templates','0','Defaultoverview'),} [Temas relacionados](#)




Creación de plantillas

Una plantilla es un archivo formado por un conjunto de estilos de gráfico, [texto de párrafo](#) y [texto artístico](#). Es posible utilizar los estilos creados por uno mismo o los estilos de otra plantilla para determinar qué estilos están almacenados en el archivo de plantilla (.CDT) de CorelDRAW (para obtener más información sobre los estilos, consulte ["Operaciones con estilos."](#))

Para guardar una plantilla, puede usar la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto o el cuadro de diálogo Guardar dibujo. Si hay objetos en la [página de dibujo](#), puede guardarlos junto con los estilos para que, al cargar la plantilla, tenga la posibilidad de añadirlos a la página. Además, si modifica el diseño de página, puede guardar las configuraciones de página junto con los estilos (para obtener más información sobre cómo cargar plantillas, consulte ["Carga de una plantilla"](#)). Cuando se usa el cuadro de diálogo Guardar dibujo, CorelDRAW guarda automáticamente los objetos de la página de dibujo con la plantilla.

Para guardar una plantilla con la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

1. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.
2. Haga clic en la pestaña Gráfico y texto.
3. Realice uno de estos pasos:
 - Cree texto y gráficos, y utilícelos para crear los estilos que desea.
 - Use el Portapapeles para añadir objetos que contengan los estilos que desea guardar en la plantilla nueva.
 - Cargue una plantilla existente que contenga los estilos que desea y aplíquelos a los objetos de la página.
4. Haga clic en , Plantilla, Guardar como.
5. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo para guardar la plantilla en la [unidad](#) y [carpeta](#) actuales.
6. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Con contenido para incluir las configuraciones de página y objetos en la página activa.
 - Deshabilite la casilla de verificación Con contenido para guardar únicamente los estilos.
7. Haga clic en el botón Guardar.

Para guardar la plantilla con el cuadro de diálogo Guardar dibujo

1. Haga clic en Archivo, Guardar como.
2. Elija la carpeta de plantillas de CorelDRAW en el cuadro Guardar en.
3. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Escoja Plantilla de CorelDRAW (*.CDT) en el cuadro de lista Guardar como tipo.
5. Haga clic en el botón Guardar.



Nota

- Debe crear estilos antes de guardar una plantilla.



Carga de una plantilla

Cada uno de los dibujos que inicie utilizando el comando Nuevo empleará la plantilla predeterminada CORELDRW.CDT. Si no desea comenzar con esta plantilla, puede utilizar los comandos Nuevo con plantilla o Abrir (del menú Archivo). El comando Nuevo con plantilla abre el Asistente de plantilla, que le ayudará a encontrar la plantilla de CorelDRAW o PaperDirect que desee. Para obtener más información sobre cómo acceder a plantillas personalizadas y plantillas de versiones anteriores de CorelDRAW mediante el Asistente de plantilla, consulte ["Incorporación de plantillas en el Asistente de plantilla."](#)

También es posible emplear el Asistente de plantilla o el cuadro de diálogo Abrir dibujo para cargar una plantilla que contenga objetos.

Para comenzar un dibujo con una plantilla del Asistente de plantilla

1. Si decide utilizar una plantilla del CD-ROM de plantillas (con la etiqueta Disco 1), inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM del PC.
2. Haga clic en Archivo, Nuevo con plantilla.
3. Siga las instrucciones del Asistente de plantilla para encontrar la plantilla que desee.

Para cargar una plantilla con el cuadro de diálogo Abrir dibujo

1. Realice uno de estos pasos:
 - Haga clic en Archivo, Abrir.
 - Haga clic en el [botón Abrir](#).
2. Elija la unidad donde se encuentra el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
3. Elija Plantilla de CorelDRAW (*.CDT) en el cuadro de lista Archivos de tipo.
4. Haga doble clic en el nombre de archivo de la plantilla.
Aparece el cuadro de diálogo Abrir plantilla.
5. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Con contenido para incluir las configuraciones de página y los objetos guardados junto con los estilos.
 - Deshabilite la casilla de verificación Con contenido sólo para cargar los estilos.



Nota

- También es posible editar una plantilla haciendo clic en Archivo, Abrir. Cuando seleccione la plantilla que necesita, haga clic en Abrir. Habilite el botón Abrir para edición.

{button ,AL("PRC Working with templates";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Asignación de una plantilla nueva al dibujo

Cuando ya haya empezado un dibujo y quiera cambiar la plantilla, utilice el comando Cargar (situado en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto) para cargar una plantilla nueva.

Si hay objetos del dibujo que usen estilos con los mismos nombres que los de la plantilla nueva, CorelDRAW muestra un mensaje solicitando que indique si desea aplicar los estilos nuevos a esos objetos.

Para asignar una plantilla de estilos nueva con la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

1. Haga clic en Diseño, Estilos de gráficos y texto.



2. Haga clic en , Plantilla, Cargar.

3. Haga clic en la plantilla que quiere cargar.

4. Haga clic en el botón Abrir.



Nota

- El comando Cargar no añade objetos guardados a la página ni cambia las configuraciones de página. Para obtener más información sobre cómo cargar plantillas que contienen objetos y configuraciones de página, consulte ["Carga de una plantilla."](#)



Incorporación de plantillas en el Asistente de plantilla

De forma predeterminada, el Asistente de plantilla da acceso a las plantillas existentes en el CD-ROM de plantillas de CorelDRAW (una vez insertado el CD-ROM correspondiente en la unidad de CD-ROM de su PC). No obstante, si cuenta con plantillas personalizadas o plantillas de versiones anteriores de CorelDRAW, podrá tener acceso a ellas desde el Asistente de plantilla. Para ello, será preciso que ejecute el guión TempWiz, al que tendrá acceso desde el Administrador de guiones y preestablecidos. Este guión presenta instrucciones de fácil ejecución que le guiarán por el proceso de incorporación de plantillas a la lista que ofrece el Asistente de plantilla.

Para añadir plantillas a la lista accesible desde el Asistente de plantilla

1. Haga clic en Herramientas, Guiones, Administrador de guiones y preestablecidos.
2. Haga doble clic en la carpeta Guiones.
3. Haga doble clic en el icono TempWiz.
4. Siga las instrucciones ofrecidas para seleccionar las plantillas que quiera añadir.



Sugerencia

- También es posible renombrar y eliminar plantillas con el Asistente de plantilla.

{button „AL(“PRC Working with templates;”,0,”Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)

Utilización de la cuadrícula, las reglas y las líneas guía

Utilización de la cuadrícula, las reglas y las líneas guía

Las funciones de cuadrícula, regla y línea guía están diseñadas para ayudarle a dibujar y organizar objetos con precisión. La cuadrícula es una herramienta ajustable que se superpone al dibujo para ayudarle a dibujar y alinear los objetos de forma precisa. Las reglas pueden también ajustarse y le ayudarán a formarse una idea sobre la ubicación y el tamaño de los distintos elementos en la [ventana de dibujo](#). Las líneas guía son líneas que podrá añadir a la ventana de dibujo para asistirle en la alineación de objetos. De forma predeterminada, dichas líneas no aparecen al imprimir los trabajos, pero puede hacer que se impriman mediante los controles del Administrador de objetos.

Al igual que con la mayoría de las herramientas y funciones de CorelDRAW, puede decidir cómo utilizar la cuadrícula, las reglas y las líneas guía. En cada caso, podrá establecer las propiedades que controlan el funcionamiento de cada herramienta en los dibujos. Por ello, quizá le resulte útil asegurarse de que tanto la cuadrícula como las reglas y las líneas guía estén configuradas en la forma más conveniente antes de comenzar a añadir objetos a un dibujo. Aunque puede cambiar sus configuraciones en cualquier momento, es posible que avance más en su trabajo si configura la cuadrícula, las reglas y las líneas guía en primer lugar.

{button ,AL('OVR Using the grid rulers and guidelines';0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Setting up your drawing';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Utilización de la cuadrícula y las reglas



Utilización de la cuadrícula y las reglas

Las reglas desplazables de pantalla suponen una referencia visual que puede ayudarle a hacerse una idea del tamaño y la posición de cualquier objeto incluido en un dibujo. Resultan especialmente útiles cuando se utilizan para situar objetos arrastrándolos con el ratón. Al mover el puntero del ratón por la [ventana de dibujo](#), las reglas le ayudarán a determinar su posición actual con respecto al origen de las mismas (la posición en que se cortan los puntos 0 de las reglas). De hecho, la [barra de estado](#) muestra de forma predeterminada la posición del puntero del ratón. Puede hacer que las reglas empleen la unidad de medida que mejor se adapte a su diagrama.

El sistema de cuadrícula funciona conjuntamente con las reglas para ayudarle a alinear y situar objetos de forma precisa. CorelDRAW muestra la cuadrícula como una serie de líneas de puntos que se cortan según las configuraciones establecidas en la página Cuadrículas del cuadro de diálogo Opciones. Al visualizar la cuadrícula, dispondrá de un método sencillo y preciso para situar los objetos unos respecto a otros y, a su vez, respecto a la [página de dibujo](#). Asimismo, puede utilizar la función Encajar en cuadrícula para asegurarse de que los objetos queden alineados automáticamente con la cuadrícula al desplazarlos.

Establecimiento de una escala de dibujo

La eficacia de las reglas y la cuadrícula podrá aumentarla estableciendo una escala de dibujo que relacione todas las distancias del dibujo con las distancias existentes en el mundo real. Por ejemplo, si crea un dibujo técnico en el que quiera mostrar objetos grandes incluidos en una página pequeña, podrá ajustar la escala de dibujo para establecer la correspondencia con la realidad. Utilice el cuadro de diálogo Escala de dibujo (al que se accede mediante la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones) para establecer la escala del dibujo actual.

{button ,AL(^OVR Using the grid rulers and guidelines;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de los parámetros de las reglas

Las reglas son útiles para determinar el tamaño y la ubicación de los objetos. Sin embargo, antes de emplearlas, debe definir la posición del origen de las reglas: el lugar en que los puntos 0 de las reglas se cortan. Al situar el origen de las reglas en el punto exacto que desea (por ejemplo, en la esquina inferior izquierda de la [página de dibujo](#)), se estará asegurando de que las coordenadas de las reglas proceden de un punto concreto y no de otro.

Aparte de poder situar el origen de las reglas, puede también moverlas por la ventana de dibujo para emplearlas de forma efectiva. Por ejemplo, puede desplazar las reglas justo sobre el dibujo para así crear o mover un objeto determinado con precisión.

El desplazamiento de las reglas no tiene consecuencias sobre su origen, sino sólo sobre la posición en que se visualizan en la ventana de dibujo.

Para establecer el origen de las reglas con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Reglas.
3. Escriba valores en los cuadros Origen horizontal y Origen vertical para establecer la posición del origen.

Los números especificados representan la posición del origen de las reglas respecto a la esquina inferior izquierda de la página de dibujo. Por ejemplo, si establece 1,0 como coordenada horizontal y 5,0 como coordenada vertical, CorelDRAW situará el origen de las reglas 1 pulgada a la derecha y 5 pulgadas hacia arriba respecto a la esquina inferior izquierda de la página de dibujo.

Para establecer el origen de las reglas mediante el ratón

1. Arrastre el [punto de intersección de las reglas](#) hasta la [ventana de dibujo](#).
2. Suelte el botón del ratón en el momento que el [cursor en cruz de las reglas](#) esté situado sobre el punto de origen que desea emplear.

Para volver a situar las reglas

- Realice uno de estos pasos:
 - Mantenga MAYÚS presionada y arrastre la regla deseada a una nueva posición.
 - Mantenga MAYÚS presionada y arrastre el punto de intersección de las reglas para mover ambas reglas a la vez.

Para devolver una regla a su posición anterior

- Mantenga presionada MAYÚS y haga doble clic en la regla.



Sugerencia

- También es posible abrir la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones haciendo doble clic en una de las reglas en la ventana de dibujo.

{button ,AL("PRC Using the grid and rulers;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de las unidades de las reglas

Dispone de control total sobre las unidades de medida que se muestran en las reglas horizontal y vertical. CorelDRAW proporciona una gama de unidades que abarca desde las más pequeñas, como puntos, milímetros y pulgadas, hasta las mayores, como metros, kilómetros y millas. Utilice la configuración de unidades y divisiones que se adapte mejor al tipo y tamaño de dibujo que desee crear.

Además de establecer las unidades que se utilizarán en la regla horizontal, el cuadro Horizontal también define las unidades que se emplean para todos los controles referidos a las unidades de medida. Dichos controles se encuentran en distintos cuadros de diálogo y persianas, así como en la Barra de propiedades.

Al cambiar las unidades de la regla, debe especificar también una nueva frecuencia de cuadrícula. Para aprender a especificar la frecuencia de cuadrícula, consulte "[Establecimiento de los parámetros de la cuadrícula.](#)"

Para cambiar las unidades de medida de las reglas con la Barra de propiedades

1. Use la [herramienta Selección](#) para hacer clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) y anular la selección de todos los objetos.
2. Elija una unidad de medida para las reglas horizontal y vertical en el cuadro de lista Unidades de dibujo de la Barra de propiedades.

Para cambiar las unidades de medida de las reglas con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento y Reglas.
3. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Unidades iguales para reglas horizontal y vertical.
 - Deshabilite la casilla de verificación Unidades iguales para reglas horizontal y vertical, y elija una unidad de medida para la regla vertical en el cuadro de lista Vertical.



Sugerencia

- Habilite la casilla de verificación Mostrar fracciones si quiere que las reglas muestren las medidas en fracciones en lugar de decimales.

{button ,AL('PRC Using the grid and rulers;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de las marcas de precisión de las reglas

Utilice el cuadro de lista Divisiones de la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones para determinar cuántas marcas de precisión deben aparecer entre cada marca de unidad completa de las reglas horizontal y vertical.

Para establecer el número de marcas de división

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, elija Documento, Reglas.
3. Elija la opción que necesita en el cuadro de lista Divisiones.

{button ,AL('PRC Using the grid and rulers;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de las unidades de las reglas para gráficos de Internet

Si está creando gráficos para utilizarlos en la Internet, le resultará más útil emplear [píxeles](#) como unidades de las reglas. Al utilizar píxeles y establecer una resolución horizontal y vertical para sus gráficos, se asegura de que tendrán siempre el mismo aspecto independientemente de la aplicación empleada para visualizarlos.

Si selecciona píxeles como unidades de las reglas, se convierten en las unidades predeterminadas de su dibujo. Después puede asignar un tamaño a la página para cerciorarse de que la [página de dibujo](#) tenga el tamaño adecuado para el gráfico.

Para obtener más información sobre cómo configurar la página de dibujo, consulte ["Configuración de las páginas."](#)

Para que las reglas muestren las medidas en píxeles

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Reglas.
3. Elija Píxeles en el cuadro de lista Horizontal.
4. Haga clic en el botón Resolución.
5. Habilite la casilla de verificación Unidades iguales para reglas horizontal y vertical.
6. Escriba un valor en el cuadro Resolución horizontal.
7. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Valores idénticos para que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales.
 - Deshabilite la casilla de verificación Valores idénticos y escriba un valor en el cuadro Resolución vertical.

{button ,AL("PRC Using the grid and rulers";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de la escala de dibujo

Utilice los controles del cuadro de diálogo Escala de dibujo para establecer la escala del dibujo. En CorelDRAW, la escala representa una proporción entre el dibujo (distancia de página) y el mundo real (distancia mundial). Por ejemplo, si elige una escala de dibujo de 1:10, 1 unidad de la regla se corresponderá con 10 unidades en la distancia "real". El establecimiento de una escala de dibujo resulta útil sobre todo si está creando dibujos técnicos o arquitectónicos en los que necesita dibujar elementos de gran tamaño en una página de dimensiones reducidas. Para satisfacer sus necesidades, puede elegir entre una gama de escalas preestablecidas, o bien crear una escala personalizada.

Para elegir una escala de dibujo preestablecida

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Reglas.
3. Haga clic en el botón Editar escala.
4. Elija una escala de dibujo en el cuadro de lista Escalas típicas.

Para establecer una escala de dibujo personalizada

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Elija Personalizada en el cuadro de lista Escalas típicas.
3. Escriba un valor en el cuadro Distancia de página para definir la parte de la escala que está representada en el dibujo.
4. Elija una unidad para la distancia de página utilizando el cuadro de lista que se proporciona.
5. Escriba un valor en el cuadro Distancia mundial para establecer la distancia real que desea que esté representada por cada unidad de distancia de página.



Sugerencia

- Si desea cambiar las unidades de Distancia mundial, cambie las unidades de la regla horizontal. Si la escala de dibujo queda fijada en cualquier otra que no sea 1:1, las unidades de la regla vertical serán siempre iguales a las de la regla horizontal. Si desea saber más sobre el cambio de las unidades de las reglas, consulte ["Establecimiento de las unidades de las reglas."](#)



Establecimiento de los parámetros de la cuadrícula

La página Cuadrículas del cuadro de diálogo Opciones proporciona controles para el establecimiento del espaciado entre los puntos de la cuadrícula. A tal fin, CorelDRAW ofrece dos opciones: Frecuencia y Espaciado. Si elige Frecuencia, establecerá la distancia entre los puntos de la cuadrícula según el número de puntos que desee que existan por unidad horizontal y vertical. Si elige Espaciado, establecerá la distancia introduciendo la distancia exacta que desea que exista entre punto y punto. La cuadrícula tendrá un comportamiento similar sea cual sea su elección, ya que ambas opciones están disponibles para que pueda definir sus preferencias.

De manera predeterminada, CorelDRAW muestra la cuadrícula en forma de puntos. También es posible presentarla en forma de líneas para que tenga el aspecto de papel cuadriculado. Los puntos donde se cortan las líneas horizontales y verticales representan los puntos de la cuadrícula; por tanto, los valores de frecuencia o espaciado especificados también se aplican a las líneas de cuadrícula.

Para establecer la distancia entre los puntos de la cuadrícula

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Cuadrículas.
3. Haga clic en uno de estos botones:
 - Frecuencia, para definir el espaciado de la cuadrícula como un número de puntos por pulgada.
 - Espaciado, para especificar la distancia que debe haber entre cada punto de la cuadrícula.
4. Escriba valores en los cuadros Horizontal y Vertical.

Para mostrar la cuadrícula como líneas

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Mostrar cuadrícula como líneas.



Sugerencia

- Establezca valores de frecuencia altos o valores de espaciado bajos si desea mayor precisión.

{button ,AL('PRC Using the grid and rulers;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Uso de Encajar en cuadrícula

La función Encajar en cuadrícula puede ayudar a alinear los objetos con precisión. Al habilitar Encajar en cuadrícula, los objetos que mueve o dibuja [encajan](#) automáticamente en la cuadrícula a fin de alinearse vertical y horizontalmente con el marcador de cuadrícula más cercano.

Para encajar los objetos en la cuadrícula con la Barra de propiedades

1. Use la [herramienta Selección](#) para hacer clic en un espacio en blanco de la [ventana de dibujo](#) y anular la selección de todos los objetos.
2. Haga clic en el [botón Encajar en cuadrícula](#) de la Barra de propiedades.

Para encajar los objetos en la cuadrícula con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, General.
3. Habilite la casilla de verificación Encajar en cuadrícula.



Sugerencia

- También puede encajar objetos en la cuadrícula haciendo clic en Diseño y habilitando el comando Encajar en cuadrícula.

{button ,AL("PRC Using the grid and rulers",'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de las reglas y la cuadrícula

Como sucede con gran parte de las potentes funciones de CorelDRAW, puede decidir en qué momento y forma desea utilizar las reglas y la cuadrícula. Si, por ejemplo, dispone de un espacio en pantalla limitado, puede elegir ocultar las reglas para visualizarlas únicamente cuando las necesite. O, si prefiere ver su dibujo de forma más aproximada al aspecto que tendría una vez impreso, puede ocultar la cuadrícula para verla más tarde. Las mantenga ocultas o a la vista, las reglas y la cuadrícula mantendrán sus configuraciones para ayudarle a dibujar con precisión y uniformidad.

Para mostrar u ocultar las reglas con el comando Reglas

- Haga clic en Ver, Reglas.
Si no hay ninguna marca de selección junto al nombre de comando, significa que las reglas están ocultas. Si hay una marca, significan que pueden verse.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula con el comando Cuadrícula

- Haga clic en Ver, Cuadrícula.
Si no hay ninguna marca de selección junto al nombre de comando, significa que la cuadrícula está oculta. Si hay una marca, significa que puede verse.

Para mostrar u ocultar reglas con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, General.
3. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar regla para ver las reglas.
 - Deshabilite la casilla de verificación Mostrar regla para ocultar las reglas.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula con el cuadro de diálogo Opciones

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar cuadrícula para ver la cuadrícula.
 - Deshabilite la casilla de verificación Mostrar cuadrícula para ocultar la cuadrícula.

{button ,AL("PRC Using the grid and rulers;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con líneas guía



Utilización de las líneas guía

Las líneas guía son líneas que puede situar en cualquier área de la [ventana de dibujo](#) para que le ayuden en la alineación y ubicación de objetos. Puede crear el número de líneas que quiera, ya sean horizontales, verticales u oblicuas, y hacer que CorelDRAW las guarde junto con el dibujo. Asimismo, puede habilitar el encaje con las líneas guía para que los objetos queden alineados automáticamente con ellas al moverlos o dibujarlos junto a ellas.

Las líneas guía también son objetos que pueden seleccionarse, girarse, desplazarse, duplicarse y borrarse de la misma manera que cualquier otro objeto. Observe que las líneas guía cambian de color cuando se seleccionan. Las líneas guía sin seleccionar son azules, mientras que las seleccionadas son rojas. También es posible mover las líneas guía entre capas y ocultar la capa de líneas guía mediante el Administrador de objetos. Para obtener más información sobre el Administrador de objetos, consulte ["Utilización del Administrador de objetos."](#)

De forma predeterminada, las líneas guía no aparecen en las copias impresas de sus trabajos. Si desea que se impriman, puede habilitar el valor correspondiente a su impresión mediante el Administrador de objetos. Para obtener más información sobre cómo habilitar estos valores, consulte ["Habilitación y deshabilitación de la impresión de capas."](#)

{button „AL(“OVR Using the grid rulers and guidelines”;0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Adición de líneas guía

El cuadro de diálogo Configuración de líneas guía dispone de los controles necesarios para el establecimiento de líneas guía horizontales, verticales y oblicuas precisas. Dichos controles le permitirán definir líneas guía horizontales y verticales basándose en la distancia horizontal o vertical con respecto al punto 0 de la regla correspondiente. Por otro lado, las líneas guía oblicuas se definen basándose bien en ambas coordenadas de regla específicas, bien en una coordenada y un ángulo. Podrá alinear los objetos con respecto a una línea guía de forma visual o hacer que se encajen en ella para que tengan una posición exacta.

Si está más interesado en la rapidez que la precisión, puede emplear el ratón para añadir líneas guía a sus dibujos. Las líneas guía horizontales y verticales puede crearlas arrastrando desde una regla hacia la [ventana de dibujo](#). Para crear líneas guía oblicuas, gire la línea guía horizontal o vertical.

Las líneas guía que añade aparecen en todas las páginas de un documento de varias páginas.

Para añadir una línea guía horizontal o vertical con precisión

1. Haga clic en Diseño, Configuración de líneas guía.
2. Haga clic en la pestaña Horizontal o Vertical.
3. Escriba una posición para la línea guía (respecto al punto 0 de la regla horizontal o vertical) en el cuadro proporcionado.
Si desea situar la línea guía por debajo o hacia la izquierda del punto 0 (de la línea guía horizontal o vertical, respectivamente), escriba un número negativo.
4. Elija una unidad en el cuadro de lista Unidades.
5. Haga clic en el botón Añadir.

Para añadir una línea guía oblicua con precisión

1. Haga clic en Diseño, Configuración de líneas guía.
2. Haga clic en la pestaña Inclinado.
3. Elija un método para establecer la línea guía en el cuadro de lista Especificar.
Las líneas guía oblicuas pueden establecerse definiendo dos coordenadas, o bien una coordenada y un ángulo. Por ejemplo, si elige Ángulo y 1 punto, tendrá que especificar las coordenadas en los cuadros X e Y, así como un ángulo en el cuadro Ángulo. La línea guía creada pasará por la coordenada según el ángulo especificado.
4. Escriba las coordenadas de punto final respecto al punto 0,0 de las reglas en los cuadros X e Y.
5. Si utiliza la opción Ángulo y 1 punto, escriba un valor de ángulo en el cuadro Ángulo.
6. Haga clic en el botón Añadir.

Para añadir una línea guía horizontal o vertical con el ratón

1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en la regla horizontal o vertical.
3. Arrastre la línea guía a la ventana de dibujo.

Para añadir una línea guía oblicua con el ratón

1. Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
2. Haga clic en la línea guía.
Los [tiradores](#) de rotación e inclinación aparecen como flechas de dos direcciones. El marcador de centro de rotación aparece en la mitad de la línea guía.
3. Arrastre uno de los tiradores de rotación (la esquina de las flechas de dos direcciones) a la derecha o a la izquierda.



Sugerencias

- Es posible abrir el cuadro de diálogo Configuración de línea guía haciendo doble clic en una línea guía.
- También puede inclinar una línea guía de forma interactiva seleccionándola con la [herramienta Forma](#). Aparecen [nodos](#) de carácter en cada extremo de la línea guía. Utilice la herramienta Forma para arrastrar uno de los nodos e inclinar la línea guía.



Colocación de líneas guía

En ocasiones es posible que le interese trasladar una línea guía hasta una ubicación que se adapte mejor a sus necesidades. CorelDRAW proporciona dos formas de desplazar las líneas guía ya establecidas. Puede colocar dichas líneas de forma visual con el ratón, o hacerlo con mayor precisión valiéndose del cuadro de diálogo Configuración de líneas guía.

Cuando selecciona una línea guía, cambia de color (de azul a rojo) para indicar que se ha seleccionado.

Para situar líneas guía horizontales o verticales con precisión

1. Haga clic en Diseño, Configuración de líneas guía.
2. Haga clic en la pestaña Horizontal o Vertical.
3. Elija una línea guía de la lista que se encuentra a la izquierda del cuadro de diálogo.
CorelDRAW mostrará las líneas guía según su posición.
4. Escriba una nueva posición respecto al punto 0 de la regla horizontal o vertical.
Si desea desplazar la línea guía hacia la izquierda o debajo del punto 0 (de una línea vertical u horizontal, respectivamente), escriba un número negativo.
5. Si es necesario, elija una unidad del cuadro de lista Unidades.
6. Haga clic en el botón Mover.

Para situar una línea guía inclinada

1. Haga clic en Diseño, Configuración de líneas guía.
2. Haga clic en la pestaña Inclinado.
3. Elija una línea guía de la lista que se encuentra a la izquierda del cuadro de diálogo.
Las líneas guía se muestran de acuerdo con la forma en que se crearon: con dos puntos o con un ángulo y un punto.
4. Elija un método para mover la línea guía en el cuadro de lista Especificar.
Independientemente de la forma en que se estableciese, la línea guía puede moverse especificando dos puntos o un ángulo y un punto.
5. En los cuadros X e Y, escriba las coordenadas de punto final respecto al punto 0,0 de las reglas.
6. Si usa la opción Ángulo y 1 punto, escriba un valor de ángulo en el cuadro Ángulo.
7. Haga clic en el botón Mover.

Para situar una línea guía con el ratón

1. Seleccione la línea guía con la [herramienta Selección](#).
2. Arrastre la línea guía a otra posición.



Sugerencias

- Para seleccionar todas las líneas guía en la [ventana de dibujo](#), haga clic en Edición, Seleccionar todo, Líneas guía.
- Para seleccionar varias líneas guía, mantenga presionada MAYÚS mientras selecciona las líneas guía con la herramienta Selección.

{button „AL(“PRC Working with guidelines;”,0,“Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)



Utilización del comando Encajar en líneas guía

El comando Encajar en líneas guía le puede ayudar a alinear los objetos con precisión. Al habilitar esta opción, los objetos que mueva o dibuje en las cercanías de cualquier línea guía [encajarán](#) automáticamente para alinearse con ella. En el caso de las líneas guía horizontales y verticales, los objetos encajan de forma que el borde de su cuadro de selección quede alineado con la línea guía. Los bordes horizontales se alinean con las líneas guía horizontales, mientras que los verticales lo hacen con las líneas verticales.

En el caso de las líneas guía oblicuas, los objetos encajan alineándose con la línea guía en el punto al que se arrastran con el puntero del ratón. Por ejemplo, si pasa el puntero del ratón por el centro de un polígono y lo arrastra hacia una línea guía oblicua, el punto central encajará con dicha línea.

Para encajar objetos con líneas guía mediante la Barra de propiedades

1. Haga clic en un espacio en blanco en la [ventana de dibujo](#) para anular la selección de los objetos.
2. Haga clic en el [botón Encajar en líneas guía](#) de la Barra de propiedades.

Para encajar objetos con líneas guía mediante el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, General.
3. Habilite la casilla de verificación Encajar en líneas guía.



Sugerencia

- También es posible encajar objetos en líneas guía haciendo clic en Diseño y habilitando el comando Encajar en líneas guía.

{button ,AL('PRC Working with guidelines;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de líneas guía

El comando Líneas guía y la casilla de verificación Mostrar líneas guía de la página General del cuadro de diálogo Opciones le proporcionan la posibilidad de mostrar u ocultar las líneas guía en cualquier momento. Encontrará útil verlas cuando esté dibujando y colocando objetos. Por otra parte, es probable que prefiera ocultarlas cuando desee saber el aspecto que tendría su dibujo una vez impreso.

Dado que las líneas guía tienen su propia capa, también es posible mostrarlas y ocultarlas con el Administrador de objetos. Para obtener más información sobre esta utilidad, consulte ["Visualización y ocultación de capas."](#)

Para mostrar líneas guía con el comando Línea guía

- Haga clic en Ver, Líneas guía.

El comando está habilitado cuando hay junto a él una marca de selección.

Para mostrar u ocultar líneas guía con el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, General.
3. Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar líneas guía para ver las líneas guía.
 - Deshabilite la casilla de verificación Mostrar líneas guía para ocultar las líneas guía.



Sugerencia

- También es posible mostrar líneas guía con el cuadro de diálogo Configuración de líneas guía. Haga clic en Diseño, Configuración de líneas guía. Habilite la casilla de verificación Mostrar líneas guía.

{button ,AL("PRC Working with guidelines";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Bloqueo de líneas guía

Con el bloqueo o desbloqueo de una línea guía se evita o permite su movimiento, respectivamente. Cuando una línea guía está bloqueada, no es posible seleccionarla ni moverla.

Dado que las líneas guía tienen su propia capa, también es posible bloquearlas con el Administrador de objetos. Para obtener más información sobre esta utilidad, consulte ["Bloqueo y desbloqueo de capas."](#)

Para bloquear una línea guía

1. Seleccione la línea guía.
2. Haga clic en Organizar, Bloquear objeto.

Para desbloquear una línea guía

1. Seleccione la línea guía.
2. Haga clic en Organizar, Desbloquear objeto.



Sugerencia

- También es posible bloquear y desbloquear una línea guía haciendo clic en ella con el botón derecho del ratón y seleccionando Bloquear objeto o Desbloquear objeto.

{button ,AL("PRC Working with guidelines";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de líneas guía

Es posible eliminar líneas guía con rapidez presionando SUPR. Recuerde que puede elegir varias líneas guía manteniendo presionada MAYÚS mientras las selecciona con la herramienta Selección. También puede utilizar el cuadro de diálogo Líneas guía para eliminar una, varias o todas las líneas guía del documento activo.

Tenga presente que si elimina una línea guía de un documento de varias páginas, desaparece de todas las páginas.

Para eliminar una línea guía con el teclado

1. Seleccione la línea guía que quiere eliminar con la [herramienta Selección](#).
2. Presione SUPR.

Para eliminar una línea guía con el cuadro de diálogo Configuración de líneas guía

1. Haga clic en Diseño, Configuración de líneas guía.
2. Haga clic en la pestaña Horizontal, Vertical o Inclinado.
3. Elija la línea guía.
4. Haga clic en el botón Eliminar.

Para eliminar todas las líneas guía horizontales, verticales o inclinadas

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Eliminar todo.

Para eliminar todas las líneas guía

1. Haga clic en Edición, Seleccionar todo, Líneas guía.
2. Presione SUPR.



Nota

- No es posible eliminar líneas guía bloqueadas. Para desbloquear una línea guía, haga clic en ella con el botón derecho del ratón y luego clic en Desbloquear objeto.

{button „AL(“PRC Working with guidelines;’,0,”Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)

Visualización de los trabajos

Visualización de los trabajos

Los controles de visualización de CorelDRAW le permiten ver su dibujo en la forma que le resulte más apropiada. Estos controles comprenden el menú lateral Zoom y el Administrador de visualización, así como diversos comandos a los que podrá acceder tanto desde las barras de herramientas como desde los menús. Estos controles puede utilizarlos para modificar la forma que tiene CorelDRAW de mostrar los objetos, para aumentar o reducir su visualización o para guardar visualizaciones concretas y poder utilizarlas más tarde.

{button ,AL('OVR Viewing your work;',0,"Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Setting up your drawing;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Herramientas Zoom y Panorámica



Herramientas Zoom y Panorámica

El [menú lateral Zoom](#) le proporciona acceso rápido a una serie de herramientas que le permiten reducir o aumentar la visualización de sus dibujos. La herramienta Zoom le permite aumentar o reducir la visualización para obtener una visión en más detalle o más general, respectivamente. Por otra parte, la herramienta Panorámica le permite cambiar su punto de vista moviendo el dibujo por el interior de la [ventana de dibujo](#).

Si prefiere utilizar barras de herramientas, encontrará controles de zoom en la Barra de propiedades, la barra de herramientas de zoom y la barra de herramientas estándar. La Barra de propiedades proporciona las herramientas Zoom y Panorámica, así como herramientas que le permiten aumentar su visualización casi sin límite. La barra de herramientas de zoom también dispone de estas herramientas, pero no se muestra de forma predeterminada. La barra de herramientas estándar cuenta con el cuadro de lista de control de zoom, que dispone de niveles de zoom preestablecidos para que pueda pasar con rapidez a porcentajes de ampliación específicos.

El aumento y reducción, junto con la panorámica, no producen ningún efecto sobre los dibujos, sino sólo sobre su visualización.

{button ,AL('OVR Viewing your work;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la visualización con el menú lateral Zoom

Las herramientas Zoom y Panorámica facilitan el cambio de la visualización de cualquier dibujo. Zoom tiene dos funciones: zoom de aumento, para obtener una toma más cercana de un área del dibujo, y zoom de reducción, para obtener una visión de un área más amplia. Por otra parte, la herramienta Panorámica le permite desplazar la página de dibujo por el interior de la ventana de dibujo y así obtener la visualización exacta que desea. El uso de la herramienta Panorámica se asemeja mucho al proceso de utilizar la mano para mover un trozo de papel por un escritorio. CorelDRAW permite utilizar Microsoft IntelliMouse. Puede usar las funciones de zoom y panorámica con la rueda. Para aumentar la imagen, gire la rueda hacia adelante, y para reducirla, gírela hacia atrás. Todas las muescas de la rueda incrementan el nivel de ampliación en un 10% o un 50%. Cuando aplica un zoom entre un 1% y un 100%, el nivel de zoom aumenta y disminuye en incrementos del 10%. Cuando el nivel de ampliación es superior al 100%, los incrementos de zoom aumentan al 50%. Para aplicar la función de panorámica, haga clic en la rueda y apunte el ratón en la dirección en la que desea mover la página de dibujo.

Para aumentar la visualización de una parte del dibujo

1. Abra el [menú lateral Zoom](#) y haga clic en la [herramienta Zoom](#).
2. En la [ventana de dibujo](#), haga clic y arrastre en sentido diagonal para crear un recuadro que incluya el área cuya visualización desea aumentar.

Para obtener una visualización más amplia del dibujo

1. Abra el menú lateral Zoom y haga clic en la herramienta Zoom.
2. Realice uno de estos pasos:
 - Haga clic en el área que desea ampliar.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana de dibujo y luego haga clic en la opción de zoom que necesita.

Para mover el dibujo por la ventana de dibujo

1. Abra el menú lateral Zoom y haga clic en la [herramienta Panorámica](#).
2. Arrastre el documento para situarlo en la ventana de dibujo.

Para utilizar la función de zoom con IntelliMouse

1. Sitúe el ratón sobre un objeto.
2. Realice uno de estos pasos:
 - Gire la rueda hacia adelante (hacia el monitor) para aumentar el objeto.
 - Gire la rueda hacia atrás (en dirección contraria al monitor) para reducir el objeto.

Para utilizar la función de panorámica con IntelliMouse

1. Haga clic en el botón de rueda.
2. Apunte el ratón en la dirección en la que desea mover la [página de dibujo](#).
Para aumentar el nivel de panorámica, mueva el cursor alejándolo de la marca de origen.
3. Haga clic en el botón de rueda para detener la aplicación de panorámica.



Sugerencia

- Para desplazar la ventana de dibujo automáticamente cuando arrastre el ratón más allá de sus bordes, haga clic en Herramientas, Opciones y, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo y luego en la opción para visualizar. Habilite la casilla de verificación Desplazamiento automático.

{button ,AL("PRC Zooming and panning";0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la visualización con la Barra de propiedades

Al hacer clic en las herramientas Zoom o Panorámica (incluidas en la caja de herramientas), observará que la Barra de propiedades muestra un conjunto nuevo de controles. Entre estos controles se encuentran las herramientas Zoom y Panorámica, así como una serie de herramientas para la modificación de la visualización en general o en cuanto a detalles específicos. Asimismo, encontrará un botón para abrir el Administrador de visualización, que le resultará útil para guardar visualizaciones específicas.

Recuerde: Estos controles sólo se encuentran visibles en la Barra de propiedades si la [herramienta Zoom](#) o la [herramienta Panorámica](#) están seleccionadas.

Para cambiar la visualización mediante la Barra de propiedades

Para...	Realice esta operación (en la Barra de propiedades) ...
Aumentar el dibujo	Haga clic en el botón Aumentar.
Reducir el dibujo	Haga clic en el botón Reducir.
Ver los objetos en tamaño real	Haga clic en el botón Zoom a tamaño real .
Ver todos los objetos seleccionados	Haga clic en el botón Zoom sobre selección .
Ver todos los objetos	Haga clic en el botón Zoom sobre todo .
Ver toda la página de dibujo	Haga clic en el botón Zoom sobre página .
Ver la anchura de la página de dibujo	Haga clic en el botón Zoom sobre la anchura de página .
Ver la altura de la página de dibujo	Haga clic en el botón Zoom sobre la altura de página .
Ver el Administrador de visualización	Haga clic en el botón Administrador de visualización.



Nota

- Las herramientas Zoom y Panorámica de la Barra de propiedades funcionan de la misma manera que las de la caja de herramientas.

`{button ,AL('PRC Zooming and panning';0,"Defaultoverview"),}` [Temas relacionados](#)



Cambio de la visualización con las barras de herramientas de zoom y estándar

Si así lo prefiere, puede tener la barra de herramientas de zoom a la vista para disponer siempre de los controles de zoom, con independencia de la herramienta que esté utilizando. La barra de herramientas de zoom proporciona todas las herramientas que precisa para obtener la visualización deseada. Estas herramientas tienen un funcionamiento idéntico a las del mismo nombre en la Barra de propiedades y el Administrador de visualización. Si desea obtener más información acerca de la utilización de estas herramientas, consulte ["Cambio de la visualización con la Barra de propiedades"](#) y ["Cambio de la visualización mediante el Administrador de visualización."](#)

Puede utilizar el cuadro de lista Niveles de zoom de la barra de herramientas estándar (que aparece de forma predeterminada al iniciar CorelDRAW) para ir en un solo paso a un nivel de ampliación preestablecido, o bien introducir un valor en forma de porcentaje en el cuadro de lista Niveles de zoom para pasar a una ampliación específica. Si el valor introducido sobrepasa el nivel de ampliación máxima, CorelDRAW pasará al nivel máximo. Si especifica niveles de ampliación elevados (por ejemplo, 100000%), CorelDRAW mostrará el nivel de ampliación más cercano posible. También es posible nombrar y guardar el nivel de ampliación que especifique mediante la barra de herramientas estándar. Para obtener más información, consulte ["Almacenamiento de niveles de zoom definidos por el usuario."](#) Tenga presente que es posible personalizar las barras de herramientas de zoom y estándar mediante el cuadro de diálogo Personalizar. Para obtener más información, consulte ["Personalización de barras de herramientas."](#)

Para mostrar la barra de herramientas de zoom

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Habilite la casilla de verificación Zoom.

Para ir a un nivel de ampliación específico en un solo paso

- Realice uno de estos pasos:
 - Elija un nivel de ampliación en el [control cuadro de Zoom](#) de la barra de herramientas estándar.
 - Escriba un valor en el control cuadro de Zoom.

{button ,AL("PRC Zooming and panning";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de niveles de zoom definidos por el usuario

Es posible guardar un nivel de zoom para pasar a él de la misma forma en que iría a un nivel de zoom preestablecido. Si ha aplicado la función de zoom a un área de la [página de dibujo](#), puede asignarle un nombre y guardarla, y luego volver a ampliarla seleccionándola en el cuadro de lista Niveles de zoom de la barra de herramientas estándar o en el Administrador de visualización.

Los niveles de zoom definidos por el usuario son específicos de páginas. Por ejemplo, si asigna un nombre y guarda un nivel de zoom definido por el usuario en la página 1 de un documento de varias páginas, el nivel de zoom sólo está disponible en el cuadro de lista Niveles de zoom al mostrar la página 1.

Si cambia el nombre del nivel de zoom definido por el usuario del cuadro de lista Niveles de zoom, el nombre nuevo se refleja en el Administrador de visualización, y viceversa. Tenga presente que debe usar el Administrador de visualización para borrar un nivel de zoom definido por el usuario. Para obtener más información, consulte "[Almacenamiento, utilización y eliminación de visualizaciones específicas.](#)"

Para guardar un nivel de zoom definido por el usuario

1. Haga clic en el cuadro de lista Niveles de zoom de la barra de herramientas estándar.
2. Escriba un nombre para el nivel de zoom y presione INTRO.

{button ,AL("PRC Zooming and panning";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de los valores predeterminados de Zoom

Al igual que sucede con las restantes herramientas de la caja de herramientas, puede personalizar las configuraciones predeterminadas para la herramienta Zoom. Si ajusta estas configuraciones, podrá asegurarse de que la [herramienta Zoom](#) funcione tal como usted quiere.

Para definir lo que ocurrirá al hacer clic con el botón derecho del ratón mediante la herramienta Zoom

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la [herramienta Zoom](#) del [menú lateral Zoom](#).
2. Habilite uno de estos botones:
 - Acción predeterminada, para mostrar un menú emergente al hacer clic con el botón derecho del ratón en la [ventana de dibujo](#) mediante la herramienta Zoom.
 - Reducir, para reducir la imagen por un factor 2 al hacer clic con el botón derecho del ratón en la ventana de dibujo mediante la herramienta Zoom.

Para utilizar el menú lateral alternativo Zoom

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la herramienta Zoom del menú lateral Zoom.
2. Habilite la casilla de verificación Usar menú lateral de zoom tradicional.

Para que la herramienta Zoom tenga en cuenta las distancias reales

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la herramienta Zoom del menú lateral Zoom.
2. Habilite la casilla de verificación Zoom en relación a 1:1.

{button ,AL("PRC Zooming and panning";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Correspondencia entre las distancias reales y las de pantalla

El comando Calibrar reglas de la página Herramienta Panorámica, Zoom del cuadro de diálogo Opciones le ayudará a asegurarse de que una pulgada en pantalla se corresponda con una pulgada "real". Este procedimiento le resultará útil sobre todo cuando esté dibujando en modo de zoom 1:1, ya que le permitirá emplear distancias reales en contraposición a las distancias relativas, que van a depender de la resolución de pantalla.

Antes de llevar a cabo este procedimiento, es preciso que emplee una regla de plástico transparente para comparar las distancias reales y las de pantalla. La regla deberá emplear igual unidad de medida a la establecida en el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula y regla. Para obtener más información, consulte "[Utilización de la cuadrícula y las reglas](#)".

Para hacer corresponder las distancias de pantalla con las reales

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la [herramienta Zoom](#) del [menú lateral Zoom](#).
2. Haga clic en el botón Calibrar reglas.
3. Coloque la regla de plástico debajo de la regla horizontal en pantalla.
4. Haga clic en la flecha arriba o abajo del cuadro Horizontal para hacer corresponder una unidad de medida de la regla en pantalla con una de la regla real.
5. Coloque la regla junto a la regla vertical en pantalla.
6. Haga clic en la flecha arriba o abajo del cuadro Vertical para hacer corresponder una unidad de medida de la regla en pantalla con una de la regla real.

{button ,AL("PRC Zooming and panning";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Utilización del Administrador de visualización



Utilización del Administrador de visualización

El Administrador de visualización cumple con dos funciones. En primer lugar, proporciona un conjunto completo de herramientas que permite ajustar la visualización para ver el dibujo tal como se desea. En segundo lugar, ofrece la posibilidad de guardar cualquier visualización de una [página de dibujo](#) específica para que pueda recuperarse siempre que se desee.

{button ,AL('OVR Viewing your work;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la visualización mediante el Administrador de visualización

El Administrador de visualización proporciona una amplia gama de herramientas para cambiar la visualización que tenga de un dibujo. Dichas herramientas le permitirán modificar la visualización de manera general o específica, dependiendo de sus necesidades. Por ejemplo, puede emplear las herramientas Aumentar y Reducir para obtener una mejor vista de un área en general, o bien emplear las herramientas Zoom sobre selección o Zoom sobre página para ver un área específica.

Para abrir el Administrador de visualización, haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de visualización. Si ha seleccionado la [herramienta Zoom](#) o la [herramienta Panorámica](#), puede abrir el Administrador de visualización haciendo clic en el botón Administrador de visualización de la Barra de propiedades.

Para ...	Realice esta operación ...
Aumentar el dibujo	Haga clic en el botón Aumentar y luego arrastre un recuadro alrededor del área que desea ampliar.
Reducir el dibujo	Haga clic en el botón Reducir .
Ver todos los objetos seleccionados	Haga clic en el botón Zoom sobre selección .
Ver todos los objetos	Haga clic en el botón Zoom sobre todo .

{button ,AL('PRC Using the View Manager';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento, utilización y eliminación de visualizaciones específicas

Además de proporcionar cuatro herramientas para la modificación de visualizaciones, el Administrador de visualización le ofrece la posibilidad de guardar varias visualizaciones de un mismo documento para poder pasar con facilidad de una a otra. Por ejemplo, puede guardar un nivel de ampliación del 230% sobre la página 2 de un documento y volver a la página exacta en cualquier momento con el Administrador de visualización. Si ya no necesita una visualización concreta, puede eliminarla fácilmente de la lista con el botón Eliminar visualización actual.

Para guardar una visualización específica

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de visualización.
2. Use las herramientas de zoom del Administrador de visualización para obtener la visualización que desea.
Por ejemplo, utilice Aumentar para obtener una visualización más cercana de un objeto.
3. Haga clic en el [botón Añadir visualización actual](#).
La visualización nueva recibe un nombre predeterminado, por ejemplo, Vista 1.
4. Si quiere asignar un nombre distinto a la visualización, haga clic en el nombre predeterminado y escriba otro nuevo.

Para cambiar a una visualización guardada

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de visualización.
2. Elija la visualización en la lista del Administrador de visualización.




3. Haga clic en [Cambiar a visualización](#).

Para eliminar una visualización guardada

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Administrador de visualización.
2. Haga clic en la visualización que desea eliminar.
3. Haga clic en el [botón Eliminar visualización actual](#).



Sugerencias

- Cuando trabaje con documentos de varias páginas, utilice los iconos de [página](#) y de [lupa](#) para cambiar la forma en que utiliza una visualización guardada. Si deshabilita el icono de página existente junto a una visualización guardada, CorelDRAW sólo volverá al nivel de ampliación, pero no a la página. Asimismo, si deshabilita el icono de lupa, CorelDRAW volverá sólo a la página, pero no al nivel de ampliación.
- Use el menú lateral de la ventana acoplable Administrador de visualización (a la que se accede haciendo clic en ) para acceder a comandos adicionales de adición, eliminación y cambio de nombre de visualizaciones, así como a un comando para ocultar y mostrar la barra de herramientas del Administrador de visualización.

{button ,AL('PRC Using the View Manager';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Establecimiento de la calidad de visualización



Establecimiento de la calidad de visualización

El menú Ver proporciona comandos para cambiar la calidad de la visualización (la forma en que CorelDRAW muestra los objetos de un dibujo). Estas calidades de visualización permiten mostrar dibujos aplicando niveles de complejidad que van desde sólo los contornos hasta todo tipo de rellenos, contornos y mapas de bits. En la barra de herramientas estándar encontrará también un cuadro de lista que le permitirá cambiar la calidad de visualización actual.

Visualización de líneas de dibujo simples

La visualización de líneas de dibujo simples oculta rellenos, extrusiones, siluetas y formas de mezcla intermedias. Sólo se muestra el contorno del objeto. Con esta calidad de visualización pueden verse mapas de bits monocromáticos.

Visualización de líneas de dibujo

La visualización de líneas de dibujo oculta rellenos y muestra mapas de bits monocromáticos, extrusiones, siluetas y formas de mezcla intermedias.

Visualización de borrador

La visualización de borrador muestra rellenos uniformes y mapas de bits de baja resolución, y presenta las lentes y rellenos degradados como colores sólidos. El relleno degradado está representado por una mezcla del primer y último color de relleno. La visualización de borrador muestra patrones únicos para representar rellenos. En la siguiente lista se indican el relleno que representa cada patrón:

- El patrón de damero representa los rellenos de dos colores.
- El patrón de flecha de dos direcciones representa los rellenos en color.
- El patrón de líneas cruzadas representa los rellenos de mapa de bits.
- El patrón PS representa los rellenos PostScript.

Visualización normal

La visualización normal muestra todos los rellenos, salvo PostScript, todos los objetos y los mapas de bits de alta resolución.

Visualización mejorada

La visualización mejorada utiliza sobremuestreo de 2X para mostrar la mejor calidad de visualización posible. Es la única visualización que presenta rellenos PostScript.

{button ,AL('OVR Viewing your work;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de la calidad de visualización

El menú Ver le proporciona acceso rápido a las cinco calidades de visualización de CorelDRAW. Estas calidades le conferirán la capacidad de controlar la forma en que CorelDRAW muestra los dibujos en pantalla. Si posee un PC rápido o desea conocer la resolución en pantalla más próxima a la impresión final de un dibujo determinado, es posible que prefiera la visualización normal o mejorada. Por otra parte, si tiene un PC más lento o desea simplemente acelerar el redibujado de dibujos complejos, puede que le parezcan más efectivas la visualización de líneas de dibujo simples o de líneas de dibujo.

Recuerde que cambiar la calidad de visualización no altera en ninguna forma el contenido del dibujo, sino sólo su visualización en la pantalla del PC.

Para ver un documento con la ...	Realice esta operación...
----------------------------------	---------------------------

Visualización de líneas de dibujo simples	Haga clic en Ver, Líneas de dibujo simples.
---	---

Visualización de líneas de dibujo	Haga clic en Ver, Líneas de dibujo.
-----------------------------------	-------------------------------------

Visualización de borrador	Haga clic en Ver, Borrador.
---------------------------	-----------------------------

Visualización normal	Haga clic en Ver, Normal.
----------------------	---------------------------

Visualización mejorada	Haga clic en Ver, Mejorada.
------------------------	-----------------------------



Sugerencia

- Puede también cambiar la calidad de visualización eligiendo una opción del [cuadro de lista Calidad de visualización](#) de la barra de herramientas estándar.

Utilización de las previsualización a pantalla completa



Utilización de las previsualizaciones a pantalla completa

El menú Ver proporciona comandos que muestran la previsualización a pantalla completa de una página de un dibujo. El comando Previsualización a pantalla completa muestra todos los objetos de la página activa empleando la calidad de visualización normal o mejorada (según la calidad de visualización seleccionada en el cuadro de diálogo Opciones). Al habilitar el comando Previsualizar sólo lo seleccionado y elegir Previsualización a pantalla completa, sólo es posible mostrar la misma visualización de objetos seleccionados.

{button ,AL('OVR Viewing your work;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Previsualización de un dibujo

El comando Previsualización a pantalla completa permite ver qué aspecto tendrá el dibujo al imprimirlo. Al hacer clic en este comando, se ven todos los objetos, rellenos y mapas de bits de la página activa sin ninguna de las herramientas o funciones a su alrededor. Es posible definir la calidad de visualización de la previsualización a pantalla completa como normal o mejorada mediante la página de visualización del cuadro de diálogo Opciones. Si habilita el botón Usar visualización mejorada, también podrá mostrar rellenos PostScript.

Para establecer la calidad de visualización a pantalla completa

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo y luego en la opción de visualización.
3. Habilite uno de los siguientes:
 - Botón Usar visualización normal, para especificar la calidad de visualización normal.
 - Botón Usar visualización mejorada, para especificar la calidad de visualización mejorada.
 - Botón Usar visualización mejorada y la casilla de verificación Mostrar rellenos PostScript en visualización mejorada, para mostrar rellenos PostScript.

Para ver una previsualización a pantalla completa de la página actual

- Haga clic en Ver, Previsualización a pantalla completa.

Para ver una previsualización a pantalla completa sólo de los objetos seleccionados

1. Seleccione los objetos que desea previsualizar.
2. Haga clic en Ver y habilite el comando Previsualizar sólo lo seleccionado.
El comando está habilitado cuando hay una marca de selección junto a él.
3. Haga clic en Ver, Previsualización a pantalla completa.

Para volver a la ventana de dibujo desde cualquier previsualización a pantalla completa

- Haga clic con el botón derecho del ratón o presione cualquier tecla.



Nota

- Aunque es posible dibujar en cualquier punto de la [ventana de dibujo](#), sólo se imprimen los objetos situados en el [área imprimible](#). Para mostrar este área, haga clic en Ver, Área imprimible.

Aplicación de configuraciones normalizadas en los documentos nuevos



Aplicación de configuraciones normalizadas en los documentos nuevos

Al cerrar un archivo de CorelDRAW, se conservan ciertas configuraciones de forma automática. Entre ellas se incluyen las configuraciones que se muestren en ese momento en los cuadros de diálogo Opciones, así como todas las configuraciones de las barras de herramientas. Del mismo modo, CorelDRAW conserva configuraciones como la persiana y la paleta de color utilizada al cerrar el dibujo.

La página Documento permite guardar configuraciones específicas para que se usen siempre que se inicie un dibujo nuevo. En la siguiente tabla se indica cada tipo de configuración y las configuraciones individuales que incluye.

Tipo de configuración	Configuraciones guardadas por CorelDRAW
Estilo	Las configuraciones actuales de relleno predeterminado, silueta, valores de relleno y texto.
Página	Las configuraciones actuales de tamaño y orientación de página, valores de etiqueta, diseño de impresión, borde de página y fondo de página.
Cuadrícula y reglas	Las configuraciones actuales de cuadrícula, regla, línea guía y escala.
Guardar archivos	Las configuraciones avanzadas actuales para guardar archivos, incluidas las opciones de miniatura, optimización de archivos, texturas, mezclas y extrusiones (se activa haciendo clic en el botón Avanzada del cuadro de diálogo Guardar dibujo).
Ventana	Las configuraciones de calidad de visualización actuales, así como si las reglas se muestran u ocultan.
Encajar en	Las configuraciones de Encajar en actuales, incluidos Encajar en cuadrícula, Encajar en líneas guía y Encajar en objetos.

{button ,AL('OVR Setting up your drawing;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de las configuraciones de documentos nuevos

La página Documento del cuadro de diálogo Opciones permite crear un entorno de trabajo básico que permanece constante siempre que se crea un dibujo o documento nuevo. CorelDRAW almacena las configuraciones basándose en las opciones seleccionadas en la página Documento y las utiliza en cada dibujo nuevo creado. Por ejemplo, si crea a menudo dibujos para los que necesita que las reglas midan pulgadas, que el comando Encajar en cuadrícula esté habilitado y una escala de dibujo de 1:16, puede habilitar la casilla de verificación Cuadrícula y reglas para que estas configuraciones se apliquen de forma predeterminada a todos los documentos nuevos.

Para aplicar las configuraciones del dibujo activo a todos los documentos nuevos

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento.
3. Habilite las casillas de verificación correspondientes a las configuraciones que desea usar con cada documento nuevo.

Dibujo y asignación de forma a objetos

Dibujo y asignación de forma a objetos

Las formas simples como círculos, rectángulos, polígonos, curvas y líneas conforman la base de cada ilustración de CorelDRAW. Estas formas, denominadas objetos son unidades con sus propias propiedades. Estas propiedades son el tamaño, forma, [relleno](#) y contorno. Existen otros tipos de objetos, como son el texto y los [mapas de bits](#), pero esta sección sólo trata de las líneas, curvas y formas.

Una vez tenga una idea para realizar una ilustración, comience a crearla definiendo cuáles serán las formas básicas que utilizará a manera de armazón para su dibujo. Si, por ejemplo, desea dibujar una casa, puede empezar por dibujar unos rectángulos, una elipse y un triángulo. No importa si las formas que dibuja no son perfectas, puesto que CorelDRAW tiene todas las herramientas necesarias para realizar los ajustes. Una vez que los elementos básicos de su ilustración estén en su lugar, puede comenzar a depurarlos. Cada uno de los objetos puede manipularse de forma independiente y deshacer los errores que cometa, de manera que no tendrá que temer la experimentación. No obstante, antes de poder editar la forma de un objeto, será preciso que conozca algunos detalles sobre la estructura de los objetos en general.

Conocimiento de la estructura de los objetos

Todas las formas y líneas están compuestas de elementos básicos denominados trayectos. Un trayecto no tiene ancho ni color, pero se le puede proporcionar ancho y color al añadirle un contorno. Los trayectos se dibujan de forma predeterminada con un contorno fino negro. De esta forma, los trayectos quedarán visibles cuando los cree. Puede cambiar el estilo de contorno predeterminado para los trayectos por cualquier otro contorno o por ninguno. Sin embargo, los trayectos sin contorno sólo están visibles en visualización de [líneas de dibujo](#).

Un trayecto consta de nodos y segmentos. Los nodos son aquellos puntos del trayecto en que su dirección puede cambiar. Un segmento es la porción de un trayecto situada entre dos nodos. Todos los trayectos deben comenzar y acabar en un nodo. Para cambiar la forma de un objeto, lo que deberá hacer será manipular sus nodos y segmentos.

Algunos tipos de objetos, como son los rectángulos y las elipses, sólo pueden cambiar su forma en una manera concreta. Sin embargo, en última instancia, no existe límite en el tipo de cambios que se pueden introducir en una forma, ya que cualquiera (y esto incluye al Texto artístico) puede convertirse en un [objeto de curvas](#). Si convierte un objeto a curvas, podrá cambiar libremente su forma.

{button ,AL('OVR Drawing and shaping objects;',0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)

Dibujo de formas básicas



Dibujo de formas básicas

CorelDRAW proporciona un completo conjunto de herramientas que le permitirá crear las formas básicas que empleará en sus dibujos. Cada una de estas herramientas funciona de la misma forma. Para dibujar una forma con una de estas herramientas, deberá arrastrar el ratón en diagonal hasta que tenga el tamaño que desea. En cada caso, la Barra de estado muestra las dimensiones de la forma conforme la dibuja.

Herramienta de dibujo básica	Permite...
------------------------------	------------



La herramienta Rectángulo le permite dibujar rectángulos y cuadrados. Los objetos que dibuje con la herramienta Rectángulo utilizan el relleno actual, grosor del contorno y atributos de color de contorno predeterminados.



La herramienta Elipse le permite dibujar elipses y círculos. Los objetos que dibuje con la herramienta Elipse utilizan el relleno actual, grosor del contorno y atributos de color de contorno predeterminados.



La herramienta Polígono le permite dibujar polígonos y estrellas. Los objetos que dibuje con la herramienta Polígono utilizan el relleno actual, grosor del contorno y atributos de color de contorno predeterminados.



La herramienta Espiral le permite dibujar [formas en espiral simétrica y logarítmica](#). Los objetos que dibuje con la herramienta Espiral utilizan el relleno actual, grosor del contorno y atributos de color de contorno predeterminados.



La herramienta Papel gráfico le permite crear cuadrículas semejante a la del papel gráfico. Estas cuadrículas se componen de rectángulos o cuadrados agrupados en filas y columnas. Los objetos que dibuje con la herramienta Papel gráfico utilizan el relleno actual, grosor del contorno y atributos de color de contorno predeterminados.

{button ,AL(`OVR Drawing and shaping objects';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Dibujo de rectángulos y cuadrados

La herramienta Rectángulo le permite dibujar rectángulos y cuadrados. Podrá redondear las esquinas de un rectángulo con la [herramienta Forma](#) o la [herramienta Selección](#). Para más información, consulte "[Cambio de la forma de elipses y rectángulos](#)".

Para dibujar un rectángulo

1. Haga clic en la [herramienta Rectángulo](#).
2. Sitúe el cursor en el punto donde desee que aparezca el rectángulo.
3. Arrastre en diagonal para dibujar el rectángulo.

Para dibujar un rectángulo comenzando por su centro

1. Haga clic en la herramienta Rectángulo.
2. Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca el centro del rectángulo.
3. Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre en diagonal para dibujar el rectángulo.

Para dibujar un cuadrado

- Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre en diagonal. Asegúrese de soltar el botón del ratón antes de soltar la tecla Ctrl.



Sugerencia

- Haga doble clic en la herramienta Rectángulo si quiere dibujar un rectángulo con las dimensiones de la página de dibujo. Podrá rellenar este rectángulo para crear un fondo para su documento.

{button ,AL("PRC Drawing basic shapes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Dibujo de elipses y círculos

La herramienta Elipse le permite dibujar elipses y círculos. Puede convertir una elipse en un arco o sector circular con la [herramienta Forma](#) o la [herramienta Selección](#). Para más información, consulte "[Cambio de la forma de elipses y rectángulos](#)".

Para dibujar una elipse

1. Haga clic en la [herramienta Elipse](#).
2. Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca la elipse.
3. Arrastre en diagonal para dibujar la elipse.

Para dibujar un círculo

- Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre en diagonal.
Asegúrese de soltar el botón del ratón antes de soltar la tecla Ctrl.

{button ,AL(`PRC Drawing basic shapes;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Dibujo de polígonos y estrellas

La herramienta Polígono le permite dibujar [polígonos](#) y estrellas.

Aunque ya haya situado una forma, puede cambiar sus propiedades (el número de puntos, por ejemplo) si la creó con la herramienta Polígono. Asimismo, puede emplear la [herramienta Forma](#) o la herramienta Selección para cambiar la forma de polígonos o estrellas.

Para dibujar un polígono

1. Abra el [menú lateral Forma](#) y haga clic en la [herramienta Polígono](#).
2. Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca el polígono.
3. Arrastre en diagonal para dibujar el polígono.
Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para dibujar un polígono con lados iguales. Suelte el botón del ratón antes de soltar Ctrl.
4. Si desea cambiar el número de lados del polígono, escriba el número en el cuadro [Número de puntos](#) de la Barra de propiedades y presione Intro.
Para cambiar el polígono en una estrella haga clic en el [botón Polígono/estrella](#) de la Barra de Propiedades.

Para dibujar una estrella

1. Abra el menú lateral Objeto y haga clic en la herramienta Polígono.
Si hay algún otro polígono o estrella seleccionado, presione Esc para deseleccionarlo. En caso contrario, el paso 2 se aplicará al polígono o estrella seleccionado.
2. Haga clic en el botón [Polígono/estrella](#) de la Barra de propiedades.
3. Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca el polígono.
4. Arrastre en diagonal para dibujar la estrella.
Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para crear un polígono con lados iguales. Suelte el botón del ratón antes de soltar Ctrl.
5. Si desea cambiar el número de lados de la estrella, escriba el número en el cuadro Número de puntos de la Barra de propiedades y presione Intro.
Para cambiar la estrella en polígono haga clic en el botón Polígono/estrella de la Barra de propiedades.

Para dibujar un polígono en forma de estrella

1. Abra el menú lateral Objeto y haga clic en la herramienta Polígono.
Si hay algún otro polígono o estrella seleccionado, presione Esc para deseleccionarlo. En caso contrario, el paso 2 se aplicará al polígono o estrella seleccionado.
2. Haga clic en el botón Polígono de la Barra de propiedades para seleccionar la opción polígono.
3. Mueva el [deslizador de Perfilado](#) en la Barra de propiedades hacia la derecha para aumentar el perfilado, o hacia la izquierda para reducirlo (un polígono sin perfilado no tendrá forma de estrella).
4. Si desea cambiar el número de lados del polígono, escriba el número en el cuadro Número de puntos de la Barra de propiedades y presione Intro.
5. Arrastre en diagonal para dibujar el polígono.
Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para crear un polígono con lados iguales.



Nota

- Si modifica la configuración de la Barra de propiedades sin ningún polígono ni estrella seleccionado, dicha configuración será la predeterminada para la herramienta Polígono.



Cambio de las propiedades de un polígono o estrella

La herramienta Polígono le permite crear dos formas básicas: polígonos y estrellas. Un polígono es una forma cerrada que puede contar con entre 3 y 500 lados. Una estrella es una forma semejante a un polígono pero, en lugar de que sus líneas se dibujen de esquina a esquina bordeando el exterior de la forma, las esquinas están unidas por líneas que se dibujan por el interior de la forma. Puede controlar las esquinas que se conectarán entre sí ajustando el nivel de perfilado. Además, conforme aumenta el nivel de perfilado, los puntos de la estrella se hacen más pronunciados. No le tema experimentar con el nivel de perfilado; siempre puede deshacer cualquier resultado que no quiera conservar. Los polígonos pueden tener también forma de estrella, pero las líneas que lo compongan no pasarán por el interior de la forma. Un polígono con forma de estrella suele denominarse "polígono como estrella".

Para convertir un polígono en estrella o una estrella en polígono

1. Seleccione el polígono o estrella con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en el botón [Polígono/estrella](#) de la Barra de propiedades.

Para cambiar el número de lados de un polígono o de puntos de una estrella

1. Seleccione el polígono o estrella con la herramienta Selección.
2. Escriba un número en el cuadro [Número de puntos](#) de la Barra de propiedades y presione Intro.

Para cambiar el perfilado de una estrella

1. Seleccione la estrella con la herramienta Selección.
2. Mueva el [deslizador de Perfilado](#) de la Barra de propiedades hacia la derecha para aumentar el perfilado, o hacia la izquierda para reducirlo. Para acceder al deslizador Perfilado, una estrella debe tener al menos siete puntos. La sensibilidad del deslizador aumenta con el número de puntos.



Sugerencia

- También puede ajustar el perfilado de los polígonos al hacer clic con el botón derecho en la herramienta Polígono, haciendo clic en Propiedades y ajustando el deslizador de Perfilado en la página Herramienta Polígono. Sólo puede cambiar el perfilado de una estrella o de un polígono como estrella pero no el de un polígono normal.



Dibujo de espirales

La herramienta Espiral le permite dibujar formas en espiral. Los objetos que cree con esta herramienta, serán [objetos de curva](#) y podrá editarlos como cualquier línea o curva". Para más información, consulte "[Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas](#)".

Existen dos tipos de espirales: espirales simétricas y espirales logarítmicas. En las espirales simétricas, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante. En las espirales logarítmicas, esta distancia aumenta conforme se acerca al borde externo de la espiral.

Para dibujar una espiral simétrica

1. Abra el [menú lateral Objeto](#) y haga clic en la [herramienta Espiral](#).
2. Escriba el número de revoluciones en el cuadro [Revoluciones de espiral](#) de la Barra de propiedades para especificar el número de revoluciones que desea para la espiral.
La espiral aparecerá más cerrada cuando mayor sea el número de revoluciones. La configuración predeterminada es de cuatro revoluciones. La configuración seleccionada permanecerá sin alteraciones hasta que decida modificarla.
3. Haga clic en el [botón Espiral simétrica](#) de la Barra de propiedades.
4. Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca la espiral.
5. Arrastre en diagonal para dibujar la espiral.

Para dibujar una espiral logarítmica

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el [botón Espiral logarítmica](#) de la Barra de propiedades.
3. Mueva el deslizador [Factor de expansión de espiral](#) hacia la derecha para aumentar la distancia creciente entre cada revolución de la espiral. Mueva el deslizador hacia la izquierda para disminuir este factor.
4. Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca la espiral.
5. Arrastre en diagonal para dibujar la espiral.

Para dibujar una espiral con dimensiones horizontal y vertical iguales

1. Siga los pasos 1 al 4 del procedimiento "Para dibujar una espiral simétrica".
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre en diagonal para dibujar la espiral.
3. Suelte el botón del ratón y, a continuación, suelte la tecla Ctrl.



Dibujo de papel gráfico

La herramienta Papel gráfico le permite crear un patrón de cuadrículas. Este patrón está compuesto de una serie de rectángulos agrupados distribuidos en filas y columnas.

Para dibujar papel gráfico

1. Abra el [menú lateral Objeto](#) y haga clic en la [herramienta Papel gráfico](#).
2. En el cuadro [Filas y columnas del papel gráfico](#) de la Barra de Propiedades, escriba el número de columnas que desee, presione Tab, escriba el número de filas que desee y presione Intro o haga clic en el espacio de trabajo.
La configuración predeterminada es de cuatro columnas y tres filas. La configuración seleccionada permanecerá sin alteraciones hasta que decida modificarla.
3. Arrastre en diagonal para dibujar el papel gráfico.


Para dibujar papel gráfico cuadrado

1. Siga los pasos 1 al 3 del procedimiento "Para dibujar papel gráfico".
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre en diagonal.
3. Suelte el botón del ratón y, a continuación, suelte la tecla Ctrl.

{button ,AL('PRC Drawing basic shapes';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Dibujo de una forma a partir de un punto central

Cada una de las herramientas de dibujo de CorelDRAW funciona de forma que los objetos se crean al arrastrar el ratón en diagonal desde un punto fijo.  el lugar en que empezó a dibujar la forma. Tiene la opción de que este punto esté en una esquina o en el centro de la forma; o, más específicamente, la esquina o el centro de la caja delimitadora que rodea la forma cuando se selecciona.

De forma predeterminada, la posición en la que hace clic para empezar a dibujar se convierte en la esquina de su caja delimitadora. Esta esquina permanece sin modificación conforme crea la forma. Si mantiene Mayús presionada mientras crea la forma, el punto en el que hace clic se convierte en el centro de la forma. Es decir, la forma se expande hacia afuera, sin que se altere la posición del punto central. Si desea dibujar un objeto con dimensiones horizontal y vertical iguales a partir del centro hacia afuera, puede mantener presionadas Mayús + Ctrl al crear la forma.

Para dibujar una forma partiendo del centro

1. Haga clic en la herramienta de dibujo que desee utilizar.
2. Mantenga presionada la tecla Mayús y sitúe el cursor en el punto en que desee el centro de la forma.
3. Arrastre en diagonal para dibujar la forma.
4. Suelte el ratón para finalizar el dibujo de la forma, y suelte Mayús.

Para dibujar una forma con lados iguales desde el centro

1. Haga clic en la herramienta de dibujo que desee utilizar.
2. Mantenga presionadas Mayús + Ctrl.
3. Sitúe el cursor en el punto en que desee el centro de la forma.
4. Arrastre en diagonal para dibujar la forma.
5. Suelte el ratón para finalizar el dibujo de la forma, y suelte Mayús + Ctrl.

{button ,AL('PRC Drawing basic shapes;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación de las configuraciones predeterminadas de las herramientas de dibujo

Las configuraciones predeterminadas de una herramienta de dibujo definen el comportamiento que mostrará cuando la utilice para crear un objeto. Si desea que dicho comportamiento cambie, puede cambiar sus configuraciones predeterminadas.

Si no ha seleccionado ningún objeto y elige una herramienta, cualquier cambio que efectúe en las configuraciones especificadas en la Barra de propiedades pasarán a ser las predeterminadas. En caso contrario, los cambios se aplican al objeto seleccionado. Si desea deseleccionar todos los objetos cuando una herramienta de dibujo está activa, presione Esc.

Para cambiar las configuraciones predeterminadas de una herramienta de dibujo a través del cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Caja de herramientas y haga clic en la herramienta que desea cambiar en la lista.
3. Cambie las configuraciones.

Para cambiar las configuraciones predeterminadas de una herramienta de dibujo mediante la Barra de propiedades

1. Haga clic en la herramienta de dibujo que desee modificar.
2. Presione Esc para asegurarse de que no queda seleccionado ningún objeto.
3. Cambie las configuraciones especificadas en la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Drawing basic shapes;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Dibujo de líneas, curvas y formas irregulares



Dibujo de líneas, curvas y formas irregulares

CorelDRAW proporciona tres herramientas para el dibujo de líneas, curvas y formas irregulares: Mano alzada, Bézier y Pluma natural.



La herramienta Mano alzada constituye el método de dibujo más directo. Permite dibujar arrastrando el cursor del ratón por la página como se mueve un lápiz sobre el papel. Este método es el más cercano al dibujo tradicional, pero los resultados son a menudo poco precisos o presentan un acabado deficiente. Puede mejorarlos ajustando las Configuraciones de dibujo o editando la curva una vez dibujada. Para más información, consulte ["Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas"](#).



La herramienta Bézier le permite dibujar curvas precisas y de aspecto suave [nodo](#) a nodo. Cuando utilice la herramienta Bézier, con cada clic del ratón colocará un nodo, y cada nodo estará conectado con el anterior por un [segmento](#). Al situar un nodo, podrá controlar la curvatura del segmento o segmentos actuando sobre los puntos de control del nodo (líneas punteadas que se extienden en direcciones opuestas partiendo del nodo). Utilizando los puntos de control y colocando cada uno de los nodos individualmente, podrá crear líneas y curvas de gran precisión.



La herramienta Pluma natural le permite dibujar formas que tendrán el aspecto de gruesas curvas, así como curvas de grosores variables. La Pluma natural funciona de la misma forma que la herramienta Mano alzada pero con algunas diferencias fundamentales. Así, la herramienta Pluma natural no crea un trayecto sencillo mientras va dibujando, sino que crea una forma con un [trayecto cerrado](#). Significa que puede crear una curva que aparece con diferente grosor a lo largo de su extensión. Además, puede cambiar las propiedades de la herramienta para crear curvas que simulan efectos como plumas sensibles a la presión, plumas caligráficas y de herramientas para tallar de madera. Puede aplicar rellenos a objetos que cree con la herramienta Pluma natural de la misma forma que lo haría con cualquier otro objeto.

La herramienta Pluma natural sustituye a las Líneas de intensidad utilizadas en CorelDRAW 6. Los objetos creados con la Pluma natural tienen el mismo aspecto que las Líneas de intensidad, pero sus [segmentos](#) pueden editarse en la misma forma que cualquier otro [objeto de curvas](#).

{button ,AL('OVR Drawing and shaping objects','0','Defaultoverview'),} [Temas relacionados](#)



Dibujo de líneas y curvas con la herramienta Mano alzada

La herramienta Mano alzada le permite dibujar líneas y curvas arrastrando el ratón como utilizaría el lápiz sobre un papel.

Para dibujar una curva con la herramienta Mano alzada

1. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Mano alzada](#).
2. Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
3. Arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.
4. Suelte el ratón para finalizar el dibujo de la curva.

Para dibujar una línea recta con la herramienta Mano alzada

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Mano alzada.
2. Haga clic en el punto en que desee iniciar la línea.
3. Haga clic donde desee acabarla.

Mantenga Ctrl presionada cuando vaya a situar el final de la línea para restringir su ángulo a aumentos de 15 grados. Con los controles del cuadro de diálogo Opciones podrá especificar un ángulo distinto. Si desea obtener más información, consulte ["Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier."](#)

Para dibujar una curva o línea recta conectándola con otra

- Dibuje una curva o línea recta comenzado por el punto final de otra.
Debe hacer clic a una distancia no menor de cinco [píxeles](#) del punto final o no conseguirá unir las líneas. Este umbral de cinco píxeles puede ajustarlo cambiando las configuraciones de la herramientas Mano alzada. Para acceder a este parámetro, haga clic con el botón derecho en la herramienta mano alzada y haga clic en Propiedades.

Para borrar una porción de una curva mientras emplea la herramienta Mano alzada

- Sin soltar el botón del ratón, mantenga Mayús presionada y arrastre hacia atrás siguiendo el trayecto de la porción de curva que desee borrar. Después de esta operación, podrá continuar dibujando la línea siempre que no suelte el botón del ratón al soltar Mayús.

Para dibujar una forma cerrada con la herramienta Mano alzada

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Mano alzada.
2. Dibuje una curva o una serie de líneas rectas unidas que comience y termine en el mismo punto.
Si desea dibujar una serie de líneas rectas conectadas, haga doble clic para crear un nodo y haga clic en el punto inicial para cerrar la forma.
Si desea dibujar una curva cerrada, arrastre sobre el punto inicial y suelte para cerrar la forma.



Nota

- Puede dibujar líneas que tienen con secciones rectas y a mano alzada con la herramienta Pluma Mano alzada si utiliza Tab para cambiar entre el modo dibujo de rectas y dibujo a mano alzada conforme arrastra el ratón. Si presiona la tecla Ctrl restringe la línea a incrementos de 15 grados.

{button ,AL("PRC Drawing lines curves and irregular shapes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Dibujo de líneas y curvas con la herramienta Bézier

La herramienta Bézier le permite dibujar líneas y curvas situando cada uno de los [nodos](#) con el ratón. Cuando coloque cada nodo, quedará unido por medio de una línea o curva al situado anteriormente. Este método de conexión de puntos le permitirá crear formas complejas e irregulares rápida y fácilmente y también controlar de manera precisa la posición y el número de nodos que formen una curva.

Para dibujar una curva con la herramienta Bézier

1. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Bézier](#).
2. Arrastre a partir del punto donde desee situar el primer nodo.
3. Arrastre partiendo del punto donde desee situar el siguiente nodo. Aparece un segmento entre los dos nodos creados. Al arrastrar, aparecerán dos nuevos puntos de control. La posición y el ángulo de los puntos de control afectan a la forma del segmento que acaba de crear y al siguiente segmento que añada (si lo añadiera).
4. Repita el paso 3 para añadir nodos a la curva.

Para dibujar una línea recta con la herramienta Bézier

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Bézier.
2. Haga clic en el punto en que desee situar el primer nodo.
3. Haga clic donde desee colocar el nodo siguiente.
4. Repita el paso 3 para cada nodo que desee añadir.

Para dibujar una forma cerrada con la herramienta Bézier

- Con la herramienta Bézier, dibuje una curva que comience y termine en un mismo nodo.



Sugerencias

- Mientras arrastra, partiendo del nodo se moverán dos puntos de control en direcciones opuestas. La distancia entre los puntos de control y el nodo determinará la altura o profundidad del segmento dibujado. El ángulo de los puntos de control condiciona la pendiente del segmento. Mantenga Ctrl presionada mientras sitúa los puntos de control para que se desplacen en aumentos de 15 grados. Puede especificar un ángulo diferente de restricción mediante los controles del cuadro de diálogo Opciones, consulte "[Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier](#)".
- Mantenga presionada la tecla Alt al dibujar con la herramienta Bézier para reposicionar el último nodo creado. Si mantiene presionada la tecla C, cambiará el último nodo a un [nodo asimétrico](#), si mantiene presionada la tecla S, cambiará el último nodo a un [nodo uniforme](#).
- Para finalizar el dibujo de una curva Bézier, presione la Barra espaciadora o haga clic en otra herramienta.

{button ,AL('PRC Drawing lines curves and irregular shapes';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Dibujo de curvas con la herramienta Pluma natural

La herramienta Pluma natural permite dibujar trayectos cerrados con aspecto de curvas. Puede utilizar cualquiera de los cuatro modos de Pluma natural:

- El modo Anchura fija dibuja curvas con un mismo grosor en toda su extensión.
- El modo Presión dibuja curvas que cambian de grosor según la información facilitada a través de un lápiz sensible a la presión o el teclado.
- El modo Caligráfica dibuja curvas que cambian de grosor según la dirección de la curva. Esto crea un efecto parecido al obtenido con un lápiz caligráfico.
- El tipo Preestablecida dibuja curvas que cambian de grosor según unas formas de línea preestablecidos que puede elegir en un cuadro de lista de la Barra de propiedades.

Puede seleccionar el tipo de Pluma natural que desee haciendo clic en el botón adecuado de la Barra de propiedades. Primero debe hacer clic en la herramienta Pluma natural para visualizar sus controles en la Barra de propiedades.

Para dibujar una curva en el modo Anchura fija

1. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Pluma natural](#).
2. Haga clic en el [botón Pluma natural de anchura fija](#) de la Barra de propiedades.
3. Escriba un ancho en el [cuadro Anchura de la Pluma natural](#) de la Barra de propiedades y presione Intro.
4. Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
5. Arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.

Para dibujar una curva en el modo Presión

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Pluma natural.
2. Haga clic en el [botón Pluma natural de presión](#) de la Barra de propiedades.
3. Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
4. Arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.



Sugerencia

- Si utiliza el ratón, presione las flechas Arriba y Abajo para variar la presión de la pluma. La flecha Arriba aumenta el efecto presión, haciendo a la curva más ancha; flecha Abajo disminuye este efecto. Para definir la anchura máxima de la curva, escriba un valor en el cuadro Anchura de la Pluma natural.

Para dibujar una curva en el modo Caligráfico

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Pluma natural.
2. Haga clic en el [botón Pluma natural caligráfica](#) de la Barra de propiedades.
3. Escriba un ancho en el cuadro Anchura de la Pluma natural de la Barra de propiedades y presione Intro.
4. Introduzca un ángulo en el [cuadro Ángulo de la pluma natural](#) de la Barra de propiedades. Introduzca "0" si desea que la Plumilla del lápiz esté horizontal, y "90" si la desea vertical. Si quiere que esté en ángulo, escriba un valor comprendido entre 0 y 360.
5. Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
6. Arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.

Para dibujar una curva en el modo Preestablecido

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Pluma natural.
2. Haga clic en el [botón Pluma natural preestablecida](#) de la Barra de propiedades.
3. Escriba un ancho en el cuadro Anchura de la Pluma natural de la Barra de propiedades y presione Intro. El ancho que defina aquí representa la anchura máxima de la curva, in importar su forma.
4. Elija una forma de curva predeterminada del cuadro de lista Plumitas naturales preestablecidas.
5. Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
6. Arrastre siguiendo el trayecto deseado, como haría con lápiz y papel.



Notas

- Puede dibujar una línea recta con la herramienta Pluma natural haciendo clic una vez en el punto en el que desea que empiece la línea, moviendo el ratón y haciendo clic en donde desea que termine la línea.
- Puede dibujar líneas que tienen secciones rectas y a mano alzada con la herramienta Pluma natural si utiliza Tab para cambiar entre el modo dibujo de rectas y dibujo a mano alzada conforme arrastra el ratón. Si presiona la tecla Ctrl restringe la línea a incrementos de 15 grados.
- Si modifica la configuración de la Barra de propiedades para la herramienta Pluma natural sin tener nada seleccionado, dicha configuración se convierte en predeterminada. También puede cambiar la configuración predeterminada mediante el cuadro de diálogo Opciones.



Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier

Puede cambiar la forma en que se comportan las herramientas [Mano alzada](#) y [Bézier](#) modificando sus propiedades en la página Caja de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.

Para definir as propiedades de las herramientas Mano alzada y Bézier

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Caja de herramientas y haga clic en la herramienta Mano alzada/Bézier en la lista de herramientas de izquierda.
3. Cambie cualquiera de las configuraciones de propiedad que se muestran a continuación escribiendo un valor (en píxeles) en el cuadro correspondiente. En cada caso, debe definir un valor comprendido entre 1 y 10.
 - Seguimiento a mano alzada determina hasta qué punto corresponderá el trazado a mano alzada de una curva con el movimiento del ratón. Los números bajos producen una coincidencia más exacta; los números altos no producen una coincidencia tan exacta.
 - Seguimiento de vectorización automática establece la precisión de la función de vectorización automática de la herramienta Mano alzada y Bézier. Los números bajos producen una vectorización más exacta; los números altos no producen una vectorización tan exacta.
 - Umbral de esquina establece el límite en el que un nodo de esquina es [asimétrico](#) (a diferencia de [uniforme](#)). Un nodo tenderá a ser asimétrico si el valor es menor.
 - Umbral de línea recta establece la desviación que puede presentar una línea con respecto a lo que sería un trayecto recto y seguir siendo considerada como recta. Si se establece un umbral con un valor alto, no necesita ser muy exacto en su dibujo a mano alzada para crear una línea recta.
 - Unión automática determina la proximidad a la que deben estar dos nodos finales para unirse de forma automática.



Sugerencias

- Haga doble clic en la herramienta Mano alzada o Bézier para que aparezca la página Caja de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.
- De forma predeterminada, la casilla Rellenar automáticamente curvas abiertas está habilitada, con lo que podrá aplicar rellenos a curvas abiertas. Esta función se puede deshabilitar desactivando la casilla Rellenar automáticamente curvas abiertas del cuadro de diálogo Opciones. Para acceder a dicha casilla haga clic en Herramientas, Opciones y en la lista de categorías, haga clic en Documento, General.

{button ,AL('PRC Drawing lines curves and irregular shapes';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Definición del ángulo de restricción

El cuadro de diálogo Opciones proporciona los controles necesarios para cambiar el ángulo de restricción. El ángulo de restricción representa el incremento utilizado en puntos, líneas y objeto al rotar manteniendo presionada la tecla Ctrl mediante el ratón o al dibujar. Por ejemplo, si define el ángulo de restricción en 14 grados, se rotará un objeto en incrementos de 14 grados si mantiene presionada la tecla Ctrl al arrastrar uno de sus tiradores de rotación.

Para establecer el ángulo de restricción

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar.
3. En el cuadro Ángulo de restricción, escriba el número de grados.

{button ,AL('PRC Drawing lines curves and irregular shapes','0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Definición de la precisión de las medidas de un dibujo

Cambiando la precisión de dibujo puede especificar el número de posiciones decimales con el que se mostrarán las medidas y las coordenadas. Esta configuración no afecta al dibujo en sí, sino que sólo modifica la presentación de los números en la Barra de propiedades y la Barra de estado.

Para establecer la precisión de dibujo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar.
3. Escriba el número de decimales que desee en el cuadro Precisión del dibujo.

{button ,AL("PRC Drawing lines curves and irregular shapes";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Dibujo de líneas de cotas y de conexión



Dibujo de líneas de cota y de conexión (1 de 3)

Líneas de cota

Las líneas de cota le permiten visualizar el tamaño de los objetos o la distancia entre ellos. Resultan muy útiles para crear diagramas técnicos, plantas de edificios y cualquier tipo de dibujo que requiera mediciones exactas y la presencia de escalas. Se puede incorporar una línea de cota a un objeto para que, cuando se mueva el objeto, la línea se desplace con él. Esta posibilidad aporta gran flexibilidad a dichas líneas, sobre todo cuando se combinan con el dimensionamiento dinámico.

El dimensionamiento dinámico muestra automáticamente la longitud de la línea de cota, garantizando así la precisión de sus dibujos. Asimismo, las líneas de cota cambiarán automáticamente cuando modifique sus dibujos. Si prefiere escribir sus propias medidas aproximadas u otro tipo de texto, puede desactivar el dimensionamiento dinámico. No obstante, todas las líneas de cota comienzan siendo líneas de cota dinámicas.

Si emplea líneas de cota para etiquetar objetos, es posible que tenga que cambiar la escala de sus dibujos para reflejar el tamaño real de los objetos que vaya a etiquetar. La escala determina la proporción entre un dibujo y el mundo real. De forma predeterminada, la escala es 1:1, por lo que una pulgada en sus dibujos equivaldrá a una pulgada en el mundo real. Sin embargo, si por ejemplo desea dibujar la planta de su sala de estar, quizá sea más adecuado que emplee una escala 1:12 (una pulgada equivale a un pie).

Existen cuatro tipos de líneas de cota y cinco herramientas para su creación:



La Herramienta Cota automática crea líneas de cota horizontales o verticales a partir de movimientos del ratón. Presione Tab al utilizar la herramienta para cambiar entre líneas de cota verticales, horizontales e inclinadas.



La herramienta Cota vertical crea líneas de cota verticales. Estas líneas permanecen siempre verticales con independencia de los objetos que miden.



La herramienta Cota horizontal crea líneas de cota horizontales. Estas líneas permanecen siempre horizontales con independencia de los objetos que miden.



La herramienta Cota modificada crea líneas de cota modificadas. Estas líneas pueden formar ángulo para variar junto con los objetos que miden.



La herramienta Cota angular crea líneas de cota que miden ángulos en lugar de distancias.

Líneas de nota



La herramienta Nota le permite dibujar líneas que apuntan hacia los objetos de un dibujo y los etiqueta. Al dibujar una de estas líneas, aparece un cursor de texto al final de la misma. El cursor le indica el lugar en que puede introducir texto que describe el objeto al final de la línea de nota. Este texto puede formatearse de la forma que si fuera Texto artístico. También puede cambiar el formato de la línea de nota, por ejemplo, modificar su ancho con la herramienta Contorno.

Líneas de conexión



La herramienta Línea de conexión le permite conectar objetos con una línea. La línea de conexión está vinculada a ambos objetos, la línea se ajusta en todo momento. Si una línea no está conectada a un objeto se convierte en una línea normal. Si solo un extremo de la línea se conecta a un objeto, el otro extremo se fija a la página. Sólo puede mover una línea de conexión moviendo los objetos a los que esté incorporada. Puede personalizar el estilo, grosor y el punto final de las líneas de conexión mediante la Barra de propiedades.



[Haga clic aquí para pasar a la página siguiente.](#)



Dibujo de líneas de cota y de conexión (2 de 3)

Unión de líneas de cota y de conexión a objetos

Para que las líneas de cota y las de conexión tengan efectividad, deberán estar vinculadas a los objetos que etiqueten. Cuando utilice las herramientas Cota o Conexión, se activarán en cada objeto unos puntos especiales denominados **puntos de encaje**. Estos puntos se hacen visibles al pasar con el ratón sobre ellos. Las líneas de cota y de conexión sólo pueden unirse a los objetos en estos puntos de encaje.

Las siguientes ilustraciones muestran la posición de los puntos de encaje sobre diversos objetos:

[Los objetos de curvas](#) tienen puntos de encaje en cada nodo.

[Los rectángulos sencillos](#) con esquinas sin redondear tienen nueve puntos de encaje: uno en cada esquina, uno en el punto medio de cada uno de los lados y uno en el centro.

[Los rectángulos con esquinas redondeadas](#) también tienen nueve puntos de encaje: uno a cada extremo de los arcos de las esquinas y uno en el centro del rectángulo.

[Las elipses sencillas](#) tienen cinco puntos de encaje: uno en la parte superior, otro en la inferior, uno a la izquierda, otro a la derecha y uno en el centro. Si se rota la elipse, los puntos de encaje rotan con ella (p.ej., el punto de encaje superior puede que deje de estar en la parte superior).

[Las elipses con forma de sector circular](#) y los arcos pueden tener entre tres y siete puntos de encaje. Al igual que las elipses sencillas, los sectores circulares y los arcos tienen un punto de encaje en el centro. Si el trayecto de un sector circular o un arco presentan una intersección en un punto en el que una elipse tendría un punto de encaje, el sector circular o el arco tendrán ahí también un punto de encaje. Además, los sectores circulares y los arcos tienen puntos de encaje en ambos extremos de sus arcos.



Nota

- Para que los puntos de encaje sean visibles la casilla Mostrar marcas de ubicación al encajar debe estar habilitada. Para acceder a dicha casilla haga clic en Herramientas, Opciones y en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.



[Haga clic aquí para pasar a la página siguiente.](#)



Dibujo de líneas de cota y de conexión (3 de 3)

Si las líneas de cota están unidas a objetos, las operaciones efectuadas sobre dichos objetos afectarán a las líneas de cota. A continuación se ofrece una lista de operaciones frecuentes, así como el efecto que cada operación tiene sobre las líneas de cota unidas:

Rotar	Al rotar un objeto, las líneas de cota verticales y horizontales permanecen como tales sea cual sea la orientación del objeto. Las líneas de cota modificadas rotan con los objetos que etiquetan. Si desea rotar un objeto, quizá le resulten más útiles las líneas de cota modificadas que las horizontales o verticales.
Inclinar	Inclinar una línea de cota y un objeto unidos (o sólo el objeto) no inclina la línea de cota. CorelDRAW actualiza el texto de la cota para reflejar los cambios de medidas.
Estirar	Estirar el objeto en la dirección que se mide también estira la línea de cota. CorelDRAW actualiza el texto de la cota para reflejar la nueva medida.
Eliminar	Si elimina un punto de encaje al que ha unido una línea de cota, también eliminará dicha línea.
Duplicar	Si selecciona y duplica un objeto con líneas de cota, CorelDRAW duplicará el objeto, pero no así las líneas de cota unidas con él. Si selecciona y duplica un objeto y las líneas de cota unidas a él, CorelDRAW duplica el objeto y las líneas de cota vinculadas.
Separar	Emplee el comando Separar para deshacer el vínculo entre la línea de cota y el objeto. Un vínculo no puede restablecerse una vez deshecho, excepto si se hace clic en Editar, Deshacer. No obstante, si supera el número máximo disponible de niveles de deshacer, deberá eliminar la línea de cota y reconstruirla.
Editar nodo	La edición de nodos afecta a todas las cotas vinculadas a un nodo.

{button ,AL('OVR Drawing and shaping objects;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Dibujo de líneas de cota

La herramienta Cota le permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, modificadas y angulares. Las cotas horizontales y verticales quedan restringidas a los ejes vertical y horizontal; no obstante, las cotas modificadas pueden dibujarse con cualquier ángulo.

Las líneas de cota angulares miden ángulos. Una cota angular consta de dos líneas que parten de un mismo punto. Un arco y una etiqueta entre ambas líneas indican el ángulo entre las dos líneas en grados, gradientes y radianes.

Para dibujar líneas de cota verticales, horizontales o modificadas

1. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Cota](#).
2. Haga clic en una de las opciones siguientes:
 - [Herramienta Cota vertical](#)
 - [Herramienta Cota horizontal](#)
 - [Herramienta Cota modificada](#)
3. Haga clic donde desee comenzar a medir.
Si desea que la línea de cota esté vinculada a un objeto, haga clic en el [punto de encaje](#) del mismo.
4. Haga clic donde desee terminar de medir.
5. Haga clic en el punto en que desee situar el [texto de cota](#).
El texto de cota aparecerá donde haya hecho clic, siempre y cuando no haya especificado una ubicación de texto de cota predeterminada en la Barra de propiedades.
El valor del texto de cota se expresa en las mismas unidades que la regla horizontal, a menos que especifique algo diferente en la Barra de Propiedades. Las reglas utilizan la unidad especificada para unidades horizontales en el cuadro de diálogo Regla al que se accede desde el cuadro de diálogo Opciones.

Para dibujar una línea de cota mediante la herramienta Cota automática

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la [herramienta Cota automática](#).
2. Haga clic donde desee comenzar a medir.
Si desea que la línea de cota esté vinculada a un objeto, haga clic en los puntos de encaje del mismo.
3. Presione Tab para cambiar entre la herramienta Cota automática y las líneas de cota verticales, horizontales o modificadas.
4. Siga los pasos 4 a 5 del procedimiento anterior.



Nota

- Si no está seguro de si debe utilizar la herramienta Cota horizontal o Cota vertical utilice la [herramienta Cota automática](#). La herramienta Cota automática puede dibujar tanto líneas de cota horizontal como vertical y es útil para experimentar y descubrir el tipo de línea más apropiado a cada objeto. Presione Tab al utilizar la herramienta para cambiar entre líneas de cota verticales, horizontales y modificadas.



Sugerencia

- Si dibuja una línea de cota modificada, presione y mantenga presionada Ctrl mientras arrastra para restringir el ángulo a incrementos de 15 grados, o bien al valor especificado para la configuración de Ángulo de restricción en el cuadro de diálogo Opciones.

Para dibujar líneas de cota angulares

1. Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Cota.
2. Haga clic en el botón [herramienta Cota angular](#) de la Barra de propiedades.
3. Haga clic en el punto en se cortan las líneas que forman el ángulo que desea medir.
4. Haga clic donde desee que termine la primera línea.
Si mide un ángulo entre dos objetos y desea que la línea de cota cambie al mover los objetos, sitúe el final de cada línea en un punto de encaje.
5. Haga clic en el punto en que desee que termine la segunda línea.
6. Haga clic en el punto en que desee que aparezca la etiqueta del ángulo.



Cambio de la fuente del texto de cota

El tipo de letra y el tamaño del texto de cota podrá cambiarlos una vez creada la línea de cota.

Para cambiar la fuente y el tamaño en puntos del texto de cota

1. Seleccione el [texto de cota](#) con la [herramienta Selección](#).
Si la línea de cota ya se encuentra seleccionada, haga clic en una zona en blanco de la ventana de dibujo antes de intentar seleccionar el texto de cota.
2. Escriba el tamaño en el cuadro de lista Tamaño de fuente en la Barra de propiedades.
3. Elija una de las fuentes del cuadro de lista Fuente de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Drawing dimension and connector lines";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Cambio del texto de cota

Le será posible cambiar las unidades del texto de cota, así como añadir un prefijo y un sufijo al texto. Asimismo, si desea cambiar lo que indique el texto de cota, puede desactivar las líneas de cota dinámicas y escribir el texto deseado. Sin embargo el texto de cota ya no mostrará la verdadera longitud de la línea. Siempre puede restaurar las verdaderas medidas seleccionando la línea de cota y habilitando el botón Dimensionamiento dinámico de la Barra de propiedades.

Para especificar la forma de visualización de las unidades de cota

1. Seleccione la línea de cota con la [herramienta Selección](#).
2. Si desea que las unidades aparezcan junto al valor que se muestra en la línea de cota, habilite en la Barra de propiedades la opción [Mostrar unidades](#).
3. Elija uno de los estilos del cuadro de lista Estilo de cotas de la Barra de propiedades.
Puede elegir entre los estilos Decimal, Fraccionario, Ingeniería U.S., o Arquitectura U.S. (Esta opción no está disponible con las líneas de cotas angulares).
4. Elija el nivel de precisión en el cuadro de lista Precisión de cotas de la Barra de propiedades.
5. Elija una unidad de medida en el cuadro Unidades de cotas de la Barra de propiedades.

Para añadir un prefijo o sufijo a un texto de cota

1. Seleccione la línea de cota con la herramienta Selección.
2. Escriba texto en los cuadros Prefijo de cota o Sufijo de cota de la Barra de propiedades.

Para escribir texto personalizado en una línea de cota

1. Seleccione la línea de cota con la herramienta Selección.
2. Deshabilite el botón Dimensionamiento dinámico de la Barra de propiedades.
3. Seleccione el texto que desee modificar con la [herramienta Texto](#).

Para cambiar las configuraciones predeterminadas

1. Presione ESC o haga clic en un área vacía para deseleccionar todos los objetos de su dibujo.
2. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Cota](#).
3. Cambie las configuraciones especificadas en la Barra de propiedades.



Nota

- Puede cambiar la configuración predeterminada mediante el cuadro de diálogo Opciones.



Sugerencia

- No podrá modificar las configuraciones predeterminadas de las líneas de cota dinámicas. Siempre que cree una línea de cota, será dinámica a no ser que la modifique.

{button ,AL('PRC Drawing dimension and connector lines;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)








Colocación de texto de cota

Puede especificar la colocación del texto de cota con respecto a la línea de cota y mover el texto a una posición distinta en la página.

Para especificar la posición del texto de cota con respecto a la línea de cota

1. Seleccione la línea de cota con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en el [botón Posición del desplegable del texto](#) de la Barra de propiedades.
3. Especifique la ubicación en que desea situar el texto de cota con respecto a la línea de cota.

- Haga clic en  para situarlo por encima de la línea.
- Haga clic en  para situar el texto en la línea.
- Haga clic en  para situarlo por debajo de la línea.
- 4. Haga clic en  para disponer el texto en sentido horizontal.
Esta opción coloca el texto en sentido horizontal incluso si la línea de cota es diagonal o vertical. Si no la elige, CorelDRAW situará el texto de cota en el mismo ángulo que la línea de cota.
- 5. Haga clic en  para que el texto quede centrado con respecto a la línea de cota.
Esta opción centra el texto en la línea de cota. Si no elige la opción Centro, CorelDRAW situará el texto de cota en el último punto en que hizo clic al dibujar la línea de cota.

Para cambiar la posición del texto de cota

- Seleccione el texto de cota con la herramienta Selección y arrástrelo a una nueva ubicación.
La línea de cota se adaptará al cambio.



Nota

- También puede realizar la mayoría de los procedimientos anteriores mediante la persiana Cotas a la que se accede al presionar Alt+F2.

{button ,AL("PRC Drawing dimension and connector lines";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Dibujo de cotas a escala

Si emplea las líneas de cota para medir distancias, es probable que precise definir la escala en CorelDRAW. La escala es necesaria cuando las distancias reflejadas en un dibujo representan distancias mayores o menores a las reales. Por ejemplo, si desea reflejar el tamaño de la cabeza de un alfiler, un centímetro en el dibujo representará una milésima de centímetro en la realidad.

Para seleccionar una escala de dibujo preestablecida

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Documento, Reglas.
3. Haga clic en el botón Editar escala.
4. Escoja una escala de dibujo del cuadro de lista Escalas típicas.

Para definir una escala de dibujo personalizada

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Escoja Personalizado en el cuadro de lista Escalas típicas.
3. Escriba un valor en el cuadro Distancia de página.
4. Escoja una unidad para la distancia de página en el cuadro de lista que aparece.
5. Escriba un valor en el cuadro Distancia mundial para definir la distancia real que quiere que cada unidad de distancia de página represente.



Sugerencia

- Si desea cambiar las unidades de Distancia mundial, cambie las unidades de la regla horizontal. Si la escala de dibujo se define en un valor diferente de 1:1, las unidades de la regla vertical siempre serán iguales que las unidades de la regla horizontal. Si desea obtener más información acerca de cambiar las unidades de regla, consulte ["Definición de las unidades de regla"](#).

{button ,AL("PRC Drawing dimension and connector lines";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Dibujo de notas

La herramienta Notas le permite crear [notas](#) para etiquetar los distintos elementos de sus dibujos. Para que las notas tengan efectividad, deben estar vinculadas con los objetos que se etiquetan. Las notas se vinculan con los objetos mediante los [puntos de encaje](#). CorelDRAW le permite personalizar el texto de las notas en la misma forma que editaría cualquier otro texto en CorelDRAW. Para más información, consulte "[Trabajo con texto](#)".

Para dibujar una nota de dos segmentos

1. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Cota](#).
2. Haga clic en el [botón Nota](#) de la Barra de propiedades.
3. Haga clic donde desee que comience el primer segmento.
4. Haga clic donde desee que termine el primer segmento, así como donde desee que comience el segundo.
5. Haga clic en donde desee situar el texto de nota.
6. Escriba el texto de nota.

Para dibujar una nota de un segmento

- Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior y haga doble clic donde desee situar el texto de nota.

{button ,AL("PRC Drawing dimension and connector lines";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Dibujo de líneas de conexión

La herramienta Línea de conexión le permite dibujar líneas que conecten los objetos de sus dibujos. Para que las líneas de conexión tengan efectividad, deberán estar vinculadas a los objetos que etiqueten. Las líneas de conexión se vinculan con los objetos mediante los [puntos de encaje](#). Si una línea de conexión está vinculada a un objeto, se moverá cuando mueva dicho objeto. Sólo podrá mover las líneas de conexión moviendo uno o ambos de los objetos que conecta.

Puede cambiar el contorno de las líneas de conexión y personalizar los estilos de líneas de conexión y las [puntas de flecha](#). Para más información, consulte ["Relleno y contorno de objetos"](#).

Para dibujar una línea de conexión entre dos objetos

1. Abra el [menú lateral Curva](#) y haga clic en la [herramienta Línea de conexión](#).
2. Haga clic en un punto de encaje del primer objeto.
Los puntos de encaje se resaltan cuando se pasa con el ratón sobre ellos.
3. Haga clic en un punto de encaje del segundo objeto.

Para cambiar la anchura de una línea de conexión

1. Seleccione la línea de conexión con la [herramienta Selección](#).
2. Escoja la anchura que desee del cuadro de lista Anchura del contorno de la Barra de propiedades.

Para cambiar el estilo de una línea de conexión

1. Seleccione la línea de conexión con la herramienta Selección.
2. Elija un estilo de línea del cuadro de lista Selector de estilo de contorno.

Para crear un estilo personalizado de línea de conexión

1. Seleccione la línea de conexión con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el cuadro de lista Selector de Estilo de contorno.
3. Haga clic en el botón Otro.
4. Arrastre el deslizador de estilo de línea hasta la posición deseada y/o haga clic en en los cuadrados que desee situados a la izquierda del deslizador para aplicar un relleno negro (la ventana de previsualización muestra el aspecto que tendrá su estilo de línea personalizado).
5. Haga clic en el botón Añadir.

Para cambiar el estilo de una punta de flecha de línea de conexión

1. Seleccione la línea de conexión con la herramienta Selección.
2. Escoja un estilo de [punta de flecha](#) del cuadro de lista Selector de flecha inicial y final.

Para crear un estilo de punta de flecha personalizado para la línea de conexión

1. Seleccione la línea de conexión con la herramienta Selección.
2. Haga clic en el cuadro de lista Selector de flecha inicial y final.
3. Haga clic en el botón Otro.
4. Haga clic en uno o varios de los siguientes botones:
 - Reflejar en X, para reflejar la punta de flecha sobre el eje X
 - Reflejar en Y, para reflejar la punta de flecha sobre el eje Y
 - Centro en X, para centrar la punta de flecha sobre el eje X
 - Centro en Y, para centrar la punta de flecha sobre el eje Y
5. Habilite la casilla Zoom X4 para aumentar el tamaño de la punta de flecha por 4.



Notas

- Cualquier estilo de línea personalizado o punta de flecha que cree se añaden al cuadro de lista y pueden utilizarse en otros dibujos.
- Si el [botón Bloquear en nodo conector](#) está deshabilitado, la línea de conexión dibujará siempre la línea más corta entre los objetos que conecte. Si el botón está habilitado, la línea de conexión permanece fija en los nodos a los que se vinculó originalmente.
- Puede acceder a la configuración de línea de conexión haciendo clic en Herramientas, Opciones y seleccionando la herramienta Conexión en la lista de categorías.

{button ,AL("PRC Drawing dimension and connector lines";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas



Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas



La herramienta Forma le permite cambiar la forma de todos los objetos de curvas editando sus nodos y segmentos. También puede acceder a muchas funciones de edición de nodos con la [herramienta Selección](#) sin tener que seleccionar la herramienta Forma.

Un objeto de curvas puede ser cualquier línea, curva o forma creada con la [herramienta Mano alzada](#), la [herramienta Bézier](#), la [herramienta Pluma natural](#) o la [herramienta Espiral](#). Asimismo, cualquier rectángulo, elipse, polígono u objeto de texto puede ser un objeto de curvas si lo convierte a curvas.

Segmentos

Un segmento es la porción de una curva que se encuentra entre dos [nodos](#). Los objetos de curvas pueden tener dos tipos de segmentos: curvados o rectos. Puede flexionar los segmentos curvados arrastrándolos con la herramienta Forma o arrastrando los nodos de cualquiera de sus extremos. Los segmentos rectos no pueden flexionarse, sea cual sea la posición de sus nodos. Si desea flexionar un segmento recto, deberá convertirlo primero en segmento curvado.

Nodos

Al seleccionar un objeto de curvas con la herramienta Forma, CorelDRAW muestra todos los nodos del objeto. Moviendo un nodo, puede cambiar la forma de un objeto de curvas, así como moviendo los puntos de control que aparecen al seleccionar el nodo.

Los puntos de control definen la curvatura de un segmento al pasar por un nodo. Si varía el ángulo del punto de control, podrá controlar la curvatura del segmento, así como su distancia con respecto al nodo. Cada uno de los nodos tiene un punto de control para cada segmento que acabe en él. Por tanto, un nodo que se encuentre al final de un trayecto, sólo tendrá un punto de control; y el nodo que se encuentre hacia su mitad, dispondrá de dos. No obstante, debido a que los segmentos rectos no se pueden flexionar, los nodos que se encuentren al final de un segmento recto no contarán con punto de control para dicho segmento.

Si no puede modificar un trayecto en la forma que quiere moviendo los nodos existentes, puede añadirle otros nuevos. Por otro lado, si desea suavizar la forma de un objeto, puede eliminar nodos superfluos.

Subtrayectos

Un objeto de curvas simple puede constar de más de una curva o forma, y cada una de esas curvas o formas se denomina subtrayecto. A menudo, los objetos de curvas con subtrayectos se crean al convertir texto en objetos de curvas. Por ejemplo, la letra "O" suele estar compuesta de dos elipses. Puede saber si un objeto está compuesto por subtrayectos seleccionándolo con la herramienta Forma. Si aparecen nodos en más de una curva o forma, eso indicará que todas y cada una de las formas o curvas son subtrayectos de un solo objeto de curvas.

Una de las razones más sencillas para crear un objeto con un subtrayecto es que se quiera crear objetos con huecos u orificios. Por ejemplo, el centro de la letra "O" es un subtrayecto y, por esa razón, puede ver los objetos que se encuentran por detrás de él.

{button ,AL('OVR Drawing and shaping objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de nodos y segmentos

Para poder manipular o cambiar las propiedades de un nodo o un segmento, deberá seleccionarlo. Los nodos seleccionados pueden quedar resaltados de dos formas: hueca, si el segmento asociado es recto; sólida, si el segmento es curvado. La [barra de estado](#) muestra el tipo de nodo ([uniforme](#), [asimétrico](#) o [simétrico](#)) y segmento (de línea o curva) seleccionados.

Antes de poder seleccionar un segmento, deberá seleccionar primero un [objeto de curvas](#) con la [herramienta Forma](#). Puede seleccionar un nodo mediante la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas básicas de dibujo.

Para seleccionar un solo nodo o segmento incluido en un objeto de curvas

- Haga clic en el [nodo](#) o [segmento](#) con la [herramienta Forma](#).

Para seleccionar el nodo inicial o final de un objeto de curvas

- Seleccione el objeto de curvas con la herramienta Forma.
- Presione Inicio para seleccionar el nodo inicial, o Fin para seleccionar el final.
En una curva cerrada, el nodo inicial y el final son uno mismo.
En un objeto con [subtrayectos](#), Inicio selecciona el nodo inicial del primer subtrayecto y Fin selecciona el nodo final del último subtrayecto.

Para seleccionar varios nodos

- Seleccione el objeto de curvas con la herramienta Forma.
- Mantenga Mayús presionada y haga clic en los nodos con la herramienta Forma.
También puede arrastrar un [recuadro de contorno](#) en torno a los nodos para seleccionarlos.

Para seleccionar todos los nodos

- Haga clic en la herramienta Forma.
- Mantenga presionada las teclas Ctrl+Mayús.
- Haga clic en cualquier nodo del objeto.

Para deseleccionar uno o más nodos

- Seleccione el objeto de curvas con la herramienta Forma.
- Mantenga Mayús presionada y haga clic en los nodos con la herramienta Forma.
Puede también mantener Mayús presionada y arrastrar un recuadro de contorno en torno a los nodos que desea deseleccionar. Con este método, seleccionará cualquier nodo que quede dentro del recuadro de contorno y no estuviera seleccionado.
Para deseleccionar todos los nodos, haga clic en cualquier espacio en blanco fuera del contorno de la curva.



Notas

- Es posible desactivar el seguimiento de nodos haciendo clic en el [botón Habilitar seguimiento de nodos](#) de la Barra de herramientas Estándar.
- Si la curva seleccionada tiene demasiados nodos para visualizar, la edición de nodos de la herramienta Selección se deshabilita automáticamente.



Sugerencias

- También puede utilizar la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas básicas de dibujo (Rectángulo, Elipse, Polígono, etc.) para editar nodos. Para ello, primero seleccione el objeto con la herramienta Selección. Sitúe la herramienta Selección sobre el nodo que desee desplazar. Al cambiar a la herramienta Forma podrá mover el nodo o hacer clic con el botón derecho para acceder a un menú con opciones de edición.
- Al hacer doble clic en una curva con la herramienta Selección accederá al modo de edición completa de nodos.
- Con la herramienta Selección seleccionada, podrá acceder fácilmente al modo de edición completa de nodos manteniendo presionada la tecla Z.



Movimiento de nodos y segmentos

La forma de un [objeto de curvas](#) puede cambiarla moviendo sus segmentos, [nodos](#) y puntos de control. Los segmentos y nodos se suelen mover para hacer ajustes generales y luego depurar la forma actuando sobre los puntos de control de los nodos. Si mantiene presionada la tecla Ctrl conforme arrastra un nodo o punto de control, podrá forzar su movimiento siguiendo una trayectoria horizontal o vertical recta (desde su punto inicial).

Puede editar los nodos de un objeto de curvas mediante la herramienta Selección o cualquier herramienta de dibujo. Para editar los segmentos de un objeto de curvas debe seleccionarlo con la herramienta Forma.

Para cambiar la forma de un objeto de curvas moviendo sus segmentos

1. Seleccione el objeto de curvas con la [herramienta Forma](#).
2. Arrastre un segmento.
Sólo podrá mover un segmento con este método si se trata de un segmento curvado. No podrá mover así los segmentos rectos.

Para cambiar la forma de un objeto de curvas moviendo sus nodos

1. Seleccione el objeto de curvas con la [herramienta Selección](#) o con cualquier herramienta de dibujo.
2. Arrastre un nodo.
Mientras arrastra, se moverán los segmentos a ambos lados del nodo. Si el nodo se encuentra en un segmento curvado, también se moverán los puntos de control de forma que, los ángulos por los que la curva entra y sale del nodo permanezcan inalterados.

Para cambiar la forma de un objeto de curvas moviendo varios nodos a la vez

1. Mantenga Mayús presionada y haga clic en los nodos que desee seleccionar con la herramienta Forma.
2. Habilite el [botón Modo elástico](#) en la Barra de propiedades (opcional).
3. Arrastre cualquiera de los nodos seleccionados.

Para cambiar la forma de un objeto de curvas moviendo sus puntos de control

1. Seleccione un nodo con la herramienta Forma.
Los puntos de control sólo se extienden a partir del nodo seleccionado y de los que están a ambos lados si se encuentran en un segmento curvado.
2. Arrastre los puntos de control.
Los puntos de control se mueven de forma distinta dependiendo de si el nodo con el que están asociados es [uniforme](#), [asimétrico](#) o [simétrico](#). A su vez, esto también afecta a la forma de la curva.



Sugerencia

- Para mover el punto de control oculto bajo su nodo, deselectione todos los nodos del objeto de curvas, mantenga Mayús presionada y arrastre el punto de control, sacándolo de debajo del nodo.

{button ,AL("PRC Shaping lines curves and curve objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Alineación de nodos y puntos de control

Puede alinear dos o más nodos que formen parte del mismo [objeto de curvas](#). También puede alinear los puntos de control asociados con estos nodos. Los nodos y punto de control pueden alinearse horizontalmente o verticalmente.

Para alinear nodos y puntos de control

1. Seleccione el objeto de curvas con la [herramienta Forma](#).
2. Mantenga Mayús presionada y seleccione los nodos que desee alinear.
3. Haga clic en el [botón Alinear nodos](#) de la Barra de propiedades.
4. Deshabilite cualquier opción que no desee aplicar.



Sugerencia

- También puede seleccionar nodos mediante un recuadro de selección.

{button ,AL("PRC Shaping lines curves and curve objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Transformación de las partes de un objeto de curvas

La forma de un objeto puede cambiarse aplicando a los [nodos](#) seleccionados transformaciones geométricas básicas tales como escalado. Estas operaciones le pueden resultar útiles si, por ejemplo, necesita aumentar una porción de un objeto.

Para estirar o escalar partes de un objeto de curvas

1. Seleccione el [objeto de curvas](#) con la [herramienta Forma](#).
2. Seleccione los nodos presentes en la curva que desea transformar.
3. Haga clic en el [botón Estirar y escalar nodos](#) de la Barra de propiedades.
Aparecerán ocho tiradores de tamaño.
4. Arrastre los tiradores de las esquinas para escalar los nodos seleccionados, o arrastre los tiradores de los lados para estirar dichos nodos.

Para rotar o inclinar partes de un objeto de curvas

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el [botón Rotar e inclinar nodos](#) de la Barra de propiedades.
Aparecerán ocho tiradores de rotación/inclinación.
3. Arrastre los tiradores de las esquinas para rotar los nodos seleccionados, o arrastre los tiradores de los lados para inclinar dichos nodos.

{button ,AL('PRC Shaping lines curves and curve objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Modificación de las propiedades de los segmentos

Existen dos tipos de segmentos: rectos y curvados. Si hace clic en un [nodo](#) con la herramienta Forma la [Barra de estado](#) presenta el tipo de segmento del nodo y el del propio nodo, por ejemplo, Nodo seleccionado: Curva [Simétrica](#). Los botones Convertir línea en curva y Convertir curva en línea Facilitan la conversión de segmentos rectos en curvas y viceversa. Al convertir un segmento recto en curvo, el cambio no es visible inmediatamente. Sin embargo, si selecciona uno de los nodos de sus extremos, aparecerán los puntos de control, indicando así que el segmento es ahora un segmento curvado.

Para convertir un segmento en recto o curvado

1. Seleccione el [objeto de curvas](#) con la [herramienta Forma](#).
2. Haga clic en el segmento que desee modificar.
Si lo prefiere, puede en su lugar seleccionar uno de los nodos de los extremos del segmento. Asimismo, si selecciona varios segmentos a la vez, podrá cambiarlos de forma simultánea.
3. Haga clic en el botón Convertir curva a línea de la Barra de propiedades para enderezar el segmento, o en el botón Convertir línea en curva para hacerlo curvado.

{button ,AL("PRC Shaping lines curves and curve objects";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Modificación de las propiedades de los nodos

Existen tres tipos de nodos: asimétricos, uniformes y simétricos. Los puntos de control de cada tipo de nodo se comportan de formas distintas.

Tipo de nodo	Propiedades
Asimétrico	Los puntos de control de los nodos asimétricos se mueven con independencia unos de otros. Una curva que pase a través de un nodo asimétrico puede flexionarse formando un ángulo muy agudo.
Uniforme	Los puntos de control de los nodos uniformes siempre se encuentran enfrentados. Si mueve uno de los puntos, el otro también se moverá. Los nodos uniformes producen una transición gradual entre los segmentos de las líneas.
Simétrico	Los puntos de control de un nodo simétrico siempre se encuentran enfrentados. Asimismo, dichos puntos mantienen la misma longitud. Los nodos simétricos producen idéntica curvatura a ambos lados del nodo.

Un cambio en el tipo de nodo no afectará demasiado a la forma de una curva a no ser que la curva cambie bruscamente de dirección al pasar por el nodo. No obstante, el cambio afectará a la manera en la que podrá cambiar la forma de la curva después.

Para convertir un nodo en uniforme, asimétrico o simétrico

1. Seleccione el [objeto de curvas](#) con la [herramienta Forma](#).
2. Haga clic en el nodo que desee modificar.
Si selecciona más de un nodo, podrá cambiar todos los nodos de forma simultánea.
3. Haga clic en Uniforme, Asimétrico o Simétrico en la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Shaping lines curves and curve objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de nodos

La adición de [nodos](#) a un [objeto de curvas](#) será necesaria si los nodos existentes no le ofrecen los resultados deseados.

Para añadir un solo nodo a un objeto de curvas mediante la herramienta Selección

1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).
2. Presione la tecla Z y haga doble clic en el objeto en el que desea añadir el nodo.

Para añadir un solo nodo a un objeto de curvas mediante la herramienta Forma

1. Haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Haga doble clic en la curva a la que desee añadir el nodo.

Para añadir varios nodos a un objeto de curvas al mismo tiempo

1. Con la herramienta Forma, seleccione los nodos entre los que añadirá nodos nuevos.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón [Añadir nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.
 - Presione +.



Sugerencia

- También puede utilizar la herramienta Forma para añadir un nodo a un objeto de curvas haciendo clic en la curva y haciendo clic en el botón Añadir nodo(s) de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Shaping lines curves and curve objects";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de nodos

La eliminación de [nodos](#) de un objeto reduce el tiempo de redibujado e impresión, además puede suavizar el aspecto de un objeto. Puede seleccionar por sí mismo los nodos que desea eliminar, o bien emplear Reducción automática para así eliminar automáticamente los nodos superfluos. La función Reducción automática elimina los nodos superfluos que distan una distancia especificada unos de otros. Esta distancia puede definirse en el cuadro de diálogo Opciones. Cuanto mayor sea el parámetro se eliminarán más nodos.

Para eliminar un solo nodo de un objeto de curvas mediante la herramienta Selección

1. Haga clic en la [herramienta Selección](#).
2. Presione la tecla Z y haga doble clic en el nodo que desea eliminar.

Para eliminar un solo nodo de un objeto de curvas mediante la herramienta Forma

1. Haga clic en la [herramienta Forma](#).
2. Haga doble clic en el nodo que desee eliminar.

Para eliminar varios nodos de un objeto de curvas al mismo tiempo

1. Seleccione con la herramienta Forma los nodos que desee eliminar.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón [Eliminar nodo\(s\)](#) de la Barra de propiedades.
 - Presione Supr.

Para simplificar una curva con la Reducción automática

1. Con la herramienta Forma, seleccione todos los nodos comprendidos en la porción del objeto que desea simplificar.
2. Haga clic en el botón [Reducción automática](#) de la Barra de propiedades.

Para cambiar el nivel de Reducción automática

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Caja de herramientas y haga clic en Herramienta Forma.
3. Cambie los valores del cuadro Reducción automática.



Sugerencia

- También puede utilizar la herramienta Forma para eliminar un nodo de un objeto de curvas haciendo clic en la curva y haciendo clic en el botón Eliminar nodo(s) de la Barra de propiedades.



Unión de nodos

Podrá cerrar un [trayecto](#) abierto uniendo sus dos [nodos](#) finales. También podrá unir los nodos finales de trayectos diferentes si todos ellos son [subtrayectos](#) del mismo objeto; pero no así si pertenecen a objetos distintos. Por ejemplo, si dibuja dos curvas y, más adelante, decide que desea unirlos, deberá combinarlas primero en un solo objeto de curvas, para después unir los dos nodos finales. Antes de poder unir los nodos, deberá seleccionar primero un [objeto de curvas](#) con la herramienta Forma.

Para unir dos nodos

1. Seleccione con la [herramienta Forma](#) los nodos que desee unir.
2. Haga clic en el botón [Unir dos nodos](#) de la Barra de propiedades.
Si une nodos que no se encuentren en la misma ubicación, un nodo unido quedará situado entre las posiciones de los dos nodos originales.

Para unir dos nodos con una línea

1. Seleccione con la herramienta Forma los nodos que desee unir.
2. Haga clic en el botón [Extender curva para cerrar](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Shaping lines curves and curve objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Interrupción de un trayecto

Un [objeto de curvas](#) cerrado puede hacerse abierto si se interrumpe su trayecto en un punto. También puede dividir un trayecto abierto en uno o varios subtrayectos o convertirlos en objetos independientes.

Al interrumpir un trayecto, todos los subtrayectos y nodos creados continúan formando parte del objeto original.

Para interrumpir un trayecto

1. Seleccione el objeto de curvas con la [herramienta Forma](#).
2. Con la herramienta Forma, haga clic en el punto en que desee interrumpir el trayecto.
Seleccione varios nodos para interrumpir el trayecto en diversos puntos.
3. Haga clic en el botón [Dividir curva](#) en la Barra de propiedades.
Aparecerán dos nodos superpuestos en cada punto de interrupción.

Para extraer un trayecto de un objeto

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior. Para extraer un trayecto de un objeto primero debe dividir un trayecto del objeto.
2. Empleando la herramienta Forma, seleccione un segmento, nodo o grupo de nodos que represente la porción del trayecto que desea extraer.
3. Haga clic en el botón [Extraer subtrayecto](#) de la Barra de propiedades.



Nota

- Al dividir un trayecto en un objeto no se separa dicho objeto. Al extraer un subtrayecto se crean dos objetos.



Sugerencia

- Si, al intentar extraer un subtrayecto, tiene problemas para seleccionar uno o dos nodos creados en el punto en el que dividió el trayecto, pruebe presionando Tabulador para ir de un nodo a otro.

{button ,AL('PRC Shaping lines curves and curve objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Cambio de la forma de elipses y rectángulos



Cambio de la forma de elipses y rectángulos



La herramienta Forma le permite cambiar la forma de las elipses y los rectángulos de las siguientes maneras:

- Puede convertir una elipse en un arco o sector circular.
- Puede redondear todas las esquinas de un rectángulo al mismo tiempo.

Aunque existen ciertas limitaciones para el cambio de la forma de las elipses y los rectángulos, la facilidad con que podrá hacerlo le hará ahorrar tiempo y le asegurará precisión. Asimismo, los rectángulos y las elipses mantienen su forma básica, incluso después de haber cambiado su forma. Por ejemplo, puede redondear las esquinas de un rectángulo y agudizarlas de nuevo más adelante.

Si desea cambiar la forma de una elipse o rectángulo sin restricciones, puede convertir la forma en objeto de curvas. Una vez convertida en objeto de curvas, podrá cambiar la forma de la elipse o el rectángulo como desee. No obstante, no debe olvidar que, al convertir una elipse o rectángulo en objeto de curvas, no podrá ya crear un sector circular partiendo de la elipse con sólo arrastrar el ratón, ni redondear todas las esquinas de un rectángulo al mismo tiempo.

{button ,AL("OVR Drawing and shaping objects";'0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Conversión de elipses en arcos o sectores circulares

La herramienta Forma le servirá para convertir una elipse o círculo en un arco o sector circular. Una elipse simple tiene un nodo, pero al crear un arco o sector circular, CorelDRAW divide el nodo en dos.

Puede controlar el aspecto del arco o el sector circular moviendo estos dos nuevos nodos. También puede cambiar la dirección en la que CorelDRAW dibuja arcos y sectores circulares.

Para crear un arco o sector circular a partir de una elipse (o círculo)

1. Seleccione la elipse con la [herramienta Forma](#).
2. Arrastre el [nodo](#) del contorno de la elipse. Para crear un [arco](#), mantenga el cursor fuera del perímetro de la elipse al arrastrar. Para crear un [sector circular](#), mantenga el cursor dentro del perímetro de la elipse al arrastrar.

Para cambiar la dirección en la que se dibujan los arcos o los sectores circulares

1. Seleccione el arco o sector circular con la herramienta Forma.
2. Haga clic en los botones [Arco o Sector circular Hacia la derecha/izquierda](#) en la Barra de propiedades.



Sugerencias

- También puede cambiar elipses en arcos y sectores circulares mediante la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas básicas de dibujo. Solo debe situar el cursor sobre el nodo (el cursor cambia al cursor de la herramienta Forma) y arrastre el nodo a su gusto.
- Podrá restringir la posición de los nodos que arrastra a aumentos de 15 grados si mantiene presionada la tecla Ctrl.
- Puede convertir un arco en sector circular y viceversa seleccionando su forma y haciendo clic en los botones [Sector](#) o [Arco](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Shaping ellipses and rectangles";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Redondeo de las esquinas de un rectángulo o un cuadrado

Puede utilizar la herramienta Forma para redondear todas las esquinas de un rectángulo (o cuadrado) al mismo tiempo. Los rectángulos tienen un nodo en cada esquina. Al redondear las esquinas de un rectángulo, CorelDRAW divide cada nodo de esquina en dos, y dibuja un arco entre cada dos nuevos nodos. Podrá controlar el tamaño de estos arcos moviendo cualquiera de los nodos de esquina. Cada vez que modifique una esquina, los tres nodos restantes cambiarán también. La proporción del redondeo (el radio de la esquina) se refleja en la [Barra de estado](#).

Para redondear las esquinas de un rectángulo o cuadrado

1. Seleccione el rectángulo o cuadrado con la [herramienta Forma](#).
2. Arrastre uno de los [nodos](#) de esquina del contorno del rectángulo o cuadrado.

Al arrastrar, los cuatro nodos de las esquinas se dividirán a su vez en otros dos nodos, y se formará una esquina redondeada entre ellos. Si continúa arrastrando, las esquinas se redondearán cada vez más.



Sugerencias

- También puede redondear las esquinas de los rectángulos mediante la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas básicas de dibujo. Solo debe situar el cursor sobre el nodo (el cursor cambia al cursor de la herramienta Forma) y arrastre el nodo a su gusto.
- Puede cambiar con rapidez el redondeo de un rectángulo seleccionándolo y moviendo el deslizador [Redondez de las esquinas](#) de rectángulo de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Shaping ellipses and rectangles";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de una elipse o rectángulo en objeto de curvas

Para cambiar la forma de una elipse o rectángulo sin limitaciones, deberá convertirlo primero en [objeto de curvas](#). Al convertir una elipse o rectángulo en objeto de curvas, conservará su aspecto, pero podrá cambiar entonces su forma editando sus nodos y segmentos. Para más información, consulte "[Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas](#)".

Para convertir una elipse o rectángulo en objeto de curvas

1. Seleccione la elipse o rectángulo con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Convertir a curvas.



Sugerencia

- Podrá también convertir un objeto en objeto de curvas seleccionándolo y haciendo clic en el botón [Convertir a curvas](#) de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Shaping ellipses and rectangles";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Cambio de la forma de polígonos y estrellas



Cambio de la forma de polígonos y estrellas



La herramienta Forma le permite cambiar la forma de los [polígonos](#) mediante un proceso denominado edición por reflejo. La edición por reflejo permite dar forma a un polígono o estrella de la misma forma que da forma a un [objeto de curvas](#), consulte "[Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas](#)". La diferencia entre la edición por reflejo y los otros tipos de edición de nodos consiste en que, la edición por reflejo permite mantener la simetría del polígono mientras manipula sus [nodos](#). El polígono mantiene la simetría porque, cada nodo del polígono, se asocia con todos los nodos correspondientes. Al modificar un nodo, todos los asociados con él reflejan los cambios.

Por ejemplo, un pentágono tiene 10 nodos: uno en cada una de las esquinas y uno en cada lado. Todos los nodos de las esquinas están asociados, y los de los lados también. Si arrastra uno de los nodos de lado hacia el centro, todos los nodos de los lados se moverán hacia el centro. Esto se cumple también para cada segmento (esto es, si mueve un segmento, también se moverán los segmentos asociados). Asimismo, si añade un nodo a un pentágono, se añadirán cinco nodos más (uno en cada lado).

A pesar de que puede editar los nodos y segmentos de un polígono siguiendo muchos de los métodos empleados para manipular los nodos de un objeto de curvas, al editar por reflejo, sus operaciones estarán limitadas a las acciones siguientes:

- movimiento de segmentos y nodos
- adición y eliminación de nodos
- conversión de segmentos en rectos y curvos
- transformación de nodos en [uniformes](#), [asimétricos](#) o [simétricos](#).

Si no desea que los cambios efectuados en un nodo se vean reflejados en los nodos asociados o, si desea llevar a cabo operaciones que la edición por reflejo no permite (como, por ejemplo, la división o interrupción de un trayecto), puede convertir el polígono en objeto de curvas. Una vez hecho esto, no podrá seguir editando por reflejo el objeto, pero podrá manipularlo con menos restricciones.

{button ,AL('OVR Drawing and shaping objects','0',"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Conversión de un polígono o estrella en objeto de curvas

Para cambiar la forma de un polígono o estrella sin hacerlo mediante [edición por reflejo](#), debe convertirlo primero en objeto de curvas. Al convertir un polígono o estrella en [objeto de curvas](#), tendrá el mismo aspecto, pero podrá cambiar su forma editando sus nodos y segmentos individualmente. Para más información, consulte "[Cambio de la forma de líneas, curvas y objetos de curvas](#)".

Para convertir un polígono o estrella en objeto de curvas

1. Seleccione el polígono o estrella con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Convertir a curvas.



Sugerencia

- Podrá también convertir un objeto en objeto de curvas seleccionándolo y haciendo clic en el botón [Convertir a curvas](#) de la Barra de propiedades.

División y borrado de porciones de los objetos



División y borrado de porciones de los objetos

División de un objeto



La herramienta Cuchillo permite cortar objetos en dos rápidamente o crear dos [subtrayectos](#) a partir de un trayecto. También podrá cambiar la forma de los objetos al redibujar sus trayectos. La herramienta Cuchillo divide automáticamente un trayecto en un objeto en el punto seleccionado y convierte el objeto en curvas.

Borrado de porciones de un objeto

Si ha intentado en alguna ocasión utilizar sólo una porción de un objeto, sabrá que separar una parte de un objeto de otra puede implicar una edición minuciosa de los nodos. Ahora puede utilizar la [herramienta Borrador](#) para eliminar partes de los objetos no necesarias. La herramienta Borrador elimina las partes de un objeto seleccionado por las que pasa, y cierra cualquier trayecto que resulte afectado. Si borra líneas de conexión, esta herramienta no crea objetos nuevos, sino que crea subtrayectos independientes.

Siempre que utilice las herramientas Borrador en un objeto, el objeto se convertirá automáticamente en un [objeto de curvas](#).

{button „AL(“OVR Drawing and shaping objects;’,0,”Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)



Borrado de porciones de un objeto

La herramienta Borrador elimina las porciones de los objetos seleccionados por las que pasa, y cierra cualquier [trayecto](#) afectado. La herramienta Borrador reduce automáticamente el número de nodos de una curva que está borrando, pero existe la posibilidad de deshabilitar esta función en la Barra de propiedades.

No olvide que, en el momento de emplear la herramienta Borrador en un objeto, éste se convertirá en un [objeto de curvas](#).

Para borrar porciones de un objeto

1. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Borrador](#).
2. Seleccione el objeto que desea borrar.
3. Arrastre el borrador sobre el objeto.

Para cambiar el tamaño del Borrador

- Escriba un valor en el cuadro [Grosor del borrador](#) de la Barra de propiedades y presione Intro.

{button ,AL('PRC Splitting and erasing portions of objects','0','Defaultoverview'),)} [Temas relacionados](#)



División de un objeto con la herramienta Cuchillo

La herramienta Cuchillo permite dividir un objeto en dos y otras cosas. También permite cambiar completamente la forma de un objeto al redibujar su trayecto o crear [subtrayectos](#) en un objeto.

De forma predeterminada, la herramienta Cuchillo cierra automáticamente los [trayectos abiertos](#) que corta, pero puede configurarse para que no opere así.

No olvide que, en el momento de emplear la herramienta Cuchillo en un objeto, éste se convertirá en [objeto de curvas](#).

Para dividir un objeto a lo largo de una línea recta mediante la herramienta Cuchillo

1. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Cuchillo](#).
2. Sitúe el cursor cuchillo en el punto en que desea comenzar a cortar. El cursor aparecerá vertical cuando sea posible cortar.
3. Haga clic un vez.
4. Mueva el cursor en el punto donde desea dejar de cortar.
5. Haga clic un vez.

Para dividir un objeto a lo largo de una línea a mano alzada mediante la herramienta Cuchillo

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Arrastre el ratón a partir del punto donde desea comenzar a cortar hasta donde quiere que termine el corte.

Para cambiar la forma de un objeto al redibujar un trayecto

1. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Cuchillo](#).
2. Sitúe el cursor cuchillo en el punto en que desea comenzar a cortar. El cursor aparecerá vertical cuando sea posible cortar.
3. Arrastre el ratón a partir del punto donde desea comenzar a cortar hasta donde quiere que termine el corte. No suelte el botón del ratón.
4. Presione Tab una o dos veces para cambiar la selección del corte que desea.
5. Suelte el botón del ratón.

Para definir la herramienta Cuchillo para dividir un objeto en dos subtrayectos u objetos mediante la Barra de propiedades

1. Haga clic en el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta Cuchillo.
2. Habilite el botón [Dejar como un objeto](#) de la Barra de propiedades para dividir el objeto en dos subtrayectos.
3. Deshabilite el botón Dejar como un objeto de la Barra de propiedades para dividir el objeto en dos objetos.

Para definir la herramienta Cuchillo para dividir un objeto en dos subtrayectos u objetos mediante el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Caja de herramientas y haga clic en Herramienta Cuchillo.
3. Habilite la casilla Dejar como un objeto para dividir el objeto en dos subtrayectos.
4. Deshabilite el botón Dejar como un objeto de la Barra de propiedades para dividir el objeto en dos objetos.

Para definir la herramienta Cuchillo para cerrar automáticamente trayectos mediante la Barra de propiedades

1. Abra el Menú lateral Editar forma, y haga clic en la herramienta Cuchillo.
2. Habilite el botón [Cerrar automáticamente objetos al recortar](#) de la Barra de propiedades.
3. Deshabilite el botón Cerrar automáticamente objetos al recortar de la barra de propiedades para dejar abiertos los nuevos trayectos después de cortar un trayecto abierto.

Para definir la herramienta Cuchillo para cerrar automáticamente trayectos mediante el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Caja de herramientas y haga clic en Herramienta Cuchillo.
3. Habilite la casilla Cerrar objeto automáticamente
4. Deshabilite la casilla Cerrar objeto automáticamente



Sugerencia

- Si mantiene presionada la tecla Mayús al redibujar un objeto con la herramienta Cuchillo se activará el modo de curvas Bézier. Se mantiene presionadas Mayús+Ctrl se activa el modo de curvas Bézier con la curva restringida a incrementos de 15 grados.

{button ,AL('PRC Splitting and erasing portions of objects','0','Defaultoverview'),} [Temas relacionados](#)

Selección y transformación de objetos

Selección y transformación de objetos

Para trabajar con un objeto en CorelDRAW, primero debe seleccionarlo. Un objeto permanece seleccionado hasta que selecciona otro o hace clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) o presiona Esc. El método más sencillo para seleccionar objetos es utilizar la herramienta Selección. También puede seleccionar un objeto con el teclado o arrastrando un recuadro de selección alrededor del objeto. Cuando un objeto está oculto detrás de otro, puede seleccionarlo al utilizar la tecla Alt en combinación con el ratón.

Una de las operaciones que puede realizar en CorelDRAW es la aplicación de transformaciones a objetos seleccionados. Las herramientas de transformación le permitirán cambiar la orientación o la apariencia de un objeto sin alterar su forma básica. Estas herramientas permiten situar, dimensionar, estirar, rotar, escalar, reflejar e inclinar objetos. Asimismo, podrá aplicar varias transformaciones a un objeto, a varios objetos seleccionados o a objetos agrupados. Debe tener en cuenta que puede utilizar las herramientas de transformación solas o en sucesión.

{button ,AL(`OVR Selecting and transforming objects';0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)

Selección de objetos



Selección de objetos

En CorelDRAW, debe seleccionar un objeto antes de realizar cualquier operación sobre él. Una vez seleccionado, aparece una X en el centro del objeto y aparecerán ocho [tiradores](#) de tamaño en las esquinas y los puntos intermedios de un rectángulo sólo identificable por estos detalles, y que se denomina [cuadro de selección](#). Si ha seleccionado varios objetos, podrá aplicar los mismos comandos a todos ellos a un tiempo. Cuando se seleccionan varios objetos, un solo cuadro de selección los engloba a todos ellos y la X aparece en el centro del cuadro de selección.

Si la opción Editar en las capas está habilitada en el Administrador de objetos, podrá seleccionar distintos objetos en cualquiera de las capas que no esté bloqueada. Si la opción no está habilitada, sólo podrá seleccionar los objetos de la capa activa. Para más información sobre capas, consulte "[Uso de capas para organizar su dibujo](#)".

Además, los objetos únicos puede bloquearse en una capa. Si selecciona un objeto bloqueado, los tiradores de selección aparecen como candados. No puede aplicar ninguna operación a un objeto bloqueado. Si desea obtener más información, consulte "[Bloqueo y desbloqueo de objetos](#)".

Selección mediante el ratón

El método más sencillo para seleccionar un solo objeto es utilizar la [herramienta Selección](#) para hacer clic sobre el objeto. Puede seleccionar varios objetos si mantiene presionada la tecla Mayús conforme hace clic en los objetos deseados. Cuando un objeto está oculto detrás de otro o cuando los objetos ocultos están agrupados, puede presionar Alt o Alt + Ctrl al hacer clic para seleccionar el objeto oculto.

También puede seleccionar un objeto mediante una de las herramientas de dibujo (p. ej. la [herramienta Rectángulo](#), la [herramienta Elipse](#), la [herramienta Polígono](#), la herramienta Espiral y la herramienta Papel gráfico).

Selección mediante arrastre

Otro método de selección de objetos consiste en arrastrar el [cuadro de selección](#) en torno al objeto u objetos que desea seleccionar con la herramienta Selección. Si mantiene presionada Alt mientras arrastra para efectuar la selección, podrá seleccionar todos los objetos que toque el cuadro, incluso aquellos que no queden totalmente incluidos.

Selección mediante el teclado

Un tercer método de selección de objetos consiste en la utilización del teclado si se prefiere con respecto al ratón.

Con estas sencillas técnicas, puede seleccionar uno o varios objetos y grupos para después comenzar a manipularlos.

Selección mediante comandos menú

Puede seleccionar todos los objetos, todos los objeto de texto o todas las líneas guía de la [Ventana de dibujo](#) mediante los comandos Seleccionar todo del menú Edición.

{button ,AL('OVR Selecting and transforming objects;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Selección de objetos haciendo clic

Hacer clic sobre un objeto con la herramienta Selección es la forma más rápida de seleccionar un solo objeto. Recuerde que un grupo se selecciona de la misma forma que un objeto único. Si lo desea, puede seleccionar varios manteniendo presionada Mayús mientras va haciendo clic en objetos individuales, objetos agrupados o varios grupos de objetos.

Para seleccionar un objeto

- Utilizando la [herramienta Selección](#), haga clic en el objeto que desea seleccionar.



Sugerencias

- Si utiliza otra de las herramientas de dibujo, presione la Barra espaciadora para seleccionar la herramienta Selección.
- Puede seleccionar un objeto contenido en un grupo al mantener presionada la tecla Ctrl al hacer clic.
- Puede también seleccionar objetos utilizando una de las [herramientas de dibujo](#).

{button ,AL("PRC Selecting objects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Selección de objetos ocultos haciendo clic

Cuando tiene objetos que se solapan, los objetos puede estar parcial o completamente ocultos. Puede seleccionar un objeto oculto contenido en una serie o un grupo sin afectar al resto de los objetos. Manteniendo presionada la tecla Alt al hacer clic, podrá seleccionar un solo objeto de una serie. Manteniendo presionada las teclas Alt + Ctrl al hacer clic, podrá seleccionar un solo objeto de un grupo. Cada vez que hace clic, selecciona objetos cada vez más abajo en la pila. Aparece una X en el centro del objeto seleccionado y unos [tiradores](#) de selección para indicar el objeto que está seleccionado.

También puede seleccionar varios objetos ocultos en una serie. Manteniendo presionada las teclas Alt + Mayús al hacer clic, podrá seleccionar cada objeto sobre los que hace clic. Al seleccionar el objeto inferior, el cursor se desplaza al objeto seleccionado superior en la serie. Es posible que sea útil consultar el Administrador de objetos para ver los objetos seleccionados.

Tenga en cuenta que el cursor debe estar situado tanto sobre el objeto inferior como sobre el superior para que queden seleccionados.

Para seleccionar un objeto oculto bajo una serie de objetos

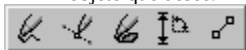
- Mantenga presionada la tecla Alt y haga clic sobre el objeto superior mediante la [herramienta Selección](#) hasta seleccionar el objeto que desee.

Para seleccionar varios objetos ocultos bajo una serie de objetos

1. Mediante la herramienta Selección, haga clic en el objeto superior de la serie que desea incluir en la selección.
2. Mantenga presionadas las teclas Alt + Mayús y haga clic en el objeto siguiente de la selección.
3. Haga clic hasta añadir todos los objetos que desea seleccionar.
Al seleccionar el objeto inferior, el cursor se desplaza al objeto seleccionado superior en la pila y lo selecciona.

Para seleccionar un objeto oculto dentro de un grupo

- Mantenga presionadas las teclas Ctrl + Alt y haga clic sobre el objeto superior mediante la herramienta Selección hasta seleccionar el objeto que desee.



Sugerencias

- La visualización [Líneas de dibujo simples](#) o [Líneas de dibujo](#) facilitan la identificación de los objetos que selecciona.
- Puede también seleccionar objetos ocultos utilizando las [herramientas de dibujo](#).

{button „AL(“PRC Selecting objects”;0,“Defaultoverview”,)} [Temas relacionados](#)



Selección mediante arrastre

La forma más sencilla de seleccionar varios objetos de un dibujo consiste en arrastrar el contorno que aparece al hacer clic y arrastrar en la [ventana de dibujo](#) con la herramienta Selección activada. Este contorno se denomina cuadro de selección.

Los objetos que desee seleccionar deberán quedar totalmente incluidos en la cuadro de selección. Para facilitar la operación e incluir los objetos que no queden totalmente cubiertos, mantenga Alt presionada mientras lleva a cabo la selección.

Para seleccionar con recuadro varios objetos

- Utilizando la [herramienta Selección](#), arrastre el ratón en diagonal hasta que recuadro de selección englobe todos los objetos.

Para seleccionar objetos con cuadro sin rodear totalmente a todos los objetos

1. Haga clic en la herramienta Selección.
2. Mantenga Alt presionada y arrastre en diagonal hasta que el recuadro de selección toque el objeto u objetos que desee seleccionar.

{button ,AL(`PRC Selecting objects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección mediante el teclado

Es posible que prefiera utilizar las teclas del teclado convencional para seleccionar objetos de un dibujo en lugar de emplear el ratón.

Para...	Efectúe esta operación...
Seleccionar el siguiente objeto	Haga clic en la herramienta Selección . Presione Tab hasta que quede seleccionado el objeto que desee.
Seleccionar el objeto anterior	Haga clic en la herramienta Selección. Presione Mayús + Tab hasta que quede seleccionado el objeto que desee.

{button ,AL("PRC Selecting objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de todos los objetos mediante comandos de menú

Puede seleccionar todos los objetos, todos los objetos de texto o todas las líneas guía de la [Ventana de dibujo](#). Cuando selecciona todos los objetos mediante los comandos de menú o la herramienta Selección, se seleccionan todos los objetos de texto y gráficos, no las líneas guía. Haga clic en Seleccionar todo, Líneas guía para seleccionar todas las líneas guía. Cuando hace clic en Seleccionar todo, Texto, se seleccionan todos los objetos de [Texto de párrafo](#) y de [Texto artístico](#).

Para seleccionar todos los objetos

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Edición, Seleccionar todo, Objetos.
 - Haga doble clic en la [herramienta Selección](#).

Para seleccionar todo el texto

- Haga clic en Edición, Seleccionar todo, Texto.

Para seleccionar todas las líneas guía

- Haga clic en Edición, Seleccionar todo, Líneas guía.

{button ,AL(`PRC Selecting objects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Selección de objetos sin relleno por su contorno

De forma predeterminada, si selecciona un objeto sin relleno, tendrá que hacer clic dentro del objeto. Al desactivar la opción Tratar todos los objetos como rellenos, debe seleccionar el objeto por su contorno. Esto puede ser útil al trabajar objetos con y sin relleno que se solapan. La opción Tratar todos los objetos como rellenos sólo afecta a objetos de trayectos cerrados, o sea, objetos que puedan rellenarse. Las curvas pueden rellenarse si la casilla Rellenar automáticamente curvas abiertas está habilitada. Para mayor información, consulte "[Definición de la opción Relleno de curvas abiertas](#)". Tenga en cuenta que al desactivar esta opción solo puede seleccionar un objeto sin relleno mediante la herramienta Selección.

Para seleccionar objetos sin relleno por sus contornos mediante la Barra de propiedades

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Deshabilite el [botón Considerar como relleno](#) en la Barra de propiedades.
El botón está deshabilitado cuando está sin pulsar.

Para seleccionar objetos sin relleno por sus contornos mediante el cuadro de diálogo Opciones

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Caja de herramientas y haga clic en Herramienta Selección.
3. Deshabilite la casilla Tratar todos los objetos como rellenos.

{button ,AL("PRC Selecting objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Deselección de objetos

Cuando selecciona un objeto, está indicando que desea que la siguiente acción se aplique a dicho objeto. Cuando lo deselecciona, indica que desea dejar de actuar sobre él y pasar a la tarea siguiente.

Para deseleccionar todos los objetos

- Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#).
 - Presione Esc.

Para deseleccionar un objeto entre varios objetos seleccionados

- Mantenga Mayús presionada y haga clic en cualquier punto del relleno o el contorno del objeto.



Sugerencia

- Si no está seguro de qué objetos están seleccionados, consulte la [Barra de estado](#) o el Administrador de objetos que le proporcionarán información actualizada.

{button ,AL("PRC Selecting objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Transformación de objetos

Transformación de objetos

Las herramientas de transformación le permitirán cambiar la posición o la apariencia de un objeto sin alterar su forma básica. Para ello, podrá utilizar el ratón, la barra de herramientas Transformar, la Barra de propiedades y las persianas Transformar. El ratón y las herramientas de Transformación libre de la Barra de Propiedades permiten transformar objetos de forma interactiva. La herramienta de Transformación libre permiten manipular objetos con mayor libertad que con el ratón. La persiana Transformar, los controles de la Barra de herramientas Transformar y la Barra de propiedades tienen la ventaja de aportar una mayor precisión.

Es posible transformar todos los objetos gráficos y de texto de las formas siguientes:

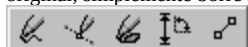
- [Posición](#)
- [Tamaño](#)
- [Estirar](#)
- [Escalar](#)
- [Rotar](#)
- [Inclinar](#)
- [Reflejar](#)

Deshacer transformaciones

Si aplica una transformación a un objeto y a continuación cambia de idea, utilice el comando Borrar transformaciones para eliminar cualquier transformación realizada en él, excepto los cambios de posición. El comando Borrar transformaciones atañe a todas las transformaciones realizadas con el ratón, la Barra de propiedades, la barra de herramientas Transformar o mediante la persiana Transformar.

Aplicación de transformaciones a duplicados

Si desea ver el efecto de una transformación y mantener el original intacto, transforme una copia del objeto. Si entonces decide que prefiere el original, simplemente borre las copias.



Nota

- Al aplicar transformaciones a un objeto, podrá utilizar las teclas Ctrl o Mayús para restringir o transformar el objeto desde el centro, respectivamente. Puede cambiar las configuraciones predeterminadas de estas teclas a las normas de Windows. Sin embargo, si mantiene esta configuración las teclas Ctrl y Mayús funcionarán de la forma habitual en CorelDRAW. Para cambiar las configuraciones predeterminadas, haga clic en Herramientas, en la lista de categorías, haga doble clic en Caja de herramientas y haga clic en Herramienta Selección. Habilite el botón Estándar Windows.

{button ,AL(^OVR Transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL(^OVR Selecting and transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Cambio de posición de objetos



Cambio de posición de objetos

El método más rápido de desplazar los objetos de un dibujo consiste en arrastrarlos. Utilizando la [herramienta Selección](#), podrá mover un objeto de forma interactiva arrastrándolo a cualquier parte del dibujo y soltando el botón del ratón cuando se encuentre en la posición deseada.

Si necesita [ubicar](#) los objetos con precisión, podrá hacerlo mediante la Barra de herramientas Transformar, la Barra de propiedades o la persiana Posición. La barra de herramientas Transformar y la Barra de propiedades contiene las herramientas básicas para cambiar la posición de un objeto en el dibujo respecto a las coordenadas horizontales y verticales de la regla. Además de poder ubicar objetos en coordenadas específicas de la regla, podrá asimismo, desplazarlo una distancia determinada, cambiar el [punto de anclaje](#) de un objeto y mover una copia de éste utilizando la persiana Posición.

CorelDRAW también permite [desplazar](#) objetos en incrementos utilizando el teclado. Cambiando la distancia de desplazamiento, podrá establecer el incremento que desee.

{button ,AL(`OVR Transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento interactivo de objetos

Arrastrando un objeto, podrá situarlo en una nueva ubicación rápidamente al tiempo que ve los movimientos en la pantalla. Al arrastrar un objeto a su nueva posición, puede visualizar tanto el contorno del objeto como su relleno (p.ej., todo el objeto). Si desea obtener más información, consulte ["Visualización del relleno del objeto al arrastrar"](#).

Para desplazar un objeto de forma interactiva

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Arrastre el objeto a una nueva posición del dibujo.



Sugerencias

- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para seleccionar un objeto. Para ello, debe hacer clic en la X central para arrastrar el objeto.
- Al arrastrar el objeto, puede consultar la [Barra de estado](#) para ver la distancia que el objeto se ha movido desde su posición anterior. El valor "DX" representa la distancia que el objeto se ha desplazado horizontalmente, mientras que el valor "DY" representa el desplazamiento vertical.
- Para hacer que los movimientos del objeto sean sólo horizontales y verticales, mantenga presionada la tecla Ctrl según lo desplaza.

{button ,AL("PRC Changing the position of objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización del relleno del objeto al arrastrar

Puede visualizar el contorno, relleno transparente u opaco de un objeto conforme lo sitúa en la [Ventana de dibujo](#). De forma predeterminada, CorelDRAW muestra el contorno de un objeto gráfico cuando los arrastra. Puede cambiar el valor predeterminado para visualizar el relleno transparente de los objetos gráficos al mantener presionada la tecla izquierda del ratón durante algunos segundos antes de arrastrar. También puede intercambiar entre tres modos de visualización presionando Tab conforme arrastra.

Al arrastrar objetos, CorelDRAW presenta de forma predeterminada el relleno opaco del objeto. Puede cambiar el valor predeterminado para visualizar el relleno transparente de los objetos de texto al mantener presionada la tecla izquierda del ratón antes de arrastrar. También puede utilizar Tab para cambiar entre las visualizaciones de contorno, relleno transparente, y rellenos opacos.

En el caso de objetos complejos, puede visualizar un rectángulo con un borde punteado o un rectángulo envolviendo el contorno del objeto al realizar una pausa (esto es, cuando manteniendo presionada la tecla izquierda detiene el movimiento del ratón). De forma predeterminada, CorelDRAW muestra un rectángulo al arrastrar objetos complejos. Puede cambiar el valor predeterminado para visualizar el contorno de los objetos al habilitar la opción Redibujar objetos complejos.

Para visualizar el relleno transparente de un objeto antes arrastrar

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), sitúe el cursor sobre el objeto.
2. Haga clic y mantenga presionado el botón izquierdo del ratón.
El cursor se convertirá en una flecha de cuatro puntas.
3. Arrastre el objeto a la ubicación que desee.

Para visualizar el relleno del objeto al arrastrar mediante el teclado

1. Presione Tab conforme arrastra el objeto para visualizar el relleno transparente del objeto.
2. Presione Tab de nuevo para visualizar el relleno opaco.
Si presiona Tab por tercera vez volverá a visualizar el contorno del objeto.

Para visualizar el contorno de objetos complejos al realizar una pausa

1. Haga clic con el botón derecho en la herramienta Selección y a continuación con el izquierdo sobre Propiedades.
2. Habilite la casilla Redibujar objetos complejos para visualizar el contorno de los objetos.
3. Escriba un valor en el cuadro Demora para especificar la velocidad de actualización del contorno.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Arrastre los objetos y realice una pausa para visualizar el contorno de los objetos.



Nota

- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para seleccionar un objeto. Para ello, debe hacer clic en la X central para arrastrar el objeto.

{button ,AL('PRC Changing the position of objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ubicación precisa de los objetos

Quando se [ubica](#) un objeto en CorelDRAW, se especifican las coordenadas horizontal y vertical en las reglas en las que se desea situarlo. Cuando mueve un objeto, lo desplaza una distancia determinada a partir de la posición actual. Si desea obtener más información, consulte ["Desplazamiento de objetos a una distancia determinada"](#). Para situar un objeto debe deshabilitar el botón Con relación al objeto de la Barra de propiedades, o deshabilitar la casilla Posición relativa de la persiana Posición.

Puede mover rápidamente un objeto a una posición determinada mediante la Barra de propiedades. Los valores que introduzca en los cuadros X e Y de Posición de objeto especificarán las coordenadas de la nueva ubicación respecto al punto de origen (coordenadas 0,0) de las reglas. Los valores positivos desplazarán el objeto hacia arriba y a la derecha, mientras que los valores negativos, lo moverán hacia abajo y a la izquierda. De forma predeterminada, cuando mueva un objeto, éste se desplazará con respecto a su [punto de anclaje](#) central. Por lo tanto, el centro del objeto se desplaza a las coordenadas específicas de la regla. Sin embargo, podrá especificar un nuevo punto de anclaje mediante la persiana Posición. Los puntos de anclaje de corresponden con los tiradores de selección del objeto. Al cambiar el punto de anclaje, el objeto se desplaza en relación a dicho punto de anclaje en las coordenadas específicas de la regla.


Para ubicar un objeto utilizando la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
3. Desactive el [botón Con relación a objeto](#) de la Barra de propiedades.
El botón está deshabilitado cuando está sin pulsar.
4. Escriba valores [cuadros de Posición de objeto](#) X (horizontal) e Y (vertical) de la Barra de Propiedades.
5. Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione Intro.

Para ubicar un objeto utilizando la persiana Posición

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Posición.
3. Deshabilite la casilla Posición relativa.
4. Escriba valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) para especificar una nueva ubicación en el dibujo.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para ubicar un objeto con un punto de anclaje distinto mediante la persiana Posición

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la Posición completa.
3. Haga clic en un botón para asignar un punto de anclaje.
Los botones corresponden a los ocho [tiradores](#) de selección y al centro del objeto.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Notas

- La barra de herramientas Transformar y la Barra de propiedades desplazarán un objeto con respecto a su punto de anclaje central, sin tomar en cuenta el parámetro de punto de anclaje determinado en la persiana Posición.
- Al deshabilitar la casilla Posición relativa de la persiana Posición, los cuadros H y V identifican las coordenadas de la regla del punto de anclaje.



Sugerencias

- Para ubicar un objeto utilizando la barra de herramientas Transformar, seleccione el objeto con la herramienta Selección. Deshabilite el botón Con relación a objeto y escriba los valores en los cuadros X e Y de Posición de objeto(s) de la Barra de herramientas Transformar. Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione Intro.
- Para especificar coordenadas, utilice las reglas como referencia. Podrá situar el punto de origen de las reglas (0,0) en cualquier parte de la [Ventana de dibujo](#) para ayudarle a volver a colocar el objeto seleccionado. Para cambiar el origen de las reglas, haga clic en la esquina en que se encuentran las reglas Horizontal y Vertical. Arrastre el contorno de las reglas a su nueva posición.
- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.

{button ,AL('PRC Changing the position of objects;',0,"Defaultoverview",.)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento de objetos a una distancia determinada

Cuando mueve un objeto en CorelDRAW, lo desplaza una distancia determinada a partir de la posición actual. Cuando se [ubica](#) un objeto, se especifican las coordenadas horizontal y vertical en las reglas en las que se desea situarlo. Si desea obtener más información, consulte "[Ubicación precisa de los objetos](#)". Para mover un objeto debe habilitar el botón Con relación al objeto de la Barra de propiedades, o habilitar la casilla Posición relativa de la persiana Posición.

Puede mover rápidamente un objeto con precisión mediante la Barra de propiedades. Los valores que introduzca en los cuadros X e Y de Posición de objeto(s) especificarán la distancia a la que desea mover el objeto en relación a su posición actual. Los valores positivos desplazarán el objeto hacia arriba y a la derecha, mientras que los valores negativos, lo moverán hacia abajo y a la izquierda.

De forma predeterminada, cuando mueva un objeto, éste se desplazará con respecto a su punto de [anclaje central](#) que también es el centro del objeto. Sin embargo, podrá especificar un [punto de anclaje](#) distinto en la persiana Posición. Los puntos de anclaje de corresponden con los tiradores de selección del objeto. Al cambiar el punto de anclaje, el objeto se desplaza a la distancia especificada en relación a dicho punto de anclaje.

Para mover un objeto una distancia determinada utilizando la Barra de Propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
3. Active el [botón Con relación a objeto](#) de la Barra de propiedades.
El botón está deshabilitado cuando está pulsado.
4. Escriba valores [cuadros de Posición de objeto](#) X (horizontal) e Y (vertical) de la Barra de Propiedades.
5. Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione Intro.


Para mover un objeto una distancia determinada utilizando la persiana Posición

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Posición.
3. Habilite la casilla Posición relativa.
Los valores de los cuadros H (horizontal) y V (vertical) cambiarán a 0.
4. Escriba valores en los cuadros H y V para especificar la distancia que desea mover el objeto.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para mover un objeto una distancia determinada utilizando un punto de anclaje distinto

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.



2. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la persiana completa.
3. Haga clic en un botón para asignar un punto de anclaje.
Los botones corresponden a los ocho [tiradores](#) de selección y al centro del objeto.
4. Escriba valores en los cuadros H y V para especificar la distancia que desea mover el objeto.
5. Haga clic en el botón Aplicar.
El objeto se moverá con respecto al nuevo punto de anclaje.



Notas

- La barra de herramientas Transformar y la Barra de propiedades mueven un objeto con respecto a su punto de anclaje central, sin tomar en cuenta el parámetro de punto de anclaje determinado en la persiana Posición.
- Al habilitar la casilla Posición relativa de la persiana Posición, los cuadros H y V identifican la posición del centro del punto de anclaje como 0,0. Al especificar un punto de anclaje diferente, los valores en los cuadros H y V representan la posición del punto de anclaje en relación con el punto de anclaje central (0,0).



Sugerencias

- También puede utilizar la Barra de herramientas Transformar para mover un objeto. Seleccione el objeto con la herramienta Selección. Habilite el botón [Con relación a objeto](#) y escriba los valores en los cuadros X e Y de [Posición de objeto\(s\)](#) de la Barra de propiedades. Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione Intro.
- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.


{button ,AL("PRC Changing the position of objects;";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Restablecimiento del punto de anclaje

De forma predeterminada, cuando mueva un objeto, éste se desplazará con respecto a su [punto de anclaje](#) central que también es el centro del objeto. Si cambia el punto de anclaje mediante la persiana Posición, podrá restablecerlo después.

Para restablecer el punto de anclaje al centro del objeto utilizando la persiana Posición

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Posición.
3. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la Posición completa.
4. Haga clic en el botón que representa el centro del objeto.

{button ,AL('PRC Changing the position of objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento de objetos en incrementos

Las teclas de flecha del teclado le permitirán [desplazar](#) un objeto en cualquier dirección. De forma predeterminada, los objetos se desplazan en incrementos de 0,254 cm. Podrá cambiar dicho incremento utilizando la página Editar del cuadro de diálogo Opciones o la Barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte "[Modificación de la distancia de desplazamiento y super desplazamiento](#)".

Para desplazar un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Presione las [teclas de flecha](#).

Para mover un objeto en incrementos mayores (super desplazar)

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y presione las teclas de flecha.



Sugerencias

- Para dejar copias del objeto detrás mientras desplaza, presione la tecla + del teclado numérico antes de presionar la tecla de flecha. (Asegúrese de activar la tecla Bloq Num).
- Si mantiene presionada una tecla de flecha el objetos se moverá de forma continuada.

{button ,AL("PRC Changing the position of objects;",0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Modificación de la distancia de desplazamiento y super desplazamiento

Cuando [desplace](#) un objeto utilizando las teclas del teclado, éste se moverá según los valores definidos en la página Editar del cuadro de diálogo Opciones. Si así lo desea, cambie estos valores para ajustarlos a sus necesidades. CorelDRAW calculará automáticamente el valor de super desplazamiento como porcentaje del valor del cuadro Desplazamiento.

Para determinar la distancia de desplazamiento mediante la Barra de Propiedades

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto.
2. Haga clic en el [botón Valor de desplazamiento](#) de la Barra de propiedades.

Para especificar la distancia de desplazamiento o de super desplazamiento

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Escriba un valor en el cuadro Desplazar para cambiarlo.
 - Escriba un valor en los cuadros Desplazamiento y Super desplazamiento.
4. Elija una unidad de medida del cuadro de lista Unidades, si fuera preciso.



Sugerencia

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Changing the position of objects";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Modificación del tamaño y estiramiento de objetos



Modificación del tamaño y estiramiento de objetos

Las herramientas de dimensionamiento y para estirar en CorelDRAW le permiten optar entre velocidad o precisión. Para transformar los objetos rápidamente utilice el ratón; sin embargo, si desea modificarlos de forma más precisa, emplee la Barra de propiedades, la barra de herramientas Transformar o la persiana Tamaño. La modificación del tamaño cambia las dimensiones de un objeto según los valores especificados (al contrario que el escalado). El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado. Si desea obtener más información, consulte ["Aplicación de escalas a objetos"](#).

Puede [dimensionar](#) un objeto horizontalmente, verticalmente y mantener su [proporción](#). Si mantiene la proporción, preservará la relación entre la altura y la anchura del objeto.

Al [estirar](#) un objeto, cambiará sus dimensiones horizontal y/o vertical alterando sus proporciones. Arrastrando uno de los tiradores laterales del objeto, podrá estirarlo en dirección vertical u horizontal.

{button ,AL(`OVR Transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Dimensionamiento de objetos mediante el ratón

La forma más sencilla de [cambiar el tamaño](#) de los objetos consiste en arrastrar los tiradores de las esquinas del [cuadro de selección](#) utilizando el ratón. CorelDRAW presenta el contorno del objeto al arrastrar para poder comprobar el efecto del cambio de tamaño. Consulte la [Barra de estado](#) para ver las nuevas dimensiones del objeto mientras modifica su tamaño.

Para cambiar el tamaño de un objeto mediante el ratón

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
Aparecerá el [cuadro de selección](#) del objeto.
2. Arrastre uno de los [tiradores](#) de selección de las esquinas hacia dentro para reducir el tamaño o hacia afuera para aumentarlo.

Para modificar el tamaño de un objeto desde su centro

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
Aparecerá el cuadro de selección del objeto.
2. Mantenga presionada la tecla Mayús. y arrastre uno de los tiradores de las esquinas.



Sugerencias

- Para aumentar el tamaño de un objeto en incrementos del 100%, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra.
- También es posible mantener presionadas las teclas Ctrl y Mayús mientras se arrastra uno de los tiradores para aumentar el tamaño del objeto en incrementos del 100% desde el centro del objeto.
- Puede mantener presionada la tecla Alt al arrastrar un tirador de esquina para cambiar rápidamente el tamaño del objeto horizontalmente and verticalmente a la vez.
- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para cambiar el tamaño de un objeto.

{button ,AL('PRC Sizing and stretching objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Estiramiento de objetos mediante el ratón

Al estirar un objeto, cambiará sus dimensiones horizontal y/o vertical alterando sus proporciones. Puede [estirar](#) objetos de forma interactiva arrastrando los tiradores de selección horizontal y vertical mediante el ratón. Para estirar un objeto verticalmente y horizontalmente a la vez, mantenga presionada la tecla Alt conforme arrastra uno de los tiradores de esquina.

Tenga en cuenta que la [Barra de estado](#) muestra el porcentaje de estiramiento del objeto. El porcentaje que aparece en la Barra de estado está precedido, de la letra X o Y, indicando que se trata de estiramiento horizontal o vertical, respectivamente.

Para estirar un objeto horizontalmente o verticalmente mediante el ratón

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
Aparecerá el [cuadro de selección](#) del objeto.
2. Arrastre uno de los [tiradores](#) de selección de las esquinas hacia dentro para reducir el tamaño del objeto o hacia afuera para aumentarlo.

Para estirar un objeto horizontalmente o verticalmente a la vez

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
Aparecerá el cuadro de selección del objeto.
2. Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre un tirador de esquina.

Para estirar un objeto desde su centro

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
Aparecerá el cuadro de selección del objeto.
2. Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre uno de los tiradores de selección laterales.



Sugerencias

- Es posible estirar un objeto de horizontalmente y verticalmente a la vez si mantiene presionada la tecla Alt al arrastrar un tirador de selección de las esquinas.
- Para estirar un objeto en incrementos del 100%, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un tirador lateral.
- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para estirar un objeto de forma interactiva.

{button ,AL('PRC Sizing and stretching objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación del tamaño y estiramiento de objetos con precisión

Al modificar el tamaño (dimensionar) de un objeto se cambian las dimensiones horizontales y verticales manteniendo sus proporciones. Estirar significa aumentar el tamaño de un objeto horizontal o verticalmente. Podrá dimensionar rápidamente objetos con precisión mediante la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades. Si desea disponer de mayor número de opciones, emplee la persiana Tamaño. Para cambiar la unidad de medida, utilice la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones.

Para cambiar el tamaño de un objeto utilizando la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Habilite el [botón Dimensionamiento no proporcional](#) de la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades. El botón está habilitado cuando aparece presionado.
3. Escriba un valor horizontal en la parte superior o un valor vertical en la parte inferior de los cuadros [Tamaño de objeto](#) de la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades.
4. Mantenga el cursor en uno de los cuadros de Tamaño de objeto y presione Intro.

Para estirar un objeto utilizando la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Deshabilite el botón Dimensionamiento no proporcional de la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades. El botón Dimensionamiento no proporcional está deshabilitado cuando no está pulsado.
3. Escriba un valor horizontal en la parte superior y un valor vertical en la parte inferior de los cuadros Tamaño de objeto de la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades.
4. Mantenga el cursor en uno de los cuadros de Tamaño de objeto y presione Intro.

Para cambiar el tamaño de un objeto utilizando la persiana Tamaño

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Tamaño.
3. Habilite la casilla Proporcional para mantener la relación de anchura y altura.
4. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Escriba un valor en el cuadro H (horizontal) para especificar la anchura del objeto.
 - Escriba un valor en el cuadro V (vertical) para especificar la longitud del objeto.Al cambiar uno de los valores, el otro cambiará también de forma automática en proporción a las dimensiones originales.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para estirar un objeto utilizando la persiana Tamaño

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Deshabilite la casilla de verificación Proporcional para especificar un valor no proporcional para la anchura y la longitud.
3. Escriba un valor en el cuadro H (horizontal), V (vertical) o en ambos para especificar la anchura y la longitud del objeto.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- También podrá escribir los valores en unidades de medida distintas en el cuadro Tamaño de objeto de la Barra de propiedades y CorelDRAW los convertirá automáticamente a la unidad activa.
- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.

{button ,AL("PRC Sizing and stretching objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Aplicación de escalas a objetos



Aplicación de escalas a objetos

Las herramientas de aplicación de escala en CorelDRAW le permiten optar entre velocidad o precisión. Existen cuatro posibilidades para aplicar escalas a objetos: escalarlos de forma interactiva con el ratón o la herramienta de Escala libre, escalarlos de forma precisa con la Barra de herramientas Transformar, con la Barra de propiedades o mediante la persiana Escalar y reflejar. Al escalar un objeto en CorelDRAW, modificará sus dimensiones horizontal o vertical sin alterar su forma básica.

El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado (al contrario que la modificación del tamaño). La modificación del tamaño cambia las dimensiones de un objeto según los valores especificados.

Podrá escalar tanto mediante un factor horizontal como vertical, o mantener la [proporción](#).

{button ,AL('OVR Transforming objects';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de escalas mediante el ratón

Puede aumentar el tamaño de un objeto en incrementos del 100%, manteniendo presionada la tecla Ctrl mientras arrastra. También puede escalar un objeto en incrementos desde su centro si mantiene presionadas Mayús + Ctrl conforme arrastra.

Para escalar un objeto en incrementos del 100%

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#) para visualizar su cuadro de selección.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre uno de los [tiradores](#) de selección.




Sugerencia

- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para escalar un objeto de forma interactiva.

{button ,AL("PRC Scaling objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de escalas mediante la herramienta de Escala libre

La herramienta de Escala libre de la Barra de propiedades permite escalar un objeto según sus ejes horizontal y vertical a la vez. Además, esta herramienta aumenta y reduce un objeto en relación a sus puntos de anclaje.  un punto que permanece fijo cuando se escala. Puede definir un punto de anclaje en cualquier punto de la Ventana de dibujo haciendo clic. Si hace clic dentro de un objeto, podrá escalarlo desde su centro. Si hace clic fuera de un objeto, podrá escalarlo y posicionarlo de acuerdo con la distancia y la dirección que arrastre el ratón. CorelDRAW muestra el contorno del objeto al arrastrar para poder comprobar el efecto del cambio de escala.

Para escalar un objeto utilizando la herramienta Escala libre

1. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
2. Haga clic en la [herramienta Escala libre](#) de la Barra de propiedades.
3. Haga clic en el objeto que desee escalar.
4. Haga clic en la [Ventana de dibujo](#) para fijar un [punto de anclaje](#).
5. Arrastre para escalar el objeto.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para mantener las proporciones horizontal y vertical del objeto.
- Para mantener el control al hacer clic fuera de un objeto, haga clic cerca del objeto y arrastre alejándose del objeto lentamente. Si el objeto queda fuera de la ventana de dibujo, puede reducir para volverlo a ver.

{button ,AL('PRC Scaling objects';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Aplicación de escalas a objetos con precisión

La barra de herramientas Transformar, la Barra de propiedades y la persiana Escalar y reflejar permiten cambiar el tamaño de objetos con precisión. El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado, el dimensionado cambia las dimensiones a valores específicos. Por ejemplo, un valor del 100% no produce ningún cambio en el objeto, 200% dobla su tamaño, 50% reduce su tamaño a la mitad. Podrá escalar tanto mediante un factor horizontal como vertical. Al escalar mediante la persiana Escalar y reflejar, mantendrá también la [proporción](#).

De forma predeterminada, CorelDRAW escala un objeto a partir de su centro.

Para escalar un objeto utilizando la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Habilite el [botón Dimensionamiento no proporcional](#) de la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades. El botón Dimensionamiento no proporcional está deshabilitado cuando no está pulsado.
3. Escriba un valor horizontal en la parte superior y un valor vertical en la parte inferior de los [cuadros Tamaño de objeto](#) de la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades.
4. Mantenga el cursor en uno de los cuadros Factor de escala y presione Intro.

Para escalar un objeto utilizando la persiana Escalar y reflejar

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Escalar y reflejar.
3. Escriba un valor en tanto por ciento en los cuadros H (horizontal) y V (vertical).
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para mantener la proporción mientras se escala mediante la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Deshabilite el botón Dimensionamiento no proporcional de la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades. El botón Dimensionamiento no proporcional está deshabilitado cuando no está pulsado.
3. Siga los pasos 2 y 3 del procedimiento "Para escalar un objeto utilizando la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades".

Para mantener la proporción mientras se escala mediante la persiana Escalar y reflejar

1. Siga los pasos 2 y 3 del procedimiento "Para escalar un objeto utilizando la persiana Escalar y reflejar".
2. Habilite la casilla Proporcional.
3. Escriba un valor en tanto por ciento en el cuadro H (horizontal) o en el cuadro V (vertical).
Al cambiar un valor, el otro lo hará automáticamente para mantener las proporciones del objeto. Si especifica un valor distinto en los cuadros H y V, CorelDRAW utilizará el último número que haya escrito como factor de escala.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.


{button ,AL("PRC Scaling objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Establecimiento del punto de anclaje de escala

Podrá escalar el objeto con uno de los tiradores de su [cuadro de selección](#) utilizando uno de los [puntos de anclaje](#) que encontrará en la parte inferior de la persiana Escalar y reflejar. Haciendo clic en uno de estos botones definirá un punto que permanecerá fijo mientras escale el objeto. De esta forma escalará el objeto sobre dicho punto. Esta opción resulta útil para escalar varios objetos cuando se desea mantener la alineación. De forma predeterminada, un objeto se escala a partir de un punto de anclaje situado en el centro de su [cuadro de selección](#), pero podrá cambiar dicho punto de anclaje para que se ajuste a sus necesidades.

Para establecer el punto de anclaje de escala de un objeto

1. Haga clic en el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Escalar y reflejar.
3. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la persiana completa.
4. Haga clic en un botón para asignar un punto de anclaje.
Los botones corresponden a los ocho [tiradores](#) de selección y al centro del objeto. Al escalar el objeto, el anclaje seleccionado permanecerá estacionario.
5. Haga clic en el botón Aplicar.

Para restablecer el punto de anclaje de escala al centro del objeto

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón que representa el centro del objeto.
3. Haga clic en el botón Aplicar.

{button ,AL("PRC Scaling objects";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Rotación de objetos



Rotación de objetos

Como con el resto de las herramientas de transformación, las herramientas de rotación resultan eficaces, flexibles y fácil de usar. Podrá [rotar](#) un objeto sobre cualquier punto de la ilustración mediante cuatro métodos distintos.

Un método simple y rápido consiste en arrastrar un tirador de rotación de un objeto. Al arrastrar uno de los tiradores de rotación describiendo un movimiento circular, el objeto girará de forma interactiva alrededor de su posición actual y podrá ver los cambios en pantalla según los hace.

La herramienta Rotación libre de la Barra de propiedades también es interactiva. Puede rotar un objeto sobre un punto fijo, llamado el [centro de rotación](#), que especifica al hacer clic en cualquier parte de la [Ventana de dibujo](#).

Sin embargo, la Barra de herramientas Transformar, la Barra de Propiedades y la persiana Rotación tienen la ventaja de aportar una mayor precisión. Puede utilizar los controles de rotación para girar el objeto la cantidad necesaria sobre su centro de rotación. Podrá, asimismo, rotar el objeto alrededor de distintas coordenadas de la ilustración.

{button ,AL(`OVR Transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Rotación de objetos mediante el ratón

Para girar un objeto de forma interactiva se utilizan sus tiradores de rotación. También puede inclinar o dimensionar un objeto al rotarlo si mantiene presionadas las teclas Alt o Mayús, respectivamente.

De forma predeterminada, un objeto gira alrededor de su [centro de rotación](#). Es posible desplazar el centro de rotación a cualquier parte del dibujo para rotar alrededor de dicho punto.

Para rotar un objeto mediante el ratón

1. Haga doble clic en el objeto con la [herramienta Selección](#).
Los [tiradores](#) de rotación y de inclinación aparecerán representados por flechas de dos direcciones. El marcador del centro de rotación aparecerá en el centro del [recuadro de selección](#).
2. Arrastre uno de los tiradores de rotación (las flechas de dos direcciones de las esquinas) del objeto hacia la izquierda o la derecha para rotarlo.

Para inclinar o dimensionar un objeto al rotarlo mediante el ratón

1. Seleccione el objeto haciendo clic dos veces con la herramienta Selección.
Los tiradores de rotación y de inclinación aparecerán representados por flechas de dos direcciones. El marcador del centro de rotación aparecerá en el centro del recuadro de selección.
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre uno de los tiradores de rotación del objeto hacia la izquierda o la derecha para inclinar y rotar el objeto a la vez.
 - Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre uno de los tiradores de rotación del objeto hacia la izquierda o la derecha para dimensionar y rotar el objeto a la vez.

Para rotar un objeto alrededor de otra posición distinta utilizando el ratón

1. Seleccione el objeto haciendo clic dos veces con la herramienta Selección.
2. Arrastre la marca del centro de rotación a la posición deseada, que puede ser cualquier punto fuera o dentro del objeto.
3. Haga clic en uno de los tiradores de rotación de las esquinas y muévelo hacia la izquierda o la derecha para rotar el objeto.



Notas

- Al rotar una línea, curva o curva cerrada, seleccione el objeto con la herramienta Selección. Haga clic en el objeto para visualizar los tiradores de rotación y arrastre uno de los tiradores de rotación.
- Si hace clic en un objeto una vez, se visualizará su cuadro de selección.
- Haga clic en Diseño, Encajar en objetos para hacer que el centro de rotación encaje en distintos puntos de otros objetos del dibujo.



Sugerencias


- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para rotar el objeto en incrementos de 15 grados. Para cambiar el valor de los incrementos, haga clic en Herramientas, Opciones y haga clic en Espacio de trabajo, Editar. Escriba un valor en el cuadro Ángulo de restricción.
- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para rotar un objeto de forma interactiva. Para visualizar los tiradores de rotación, haga doble clic en la X que aparece en el centro del objeto.

{button ,AL("PRC Rotating objects";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Rotación de objetos mediante la herramienta Rotación libre

La herramienta Rotación libre de la Barra de propiedades facilita la rotación de un objeto alrededor de otro objeto o de cualquier otro punto de la

Ventana de dibujo. Puede definir el [centro de rotación](#) haciendo un simple clic con el ratón  el punto en el que hace clic se convierte en el centro de rotación. Al arrastrar el ratón aparecen un contorno del objeto y una línea de rotación: una línea punteada azul que se extiende más allá de la página de dibujo. La línea de rotación indica el ángulo con el que está rotando el objeto a partir del centro de rotación. El contorno del objeto permite previsualizar los efectos de la rotación.

Para rotar un objeto utilizando la herramienta Rotación libre

1. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
2. Haga clic en la [herramienta Rotación libre](#).
3. Seleccione el objeto que desea rotar.
4. Haga clic en la [Ventana de dibujo](#) para especificar el centro de rotación.
5. Arrastre la línea de rotación para rotar el objeto.

Al mover el cursor cerca del centro de rotación y a lo largo de la línea de rotación, la rotación se hace más sensible al movimiento de del ratón. Al mover el cursor lejos del centro de rotación y a lo largo de la línea de rotación, la rotación se hace más suave.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para restringir el ángulo con el que rota el objeto, mantenga presionada la tecla Ctrl al arrastrar. De forma predeterminada, el valor de restricción de ángulo es 15. Para cambiar el ángulo de restricción, haga clic en Herramientas, Opciones y, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar. Escriba un valor en el cuadro Ángulo de restricción.
- Consulte la [Barra de estado](#), que presenta el ángulo de rotación mientras especifica las coordenadas.

{button ,AL("PRC Rotating objects";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Rotación de objetos con precisión

La barra de herramientas Transformar la Barra de propiedades y la persiana Rotación le permitirán rotar objetos un número determinado de grados. Podrá rotar rápidamente un objeto con precisión mediante la barra de herramientas Transformar y la Barra de propiedades. Sin embargo, si desea rotar alrededor de alguno de los tiradores de selección, puede cambiar rápidamente el [centro de rotación](#) mediante la persiana Rotación. Puede volver a situar el centro de rotación del objeto en cualquier punto de la ventana de dibujo mediante la barra de herramientas Transformar, la Barra de propiedades y la persiana Rotación. Si desea obtener más información, consulte "[Definición del centro de rotación con precisión](#)". Recuerde que los valores positivos rotan el objeto hacia la izquierda, mientras que los valores negativos lo hacen hacia la derecha a partir de la posición activa.

Para rotar un objeto utilizando la barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto que desea rotar con la [herramienta Selección](#).
2. Escriba un valor en el [cuadro Ángulo de rotación](#) en la Barra de herramientas Transformar o la Barra de propiedades para determinar el número de grados que desea rotar el objeto.
3. Presione Intro.


Para rotar un objeto utilizando la persiana Rotación

1. Seleccione el objeto que desea rotar con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Rotar.
3. Escriba un valor en el cuadro Ángulo para determinar el número de grados que desea rotar el objeto.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para rotar un objeto alrededor de uno de sus tiradores de selección

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.



2. Haga clic en flecha abajo  para visualizar completamente la persiana Rotación.
3. Haga clic en un botón para asignar un punto de rotación.
Los botones corresponden a los ocho [tiradores](#) de selección y al centro del objeto.
4. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.

{button ,AL("PRC Rotating objects";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Definición del centro de rotación con precisión

De forma predeterminada, un objeto rota alrededor de su centro. Puede desplazar el [centro de rotación](#) de un objeto a cualquier punto de la Ventana de dibujo. Al rotar el objeto, lo hará alrededor de dicho punto. La Barra de propiedades y la persiana Rotación le permitirán especificar un nuevo centro de rotación con precisión.

El botón Con relación al objeto de la Barra de propiedades y la casilla de verificación Centro relativo de la persiana Rotación le permitirán desplazar el [centro de rotación](#) a una coordenada determinada de las reglas o una distancia específica antes de la rotación.

Tenga en cuenta que los valores negativos (-) rotan el objeto hacia la derecha y que los valores positivos (+) lo rotan hacia la izquierda.

Para rotar un objeto alrededor de una coordenada especificada en las reglas mediante la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
3. Desactive el [botón Con relación a objeto](#) de la Barra de propiedades.
El botón Con relación al objeto está deshabilitado cuando está sin pulsar.
4. Escriba valores en los [cuadros de Posición de Centro de rotación](#) X (horizontal) e Y (vertical) de la Barra de propiedades.
5. Escriba el valor en el cuadro Ángulo de la Barra de propiedades y presione Intro.

Para rotar un objeto alrededor de una coordenada especificada en las reglas mediante la persiana Rotación

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Rotar.
3. Deshabilite la casilla Centro relativo para especificar que desea mover el centro de rotación a una coordenada de reglas determinada antes de la rotación.
4. Escriba valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) para determinar las coordenadas alrededor de las que desea rotar el objeto.
5. Escriba un valor en el cuadro Ángulo.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

Para rotar un objeto alrededor de un punto relativo a la posición actual mediante la Barra de propiedades

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para rotar un objeto alrededor de una coordenada especificada en las reglas mediante la Barra de propiedades".
2. Habilite el botón Con relación al objeto de la Barra de propiedades.
El botón Con relación al objeto está habilitado cuando está pulsado.
3. Escriba valores en los cuadros de Posición de Centro de rotación X (horizontal) e Y (vertical) de la Barra de propiedades.
4. Escriba el valor en el cuadro Ángulo y presione Intro.

Para rotar un objeto alrededor de un punto relativo a la posición actual mediante la persiana Rotación

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para rotar un objeto alrededor de una coordenada especificada en las reglas mediante la persiana Rotación".
2. Habilite la casilla Centro relativo.
Los valores de los cuadros H (horizontal) y V (vertical) cambiarán a 0.
3. Escriba valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) para especificar la distancia que desea mover el centro de rotación antes de la rotación.
4. En el cuadro Ángulo, escriba (-) delante del valor para rotar el objeto hacia la derecha a partir de su posición activa o introduzca un valor positivo para rotarlo hacia la izquierda a partir de su posición activa.
5. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Desplazar el centro de rotación a una coordenada determinada resulta útil para rotar varios objetos a la vez que se mantiene su alineación.
- Para desplazar el centro de rotación sin rotar el objeto, escriba valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) para determinar la nueva ubicación y escriba 0 en el cuadro Ángulo.



Restablecimiento del centro de rotación

De forma predeterminada, un objeto rota alrededor de un punto (denominado [centro de rotación](#)) situado en el medio de su cuadro de selección. Si desplaza dicho centro de rotación, podrá devolverlo a su posición original de nuevo mediante la Barra de propiedades, la persiana Rotación o utilizando el ratón. Los ocho botones que rodean al botón centro en la persiana Rotación corresponden a los ocho tiradores del cuadro de selección del objeto. El botón centro corresponde al centro del objeto.

Para restablecer el centro de rotación mediante la Barra de Propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
3. Active el [botón Con relación a objeto](#) de la Barra de propiedades.
El botón Con relación al objeto está habilitado cuando está pulsado.
4. Escriba 0,0 en los [cuadros Posición del Centro de rotación](#) X (horizontal) e Y (vertical).
5. Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione Intro.

Para restablecer el centro de rotación de forma interactiva

1. Haga doble clic en el objeto con la [herramienta Selección](#).
Los [tiradores](#) de rotación y de inclinación aparecerán representados por flechas de dos direcciones. El marcador del centro de rotación aparecerá en el medio del cuadro.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el centro de rotación hacia el centro del objeto.
3. Suelte el botón del ratón para encajar el marcador en el centro del objeto.

Para restablecer el centro de rotación mediante la persiana Rotación

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Rotar.

3. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la persiana completa.

4. Haga clic en el botón que representa el centro de rotación.
5. Escriba 0 en el cuadro Ángulo.
6. Haga clic en el botón Aplicar.



Nota

- Al restablecer el centro de rotación de una línea, curva o curva cerrada, seleccione el objeto con la herramienta Selección. Haga clic en el objeto para visualizar los tiradores de rotación, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el centro de rotación hacia el centro del objeto.



Sugerencias

- También puede utilizar la barra de herramientas Transformar para restablecer el centro de rotación. Seleccione el objeto con la herramienta Selección y habilite el botón Con relación al objeto de la Barra de herramientas Transformar. Escriba 0,0 en los cuadros Posición del Centro de rotación X (horizontal) e Y (vertical) y presione Intro.
- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.

{button ,AL('PRC Rotating objects';',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Inclinación de objetos



Inclinación de objetos

Como con el resto de las herramientas de transformación, las herramientas de inclinación resultan eficaces, flexibles y fáciles de usar.


CorelDRAW le permitirá escoger entre rapidez y precisión a la hora de [inclin](#) los objetos de un dibujo.

La forma más rápida y sencilla de inclinar un objeto consiste en arrastrar los tiradores de inclinación. La herramienta Inclinación libre permite inclinar las dimensiones horizontal y vertical a la vez. Sin embargo, la persiana Inclin

{button ,AL(`OVR Transforming objects;`,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Inclinación de objetos mediante el ratón

Puede [inclin](#)ar objetos de forma interactiva al arrastrar los tiradores de inclinación  las flechas rectas horizontales y verticales que aparecen en los puntos intermedios del objeto



mediante el ratón. Es posible inclinar un objeto horizontalmente y verticalmente a la vez si mantiene presionada la tecla Alt. Al inclinar en ambos sentidos a la vez, mantenga el cursor cerca del objeto para controlar el objeto. También puede limitar el movimiento del objeto al inclinar si mantiene presionada la tecla Ctrl al arrastrar.

Para inclinar un objeto mediante el ratón

1. Haga clic en el objeto dos veces con la [herramienta Selección](#). Aparecerán los [tiradores](#) de rotación y de inclinación.
2. Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Arrastre un tirador de inclinación horizontal para inclinar el objeto hacia la izquierda o la derecha.
 - Arrastre un tirador de inclinación vertical para inclinar el objeto hacia arriba o hacia abajo.

Para inclinar un objeto horizontalmente y verticalmente

1. Seleccione el objeto haciendo clic dos veces con la herramienta Selección. Aparecerán los tiradores de rotación y de inclinación.
2. Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre un tirador de inclinación.

Para limitar el movimiento de un objeto mientras se inclina de forma interactiva

1. Haga clic dos veces en el objeto con la herramienta Selección. Aparecerán los tiradores de rotación y de inclinación.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra uno de los tiradores de inclinación para inclinar el objeto en incrementos de 15 grados.



Nota

- Al inclinar una línea, curva o curva cerrada, seleccione el objeto con la herramienta Selección. Haga clic en el objeto para visualizar los tiradores de inclinación y arrastre uno de los tiradores de inclinación.



Sugerencias

- Para cambiar el ángulo de restricción, haga clic en Herramientas, Opciones y, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar. Escriba un valor en el cuadro Ángulo de restricción.
- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para rotar un objeto de forma interactiva. Para visualizar los tiradores de inclinación, haga doble clic en la X que aparece en el centro del objeto.

{button ,AL('PRC Skewing objects';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Inclinación de objetos mediante la herramienta Inclinación libre

La herramienta Inclinación libre de la Barra de propiedades inclina las líneas horizontal y vertical de un objeto simultáneamente alrededor de un punto fijo, llamado [punto de anclaje](#). Puede definir un punto de anclaje en cualquier punto de la Ventana de dibujo haciendo clic. La inclinación depende del punto de anclaje. Por ejemplo, si hace clic dentro de un objeto, podrá [inclinarlo](#) desde su centro. Si hace clic fuera del objeto, lo inclinará respecto del punto de anclaje que haya definido y según la distancia que haya entre el objeto y el punto de anclaje y la dirección y distancia que arrastre con ratón. Esta inclinación libre cambia la inclinación y la posición del objeto. CorelDRAW muestra el contorno del objeto al arrastrar para poder comprobar el efecto de la inclinación.

Para inclinar un objeto mediante la herramienta Inclinación libre

1. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
2. Haga clic en la [herramienta Inclinación libre](#) de la Barra de propiedades.
3. Haga clic en el objeto que desee inclinar.
4. Haga clic en la [Ventana de dibujo](#) para fijar un punto de anclaje.
5. Arrastre para inclinar el objeto.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para mantener las proporciones horizontal y vertical del objeto.
- Para mantener el control a hacer clic fuera de un objeto, haga clic cerca del objeto y arrastre alejándose del objeto lentamente. Si el objeto queda fuera de la ventana de dibujo, puede reducir para volverlo a ver.

{button ,AL('PRC Skewing objects','0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inclinación de objetos con precisión

La Barra de propiedades y la persiana Inclinación le permitirán [inclin](#) un objeto con valores específicos. De forma predeterminada, el [punto de anclaje](#) de inclinación es el centro del objeto. Puede cambiar el punto de anclaje mediante la casilla Utilizar punto de anclaje de la persiana Inclinación. Tenga en cuenta que el punto de anclaje mantiene su posición para que pueda inclinar alrededor de dicho punto.

Para inclinar un objeto con precisión mediante la Barra de Propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
3. Escriba un valor horizontal en la parte superior o un valor vertical en la parte inferior de los [cuadros Ángulo de inclinación](#) de la Barra de Propiedades.
4. Mantenga el cursor en uno de los cuadros Ángulo de inclinación y presione Intro.


Para inclinar un objeto con precisión mediante la persiana Inclinación

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Inclin.
3. Escriba el número de grados deseado para inclinar el objeto en los cuadros H (horizontal) y V (vertical).
Los valores negativos inclinarán el objeto hacia la derecha a partir de su posición activa, mientras que los valores positivos lo harán a la izquierda.
4. Haga clic en el botón Aplicar.

Para cambiar el punto de anclaje de inclinación de un objeto:

1. Siga los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla Utilizar punto de anclaje.



3. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la persiana completa.
4. Haga clic en un botón para asignar un punto de anclaje.
Los botones corresponden a los ocho [tiradores](#) de selección y al centro del objeto.
5. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- Para inclinar un objeto utilizando la barra de herramientas Transformar, seleccione el objeto con la herramienta Selección. Escriba un valor horizontal en la parte superior o un valor vertical en la parte inferior de los cuadros Ángulo de inclinación de la barra de herramientas Transformar.
- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.


{button ,AL('PRC Skewing objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Restablecimiento del anclaje de inclinación al centro del objeto

De forma predeterminada, un objeto se inclina a partir de un punto de anclaje en el centro de su cuadro de selección. Si mueve el [punto de anclaje](#) de inclinación, podrá restablecerlo más adelante mediante la persiana Inclinar.

Para restablecer el punto de anclaje de inclinación al centro del objeto utilizando la persiana Inclinación

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Transformar, [Inclinar](#).
3. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la persiana completa.
4. Habilite la casilla Utilizar punto de anclaje.
La casilla Utilizar punto de anclaje le permitirá utilizar uno de los ocho tiradores y el centro X como anclaje: un punto que permanece fijo cuando se inclina el objeto.
5. Haga clic en el botón que representa el centro del objeto.

{button ,AL('PRC Skewing objects','0',"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Reflejo de objetos



Reflejo de objetos

Las opciones de reflejo permiten reflejar cualquier objeto en una ilustración. Mediante el ratón, la Barra de propiedades, la Barra de herramientas Transformar y la persiana Escalar y reflejar podrá [reflejar](#) un objeto horizontalmente o verticalmente. Si refleja un objeto horizontalmente, éste girará de izquierda a derecha o viceversa. Del mismo modo, si refleja un objeto verticalmente, éste girará de arriba a abajo o viceversa. Al utilizar la herramienta Ángulo de reflexión libre de la Barra de Propiedades, podrá reflejar un objeto horizontalmente y verticalmente.

{button ,AL('OVR Transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Reflejo de objetos mediante el ratón

Es posible que le sea más fácil [reflejar](#) un objeto utilizando el ratón. Podrá reflejar un objeto horizontalmente, verticalmente o en diagonal.

Para reflejar un objeto mediante el ratón

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Para reflejar un objeto horizontalmente, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre uno de los [tiradores](#) laterales hacia el lado contrario del objeto: de izquierda a derecha si ha hecho clic en el lado izquierdo del objeto, o de derecha a izquierda si ha hecho clic en el lado derecho.
 - Para reflejar el objeto verticalmente, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre la parte superior o la inferior del cuadro de selección del objeto a través del objeto hasta el lado opuesto.
 - Para reflejar el objeto en diagonal, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre uno de los tiradores de esquina del cuadro de selección del objeto hasta el lado opuesto.

Un contorno de puntos ,con la forma del objeto, aparecerá hasta que alcance el lado contrario de éste.

3. Suelte el botón del ratón y, a continuación, suelte la tecla Ctrl.



Nota

- También puede utilizar las [herramientas de dibujo](#) para reflejar un objeto de forma interactiva.

{button ,AL('PRC Mirroring objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Reflejo de objetos mediante la herramienta Ángulo de reflexión libre

Al utilizar la herramienta Ángulo de reflexión libre de la Barra de Propiedades, podrá reflejar un objeto de la Ventana de dibujo según el ángulo especificado. Puede definir el punto de anclaje haciendo clic con el ratón. Al arrastrar el ratón aparecen un contorno del objeto y una línea punteada de color azul que se extiende más allá de la página de dibujo. Esta línea punteada azul se llama línea de reflexión. El punto en que define el punto de anclaje determina la distancia entre el objeto y a línea de reflexión. La línea de reflexión indica el ángulo con el que reflejará el objeto desde el punto de anclaje. Arrastre la línea de reflexión para definir el ángulo.

Para crear una reflexión

1. Abra el [Menú lateral Editar forma](#), y haga clic en la [herramienta Transformación libre](#).
2. Haga clic en la [herramienta Ángulo de reflexión libre](#) en la Barra de propiedades.
3. Haga clic en el objeto que desee reflejar.
4. Haga clic en la [Ventana de dibujo](#) para fijar un [punto de anclaje](#).
5. Arrastre hacia la línea de reflexión.

Al mover el cursor cerca del objeto a lo largo de la línea de reflexión, el movimiento se hace más sensible al del ratón. Al mover el ratón lejos del objeto, el movimiento se hace más suave.



Sugerencias

- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para restringir el ángulo con el que refleja el objeto, mantenga presionada la tecla Ctrl al arrastrar. De forma predeterminada, el valor de restricción de ángulo es 15. Para cambiar el ángulo de restricción, haga clic en Herramientas, Opciones y, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar. Escriba un valor en el cuadro Ángulo de restricción.

{button ,AL("PRC Mirroring objects";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)




Reflejo de objetos con precisión

Tanto la Barra de propiedades como la persiana Escala y reflejo le permitirán reflejar objetos con precisión. De forma predeterminada, el [punto de anclaje](#) de reflejo es el centro del objeto. Por ello, un objeto simétrico no parece desplazarse al reflejarlo. Puede cambiar el punto de anclaje mediante la persiana Escalar y reflejar especificando la dirección en que desea reflejar el objeto.


Para reflejar un objeto utilizando la Barra de propiedades

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el [botón Reflejo horizontal](#) en la Barra de propiedades para reflejar un objeto horizontalmente.
 - Haga clic en el [botón Reflejo vertical](#) en la Barra de propiedades para reflejar un objeto verticalmente.

Para reflejar un objeto horizontalmente o verticalmente utilizando la persiana Escalar y reflejar

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar, Escalar y reflejar.
3. Ejecute una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el Botón reflejo horizontal para reflejar un objeto horizontalmente.
 - Haga clic en el Botón reflejo vertical para reflejar un objeto verticalmente.
4. Haga clic en flecha abajo  para visualizar la persiana completa.
5. Haga clic en un botón lateral para asignar un punto de anclaje.
Los botones corresponden a los ocho [tiradores](#) de selección y al centro del objeto. Al hacer clic en un botón, indica la dirección en que desea reflejar el objeto.
6. Haga clic en el botón Aplicar.

Para reflejar un objeto en diagonal utilizando la persiana Escalar y reflejar

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en los botones Reflejo horizontal y Reflejo vertical.
3. Haga clic en  para visualizar la persiana completa.
4. Haga clic en un botón de esquina para asignar un punto de anclaje.
Los botones corresponden a los ocho [tiradores](#) de selección y al centro del objeto. Al hacer clic en un botón, indica la dirección en que desea reflejar el objeto.
5. Haga clic en el botón Aplicar.



Sugerencias

- También puede reflejar un objeto seleccionándolo con la herramienta Selección y haciendo clic en el botón Reflejo horizontal o vertical de la barra de herramientas Transformar.
- Para ver la Barra de propiedades, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de propiedades.
- Para ver la Barra de herramientas Transformar, haga clic en Ver, Barras de herramientas y habilite la casilla Barra de herramientas Transformar.

{button ,AL("PRC Mirroring objects";,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Deshacer transformaciones



Deshacer transformaciones

Cuando trabaja en un dibujo, CorelDRAW recuerda las operaciones y comandos que ha ejecutado. Si comete un error o cambia de idea sobre una modificación determinada, podrá anularla fácilmente.

Si desea eliminar todas las transformaciones realizadas a un objeto, utilice el comando Borrar transformaciones; los únicos cambios que no se anularán serán los cambios de posición.

{button ,AL(`OVR Transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de transformaciones

Podrá anular todas las transformaciones (rotaciones, cambio de tamaño, estiramientos, asignaciones de escala, inclinaciones y reflejo) aplicadas a un objeto o grupo de objetos. Si selecciona un grupo, sólo se eliminarán las transformaciones que haya realizado en el grupo como entidad, aquellas realizadas en los objetos individuales antes de agruparlos permanecerán. El comando Borrar transformaciones eliminará todas las modificaciones excepto los cambios de posición.

Para anular todas las transformaciones aplicadas un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Organizar, Borrar transformaciones.

Para rehacer las transformaciones eliminadas

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

Aplicación de transformaciones a duplicados



Aplicación de transformaciones a duplicados

Si desea ver el efecto de una transformación y mantener el original intacto, transforme una copia del objeto. CorelDRAW crea una copia del objeto y la transforma sin modificar el original. Si entonces decide que prefiere el original, simplemente borre las copias.

{button ,AL('OVR Transforming objects;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Transformación de duplicados

Todas las persianas Transformar contienen el botón Aplicar a duplicado que le permitirá aplicar las transformaciones a una copia del objeto. El botón Aplicar a duplicado le permitirá aplicar las transformaciones a una copia del objeto al utilizar los controles de la barra de herramientas Transformar. Para aplicar una transformación a un duplicado mediante el ratón

Para aplicar una transformación a un duplicado utilizando la barra de herramientas Transformar

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en el [botón Aplicar a duplicado](#) de la barra de herramientas Transformar.
3. Aplique la transformación utilizando la barra de herramientas Transformar.

Para aplicar una transformación a un duplicado utilizando una persiana Transformar

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Organizar, Transformar y elija una de las persianas Transformar (Posición, Rotar, Escalar y reflejar, Rotación o Inclinar).
3. Especifique los valores que desea aplicar en la persiana Transformar.
4. Haga clic en el botón Aplicar a duplicado.
A continuación, podrá decidir entre guardar el nuevo objeto y suprimir el original, guardar el original y borrar el duplicado o guardar ambos.

Para aplicar una transformación a un duplicado mediante el ratón

- Siga los pasos para transformar un objeto de forma interactiva, solo que antes de soltar el botón izquierdo del ratón, haga clic con el botón derecho.



Sugerencia

- Para aplicar una transformación a un duplicado mediante el teclado Presione + en el teclado numérico para transformar la copia del objeto.

Referencia

Utilización del Asistente de códigos de barras

Formatos estándar

La codificación mediante barras es un sistema de identificación automática que permite recopilar datos de forma rápida y con extraordinaria exactitud. El Asistente de códigos de barras proporciona ayuda a lo largo del proceso de creación de códigos de barras personalizados para una amplia gama de formatos estándar.

Este asistente admite 18 formatos estándar o simbologías:

[CodaBar](#)

[Código 25](#)

[Código 39](#)

[Código 128](#)

[EAN-8](#)

[EAN-13](#)

[FIM](#)

[ISBN](#)

[ISSN](#)

[ITF](#)

[ITF 14](#)

[JAN-8](#)

[JAN-13](#)

[MSI Plessey](#)

[Pharmacode](#)

[POSTNET](#)

[UPC\(A\)](#)

[UPC\(E\)](#)

CodaBar

CodaBar se utiliza normalmente en bibliotecas, bancos de sangre y empresas de paquetería para transporte aéreo. Tiene longitud variable y permite codificar los 20 caracteres siguientes: 0123456789-\$/+ABCD. El primer dígito y el último en un mensaje CodaBar debe ser una A, B, C o D, y el cuerpo del mensaje no debe contener ninguno de estos caracteres.

Código 25

Código 25, también conocido como "Código 2 de 5", es un formato discreto y de longitud variable. Hace referencia a la existencia de dos barras gruesas en un total de cinco barras por cada carácter codificado. Se utiliza principalmente para control de inventarios y billetes de líneas aéreas, así como para la gestión de equipajes y cargas de transporte.

Código 39

Código 39 es el formato más utilizado fuera del mundo comercial. Está muy extendido en aplicaciones de fabricación, militares y de medicina.

Tiene longitud variable y acepta los 44 caracteres siguientes:

0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ-.*\$/+%. El asterisco (*) se utiliza como carácter de inicio/parada y no puede incluirse en el cuerpo del mensaje.

Puede añadirse un dígito de control como medida de seguridad adicional. Código 39 admite los formatos de dígito de control Módulo 43 y xxx-nnnnnnn-c.

Código 128

Código 128 es un formato alfanumérico de alta densidad y longitud variable. Incluye 106 patrones diferentes de barras y espacios, y cada patrón puede tener uno o tres significados distintos según se emplee en uno u otro de los tres conjuntos de caracteres disponibles. Un conjunto de caracteres codifica todos los caracteres de control en mayúsculas y ASCII, otro codifica los caracteres en mayúsculas y minúsculas y el tercero codifica pares de dígitos numéricos del 00 al 99. El conjunto de caracteres utilizado viene determinado por el carácter de inicio.

Código 128 también permite la codificación de cuatro códigos de función: FNC1, FNC2, FNC3 y FNC4. FNC1 está reservado para la numeración europea de artículos EAN (European Article Numbering). FNC2 se utiliza para indicar al lector de barras que concatene el mensaje del símbolo de código de barras al del símbolo de texto. FNC3 se emplea para indicar al lector de códigos de barras que ponga a cero los valores en memoria. FNC4 se utiliza en aplicaciones de sistemas cerrados.

Una variación del formato Código 128 es EAN 128. Éste utiliza el mismo conjunto de códigos que Código 128 pero no admite el uso de los códigos de función del FNC2 al FNC4 en los símbolos y FNC1 se utiliza como parte del código de inicio en el símbolo. Una opción avanzada de Código 128 en el Asistente de códigos de barras permite habilitar o deshabilitar el formato EAN 128.

EAN-8

El sistema de numeración EAN (European Article Numbering) es una versión europea del código UPC (Universal Product Code).

EAN 8 codifica ocho dígitos que incluyen dos dígitos con el código de país, cinco dígitos de datos y un dígito de control. En el Asistente de códigos de barras deben introducirse únicamente siete dígitos. El dígito de control se genera de forma automática.

Es posible que pueda añadirse un número complementario de dos o cinco dígitos al símbolo de código de barras principal. Éste está especialmente diseñado para publicaciones de libros y prensa, y aparece como código de barras adicional a la derecha del código principal.

EAN-13

EAN-13 es la versión europea del código UPC (A), Uniform Product Code. La diferencia entre EAN-13 y UPC (A) es que el primero codifica el 13er dígito en el patrón de paridad de los seis dígitos de la izquierda del símbolo UPC (A). El 13er dígito, combinado con el 12º, representa

normalmente el código de país.

Es posible que pueda añadirse un número complementario de dos o cinco dígitos al símbolo de código de barras principal. Éste está especialmente diseñado para publicaciones de libros y prensa, y aparece como código de barras adicional a la derecha del código principal.

FIM

Los patrones FIM (Facing Identification Mark) pertenecen a un tipo de código de barras especial utilizado normalmente por el servicio de correos de los EE.UU para automatizar la gestión del correo. Los patrones FIM se utilizan para identificar y cancelar el correo que no contiene sello o franqueo como el publico correo.

En la actualidad se utilizan cuatro patrones de FIM. FIM-A se utiliza para correo de respuesta que necesita franqueo y lleva impreso un código de barras POSTNET. FIM-B se emplea en respuestas comerciales y comunicaciones oficiales (por ejemplo, multas), que no llevan impreso un código de barras POSTNET. FIM-C se emplea en respuestas comerciales y comunicaciones oficiales (por ejemplo, multas), que llevan impreso un código de barras POSTNET. FIM-D indica que es preciso el franqueo. Los patrones FIM se sitúan en la esquina superior derecha de las cartas y postales, a 5,8 centímetros del borde derecho.

ISBN

Los números ISBN son códigos exclusivos para los libros. No es un tipo de código de barras distinto. Tienen una estructura específica y se codifican a partir de los códigos de barras EAN-13. El mensaje está formado por un código de país de tres dígitos, el 978, seguido del número ISBN de 10 dígitos. El décimo dígito, o dígito de control, se descarta.

ISSN

Los números ISSN son códigos exclusivos para revistas y periódicos. No es un tipo de código de barras distinto. Es un tipo de código de barras EAN-13 con el código de país 977 y un código complementario de dos dígitos. Éste último contiene el número de edición, por ejemplo, enero=01, febrero=02, etc.

ITF

ITF es un formato número de longitud variable y alta densidad. Las barras y espacios se intercalan: la posición impar se codifica en las barras y la posición par en los espacios. Es uno de los formatos más utilizados en industrias de almacenamiento y distribución.

El Asistente de códigos de barras admite la introducción de hasta 40 dígitos numéricos.

ITF 14

ITF-14 es similar al formato ITF, con la diferencia de que deben introducirse exactamente 13 dígitos en el Asistente de códigos de barras. Es posible incluir otros cinco dígitos para el código de barras complementario.

JAN-8

JAN-8 es el equivalente japonés del EAN-8.

JAN-13

JAN-13 es el equivalente japonés del EAN-13.

MSI Plessey

MSI Plessey es una variante del código de barras Plessey. Es un código de anchura modulada por pulsos y sin sistema de autocorrobación. Se utiliza para el etiquetado de productos en venta en grandes superficies y almacenes. Es un formato de longitud variable que permite codificar los siguientes caracteres: 0123456789. Cada carácter consta de ocho elementos: cuatro barras y cuatro espacios.

Pharmacode

Pharmacode se usa para el control de seguridad en el proceso de empaquetado de la industria farmacéutica. La amplia tolerancia de impresión no afecta a la legibilidad del código.

POSTNET

Los códigos de barras POSTNET son símbolos que codifican los códigos postales en EE. UU. El proceso de manipulación del correo está completamente automatizado y los códigos POSTNET suministran los códigos necesarios para tratar correctamente el correo en los equipos de manipulación.

Los símbolos POSTNET se distinguen de otros formatos en que las alturas de las distintas barras difieren entre sí. Cada número está representado por un patrón de cinco barras. Una sola barra alta se utiliza como barra de inicio y fin. POSTNET puede utilizarse para códigos de barras de punto de entrega de cinco, nueve y once dígitos. Se utilizan a menudo junto con los patrones FIM que se sitúan en la esquina superior derecha de los sobres y postales de correo.

UPC(A)

Los símbolos UPC (Uniform Product Code) se utilizan para la comercialización de productos. UPC(A) es un formato de 12 dígitos. El símbolo consta de 11 dígitos de datos y un dígito de control. El primero es un dígito numérico del sistema que representa el tipo de producto que se va a identificar. Los cinco dígitos siguientes corresponden al código del fabricante y los otros cinco identifican un producto específico.

UPC(E)

Al igual que el código UPC(A), UPC(E) se utiliza en aplicaciones comerciales, pero, dado que el código es físicamente más pequeño, es más adecuado para artículos más pequeños. UPC(E) se llama también de "supresión de ceros", ya que comprime el código UPC (A) normal de 12 dígitos en otro de seis dígitos. Suprime el dígito numérico del sistema, los últimos dígitos del código de fabricante y los primeros ceros de la parte de identificación del producto.

{button ,AL(`OVR Reference';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Ajuste de las propiedades estándar

El Asistente de códigos de barras utiliza los valores de píxeles de impresión como unidad de medida, lo que significa que busca los valores más próximos a estos números cuando procesa la anchura de barra. Es posible que el ajuste de los píxeles no cambie de forma significativa la anchura de barra en impresoras de alta resolución, pero sí puede provocar diferencias evidentes en impresoras de baja resolución.

Por ejemplo, una impresora de 300 ppp no puede imprimir una línea con un grosor de 0,013 pulgadas. La línea más fina posible en este tipo de impresoras es de 0,133333 pulgadas. El Asistente de códigos de barras permite ajustar la anchura de barra reduciendo el número de píxeles.

Las directrices relativas a los códigos de barras pueden encontrarse a través de la página Web de la IBCA (Industry Bar Code Alliance) en la dirección <http://www.mgfx.com/organs/ibca/guide/index.htm>.

{button ,AL('OVR Reference;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Configuración de opciones avanzadas

La mayoría de las opciones avanzadas que presenta el Asistente de códigos de barras implica la habilitación o deshabilitación del dígito de control en diversos formatos. Este dígito se utiliza para garantizar que los datos se lean correctamente. Los formatos aplican distintas fórmulas al número codificado para generar un solo dígito, que normalmente se añade al final de los números ya codificados.

El ordenador comprueba que los números se han leído correctamente comparando el dígito de control que ha calculado con el dígito de control recién leído.

Otras opciones avanzadas determinan la apariencia del símbolo, lo que incluye añadir un prefijo numérico al código, no tener en cuenta los espacios o los paréntesis del símbolo, añadir barras de soporte al código, etc.

{button ,AL(`OVR Reference;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Ajuste de las propiedades del texto

El número de propiedades que pueden modificarse en el texto del código de barras depende del formato elegido, lo que significa que algunas opciones pueden no estar disponibles. La mayoría de estas opciones se explican por sí mismas, aunque algunos términos pueden necesitar aclaración.

Una "zona vacía" es un área libre de marcas situada antes y después de las barras y los espacios. La lectura del color y la reflectancia de esta zona determina la forma en que se leerán los espacios y la diferencia entre éstos y las barras.

El "texto legible" son los datos representados por las barras y los espacios que se imprimen como texto para su lectura normal.

El "código de inicio" es un carácter único que indica el comienzo del símbolo y el "código de parada" es también un carácter único que indica el final del símbolo.

{button ,AL(`OVR Reference';0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)

Habilite esta opción para desactivar el dígito de control. Este dígito se utiliza para garantizar que los datos se lean correctamente.

Habilitela para utilizar esta variación del dígito de control. "Biblioteca mod 10 método 1" es uno de los tres formatos de dígito de comprobación utilizados normalmente por las bibliotecas.

Habilitela para utilizar esta variación del dígito de control. "Biblioteca mod 10 método 2" es uno de los tres formatos de dígito de control utilizados normalmente por las bibliotecas.

Habilitela para utilizar esta variación del dígito de control. "Biblioteca mod 10 cambiando a 9" es uno de los tres formatos de dígito de control utilizados normalmente por las bibliotecas.

Proporciona una lista de caracteres de inicio aceptables. El carácter de inicio indica el comienzo del símbolo, lo cual permite que éste se pueda escanear en cualquier dirección.

Proporciona una lista de caracteres de parada aceptables. El carácter de parada indica el final del símbolo, lo cual permite escanear éste en cualquier dirección.

Habilite esta opción para seleccionar la opción EAN-128. EAN-128 es una importante variación de Código 128.

Habilite esta opción para que no se tengan en cuenta los paréntesis en el código de barras. Esto permite agrupar el texto para mayor claridad.

Habilite esta opción para que no se tengan en cuenta los espacios en el código de barras. Esto permite agrupar el texto para mayor claridad.

Habilite esta opción para utilizar los dígitos de comprobación Mod 43. Éstos son los dígitos utilizados en las aduanas estadounidenses para los envíos de artículos de importación/exportación.

Habilite esta opción para utilizar esta opción de formato especial exigida por las aduanas de los Estados Unidos. XXX es una expresión alfanumérica, NNNNNNN es numérica y C es el dígito de control.

Habilite esta opción si no desea utilizar el prefijo 978 o 979 en el código de barras.

Habilite esta opción para añadir el prefijo 978 en el código de barras. Esto permite generar un código EAN-13 a partir del número ISBN.

Habilite esta opción para añadir el prefijo 979 al código de barras. Esto permite generar un código EAN-13 a partir del número ISBN.

Habilite esta opción si no desea utilizar el prefijo 977 en el código de barras.

Habilite esta opción para añadir el prefijo 977 al código de barras. Esto permite generar un código EAN-13 a partir del número ISSN.

Habilite esta opción si no desea que aparezcan las barras de soporte en el código de barras. Las barras de soporte son unas líneas gruesas que rodean el código.

Habilite esta opción para que aparezcan las barras de soporte en la parte superior e inferior del código de barras. Las barras de soporte son unas líneas gruesas que rodean el código.

Habilite esta opción si desea recuadrar el código de barras con barras de soporte. Las barras de soporte son unas líneas gruesas que rodean el código.

Habilite esta opción para utilizar esta variación de cálculo automático del dígito de control.

Habilite esta opción para que aparezca una "N" a la izquierda de las barras cuando se utiliza el carácter del sistema "3". Este carácter se asigna a los códigos NDC (National Drug Code) y HRI (National Health Related Items Code).

Proporciona una lista de formatos estándar disponibles para los códigos de barras.

Indica el número asignado al código de barras.

Proporciona una muestra del formato estándar seleccionado.

Indica dos o cinco dígitos adicionales para su utilización con el código de barras complementario.

Muestra el dígito de control que se genera automáticamente. Este dígito se utiliza para garantizar que los datos se leen correctamente.

Habilite esta opción para seleccionar Face Identification Marking (FIM) tipo A. FIM A indica franqueo necesario y lleva código de barras impreso.

Habilite esta opción para seleccionar Face Identification Marking (FIM) tipo B. FIM B indica franqueo pagado y no es necesario código de barras.

Habilite esta opción para seleccionar Face Identification Marking (FIM) tipo C. FIM C indica franqueo pagado y lleva código de barras impreso.

Habilite esta opción para seleccionar Face Identification Marking (FIM) tipo D. FIM D indica franqueo necesario y no lleva código de barras.

Abre un cuadro de diálogo para opciones avanzadas.

Determina la altura de las barras. Ésta se mide desde el extremo inferior del texto hasta el extremo superior de las barras.

Indica la cantidad que debe reducirse la anchura de las barras en píxeles. La cantidad de reducción se resta de la anchura de las barras. Esta operación se realiza para compensar el exceso de anchura que genera la impresión.

Indica el aumento que debe aplicarse a la imagen completa. Un 200% hace que la imagen se imprima al doble de su tamaño.

Proporciona una lista de resoluciones de impresión en puntos por pulgada (ppp). Elija el valor que utilizará para la salida final.

Indica la anchura del símbolo desde el extremo de la barra a la izquierda hasta el extremo de la barra a la derecha. No incluye zonas vacías.
Este valor no puede editarse.

Proporciona una lista de unidades de medida.

Indica la proporción entre las barras anchas y los espacios y las barras estrechas y los espacios. Cuanto mayor es esta proporción, más ancho es el símbolo del código de barras.

Proporciona una lista de opciones de alineación. El texto legible se alineará con el código de barras según la opción seleccionada.

Habilite esta opción para centrar verticalmente los dígitos de comprobación y del sistema en el símbolo del código de barras. El dígito del sistema aparece antes del símbolo del código de barras y el dígito de control después de dicho símbolo.

Proporciona una lista de fuentes disponibles.

Determina el tamaño de la fuente.

Proporciona una lista de grosores de fuente.

Habilite esta opción para imprimir texto con el símbolo del código de barras. El texto legible son los datos representados por las barras y los espacios, que se imprimen como texto para permitir su lectura normal.

Habilite esta opción para imprimir el texto asociado al código de barras complementario. Los códigos de barras complementarios no pueden aplicarse a todos los formatos de código de barras.

Habilite esta opción para imprimir asteriscos antes del texto del código de barras. Los asteriscos no pueden aplicarse a todos los formatos de código de barras.

Habilite esta opción para imprimir los datos FACT (Federation of Automated Coding Technologies). Los identificadores de datos FACT se utilizan para indicar el tipo de artículo al que se refieren los datos que siguen a continuación.

Habilite esta opción para imprimir las marcas de zonas vacías. Las zonas vacías son áreas libres de marcas situadas antes y después de las barras y los espacios.

Habilite esta opción para imprimir los caracteres de inicio y de parada. El carácter de inicio indica el comienzo del símbolo. El carácter de parada indica el final del símbolo.

Habilite esta opción para imprimir el texto legible situado encima del símbolo de código de barras.

Habilite esta opción para imprimir el texto adicional situado en la parte inferior del código de barras complementario. Este texto se imprime en la parte superior del código de barras de forma predeterminada.

Indica el controlador de dispositivo que se encuentra seleccionado. Haga clic en la flecha para acceder a una lista conteniendo los restantes controladores de impresora y filmadora disponibles.

Si no encuentra el dispositivo que necesita, instálelo siguiendo el procedimiento de instalación habitual en Windows.

Proporciona el estado del dispositivo de impresión actual.

Proporciona información acerca del dispositivo de impresión actual.

Proporciona el trayecto del dispositivo de impresión actual.

Abre un cuadro de diálogo con formato Windows que le permitirá establecer opciones de impresión no controladas por las aplicaciones de Corel.

Crea un archivo .PRN basado en su trabajo de impresión (en lugar de llevar a cabo una impresión real).

Prepara el archivo .PRN para su impresión desde un sistema Macintosh.

Imprime todas las páginas del documento.

Muestra una lista de los documentos que puede imprimir.

Imprime sólo la página que se muestra actualmente.

Imprime sólo los objetos seleccionados actualmente.

Especifica las páginas o el rango de páginas que se imprimirá.

Un guión (-) entre números define un rango de páginas consecutivas (p.ej., 1-5 imprimirá las páginas de la 1 a la 5).

Una coma (,) entre números define una serie de páginas no consecutivas (p.ej., 1,5 imprimirá sólo las páginas 1 y 5).

Se admite cualquier combinación de guiones y comas (p.ej., 1-3, 5, 7, 10-12 hará que se impriman las páginas 1, 2, 3, 5, 7, 10, 11 y 12).

Insertar una tilde (~) entre dos números hará que se impriman las páginas correspondientes a esos números, y también las de números alternos entre ambas. Esto quiere decir que con 1~6, se imprimirán las páginas 1, 3, 5 y 6. Si introduce 2~6, se imprimirán las páginas 2, 4 y 6.

Esta opción opera de forma conjunta con la opción Imprimir Páginas Impares/Pares.

Permite especificar si se imprimirán las páginas impares, las pares o tanto las pares como impares.

Identifica el número de copias que se imprimirán. Cuando imprima en un archivo, pida una sola copia sin organizar.

Imprime un juego completo de las páginas seleccionadas antes de imprimir el segundo juego completo (p.ej., se imprimiría un juego comprendiendo las páginas 1 a 10 antes de imprimirse el segundo juego con las mismas páginas, y así sucesivamente).

Si no habilita Organizar, el número de copias solicitado por cada página seleccionada se imprimirá antes de que se imprima la página siguiente (p.ej., se imprimirían cinco copias de la página 1 antes de que se imprimiesen otras cinco de la página 2, y así sucesivamente).

Permite seleccionar un estilo de impresión (una determinada configuración de valores de impresión).

Guarda un estilo de impresión (una determinada configuración de valores de impresión).

Abre la presentación preliminar. Puede ver cómo aparecerá el trabajo cuando lo imprima, y cambiar las opciones de impresión desde la presentación preliminar.

Reestablece la posición de la imagen impresa.

Escala sus ilustraciones de forma automática para que se ajusten a la página imprimible. Encajar en página distorsionará las imágenes a no ser que la opción Mantener proporción esté habilitada.

Coloca la imagen impresa en la posición especificada en el cuadro de lista de la derecha.

Especifica la posición de la imagen impresa cuando está habilitado el botón de la izquierda.

Escala la anchura de sus ilustraciones impresas (no del documento original) según el porcentaje especificado.

Escala la altura de sus ilustraciones impresas (no del documento original) según el porcentaje especificado.

Restringe los cambios de tamaño y el escalado de forma que se mantengan la proporción de altura y anchura.

Le permite imprimir ilustraciones de gran tamaño en varias páginas o piezas de mosaico, que puede ensamblar más adelante para formar la imagen completa.

Permite establecer la proporción en que se superponen las imágenes de cada mosaico sobre las imágenes de los mosaicos adyacentes.

Permite establecer la proporción en que se superponen las imágenes de mosaico sobre las imágenes de los mosaicos adyacentes basándose en un porcentaje de la anchura de página.

Habilita un límite para las sangrías. El límite de sangría determina hasta qué punto puede sobrepasar un gráfico las marcas de recorte al imprimirse.

El valor correspondiente identifica la extensión que puede alcanzar la sangría fuera de las marcas de recorte.

Proporciona diseños de página preestablecidos, y permite almacenar estilos personalizados.

Proporciona una lista de los diseños de signature preestablecidos o guardados.

Almacena el formato de imposición.

Proporciona una previsualización aproximada de la configuración del estilo actual.

Separa las ilustraciones a color en los colores que las componen, haciendo que cada uno de ellos se imprima en una hoja independiente.

Si ha utilizado un modelo de color de cuatricromía (que emplea cuatro colores para reproducirlos todos) obtendrá hasta cuatro hojas por página.

Si ha utilizado colores directos, se imprimirá una hoja por color.

Le permite imprimir las separaciones en colores (es decir, en una impresora de color). Las separaciones suelen imprimirse en negro, con una trama para representar el sombreado, y esta opción le permite imprimirlas en color.

Especifica el color de cuatricromía Hexachrome. El color Hexachrome utiliza 6 tintas en lugar de cuatro.

Hace que el color Hexachrome utilice tintas de alta densidad para imprimir colores sólidos.

Convierte los colores directos de sus ilustraciones en colores de cuatricromía. Las ilustraciones no se ven afectadas, sino sólo su impresión.

Imprime todas las placas, incluyendo las que no contienen ninguna imagen. La impresión de placas vacías consume película, e incrementa los costes de producción de sus trabajos. Es aconsejable que esta opción se encuentre deshabilitada habitualmente.

Hace que todos los objetos que contengan un 95% o más de negro se impriman sobre los objetos inferiores. Esta opción es de gran utilidad para las ilustraciones que contengan gran cantidad de texto en negro, pero se debe emplear con precaución en ilustraciones que incluyan gran número de gráficos.

Crea sobreimpresión de color asignando un contorno a un objeto con el mismo color que su relleno, y haciendo que el contorno se imprima sobre los objetos situados bajo el objeto inicial.

Para poder aplicar la Extensión automática a un objeto éste debe:

- no contar con contorno
- contar con un relleno uniforme
- no tener especificada su sobreimpresión

El valor máximo de sobreimpresión determina la difusión que la extensión automática asigna a un objeto, y también su color. Cuanto más claro el color, mayor será el porcentaje correspondiente al valor de sobreimpresión máximo. Cuanto más oscuro sea, menor será el porcentaje asignado al valor de sobreimpresión máximo.

El valor de Texto por encima determina el tamaño mínimo de fuente al que se aplicará la extensión automática. La aplicación de extensión automática para tamaños de fuente pequeños puede hacer ilegible un texto.

Especifica una extensión automática de anchura fija. Si esta opción se encuentra habilitada, el contorno de extensión automática asignado a cada objeto mantendrá siempre la misma anchura.

Le permite ajustar las configuraciones avanzadas de sus separaciones de color, lo que incluye los valores para las tramas de medios tonos y la creación de sobreimpresiones de color. No ajuste estos valores sin consultar antes con su imprenta o empresa de servicios de impresión.

Abre el cuadro de diálogo Configuraciones avanzadas de separaciones, que le permite establecer parámetros de pantalla tales como la tecnología de trama, frecuencia y ángulo de trama por placa de color, sobreimpresión por placa, tipo de punto de medios tonos, etc.

Especifica la separación o separaciones de color que se imprimirán.

La lista de colores mostrará todas las separaciones que se emplean para sus ilustraciones. Puede elegir entre imprimir todas las separaciones, sólo una de ellas o cualquier combinación de separaciones.

Identifica la tecnología de filmadora y de trama que se empleará para reproducir su trabajo.

Entre las tecnologías de trama comerciales que admiten las aplicaciones de Corel se encuentran AGFA Balanced screening, Linotronic RT, y HQS screening

Identifica la resolución (en puntos por pulgada o "ppp") a la que se imprimirá el trabajo.

Identifica la frecuencia de barrido básica (en líneas por pulgada o "lpp") a la que se imprimirá el trabajo.

Cuanto mayor sea el valor establecido para la frecuencia de trama, más intensos serán los colores y más nítida la imagen. A menor frecuencia de trama, se obtendrán colores más claros e imágenes menos nítidas.

Una frecuencia elevada proporciona menos niveles de gris; una frecuencia baja produce el efecto inverso.

El límite superior de la frecuencia de trama está condicionado por el tipo de prensa y de papel.

Muestra todas las separaciones que se utilizan en sus ilustraciones. Haga clic en cada una de ellas si desea modificar la frecuencia o el ángulo, así como para habilitar la sobreimpresión.

Le permite especificar una trama de medios tonos para su dibujo si imprime en un dispositivo PostScript. Una trama de medios tonos consiste en un patrón de formas que se emplea para simular tonos de color (es decir, del más oscuro al más claro) empleando la misma tinta. Punto, línea, diamante, elíptico y euclideo son tan sólo algunos de los tipos de medios tonos disponibles.

Si se encuentra habilitada, imprime una imagen en negativo.

Si se encuentra habilitada, especifica que la emulsión de la película esté en la cara posterior.
La emulsión es la capa de material sensible a la luz presente en un fragmento de película.

Proporciona una representación gráfica de las opciones de película seleccionadas (la emulsión en la cara anterior o en la posterior, y en negativo o en positivo).

Imprime el nombre de archivo, la fecha y la hora actuales (así como el número de mosaico, si corresponde) en la parte inferior de la hoja.

Si es pertinente, se imprimirá información sobre separación de colores (color, frecuencia y ángulo de barrido, número de placa) en la parte superior de la hoja.

Si desea ver la información sobre el archivo, debe definir un tamaño de página de trabajo menor a las dimensiones reales de la hoja de papel o película que esté utilizando para reproducir el trabajo. Si no desea hacerlo así, puede hacer que la información sobre el archivo se imprima en la página.

Hace que la información sobre el archivo se imprima en la página. Si el tamaño de la página de trabajo es igual al tamaño del papel o la película, habilite Información del archivo dentro de la página. Asegúrese de que la ilustración esté situada de forma que la información sobre el archivo no quede superpuesta a ella.

Especifica el texto que se mostrará en la información sobre el archivo.

Sitúa números de página en las hojas impresas. Si desea ver los números de página, debe definir un tamaño de página de trabajo menor a las dimensiones reales de la hoja de papel o película que esté utilizando para reproducir el trabajo.

Imprime marcas de recorte, que se utilizan como ayuda para recortar el resultado de la impresión y darle su tamaño final.

Si desea ver las marcas de recorte, debe definir un tamaño de página de trabajo menor que las dimensiones de la hoja real de papel o película utilizada para reproducir el trabajo.

Imprime marcas de recorte sólo en torno al borde externo de la hoja. Esta opción resulta aconsejable cuando se imprimen varios diseños por hoja.

Imprime marcas de registro en cada página. Estas marcas sirven de guías para alinear las separaciones de color.

Si desea ver las marcas de registro, debe definir un tamaño de página de trabajo menor que las dimensiones de la hoja real de papel o película utilizada para reproducir el trabajo.

Especifica el aspecto que tendrán las marcas de registro.

Imprime una barra con los seis colores básicos (rojo, verde, azul, cian, magenta, amarillo) además de sus ilustraciones. Estos testigos de color sirven para comprobar la calidad de la salida impresa.

Si desea ver la barra de calibración, debe definir un tamaño de página de trabajo menor que las dimensiones de la hoja real de papel o película utilizada para reproducir el trabajo.

Imprime una Escala del densitómetro, una barra con distintos tonos de gris, en cada hoja de separación. Ésta es una función avanzada que permite comprobar la precisión, calidad y correspondencia de la salida con un instrumento denominado densitómetro.

Si desea ver la escala del densitómetro, debe definir un tamaño de página de trabajo menor que las dimensiones de la hoja real de papel o película utilizada para reproducir el trabajo.

Le permite personalizar la escala del densitómetro.

Especifica el nivel PostScript. Habilite los niveles PostScript 2 o PostScript 3 sólo si está seguro de que va a imprimir en un dispositivo PostScript 2 o PostScript 3.

Asegura que el archivo PostScript cumple la normativa Document Structuring Convention. Algunos dispositivos de impresión, por ejemplo, el software de sobreimpresión de color, requiere que el archivo PostScript sea conforme a DSC.

Comprime mapas de bits mediante compresión JPEG al imprimirlos. Si habilita esta opción, podrá reducir el tamaño de sus trabajos de impresión.

Especifica el grado de compresión JPEG empleado al imprimir mapas de bits.

Define los mapas de bits según valores RGB en lugar de hacerlo con los valores CMYK habituales que pueden encontrarse en los archivos PostScript. Utilice esta opción cuando vaya a enviar la salida a dispositivos RGB (p.ej., cámaras de diapositivas), y también cuando vaya a imprimir en dispositivos CMY. Para este tipo de dispositivos, resulta más fácil interpretar de RGB a CMY que de CMYK a CMY.

Indica al servidor OPI de la empresa de servicios de preimpresión que sustituya las imágenes de alta resolución por las de baja resolución existentes en su archivo. La sustitución se lleva a cabo antes de que se convierta a ráster su archivo de impresión y se reproduzca sobre película.

Reemplaza el sustituto de separación de color del escritorio en baja resolución por las imágenes de separación de color en alta resolución contenidas en el archivo PostScript. Si esta opción no está habilitada, el servicio de filmación deberá sustituir los archivos de baja resolución cuando el archivo de impresión se convierta a ráster y se reproduzca sobre película.

Identifica la frecuencia básica de barrido de medios tonos a la que se imprimirá su trabajo.

La frecuencia de barrido se expresa mediante un número de líneas por pulgada (lpp). Dicho valor se refiere al número de líneas de puntos (o de otras formas) que componen una trama de medios tonos. Una trama de medios tonos consiste en un patrón de formas de tamaños diversos que se emplea para simular una imagen de tono continuo. Consulte con su empresa de servicios de preimpresión acerca de cuál puede ser la configuración óptima para cada trabajo de impresión.

Descarga fuentes Type 1 en el dispositivo de salida. Esta opción suele estar habilitada, ya que es de gran utilidad a la hora de imprimir grandes fragmentos de texto que utilicen sólo algunas fuentes. La impresión se acelera, ya que se descarga primero cada una de las fuentes, y sólo se enviará a las fuentes el texto que las utilice.

Si deshabilita esta opción, se dará salida a las fuentes a manera de gráficos (como curvas o mapas de bits), lo que puede resultar útil si el archivo contiene un gran número de fuentes (que tardarían en descargarse), o fuentes que no se vayan a descargar por tener un tamaño insignificante.

Convierte las fuentes True Type en fuentes Type 1. Si habilitó la opción Descargar fuentes Type 1, Convertir True Type a Type 1 estará habilitada también. De esta forma, estará seguro de que las fuentes True Type se convertirán en Type 1 para poder ser descargadas. Deshabilite esta opción sólo si su dispositivo de salida encuentra problemas en interpretar las fuentes Type 1.

Permite la emisión de una o más advertencias en caso de que se detecten objetos demasiado complejos y que puedan producir problemas de impresión.

Si está habilitada, advierte de la posible aparición de bandas (rayas nítidas producidas en un relleno) ocasionadas por un número reducido de pasos en la reproducción de un relleno degradado.

Esta advertencia sólo se aplica en el caso de rellenos degradados lineales.

Le advierte de si su trabajo de impresión contiene demasiados colores directos. Puede cambiar el número de colores que activarán esta advertencia en el cuadro de lista Configuraciones especiales.

Le advierte de si su trabajo de impresión contiene demasiadas fuentes. Puede cambiar el número de fuentes que activarán esta advertencia en el cuadro de lista Configuraciones especiales.

Especifica el número máximo permitido de puntos de control por curva. La reducción de este número ayuda a reducir los problemas en la impresión producidos por objetos demasiado complejos.

Indica el nivel de suavidad que se aplicará a las curvas al imprimir. El aumento de la suavidad reduce el tiempo de impresión, por lo que le resultará útil cuando necesite obtener pruebas de impresión con rapidez. Debe tener cuidado con el hecho de que un nivel de suavidad demasiado alto produce curvas distorsionadas.

Hace que Corel aumente la suavidad de forma automática de 2 en 2, según sea necesario. Las tentativas de impresión de un objeto se detendrán cuando el valor de suavidad supere en 10 al valor establecido en Establecer suavidad en. Cuando se dé esa circunstancia, la impresora ignorará el objeto que cause problemas y pasará al siguiente.

Habilita un análisis de su archivo y de las diversas configuraciones de impresión que haya especificado y, si es necesario, aumenta automáticamente el número de etapas que ocupa la reproducción de rellenos degradados para evitar las bandas.

Esta opción puede prolongar el tiempo de impresión, pero es con la que se obtiene una mejor reproducción de los rellenos degradados.

Habilita un análisis de su archivo y de las diversas configuraciones de impresión que haya especificado. Si el número de etapas para un relleno degradado es mayor que el número que puede reproducir su dispositivo de salida, el número de etapas aplicado finalmente se reducirá de forma automática.

Se asegura de que los colores se imprimirán en la forma esperada.

El perfil de color de la impresora que se muestra corresponderá a la impresora elegida en el Perfil del sistema (Administrador de color).

Si desea que su trabajo de impresión se filtre a través de un perfil distinto, deberá volver al Administrador de color, seleccionar la impresora adecuada y generar un Perfil del sistema nuevo.

Nombre del perfil de color actualmente seleccionado.

Este valor se refiere al número de pasos que empleará la reproducción de los rellenos degradados presentes en sus ilustraciones. Con un valor reducido la impresión es más rápida, aunque la transición entre los tonos puede ser bastante tosca, provocando un efecto de "bandas". Los valores más altos darán lugar a una mezcla más suave, pero los tiempos de impresión serán más prolongados.

Los pasos de degradado que se establecen en el cuadro de diálogo Opciones sólo afectan a la forma en que se muestran los rellenos degradados en el monitor. Para controlar la impresión final de estos rellenos, deberá establecer el valor de las etapas de degradado en este cuadro o en el cuadro de diálogo Relleno degradado.

Imprime únicamente gráficos vectoriales, a no ser que se combine con las opciones Imprimir mapas de bits o Imprimir texto.

Imprime únicamente mapas de bits, a no ser que se combine con las opciones Imprimir vectores o Imprimir texto.

Imprime únicamente texto, a no ser que se combine con las opciones Imprimir vectores o Imprimir mapas de bits.

Escala cualquier elemento que se vaya a imprimir para que quepa en la página imprimible correspondiente a la impresora actual. Utilice este valor para hacer una prueba de impresión de algún diseño de gran tamaño en su impresora de sobremesa.

Esta opción está concebida para la realización de pruebas, y se debe deshabilitar cuando se deseen obtener resultados finales. Si desea escalar sus ilustraciones para que quepan realmente en la página imprimible, debe emplear la opción Encajar en página. Las medidas de posición y tamaño reflejan el tamaño del resultado final, no el de la prueba.

Imprime en negro todo el texto.

Imprime empleando a fondo las prestaciones de color del dispositivo de impresión seleccionado.

Imprime en negro todos los colores.

Imprime todos los colores en escala de grises.

Imprime junto con el trabajo de impresión una hoja con información sobre el mismo. El informe contendrá detalles sobre la aplicación en que se produjo el trabajo, el controlador empleado, las configuraciones de impresión, información sobre la fuente o fuentes utilizadas y los vínculos del archivo.

Le permite elegir una opción y asignarle un valor nuevo.

Abre el cuadro de diálogo Hoja de información de trabajo, que permitirá especificar las categorías de información que desee que se incluyan en el informe.

Abre un cuadro de diálogo que permite seleccionar los perfiles de color.

Muestra el contenido de la Hoja de información de trabajos de impresión.

Le permite especificar la información contenida en la Hoja de información de trabajos de impresión.

Envía la Hoja de información de trabajos de impresión a un archivo .TXT.

Le permite especificar el archivo .TXT al que se enviará la Hoja de información de trabajos de impresión.

Envía la Hoja de información de trabajos de impresión a una impresora.

Le permite especificar la impresora a la que se enviará la Hoja de información de trabajos de impresión.

Muestra una lista con los estilos de impresión disponibles.

Guarda las opciones de impresión actuales en un estilo de impresión con el nombre que especifique.

Elimina el estilo de impresión actual.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de impresión.

Imprime el documento.

Muestra una lista con configuraciones de zoom preestablecidas.

Especifica una previsualización a pantalla completa.

Cierra la presentación preliminar.

Le permite seleccionar, colocar y escalar las imágenes de su documento.

Especifica una de las varias posiciones preestablecidas para colocar la ilustración en la página.

Especifica la ubicación de sus ilustraciones en la página. El valor X indica la distancia desde el borde izquierdo de la página imprimible. El valor Y indica la distancia desde el borde superior de la página imprimible.

Cambia el tamaño de las ilustraciones impresas (no del documento original) según la anchura y altura especificadas.

Escala las ilustraciones impresas (no el documento original) según el porcentaje especificado.

Identifica la unidad de medida empleada para especificar la disposición de sus ilustraciones.

Permite especificar y editar los diseños de signatura.

Guarda las configuraciones de diseño actuales.

Elimina el estilo seleccionado.

Cambia entre la presentación preliminar del trabajo de impresión y la previsualización del diseño de signature o formato de imposición actual.

Especifica el número de páginas de trabajo que se colocarán en la página imprimible.

Le permite imprimir en ambas caras de la página. Si ha habilitado esta opción e imprime en una impresora que no permita la impresión por ambas caras, Corel ejecutará automáticamente un asistente que se encargará de que todas las páginas estén en orden y con la orientación correcta.

Le permite especificar la distancia entre cada una de las páginas de trabajo situadas en la página imprimible.

Organiza las páginas correctamente para una perfecta encuadernación.

Organiza las páginas correctamente para ensamblarlas en orden alterno.

Organiza las páginas correctamente para apilarlas y organizarlas.

Selecciona una página para colocarla en la hoja de diseño.

Le permite especificar si la parte superior de la página seleccionada estará orientada hacia arriba o hacia abajo.

Permite especificar y editar un formato de imposición.

Proporciona una lista de diseños de signature preestablecidos o personalizados.

Guarda el formato de imposición actual.

Elimina el formato de imposición seleccionado.

Especifica el número de marcos que se colocarán en la página imprimible.

Sitúa la página de trabajo actual en cada uno de los marcos de la página imprimible.

Mantiene el tamaño de marco igual al de página de trabajo.

Permite especificar la distancia entre cada marco colocado en la página imprimible.

Establece los medianiles de forma automática.

Permite establecer los márgenes superior e izquierdo de la página.

Permite establecer los márgenes inferior y derecho de la página.

Iguala el margen derecho con el izquierdo, y el inferior con el superior.

Establece los márgenes de forma automática.

Permite añadir, eliminar y situar marcas de impresora.

Reestablece la posición de la caja delimitadora.

Establece la ubicación de la caja delimitadora. Si cambia la posición de la misma, podrá cambiar la posición de las marcas de la impresora.

Permite ampliar porciones del documento.

Incrementa la ampliación del documento.

Reduce la ampliación del documento.

Muestra los elementos del dibujo con su tamaño real.

Establece el aumento de forma que se pueda visualizar la imagen seleccionada.

Eleva o reduce el porcentaje de aumento para que se pueda visualizar toda la imagen al mayor tamaño posible.

Establece el aumento de forma que se pueda visualizar toda la página.

Establece el aumento de forma que se pueda visualizar la página en anchura.

Establece el aumento de forma que se pueda visualizar la página en altura.

Abre el cuadro de diálogo Zoom.

Muestra el nombre de la imagen seleccionada actualmente.

Permite seleccionar un dispositivo de impresión.

Muestra el nombre del dispositivo de impresión actual.

Indica si está imprimiendo un trabajo de impresión compuesto o separaciones de color.

Indica si está imprimiendo una imagen negativa y una imagen reflejada.

Permite disponer en mosaico una imagen gran tamaño, para imprimirla en varias hojas de papel.

Muestra información acerca de la configuración de mosaico actual. La opción Mosaico permite imprimir una imagen de gran tamaño en varias hojas de papel.

Indica la posición actual del ratón.

Indica el rango de páginas actual que va a imprimir.

Guarda las opciones de impresión actuales en un estilo de impresión.

Imprime la página actual.

Muestra la imagen que va a imprimirse. Si esta opción está deshabilitada, la presentación preliminar representa la posición de la imagen con un recuadro.

Establece de forma automática las opciones de visualización para simular la salida de su impresora con la mayor fidelidad.

Muestra la imagen en color. Este valor proporciona una representación precisa de la salida que se obtiene en una impresora a color.

Muestra la imagen en escala de grises. Este valor proporciona una representación precisa de la salida que se obtiene en una impresora que no imprima color.

Muestra una imagen de colores compuestos (todos los colores en una sola página).

Muestra cada separación de color en una página distinta.

Muestra la barra de herramientas de la presentación preliminar.

Muestra la Barra de estado de la presentación preliminar.

Muestra las reglas de la presentación preliminar.

Muestra una línea punteada alrededor del borde de la página que indica los límites del área imprimible.

Muestra los rellenos PostScript de la forma que se imprimirán. Cuando los rellenos PostScript no se representen, se sustituirán por un patrón de letras "PS".

Muestra el mosaico actualmente seleccionado.

Abre el cuadro de diálogo Ir a, que podrá emplear para desplazarse por su documento.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de impresión por la pestaña General.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de impresión por la pestaña Diseño.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de impresión por la pestaña Separaciones.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de impresión por la pestaña Preimpresión.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de impresión por la pestaña PostScript.

Abre el cuadro de diálogo Opciones de impresión por la pestaña Varios.

Abre el cuadro de diálogo Imprimir hoja con inform. trabajos.

Abre el Asistente de impresión a dos caras. Este asistente le ayuda a producir una salida a dos caras con una impresora que pueda imprimir por sólo una cara.

Abre el cuadro de diálogo Compatibilidad de controlador. Este cuadro de diálogo contiene opciones que permiten ajustar con precisión el rendimiento de la impresora.

Abre la Ayuda.

Abre el cuadro de diálogo Acerca de, el cual proporciona información acerca de la aplicación.

Establece el aumento en un 200%.

Establece el aumento en un 100%.

Establece el aumento en un 75%.

Establece el aumento en un 50%.

Establece el aumento en un 25%.

Establece el aumento según el porcentaje especificado.

Ofrece una previsualización del resultado que producen las configuraciones de zoom actuales.

Especifica el número de página a la que ir.

Especifica la cara de la página a la que ir.

Especifica la separación de color a la que ir.

Muestra una lista de páginas.

Especifica la impresora a la que se aplicarán las opciones de este cuadro de diálogo.

Muestra la capacidad de la impresora que se especifica en el cuadro de lista anterior.

Envía el texto a la impresora en forma de gráficos. En ocasiones, esta acción puede corregir problemas que surjan por fuentes impresas incorrectamente.

Cambia a corte controlado por software. El corte es el proceso mediante el cual se quitan las partes de un relleno que no deberían estar visibles. Si tiene problemas al imprimir rellenos no uniformes, defina que el corte se controle desde el software.

Determina si los mapas de bits se envían a impresoras que no son PostScript de una sola vez o en bloques más pequeños (menores de 64 KB). Normalmente, el controlador indica a la aplicación qué método puede o no puede gestionar. Si sus mapas de bits no se imprimen como deberían, pruebe a forzar que se impriman en bloques más pequeños.

Permite que el dispositivo de impresión represente trayectos y curvas Bézier.

Utiliza el perfil de color especificado.

Envía la página de impresión al controlador ya dividida en bandas.

Algunas impresoras que no son Postscript no pueden contener una página completa en memoria y deben imprimirla en varias pasadas, o "bandas". El parámetro predeterminado permite que el controlador de la impresora divida la página en bandas antes de enviarla a la impresora. Si el resultado es una impresión muy lenta o si experimenta algún problema, envíe la página al controlador ya dividida en bandas.

Especifica un perfil de color.

Muestra el estilo de impresión actual, o bien el nombre que haya introducido para un estilo nuevo.

Muestra una lista con las opciones de impresión actuales, y permite cambiarlas.

Cancela el trabajo de impresión.

Continúa la impresión. Es posible que una parte o todo el trabajo de impresión no aparezca correctamente.

I Deshabilite esta advertencia para el resto de este trabajo de impresión.

Proporciona información acerca de esta advertencia.

Omite el objeto que está causando el error PostScript. Si se omite un objeto, no aparecerá en el resultado final.

Impresión

Impresión

Si busca instrucciones básicas acerca de imprimir, consulte ["Configuración de los trabajos de impresión"](#). Dicha sección también contiene información sobre funciones más avanzadas, como los estilos de diseño de signatura (para imprimir documentos especiales como tarjetas de felicitación).

Si desea saber cómo previsualizar y reorganizar las imágenes antes de imprimirlas, consulte ["Presentación preliminar y cambio de tamaño y posición de las imágenes impresas"](#).

Si utiliza un dispositivo de impresión PostScript y tiene problemas al imprimir, consulte ["Uso de PostScript para optimizar los trabajos de impresión"](#). También puede solucionar determinados problemas ajustando ciertas configuraciones como se explica en ["Afinación de los trabajos de impresión"](#). Es aconsejable que no ajuste esas configuraciones a menos que tenga problemas al imprimir.

Elección de un método de impresión

Hay varios métodos para publicar un documento final. Para decidirse por uno de ellos, tenga en cuenta la calidad que desea en la salida y el número de copias que necesita. Estas son las opciones:

- Imprimir en una impresora de sobremesa.

Puede imprimir un documento en una impresora de sobremesa en blanco y negro o color (por ejemplo, una impresora láser); sin embargo, esta opción no es práctica si va a imprimir bastantes copias. Si es así y no requiere una salida de alta calidad, piense en utilizar una fotocopidora para publicar el documento. El fotocopiado es ideal para publicar documentos internos, como informes y boletines, pero no sería tan efectivo con fotografías en color de alta calidad o con trabajos en que vaya a utilizar un tipo de papel especial (como papel satinado).

- Crear imágenes preparadas para imprenta en una impresora láser y enviarlas directamente a un servicio de filmación.

Siempre que imprima en una impresora láser PostScript y no requiera un complejo trabajo en color, una imprenta puede fotografiar las imágenes preparadas para imprenta, crear planchas de impresión con ellas e imprimirlas. Este método es útil si va a imprimir una gran cantidad de material, como un pequeño periódico, pero sería menos eficaz para trabajos de impresión que requieran una salida en color de alta calidad.

- Enviar el trabajo en disco a una imprenta o a un servicio de filmación.

Los servicios de filmación utilizan filmadoras para producir fotolitos de alta resolución que posteriormente se emplean para producir planchas de impresión.

`{button ,AL("OVR Printing";0,"Defaultoverview"),}` [Información más detallada](#)

Configuración de los trabajos de impresión



Configuración de los trabajos de impresión

Es esencial que seleccione y configure el controlador de impresión adecuado. Para obtener información sobre cómo configurar dicho controlador, consulte las instrucciones del fabricante de la impresora, la documentación de Windows o al servicio de filmación que imprimirá el trabajo.

Tamaño del papel

Al configurar la impresora, es importante que conozca el tamaño del papel en que va a imprimir. El tamaño debe reflejar las configuraciones del cuadro de diálogo Opciones. Si el trabajo de impresión es mayor que el papel en que se imprime, puede generarlo "en mosaico" de forma que quede repartido entre varias hojas. Luego, puede ensamblar las distintas páginas para crear una imagen completa.

Organización de las imágenes en la página impresa

Puede configurar los trabajos de impresión para que varias páginas de un documento se impriman en una sola hoja de papel. Esta función puede ser útil si desea crear un catálogo de imágenes de un archivo, o si imprime páginas relativamente pequeñas en hojas grandes. Dependiendo de las configuraciones elegidas en el cuadro de diálogo Opciones y del tamaño del papel en que vaya a imprimir, dispondrá de diferentes opciones para colocar varias páginas en una sola hoja. Por ejemplo, si el papel en que imprime es mucho mayor que el tamaño de página del cuadro de diálogo Opciones, quizás pueda situar varias páginas en una sola hoja de papel. Si el papel no es suficientemente grande para albergar varias páginas, pero aún así desea imprimir más de una página en cada hoja, puede reducir las páginas para que quepan en el papel.

Especificación de lo que se imprime

Puede imprimir páginas, objetos o capas específicos. También puede especificar el número de copias que desea imprimir y si desea que las copias se ordenen. Este orden es útil al imprimir documentos de varias páginas. Si habilita la casilla de verificación Organizar, se imprime una copia completa de cada documento antes de imprimirse la siguiente copia. Si deshabilita esta casilla, se imprimen todas las copias de la primera página antes de imprimirse las de la segunda página, y así sucesivamente.

Estilos de diseño de signature

Los estilos de diseño de signature determinan la forma en que las páginas de un trabajo de impresión se sitúan en la página impresa. Por ejemplo, si imprime un folleto, dos páginas del documento pueden aparecer en una sola página. El tipo de documento que vaya a imprimir (por ejemplo, tarjetas de felicitación o un libro) determina el estilo de diseño de signature que elija. Hay disponibles estilos de diseño de signature preestablecidos entre los que puede elegir, o también puede crear sus propios estilos personalizados.

Formatos de imposición

Un formato de imposición permite organizar varias páginas del documento en una sola hoja impresa. Aunque es similar a un diseño de signature, el formato de imposición permite organizar varias copias del diseño de signature en una sola página. Esto es útil si va a imprimir en un papel en que entre más de una copia del diseño de signature.

{button ,AL('OVR Printing';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Impresión de un archivo

Descubrirá con frecuencia que puede imprimir sus trabajos en su impresora de sobremesa sin necesidad de cambiar ninguno de los valores predeterminados.

Para imprimir un archivo

- Haga clic en Archivo, Imprimir.

{button ,AL('PRC Setting up your print job';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Selección y configuración de un dispositivo de impresión

Antes de imprimir, debe seleccionar el dispositivo de impresión adecuado y definir sus propiedades.

El Perfil de color de la impresora le permite garantizar la fiel reproducción del color. Puede habilitar o deshabilitar esta función cuando imprima, pero debe configurarla inicialmente utilizando el Asistente de perfil de color de Corel.

Dado que la instalación de impresoras se controla desde Windows y dado que cada tipo de impresora tiene diferentes propiedades de dispositivo, consulte la documentación del fabricante de la impresora y de Windows si desea obtener más información sobre la instalación y configuración de su impresora.

De forma predeterminada, si intenta imprimir una imagen con una orientación distinta a la seleccionada en las propiedades del dispositivo, Corel le advierte y le pregunta si desea ajustar la orientación del papel de la impresora. Puede deshabilitar esta advertencia para que se ajuste automáticamente la orientación del papel.

Para seleccionar un dispositivo de impresión

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Elija una impresora o filmadora en el cuadro de lista Nombre. Si el controlador de dispositivo que desea no aparece en la lista, instálelo siguiendo el procedimiento habitual de Windows.

Si está imprimiendo una prueba o un trabajo interno, elija el controlador de su dispositivo de impresión local.

Si va a enviar un archivo a un servicio de filmación, elija el controlador del dispositivo especificado por el servicio.

Para definir las propiedades del dispositivo de impresión

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en el botón Propiedades.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Establezca únicamente el Tamaño del papel, [Orientación](#), Bandeja y Resolución si va a imprimir en un dispositivo PostScript. Deje las demás opciones con sus configuraciones predeterminadas y, en su lugar, defínalas en el cuadro de diálogo Opciones de impresión.
 - Si va a imprimir en un dispositivo que no es PostScript, establezca todas las opciones correspondientes aquí.

Para utilizar un perfil de impresora de color

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Habilite la casilla de verificación Usar perfil de color.

Si desea que un trabajo de impresión se procese utilizando otro perfil, haga clic en el botón Establecer perfiles para volver al Asistente de perfil de color de Corel.

Para deshabilitar la Advertencia de orientación de página

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Elija Advertencia de orientación de página en la ventana Configuraciones especiales.
4. Elija Desactivado.

{button ,AL(^PRC Setting up your print job;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Impresión de varias copias

Es posible imprimir varias copias del mismo documento. Si imprime un documento que tiene varias páginas, también puede organizar las copias.

La opción de Organizar permite imprimir un conjunto completo de las páginas seleccionadas antes de imprimir el segundo conjunto (por ejemplo, una serie de las páginas 1 a 10 se imprime antes de una segunda serie de esas mismas páginas, y así sucesivamente).

Para imprimir varias copias

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Escriba el número de copias que necesita en el cuadro Número de copias.
3. Si desea que las copias se ordenen, habilite la casilla de verificación Organizar.

{button ,AL('PRC Setting up your print job;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Especificación de las páginas que va a imprimir

Puede configurar su trabajo de impresión para que se impriman todas las páginas o sólo algunas.

Para imprimir todas las páginas

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Habilite el botón Todo.

Para imprimir sólo la página actual

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Habilite el botón Página actual.

Para imprimir varias páginas en particular

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Habilite el botón Páginas.
3. Elija Páginas pares, Páginas impares o Pares e impares en el cuadro de lista Páginas.
4. Escriba las páginas que desee imprimir en el cuadro Páginas.
 - Un guión (-) entre dos números define un grupo de páginas consecutivas (por ejemplo, 1-5 imprime las páginas 1 a 5).
 - Una coma (,) entre dos números define una serie de páginas no consecutivas (por ejemplo, 1, 5 imprime las páginas 1 y 5 solamente).
 - Se admite cualquier combinación de guiones y comas (por ejemplo, 1-3, 5, 7, 10-12 imprime las páginas siguientes: 1, 2, 3, 5, 7, 10, 11 y 12).
 - La inserción de una tilde (~) entre dos números provoca que se impriman esas dos páginas más una cada dos entre ellas. Por ejemplo, 1~6 imprime las páginas 1, 3, 5 y 6. Si escribe 2~6, se imprimen las páginas 2, 4 y 6.

{button ,AL('PRC Setting up your print job';'0,"Defaultoverview".)} [Temas relacionados](#)



Especificación de los objetos o capas que se imprimen

Puede configurar su trabajo de impresión para que se impriman todos los objetos del dibujo o sólo los objetos seleccionados. Además, si así lo desea, puede impedir que se impriman algunas capas del dibujo. Por ejemplo, la capa de líneas guía no se imprime de forma predeterminada, pero puede imprimirla cambiando la configuración correspondiente.

Para imprimir sólo los objetos seleccionados

1. Seleccione los objetos que desea imprimir.
2. Haga clic en Archivo, Imprimir.
3. Habilite el botón Selección.

Para imprimir sólo los vectores, mapas de bits o texto

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir vectores, Imprimir mapas de bits o Imprimir texto (o una combinación de ellas) en la sección Opciones de prueba.
4. Habilite la casilla de verificación Imprimir todo el texto en negro si desea que el texto se imprima en negro, no en color.

Para imprimir sólo ciertas capas

1. Haga clic en Diseño, Administrador de capas.
2. Habilite o deshabilite la opción Imprimible (la imagen de un ojo) para cada capa.

{button ,AL('PRC Setting up your print job';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Impresión de dibujos grandes en mosaico

Si la imagen es mayor que el papel en que se imprime, puede disponer las imágenes como un mosaico. Se imprimen partes de la imagen en hojas de papel distintas que pueden ensamblarse en una imagen grande.

Para imprimir dibujos grandes como un mosaico

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Diseño.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir páginas en mosaico.
4. Escriba un valor (por ejemplo, medio centímetro) o un porcentaje del tamaño de la página en el cuadro Mosaico superpuesto, para especificar la cantidad en que desea que se superpongan los mosaicos.

Para imprimir dibujos grandes como un mosaico en la ventana Presentación preliminar

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Diseño.
3. Realice los pasos 3 y 4 del procedimiento anterior.

{button ,AL(`PRC Setting up your print job;';0,"Defaultoverview",;)} [Temas relacionados](#)



Uso de los estilos de diseño de signature

Si elige un estilo de diseño en el cuadro de diálogo Opciones, el estilo correspondiente se selecciona automáticamente en el cuadro de diálogo Opciones de impresión. Si cambia el estilo de diseño de signature en el cuadro de diálogo Opciones de impresión, es posible que el trabajo no se imprima correctamente.

Si no ha seleccionado un estilo de diseño antes en el cuadro de diálogo Opciones, de forma predeterminada se utiliza el estilo de diseño de signature Página completa. Puede seleccionar un estilo de diseño de signature distinto en el cuadro de diálogo Opciones de impresión. Esto no afectará a las imágenes originales, sólo a la forma en que se imprimen. Por ejemplo, si un documento de cuatro páginas está configurado como página completa, pero desea que se imprima como una tarjeta con pliegue superior o lateral, puede elegir el estilo de tarjeta correspondiente en el cuadro de diálogo Opciones de impresión.

Para elegir un estilo de diseño de signature

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Diseño.
3. Elija un estilo en el cuadro de lista Diseño de signature.

Para elegir un estilo de diseño de signature en la ventana Presentación preliminar

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la [herramienta Diseño de signature](#).
3. Elija un estilo en el cuadro de lista Diseño de signature del lado izquierdo de la Barra de propiedades.

Para editar un estilo de diseño de signature en la ventana Presentación preliminar

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Escriba el número de páginas del documento que se incluirán en cada hoja impresa en los cuadros Páginas transversales/abajo de la Barra de propiedades.
3. Escriba el tamaño de los medianiles (espacio entre páginas) en los cuadros Espaciado de medianil.

El cuadro superior controla el espaciado de medianil horizontal



el espacio entre las páginas lado con lado



y el cuadro inferior controla el espaciado de medianil vertical



el espacio entre las páginas colocadas por encima o debajo.

4. Haga clic en el cuadro numerado en la ventana Presentación preliminar, y elija un número de página y un ángulo en la Barra de propiedades.

El ángulo determina si la página se imprime boca arriba o boca abajo. Por ejemplo, si se sitúan dos páginas en una sola hoja de papel, y la primera página se imprime boca arriba y la segunda boca abajo, siempre parecerá que una de ellas está boca abajo.

5. Habilite el [botón Diseño a doble cara](#) en la Barra de propiedades si va a imprimir en ambas caras del papel.
6. Haga clic en las pestañas Diseño de signature en la parte inferior de la ventana Presentación preliminar para ver cada lado de un diseño de doble cara.



Nota

- Si elige la opción Diseño a doble cara e imprime en una impresora no dúplex, un asistente le proporcionará automáticamente instrucciones sobre cómo insertar las páginas.

Para guardar un estilo de diseño en el cuadro de diálogo Opciones de impresión

1. Realice los pasos del procedimiento anterior y haga clic en el botón Guardar diseño de signature ("+") en la Barra de propiedades.
2. Escriba un nombre para el estilo de diseño de signature en el cuadro Guardar como.

Para eliminar un estilo de diseño en el cuadro de diálogo Opciones de impresión

- Realice los pasos del procedimiento "Para elegir un estilo de diseño de signature en la ventana Presentación preliminar", y haga clic en el botón Guardar diseño de signature ("-") en la Barra de propiedades.



Uso de formatos de imposición

Es posible imprimir varias páginas en una sola hoja de papel utilizando la herramienta Formato de imposición. Al utilizar esta herramienta, cada página se sitúa en un solo marco que se define mediante la intersección de una fila y una columna en el formato de imposición. La primera página se sitúa en el marco superior izquierdo de la hoja y cada página sucesiva se coloca de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

Si utiliza un formato de imposición con un [estilo de diseño de signature](#) que ya coloca varias página en una sola hoja de papel (por ejemplo, tarjeta doblada), la imagen que se habría situado en toda una hoja de papel sin dicho formato (p.ej., una tarjeta doblada completa) se coloca en un solo marco.

Para utilizar un formato de imposición preestablecido

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la [herramienta Formato de imposición](#).
3. Elija un formato de imposición preestablecido en el cuadro de lista Formato de imposición en la Barra de propiedades.

Para crear un formato de imposición

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la herramienta Formato de imposición.
3. Escriba el número de filas y columnas que desea que se impriman en cada hoja de papel en los cuadros Filas/Columnas de la Barra de propiedades.
4. Realice una de las siguientes operaciones si desea cambiar los márgenes:
 - Deshabilite el botón Márgenes automáticos en la Barra de propiedades y escriba el tamaño de los márgenes en los cuadros Márgenes superior/izquierdo y Márgenes inferior/derecho.
 - Habilite el botón Márgenes automáticos en la Barra de propiedades.
5. Habilite el botón Márgenes iguales en la Barra de propiedades si desea que los márgenes izquierdo y derecho, y superior e inferior, sean idénticos.
6. Realice una de las siguientes operaciones si desea ajustar los medianiles (espacio entre filas y columnas):
 - Deshabilite el botón Espaciado automático de medianil en la Barra de propiedades, y escriba el tamaño de los medianiles en los cuadros Espaciado de medianil.
 - Habilite el botón Espaciado automático de medianil en la Barra de propiedades.
7. Habilite el botón Clonar marco en la Barra de propiedades si desea que todos los marcos en cada hoja de papel contengan la misma página impresa.

Por ejemplo, si hay nueve marcos en una hoja impresa, la página uno aparece nueve veces en la primera hoja, la página dos aparece nueve veces en la segunda hoja, y así sucesivamente. De este modo, puede imprimir varias copias de una misma página en una sola hoja.
8. Habilite la casilla de verificación Mantener el tamaño de página del documento si desea que cada marco tenga el mismo tamaño que el especificado para la página en el documento.

Por ejemplo, si crea un documento en una página de 8,5 por 11 pulgadas, los marcos se limitan a ese tamaño. Por lo tanto, si lo imprime en una hoja de papel de 11 por 17 pulgadas y especifica 2 filas por 2 columnas, algunos de los marcos no cabrán en la página.

Para guardar un formato de imposición

1. Realice los pasos del procedimiento anterior y haga clic en el botón Guardar formato de imposición ("+") en la Barra de propiedades.
2. Escriba un nombre para la configuración en el cuadro Guardar como.

Para eliminar un formato de imposición

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para crear un formato de imposición".
2. Elija un formato de imposición en el cuadro de lista Formato de imposición en la Barra de propiedades.
3. haga clic en el botón Eliminar formato de imposición ("-") en la Barra de propiedades.



Uso de opciones de impresión predefinidas

Un estilo de impresión es un conjunto de opciones de impresión guardadas. Los estilos de impresión son útiles porque permiten evitar la definición de todas las opciones de impresión cada vez que se imprime.

Para seleccionar un estilo de impresión

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Elija un estilo de impresión en el cuadro de lista Estilo de impresión.

Para crear un estilo de impresión

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Cambie las opciones de impresión.
3. Haga clic en la pestaña General.
4. Haga clic en el botón Guardar como.
5. Escriba un nombre para el estilo en el cuadro Guardar estilo de impresión como.

Para editar un estilo de impresión

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Elija un estilo de impresión en el cuadro de lista Estilo de impresión.
3. Siga los pasos 2 a 5 del procedimiento anterior.

Para eliminar un estilo de impresión

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Elija un estilo de impresión en el cuadro de lista Estilo de impresión.
3. Haga clic en Archivo, Eliminar estilo de impresión.



Nota

- Al guardar un estilo de impresión, se abre un cuadro de diálogo que incluye una sección llamada Configuraciones para guardar en estilo. Los valores en dicha sección corresponden a las opciones de impresión que ya ha seleccionado. Puede especificar los valores de configuración que va a incluir en un estilo de impresión en este cuadro de diálogo.



Sugerencia

- También puede seleccionar, editar, guardar y eliminar estilos de impresión en la ventana Presentación preliminar.
- Si cierra el cuadro de diálogo Opciones de impresión antes de imprimir, se descartan todos los cambios que haya realizado en las opciones de impresión. Si no desea perder dichos cambios y debe cerrar el cuadro de diálogo (es decir, necesita cambiar el trabajo antes de imprimirlo), guarde las configuraciones como un estilo de impresión, o haga clic en el botón Aplicar antes que en el botón Cancelar.

{button ,AL('PRC Setting up your print job';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Presentación preliminar y cambio de tamaño y posición de las imágenes impresas



Presentación preliminar y cambio de tamaño y posición de las imágenes impresas

Presentación preliminar

Presentación preliminar en pantalla completa permite ver exactamente el aspecto del trabajo después de enviarlo al dispositivo de impresión. Presentación preliminar muestra la posición y tamaño de la imagen en el papel, y también puede ver marcas de impresora, como las marcas de corte y las barras de calibración de color. Puede utilizar ayudas visuales, como la Caja delimitadora, que muestra los bordes de la imagen que va a imprimir, para apreciar con mayor precisión cómo aparecerá el trabajo final.

Cambio de tamaño y posición

Si utiliza un [estilo de diseño de signatura](#) Página completa o Manual, puede cambiar la posición y tamaño de las imágenes que esté imprimiendo. Si imprime mapas de bits, debe tener cuidado al cambiar el tamaño de las imágenes. La ampliación de los mapas de bits puede provocar que el resultado aparezca dentado o pixelado.

{button ,AL('OVR Printing;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Presentación preliminar de los trabajos de impresión

Presentación preliminar permite ver el aspecto que tendrá el trabajo una vez impreso. Podrá comprobar, por ejemplo, dónde aparecerán las marcas de la impresora y cuál será el aspecto de las separaciones de color.

Para previsualizar un trabajo de impresión

- Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.

Para previsualizar separaciones de color individuales

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Ver, Previsualizar separaciones, Separaciones.

Sólo podrá ver las separaciones de color individuales si ha habilitado la casilla de verificación Imprimir separaciones en el cuadro de diálogo Opciones de impresión.

3. Haga clic en la pestaña correspondiente en la parte inferior de la ventana Presentación preliminar para visualizar cada separación de color.

Para pasar de una página a otra en la ventana Presentación preliminar

- Haga clic en uno de los botones de pasar página, debajo de la ventana Presentación preliminar. El botón que apunta a la izquierda vuelve a las páginas anteriores mientras que el que apunta a la derecha avanza a las páginas siguientes.



Sugerencia

- Haga clic en Ver, Ir a, para abrir el cuadro de diálogo Ir a. Este cuadro de diálogo es un método alternativo para pasar de una página a otra.

Para imprimir la página previsualizada

- Haga clic en Archivo, Imprimir ahora esta hoja.

Para ampliar la página previsualizada

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Ver, Zoom.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - haga clic en uno de los niveles de zoom preestablecidos
 - haga clic en el botón de porcentaje y escriba un valor en el cuadro Porcentaje



Sugerencias

- Puede aumentar o reducir en una porción de la presentación preliminar si utiliza la [herramienta Zoom](#). Para ello, haga clic en la herramienta Zoom y en el área que desea ampliar. Haga clic con el botón derecho del ratón y haga clic en Reducir para disminuir.
- El tipo de previsualización Automática (simula salida) en el menú Ver establece automáticamente el tipo de previsualización según los valores correspondientes del controlador de impresora. Por ejemplo, si utiliza una impresora de blanco y negro, la previsualización será en escala de grises. El tipo de presentación Automática (simula salida) está habilitada de forma predeterminada. Si cambia las configuraciones de la presentación preliminar, se deshabilita Automática (simula salida). Puede volver a la configuración automática habilitando Automática (simula salida).

{button ,AL('PRC Previewing sizing and positioning the printed image;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Personalización de la presentación preliminar

Si desea aumentar la velocidad de actualización de la presentación preliminar, puede cambiar su calidad de imagen. También puede especificar una presentación en color o en escala de grises, y elegir que se muestren varias ayudas visuales que le ayudarán a preparar el trabajo de impresión.

Para ocultar la imagen de previsualización

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Ver y deshabilite Mostrar imagen.

Cuando Mostrar imagen está deshabilitada, la imagen se representa mediante una Caja delimitadora.

Para especificar una presentación preliminar en color o en escala de grises

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Ver, Previsualizar color, y en Color o Escala de grises.

La visualización de las separaciones de color individuales en escala de grises, no en color, puede ser útil para estudiar la distribución del color. En particular, el amarillo puede ser difícil de distinguir sobre un fondo blanco. Incluso el magenta y el cian, si aparecen en zonas pequeñas, pueden ser más fáciles de distinguir cuando se muestran en escala de grises.

{button ,AL(^PRC Previewing sizing and positioning the printed image;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del tamaño de una imagen al imprimir

Es posible modificar el tamaño de cada página de un documento en un trabajo de impresión, dejando intacta la imagen original.

Para cambiar el tamaño de una imagen

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la herramienta Selección y en la previsualización de la imagen.
3. Escriba valores en los cuadros Anchura y Altura de la Barra de propiedades.

Sólo puede cambiar el tamaño de una imagen cuando utilice el estilo de diseño Página completa sin filas ni columnas o cuando utilice el estilo de diseño Manual.



Sugerencia

- También puede cambiar el tamaño de una imagen arrastrando sus tiradores en la ventana Presentación preliminar.

Para encajar una imagen en la página

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Diseño.
3. Habilite el botón Encajar en página.

La imagen se distorsionará si no habilita la casilla de verificación Mantener proporción.

Para mantener las proporciones de una imagen

- Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y habilite la casilla de verificación Mantener proporción.

La relación de altura y anchura de una imagen se denomina proporción. Si cambia el tamaño o la escala de una imagen con Presentación preliminar, es recomendable habilitar la casilla de verificación Mantener proporción para impedir que la imagen se distorsione.

{button ,AL("PRC Previewing sizing and positioning the printed image";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Ubicación de una imagen al imprimir

Es posible modificar la posición de la imagen en un trabajo de impresión, dejando intacta la imagen original.

Si selecciona el estilo de diseño Manual, puede situar varias páginas en una sola hoja de papel, cambiando el tamaño y posición de cada una de esas páginas individualmente. También puede utilizar la opción Clonar marco para situar varias copias de la misma página en una sola hoja de papel.

Para situar una imagen

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la herramienta Selección y en la previsualización de la imagen.
3. Escriba los valores que desee en los cuadros Superior (distancia desde el borde superior del área imprimible) e Izquierda (distancia desde el lado izquierdo del área imprimible) en la Barra de propiedades.



Sugerencia

- También puede situar una imagen arrastrando la "X" en el centro a la posición deseada en la ventana Presentación preliminar.

Para colocar una imagen automáticamente

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Diseño.
3. Habilite el botón Reposicionar imágenes en.
4. Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista junto al botón Reposicionar imágenes en:
 - Centro de la página
 - Centro arriba
 - Centro izquierda
 - Centro derecha
 - Centro abajo
 - Esquina superior izquierda
 - Esquina superior derecha
 - Esquina inferior izquierda
 - Esquina inferior derecha

{button ,AL("PRC Previewing sizing and positioning the printed image;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Uso de PostScript para optimizar los trabajos de impresión



Uso de PostScript para optimizar los trabajos de impresión

PostScript es un lenguaje de descripción de páginas que se utiliza para enviar instrucciones a un dispositivo PostScript acerca de cómo imprimir cada página. Todos los objetos de un trabajo de impresión (por ejemplo, curvas y rellenos) se representan mediante líneas de código PostScript que la impresora interpreta para producir el trabajo.

PostScript no es el único método posible para enviar instrucciones a una impresora, y algunas impresoras no son compatibles con PostScript. Sin embargo, hay varias funciones que no están disponibles a menos que utilice el lenguaje PostScript. Por ejemplo, sin PostScript, no es posible ajustar las separaciones de color ni las pantallas de medios tonos.

Hay tres niveles de PostScript. PostScript 1 es el primer lenguaje PostScript y tiene ciertas limitaciones (véase a continuación). La utilización de PostScript 2 reduce en gran medida los posibles errores de impresión. PostScript 3 es la versión más reciente y es más rápida que las versiones anteriores. Si utiliza un dispositivo de impresión PostScript 2 o PostScript 3, asegúrese de que están habilitadas las opciones PostScript 2 o PostScript 3 en la pestaña PostScript del cuadro de diálogo Opciones.

Al adquirir una impresora o elegir un servicio de filmación, averigüe qué nivel de lenguaje PostScript deberá utilizar. Siempre que pueda, elija PostScript 2 o PostScript 3.

Limitaciones de PostScript 1

Pueden surgir algunos problemas al utilizar PostScript 1, los cuales se han eliminado casi totalmente en PostScript 2 y PostScript 3.

- Si el trabajo de impresión contiene objetos vectorizados complejos, es posible que no pueda imprimirlo con un dispositivo PostScript 1.

Para crear curvas vectoriales, un dispositivo PostScript imprime una serie de líneas rectas cortas en distintos ángulos. Cada una de estas líneas es un segmento. Además, todas las líneas rectas entre dos nodos son segmentos. Los dispositivos PostScript 1 no pueden imprimir objetos vectoriales con más de 1.500 segmentos. Esto limita el número permitido de nodos en cualquier objeto vectorial a 500 aproximadamente.

- Si utiliza un relleno complejo (p.ej., [un relleno de textura](#), un objeto de PowerClip o un relleno PostScript) en un objeto, el número permitido de nodos se reduce aproximadamente a 300.
- Si rellena un objeto de texto con un relleno de textura, es posible que un dispositivo PostScript 1 no pueda imprimirlo.
- Si utiliza un relleno de textura en un objeto con subtrayectos (por ejemplo, un anillo formado por un círculo dentro de un círculo), un dispositivo PostScript 1 no podrá imprimirlo.

Hay varias formas de evitar estas limitaciones:

- Separe los objetos complejos en varios objetos menos complejos. Esto puede no ser posible si está utilizando atributos de línea o rellenos complicados.
- Evite utilizar rellenos complejos en objetos que no sean suficientemente grandes como para mostrar detalles intrincados.
- Evite utilizar rellenos complejos con contornos complicados y no los utilice en objetos de texto.
- Limite el número de nodos por objeto.
- Utilice las funciones PostScript diseñadas para reducir la complejidad y avisarle de posibles problemas de impresión.

`{button ,AL('OVR Printing';0,"Defaultoverview",)} Temas relacionados`



Uso de PostScript 2 o PostScript 3

PostScript 2 y PostScript 3 son lenguajes PostScript más avanzados. La utilización de dispositivos de impresión PostScript 2 o PostScript 3 reduce los errores al imprimir y permite utilizar funciones que no están disponibles en dispositivos PostScript 1. Si utiliza opciones PostScript 2 o PostScript 3, pero no utiliza un dispositivo PostScript 2 o PostScript 3, el trabajo de impresión no se imprimirá correctamente. Si no está seguro de que va a imprimir en un dispositivo PostScript 2 o 3, no habilite estas opciones.

PostScript 2 y PostScript 3 permiten emplear la compresión JPEG para comprimir mapas de bits en el trabajo de impresión y conseguir que el tamaño del archivo sea menor. Además, PostScript 2 y PostScript 3 utilizan un método más rápido de representar líneas y curvas vectoriales.

Para habilitar la utilización de PostScript 2 o PostScript 3

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Elija PostScript 2 o PostScript 3 en el cuadro de lista Compatibilidad.

Para comprimir los mapas de bits en el archivo .PRN

1. Siga el procedimiento anterior y habilite la casilla de verificación Usar compresión JPEG.
2. Desplace el deslizador Factor de calidad hacia la derecha para aumentar la compresión y reducir la calidad de los mapas de bits.



Sugerencia

- Puede acceder al cuadro de diálogo Opciones de impresión en la ventana Presentación preliminar si hace clic en el botón Opciones de la Barra de propiedades.

{button ,AL(^PRC Using PostScript to optimize your print job';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Impresión de objetos complejos

Los objetos complejos pueden causar que falle un trabajo de impresión en PostScript 1. Puede utilizar las opciones siguientes para asegurarse de que los trabajos de impresión que envíe al dispositivo se imprimen correctamente.

Para comprobar si hay objetos complejos

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Habilite la casilla de verificación Objetos complejos.

Para reducir la complejidad de las curvas aumentando la suavidad

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y escriba un valor en el cuadro Establecer suavidad en.

Este valor determina cómo de suave aparecerá una curva una vez impresa. Conforme aumenta la suavidad, las curvas comienzan a aparecer como líneas rectas conectadas. Si experimenta problemas con objetos complejos, comience dejando este valor en 1,00 y habilite la casilla de verificación Aumentar suavidad automáticamente. Si esto no soluciona el problema, aumente la suavidad en 2 y pruebe de nuevo.

2. Habilite la casilla de verificación Aumentar suavidad automáticamente si desea que la impresora aumente la suavidad de un objeto que sea demasiado complejo en incrementos de 2.

Cuando la opción Aumentar suavidad automáticamente está habilitada, la suavidad máxima permitida se define mediante el valor del cuadro Establecer suavidad en, más 10. Si un objeto sigue siendo demasiado complejo cuando el valor de suavidad supere este límite, la impresora omite el objeto problemático y continúa con el siguiente objeto. Si la impresora se salta un objeto, éste no aparecerá en el resultado final. No se le advertirá durante la impresión que esto ha sucedido. Sólo se dará cuenta del problema cuando observe el resultado final. Por esta razón, es importante que inspeccione las pruebas antes de publicar el trabajo.

Para reducir la complejidad de las curvas limitando los puntos de control

- Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para comprobar si hay objetos complejos" y escriba un valor en el cuadro Puntos máximos por curva.

La reducción del número de puntos por curva contribuye a solucionar los problemas de impresión causados por objetos que son demasiado complejos. Un número menor de puntos por curva no reducirá la calidad, pero aumentará el tiempo de impresión.



Sugerencia

- Puede acceder al cuadro de diálogo Opciones de impresión en la ventana Presentación preliminar si hace clic en el botón Opciones de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Using PostScript to optimize your print job";0,"Defaultoverview");} [Temas relacionados](#)



Advertencias de fuentes y colores directos

Si su trabajo de impresión contiene demasiadas fuentes o demasiados colores directos, puede que no se imprima correctamente. Puede configurar las opciones de PostScript para que se le avise si el trabajo contiene más colores directos o fuentes que un número definido. Puede cambiar el número de colores directos y fuentes que activan las advertencias mediante las configuraciones especiales Advertencia de la separación de colores directos y Umbral de advertencia de fuentes.

Para comprobar si hay demasiados colores directos

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Habilite la casilla de verificación Demasiados colores directos.

Para comprobar si hay demasiadas fuentes

- Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y habilite la casilla de verificación Demasiadas fuentes.

Para definir la opción Advertencia de la separación de colores directos

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Elija Advertencia de la separación de colores directos en la ventana Configuraciones especiales.
4. Elija una opción.

Para definir la opción Umbral de advertencia de fuentes

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Elija Umbral de advertencia de fuentes en la ventana Configuraciones especiales.
3. Elija un número.

{button ,AL("PRC Using PostScript to optimize your print job";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Optimización de los rellenos degradados

Puede optimizar la impresión de los rellenos degradados de dos formas. En primer lugar, puede comprobar si hay bandas en aquellos rellenos degradados y corregirlas. Las bandas son un defecto que consiste en la aparición de franjas en un relleno degradado, que se produce cuando este relleno no tiene suficientes etapas. En segundo lugar, puede reducir la complejidad de los rellenos degradados para reducir el tiempo de impresión.

Habilitando ambas opciones, Incrementar automáticamente etapas de degradado y Optimizar relleno degradado, puede aumentar el número de rellenos degradados que requieren más etapas y reducir el número de etapas en los rellenos degradados que son demasiado complejos.

Estas opciones sólo están disponibles para dispositivos PostScript.

Para verificar si hay bandas en los rellenos degradados

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Habilite la casilla de verificación Rellenos degradados con bandas.

Esta advertencia sólo se aplica a los rellenos degradados lineales.

Para incrementar automáticamente las etapas de degradado

- Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y habilite la casilla de verificación Incrementar automáticamente etapas de degradado.

Esta opción aumenta el número de etapas que se utilizan para reproducir los rellenos degradados. Esto puede aumentar el tiempo de impresión, pero garantizará la mejor reproducción posible de esos rellenos.

Para optimizar los rellenos degradados y reducir su complejidad

- Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para verificar si hay bandas en los rellenos degradados" y habilite la casilla de verificación Optimizar relleno degradado.

{button ,AL("PRC Using PostScript to optimize your print job";0,"Defaultoverview");} [Temas relacionados](#)



Descarga de las fuentes de Tipo 1

De forma predeterminada, el controlador de impresora descarga las fuentes de Tipo 1 al dispositivo de impresión. Si deshabilita la opción Descargar fuentes Type 1, las fuentes se imprimirán como gráficos (o curvas o mapas de bits). Esto puede ser útil si el archivo contiene un gran número de fuentes que tardarían un tiempo inaceptablemente largo en descargarse, debido a su tamaño. Esta opción sólo está disponible para los dispositivos PostScript.

Para descargar las fuentes de Tipo 1

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Habilite la casilla de verificación Descargar fuentes Type 1.



Nota

- Si habilita la casilla de verificación Descargar fuentes Type 1, la casilla Convertir True Type a Type 1 también se habilita de forma predeterminada. Esto garantiza que las fuentes True Type se conviertan al Tipo 1 para que puedan descargarse. Deshabilite esta opción sólo si el dispositivo de salida tiene dificultades para interpretar las fuentes de Tipo 1.

{button ,AL('PRC Using PostScript to optimize your print job';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de opciones de mapas de bits

Las versiones de mapa de bits de las fuentes TrueType tienen un mejor aspecto con tamaños pequeños de punto y se imprimen más rápido que las fuentes normales. Dado que las fuentes de mapa de bits consumen una gran cantidad de memoria PostScript, quizá necesite limitar el número de estas fuentes en sus trabajos de impresión para evitar errores de PostScript.

Si una fuente cumple los criterios que se indican a continuación, se crea una versión en mapa de bits de esa fuente en la memoria de las impresoras PostScript:

- El tamaño del carácter impreso no es mayor que el umbral de tamaño de fuente de mapa de bits. El tamaño predeterminado es 75 píxeles, que se corresponden con 18 puntos a 300 ppp, 9 puntos a 600 ppp y 4,5 puntos a 1.200 ppp.
Si lo desea, puede cambiar el umbral de tamaño de fuente de mapa de bits (véase a continuación).
- El texto no está escalado ni inclinado.
- El texto no tiene un contorno ni un relleno que no sea uniforme.
- El texto no tiene envolturas (transformaciones no lineales) aplicadas.
- El dibujo no se está imprimiendo utilizando las opciones de modificación de tamaño ni la opción Encajar en página del cuadro de diálogo Opciones de impresión.

Para limitar el número de fuentes de mapa de bits que se crean

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Elija Límite de fuente de mapa de bits en la ventana Configuraciones especiales.
4. Escriba un valor entre 0 y 250 en el cuadro Configuración.

Para definir el umbral de tamaño de las fuentes de mapa de bits

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y elija Umbral de tamaño de fuente de mapa de bits en la ventana Configuraciones especiales.
2. Escriba un valor entre 0 y 1000 en el cuadro Configuración.
Este valor representa la altura del mapa de bits en píxeles.



Sugerencia

- Puede acceder al cuadro de diálogo Opciones de impresión en la ventana Presentación preliminar si hace clic en el botón Opciones de la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Using PostScript to optimize your print job";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión de mapas de bits en color en RGB

La salida PostScript suele utilizar el modelo CMYK de 4 colores (cian, magenta, amarillo y negro) para imprimir los mapas de bits. Si imprime mapas de bits en color en un dispositivo RGB (rojo, verde y azul) o CMY, habilite la casilla de verificación Salida de mapas de bits en color en RGB. Los dispositivos RGB reciben valores RGB, en lugar de valores CMYK. Los dispositivos CMY convierten mejor de RGB a CMY (modelo de tres colores a modelo de tres colores) que de CMYK a CMY (modelo de cuatro colores a modelo de tres colores). Esta opción sólo está disponible para los dispositivos PostScript.

Para generar mapas de bits en color en RGB

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Habilite la casilla de verificación Salida de mapa de bits de color en RGB.



Sugerencia

- Puede acceder al cuadro de diálogo Opciones de impresión en la ventana Presentación preliminar si hace clic en el botón Opciones de la Barra de propiedades.

{button ,AL('PRC Using PostScript to optimize your print job';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Afinación de los trabajos de impresión



Afinación de los trabajos de impresión

Ajuste las opciones de afinación sólo si experimenta algún problema. Si tiene problemas al imprimir, intente determinar qué parte del trabajo de impresión está provocándolo. Por ejemplo, es posible que las fuentes no se impriman correctamente o que un mapa de bits no se imprima en absoluto. A continuación, busque un tema que esté relacionado con ese tipo de problema.

El cuadro de diálogo Compatibilidad de controlador contiene muchas de las opciones que puede utilizar para afinar el trabajo de impresión. Este cuadro de diálogo permite establecer opciones individualmente para cada controlador de dispositivo de impresión. También es posible visualizar en este cuadro de diálogo las capacidades de cada dispositivo.

{button ,AL('OVR Printing:',0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Definición del número de etapas de degradado al imprimir

Puede especificar el número de etapas de los rellenos degradados contenidos en un trabajo de impresión. Con un número reducido de etapas, la impresión es más rápida pero la transición entre los tonos puede ser bastante tosca, provocando un efecto de "bandas". Un valor más alto produce una mezcla más suave, pero la impresión es más lenta.

Puede asignar un relleno degradado personalizado a un objeto en una aplicación de Corel. Un relleno degradado personalizado anula las configuraciones del cuadro de diálogo Opciones de impresión.

Las etapas de degradado establecidas en el cuadro de diálogo Opciones en la aplicación sólo afectan a la forma en que los rellenos degradados se muestran en el monitor, no cómo se imprimen.

Para especificar las etapas de degradado en las opciones de impresión

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. En el cuadro Etapas de degradado, escriba el número de etapas que se utilizarán para reproducir los rellenos degradados.

{button ,AL("PRC Finetuning your print job";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Impresión de mapas de bits en bloques pequeños

Puede determinar si los mapas de bits se envían a las impresoras que no son PostScript de una sola vez o en bloques más pequeños (menores de 64 KB). Normalmente, el controlador indica a la aplicación qué método puede o no gestionar. Si sus mapas de bits no se imprimen como deberían, pruebe a forzar que se impriman en bloques más pequeños. Si ya imprime los mapas de bits como bloques, puede especificar el grado en que cada bloque se superpone a los bloques adyacentes. Esta superposición reduce el patrón de cuadrícula que puede aparecer en algunas impresoras cuando se imprimen mapas de bits que se han enviado por bloques.

Para imprimir los mapas de bits en bloques pequeños

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Compatibilidad de controlador.
3. Seleccione el controlador de impresora no Postscript que desee cambiar en el cuadro de lista Controlador de impresora.
4. Habilite la casilla de verificación Salida de mapas de bits en porciones de 64k.

Para definir píxeles que se superponen en porciones de mapa de bits

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Elija Píxeles que se superponen en porciones de mapas de bits en la ventana Configuraciones especiales.
4. En el cuadro Configuración, escriba un número que represente el número de píxeles en que cada bloque de mapa de bits se superpone al siguiente.

{button ,AL("PRC Finetuning your print job";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Impresión de ilustraciones de color en blanco y negro o escala de grises

Cuando imprima trabajos en color en una impresora en blanco y negro, puede especificar si desea que los colores sólidos se conviertan a negro sólido o a un nivel de gris que se aproxime a su tono.

Para imprimir ilustraciones de color en blanco y negro o escala de grises

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Habilite el botón Todos los colores como negro o el botón Todos los colores en escala de grises.

{button ,AL(`PRC Finetuning your print job`;0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Control de la conversión de mapas de bits de color a escala de grises

De forma predeterminada, los mapas de bits de color se reducen a una escala de grises si se envían a un dispositivo de escala de grises. El tiempo de transmisión y el tamaño de archivo son mucho menores de esta forma. Si elige enviar los mapas de bits como colores, el dispositivo los convertirá a escala de grises, dando como resultado un mayor tiempo de transmisión y un tamaño de archivo más grande. Esta opción sólo está disponible para los dispositivos PostScript.

Para controlar la conversión de mapas de bits a escala de grises

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Opciones varias.
3. Elija Salida mapa de bits controlador escala de grises, en la ventana Configuraciones especiales.
4. Elija Enviar mapa de bits col. como escala gr. o Enviar mapa de bits en color como color, en la ventana Configuración.



Sugerencia

- Si desea imprimir un documento en una impresora de color, pero quiere utilizar un controlador de impresora de escala de grises, debe cambiar esta configuración a Enviar mapa de bits en color como color. Esto es útil si desea validar un documento en una impresora compuesta utilizando el controlador de impresora de una filmadora.

{button ,AL('PRC Finetuning your print job';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Impresión de mapas de bits como imágenes RGB

De forma predeterminada, las imágenes de mapa de bits se envían al dispositivo de impresión sin convertirlas a imágenes RGB (rojo, verde, azul) de 24 bits. Sin embargo, algunas impresoras más antiguas no pueden imprimir los mapas de bits que sean de 8 bits o menos. Si tiene problemas al imprimir un mapa de bits que no es una imagen RGB de 24 bits, pruebe a configurar el trabajo de impresión de forma que todos los mapas de bits se conviertan a RGB. Tenga en cuenta que esta operación puede aumentar el tamaño del trabajo de impresión.

Para imprimir mapas de bits como RGB

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Opciones varias.
3. Elija Imprimir mapas de bits como RGB en la ventana Configuraciones especiales.
4. Elija Activado en el cuadro de lista Configuración.

{button ,AL("PRC Finetuning your print job";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Asignación de control sobre las bandas de la impresora

Algunas impresoras que no son Postscript no pueden contener una página completa en memoria y deben imprimirla en varias pasadas, o "bandas". El parámetro predeterminado permite que el controlador de la impresora divida la página en bandas antes de enviarla a la impresora. Si el resultado es una gran lentitud o si experimenta algún problema, envíe la página al controlador ya dividida en bandas.

Para enviar una página ya dividida al controlador

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Compatibilidad de controlador.
3. Seleccione el controlador de impresora no Postscript que desee cambiar en el cuadro de lista Controlador de impresora.
4. Habilite la casilla de verificación Enviar bandas al controlador.



Nota

- Esta opción sólo está disponible en Windows 95.

{button ,AL('PRC Finetuning your print job';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Asignación de control sobre el corte de rellenos

Cualquier relleno que no sea uniforme (incluidos Lente y objetos de PowerClip) debe cortarse si el objeto no es rectangular, porque estos rellenos se envían a las impresoras como mapas de bits, los cuales siempre son rectangulares. El corte es el proceso mediante el cual se quitan las partes de un relleno que no deberían ser visibles. La configuración predeterminada es que el controlador se encarga del corte, porque así el proceso suele ser más rápido. Si tiene problemas al imprimir rellenos no uniformes, defina que el corte se controle desde el software. Esta opción sólo se aplica a impresoras que no son PostScript.

Para asignar control sobre el corte de rellenos

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Compatibilidad de controlador.
3. Seleccione el controlador de impresora no Postscript que desee cambiar en el cuadro de lista Controlador de impresora.
4. Habilite la casilla de verificación Usar el recorte por software para rellenos.

{button ,AL("PRC Finetuning your print job";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Especificación del método de salida del texto en dispositivos que no son PostScript

Si imprime en un dispositivo de impresión que no es PostScript, el texto se envía a la impresora como texto (es decir, utilizando la fuente correspondiente) siempre que sea posible. Sin embargo, en ocasiones puede ser preferible enviar el texto como gráficos (es decir, sin usar la fuente) porque los objetos de texto podrían quedar incorrectamente sobreimpresos por los gráficos vectoriales y objetos ráster.

Para enviar todo el texto como gráficos

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Compatibilidad de controlador.
3. Seleccione el controlador de impresora no Postscript que desee cambiar en el cuadro de lista Controlador de impresora.
4. Habilite la casilla de verificación Todo el texto como gráficos.

{button ,AL("PRC Finetuning your print job";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Uso de Imprimir fusión



Uso de Imprimir fusión

Imprimir fusión permite imprimir el mismo documento muchas veces utilizando texto diferente cada una de las veces. Por ejemplo, si imprime invitaciones, puede personalizar cada una fusionando texto diferente.

Imprimir fusión funciona combinando un archivo de texto de formato especial con un archivo de CorelDRAW. El archivo de CorelDRAW debe contener texto que se sustituirá por palabras del archivo de texto durante la impresión de fusión. Cada vez que imprima el archivo de CorelDRAW, se emplean las palabras del archivo de texto en la versión impresa.

{button ,AL('OVR Printing','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Preparación de un dibujo para impresión de fusión

Si desea utilizar un dibujo en una impresión de fusión, debe insertar el texto que se sustituirá cuando realice la impresión de fusión. Cada texto que se vaya a sustituir debe ser un objeto de texto independiente.

Para preparar un dibujo para la impresión de fusión

1. Cree un dibujo en CorelDRAW que contenga al menos un objeto de texto.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Cada objeto de texto que se vaya a sustituir debe ser distinto.
- El texto debe ser [Texto artístico](#), no [Texto de párrafo](#).
- Deje suficiente espacio para el texto de sustitución. Por ejemplo, "Nombre" no ocupa mucho espacio pero, cuando se reemplace por "San Francisco", se necesitará más espacio.
- El texto de sustitución toma los mismos atributos (fuente, tamaño de punto, espaciado, etc.) y alineación (izquierda, derecha, centro) que el texto original.
- Las transformaciones que se hayan aplicado al texto original también afectan al texto de sustitución (excepto Mezcla, Extrusión y Adaptar a trayecto).
- El texto de cada objeto de texto del dibujo debe ser idéntico al texto correspondiente del archivo .TXT. Esto incluye el uso de mayúsculas, espacios, saltos de línea, líneas en blanco, etc., donde corresponda.

2. Guarde el archivo de CorelDRAW.

{button ,AL(^PRC Using Print Merge;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Preparación de un archivo de texto para la impresión de fusión

Para realizar una impresión de fusión, debe crear un archivo de texto ANSI (con extensión .TXT) que contenga la información que desea fusionar con el dibujo.

Para preparar un archivo de texto para la impresión de fusión

1. Inicie el procesador de textos y abra un archivo nuevo.
2. En la primera línea, indique cuántos elementos de texto se van a sustituir. El ejemplo del paso 4 indica que hay tres elementos de texto (en el dibujo) que se reemplazarán por el texto de sustitución (del archivo de texto).
3. Comenzando en la segunda línea, escriba el texto exactamente como aparece en cada objeto de texto del dibujo. Esto incluye el uso de mayúsculas, espacios, saltos de línea, líneas en blanco, etc., donde corresponda. El texto debe terminar con un carácter; los espacios en blanco o líneas después del texto impedirán que funcione la fusión.
4. Añada barras invertidas (\) antes y después de cada elemento de texto. El texto puede introducirse en líneas independientes, como en los ejemplos siguientes (donde "3" identifica el número de objetos de texto).

3

\Nombre\

\Fecha\

\Instructor\

O bien, puede escribir todo el texto en la misma línea. También deberá incluir una barra invertida para marcar el principio de cada elemento y otra para marcar el final, que es la razón de que haya dos "\" entre Nombre y Fecha y otras dos "\" entre Fecha e Instructor.

3

\Nombre\\Fecha\\Instructor\

5. Escriba el texto que se empleará para reemplazar al texto anterior. Debido a que las barras invertidas actúan como marcas para indicar el principio y fin de los elementos de texto, no puede utilizarlas en el texto de sustitución. Debe haber una entrada para cada elemento de texto. El archivo de texto debe parecerse a éste:

3

\Nombre\

\Fecha\

\Instructor\

\Juan de León\

\18 de agosto de 1995\

\Sr. Damián Suárez\

\Catalina Mandueño \

\18 de agosto de 1995\

\Sra. María Santana\

O bien, a éste, si utiliza el sistema lineal:

3

\Nombre\\Fecha\\Instructor\

\Juan de León\\18 de agosto de 1995\\Sr. Damián Suárez\

\Catalina Mandueño\\18 de agosto de 1995\\Sra. María Santana\

6. Guarde el archivo como texto ANSI (con la extensión .TXT).



Fusión de un archivo de texto con un dibujo

Cuando esté preparando una fusión, recuerde que CorelDRAW no guarda ni muestra los resultados de la fusión, sino que los imprime directamente, por orden. Por lo tanto, antes de fusionar, compruebe tanto el archivo de texto como el dibujo para que no haya errores. Además, asegúrese de que hay suficiente espacio en el dibujo para albergar el texto de sustitución.

Para fusionar un archivo de texto con un dibujo

1. Abra el archivo de texto, compruebe que está preparado adecuadamente y ciérrelo. CorelDRAW necesita acceder al archivo de texto para realizar una impresión de fusión, pero no puede hacerlo mientras dicho archivo esté abierto.
2. Abra el archivo de CorelDRAW. Compruebe que está preparado adecuadamente.
3. Haga clic en Archivo, Imprimir fusión.

Este comando ya no estará disponible de forma predeterminada. Para añadir Imprimir fusión al menú Archivo, debe personalizar la aplicación.

4. Elija el archivo de texto.

{button ,AL("PRC Using Print Merge";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Impresión en imprentas comerciales

Impresión en imprentas comerciales

Si va a imprimir su trabajo en una imprenta comercial, probablemente tendrá que tratar con un servicio de filmación y con una imprenta. Estas dos empresas pueden estar separadas o asociadas. Algunas empresas más grandes pueden ofrecer ambos servicios en un solo establecimiento. El servicio de filmación plasmará el archivo en película (fotolitos). La imprenta utilizará la película del servicio de filmación para crear las planchas de impresión.

La película puede crearse utilizando una cámara o una filmadora. La generación de fotolitos con una cámara suele requerir una salida preparada para filmar que el usuario haya creado en su propia impresora láser PostScript. La producción de fotolitos de esta forma puede ahorrar dinero, pero no intente generar material complejo en color utilizando una salida láser porque las impresoras de sobremesa no son suficientemente precisas.

Una filmadora crea los fotolitos directamente de un archivo. Hay varios tipos distintos de archivo que un servicio de filmación puede utilizar. Consulte "[Preparación de trabajos de impresión para una imprenta comercial](#)" si desea obtener más información y consulte a su servicio de filmación acerca de las posibles opciones.

El servicio de filmación debe proporcionarle pruebas de imprenta superpuestas, copias en papel ferroprusiato o pruebas de imprenta laminadas realizadas con la película. El tipo de prueba que requiera dependerá de la complejidad del trabajo de impresión. Una vez que las pruebas le satisfagan, la película puede enviarse a imprimir.

Si el servicio de filmación y la imprenta son independientes, debe asegurarse de que el servicio de filmación le proporciona la película en la forma requerida por la imprenta (es decir, fotolitos positivos o negativos, emulsión en la cara o en el reverso, etc.) Además, compruebe que la imprenta dispone de las pruebas del producto final y que tiene instrucciones sobre el trabajo de impresión (por ejemplo, número de copias, tipo y tamaño del papel). Dichas pruebas y sus instrucciones le podrán servir como contrato con la empresa.

Los operadores de esta empresa configurarán y ajustarán la imprenta de forma que la salida impresa se corresponda con las pruebas tanto como sea posible. Cuando la calidad de los colores y su precisión sean factores cruciales, quizá le pidan que esté presente en el momento de la impresión para que apruebe los ajustes que deban realizarse en los colores.

{button ,AL('OVR Printing on a commercial press;',0,"Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Printing;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Preparación de trabajos de impresión para una imprenta comercial



Preparación de trabajos de impresión para una imprenta comercial

Cuando encargue un trabajo de impresión a una imprenta comercial, puede enviar la salida en papel preparada para cámara, o el trabajo en disco. Si va a crear un archivo para enviarlo a una filmadora, pregunte al servicio de filmación cuál es el mejor formato de archivo y las configuraciones de la impresora que debe utilizar.

Si va a imprimir en un archivo, el servicio de filmación necesitará archivos .PRN, .CDR o .EPS. Proporcione siempre una impresión final del trabajo al servicio de filmación, aunque sólo sea una representación en blanco y negro. Así les ayudará a identificar y evaluar posibles problemas.

Archivo PRN

Puede tener un control total sobre la configuración de preimpresión y guardar el trabajo de impresión en un archivo .PRN. El servicio de filmación enviará este archivo de impresión directamente a un dispositivo de salida.

Asegúrese de repasar y confirmar todas las configuraciones con el servicio de filmación, ya que no podrán verificar ni arreglar un archivo .PRN. Los problemas que ocurran sólo se verán en el resultado.

Incluya una hoja con todas las configuraciones de preimpresión que haya especificado. Esto puede realizarlo automáticamente desde el cuadro de diálogo Opciones de impresión. O bien, consulte al personal del servicio de filmación; normalmente tienen un formulario de pedidos que describe todas las configuraciones de preimpresión esenciales.

Archivo CDR

Si no tiene el tiempo o los conocimientos necesarios para preparar los archivos de impresión, los servicios de filmación equipados con CorelDRAW pueden aceptar sus archivos .CDR y aplicar las configuraciones que precisen. Incluso es posible que algunos servicios prefieran realizar las configuraciones personalmente.

Archivo EPS

Algunos servicios de filmación pueden aceptar archivos .EPS (exportados por CorelDRAW). El servicio de filmación puede importar estos archivos en otras aplicaciones y ajustarlos e imprimirlos desde ellas.

Uso de una sangría de impresión para extender las imágenes hasta el borde de la página

Muchas imprentas no pueden imprimir imágenes hasta el borde del papel. Si desea que ciertas áreas de una ilustración se extiendan hasta el borde de la página, debe imprimir en un papel que sea más grande que el tamaño que en realidad desea. Luego, puede cortar este papel de forma que la imagen se extienda hasta el borde del mismo. Cuando utilice este método para imprimir hasta el borde de la página, es aconsejable que deje una "sangría" de impresión, que es la cantidad en que las imágenes se extienden más allá del borde del tamaño de la página final. Mediante la sangría de las imágenes, está dejando un margen de error para el proceso de impresión y corte.

Marcas de impresora

Las marcas de impresora proporcionan información sobre cómo debería imprimirse un trabajo. Puede colocar marcas de impresora en los archivos .PRN o en la salida en papel preparada para cámara. Las marcas de impresora disponibles son marcas de corte, marcas de registro, barras de calibración de color, escalas de densitómetro, números de página e información del archivo.

Utilización del Asistente de preparación para el servicio de filmación

El Asistente de preparación para el servicio de filmación le guía por el proceso de preparar el archivo para su salida en un servicio de filmación. Utilice el Asistente en vez de las opciones de impresión normales. El Asistente es muy útil cuando el servicio de filmación le proporciona un perfil del servicio de filmación. Este perfil se crea utilizando otro Asistente denominado Perfilador del servicio de filmación. El servicio de filmación puede incluir toda la información que necesite para configurar el trabajo de impresión, a fin de que se imprima correctamente. Este perfil consiste en un archivo con la extensión .CSP. Al iniciar el Asistente de preparación para el servicio de filmación, se le preguntará cuál perfil desea utilizar.



Impresión en un archivo

La impresión en un archivo es necesaria cuando desee enviar un archivo .PRN a un servicio de filmación para su impresión en una filmadora. Asegúrese de seleccionar el controlador de impresora adecuado cuando imprima en un archivo y tenga en cuenta lo siguiente:

- Cuando vaya a preparar un archivo para su impresión en una filmadora, el tamaño de página del trabajo (es decir, el tamaño de la película en que se generará el documento) será mayor que el tamaño de página del documento (es decir, el tamaño del documento) para dejar sitio para las marcas de impresora.
- Una filmadora produce imágenes sobre película que normalmente deben ser negativas. Puede configurar el trabajo de impresión para producir imágenes negativas, pero si el equipo del servicio de filmación también produce negativos, finalmente obtendrá una película en positivo.
- Debe especificar la emulsión en el anverso o en el reverso. La emulsión es la capa de material fotosensible que recubre un fotolito. Normalmente, las imágenes se imprimen en una impresora láser con la emulsión en el anverso. Otros tipos de reproducción pueden requerir emulsión en el reverso. La impresión con la emulsión en el reverso produce la imagen al revés.
- Si imprime en un dispositivo PostScript 2 o PostScript 3, puede hacer que el trabajo de impresión sea más pequeño si comprime los mapas de bits mediante la compresión JPEG.
- El servicio de filmación puede requerir que el archivo .PRN sea compatible con la convención de estructura de documentos (DSC). Si así, necesitará habilitar la configuración Conforme a DSC.

Si no sabe con seguridad las configuraciones que debe elegir, consulte al servicio de filmación.

Para imprimir en un archivo

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Habilite la casilla de verificación Imprimir en archivo.
3. Habilite la casilla de verificación Para Mac si el archivo de impresión se va a imprimir con equipos Macintosh.
Los archivos PostScript creados con la opción Imprimir en archivo contienen dos caracteres Control-D (^D) que impiden su impresión en cualquier dispositivo PostScript controlado por sistemas Macintosh. Si habilita la opción Para Mac, se quitan los caracteres ^D de los archivos.
4. Haga clic en el botón Imprimir.
5. Elija una unidad y carpeta, y escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo. La extensión adecuada (.PRN) se añade a dicho nombre.

Para imprimir una imagen en negativo

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en el [botón Invertir](#).
No elija la película en negativo si va a imprimir en una impresora de sobremesa.

Para especificar la emulsión en la cara posterior

- Siga el paso 1 del procedimiento anterior y haga clic en el botón Reflejar.

Para comprimir los mapas de bits en el archivo .PRN

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Elija PostScript 2 o PostScript 3 en el cuadro de lista Compatibilidad.
4. Habilite la casilla de verificación Usar compresión JPEG.
5. Desplace el deslizador Factor de calidad hacia la derecha para aumentar la compresión y reducir la calidad de los mapas de bits.

Para cumplir con DSC

- Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y habilite la casilla de verificación Conformidad con DSC.

{button ,AL('PRC Preparing a print job for a commercial press;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Configuración de un límite de sangría

Al utilizar una [sangría](#) para extender la imagen hasta el borde de la página, establezca un límite de sangría. El límite de sangría es el grado en que una imagen puede extenderse más allá de las marcas de corte. Normalmente, un límite de sangría entre 0,125 y 0,25 pulg. es suficiente. Cualquier objeto que se extienda más allá consume innecesariamente memoria y puede provocar problemas cuando imprima varias páginas con sangrías en una sola hoja de papel.

Recuerde que una sangría requiere que el papel en que va a imprimir sea mayor que el que en realidad desea, y que la imagen impresa debe extenderse más allá del borde del tamaño del papel final.

Consulte al servicio de filmación o a la imprenta para determinar el límite de sangría adecuado para su trabajo.

Para definir un límite de sangría

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Diseño.
3. Habilite la casilla de verificación Lím. sangría.
4. Escriba un límite en el cuadro Lím. sangría.

{button ,AL('PRC Preparing a print job for a commercial press;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión de marcas de corte y marcas de registro

Las marcas de corte se imprimen en las esquinas de la imagen impresa y representan el tamaño del papel, por lo que sirven como guías para cortar el papel.

Si imprime varias páginas por hoja (por ejemplo, 2 filas por 2 columnas), y no va a cortar estas páginas en hojas independientes, puede habilitar la casilla de verificación Sólo marcas de corte exteriores. Si deshabilita esta opción, las marcas de registro se colocarán en torno a cada fila y columna.

Además, si imprime separaciones de color de cuatricromía en un dispositivo PostScript, puede configurar las marcas de corte en cada separación, no sólo en la separación de negro. Esto puede ser de utilidad si desea cortar las separaciones individuales.

Las marcas de registro se imprimen en cada hoja de una separación de color. Estas marcas de registro son necesarias para alinear las planchas de impresión en una imprenta de color (consulte "[Creación de separaciones de color](#)"). Si va a imprimir en un dispositivo PostScript, puede seleccionar entre varios estilos distintos de marcas de registro.

Para ver las marcas de corte y las marcas de registro, el papel en que imprima debe ser mayor que el tamaño de página del documento que va a imprimir.

Para imprimir marcas de corte

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la [herramienta Ubicación de marcas](#).
3. Haga clic en el borde de la Caja delimitadora.
4. Habilite el [botón Marcas de corte](#).

Para imprimir sólo las marcas de corte exteriores

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Preimpresión.
3. Habilite la casilla de verificación Sólo marcas de corte exteriores.

Para imprimir marcas de corte compuestas

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Elija Marcas de corte compuestas en la ventana Configuraciones especiales.
4. Elija Salida en CMYK.

Para imprimir marcas de registro

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para imprimir marcas de corte" y habilite el [botón Marcas de registro](#).

{button ,AL('PRC Preparing a print job for a commercial press;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión de barras de calibración de color y escalas de densitómetro

Las barras de calibración de color son escalas de color que se imprimen en cada hoja de una separación de color. Las barras de calibración son necesarias para garantizar una reproducción precisa del color (consulte "[Creación de separaciones de color](#)"). Para ver barras de calibración, el tamaño de página de la impresión debe ser mayor que el tamaño de página del documento.

Una escala de densitómetro es una serie de cuadros grises, ordenados de más claros a más oscuros. Estos cuadros son necesarios para probar la densidad de imágenes de medios tonos (consulte "[Trabajo con mapas de bits y pantallas de medios tonos](#)"). Puede situar la escala de densitómetro en cualquier lugar de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadros de la escala de densitómetro.

Para imprimir barras de calibración de color

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en Configuración, Preimpresión.
3. Habilite la casilla de verificación Barra de calibración de color.

Para imprimir una escala de densitómetro

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y habilite la casilla de verificación Escalas de densitómetro.
2. Si desea personalizar los niveles de gris en uno de los cuadrados de la escala de densitómetro, haga clic en el número adecuado en el cuadro de lista Densidades (el primero de la lista es el cuadro más claro) y escriba una nueva densidad para ese cuadrado.

Para situar una escala de densitómetro

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la escala de densitómetro y arrástrela a su nueva ubicación.
En la mayoría de circunstancias, es aconsejable que sitúe la escala del densitómetro fuera de la imagen impresa.

{button ,AL("PRC Preparing a print job for a commercial press;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión de los números de página e información del archivo

Los números de página son útiles al organizar materiales que no incluyen números de página en la imagen impresa.

La información del archivo incluye el perfil de color utilizado, la configuración de medios tonos, el nombre del archivo, la fecha y hora en que se creó, y el número de plancha (útil al imprimir separaciones de color). Cuando habilita la casilla de verificación Imprimir información de archivo, puede especificar un nombre de trabajo que se incluirá con la información del archivo.

Para ver los números de página y la información del archivo, el papel en que imprima debe ser mayor que el tamaño de página del documento. Puede imprimir la información del archivo dentro de la página del documento habilitando la opción Posición dentro de la página.

Para imprimir los números de página

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la [herramienta Ubicación de marcas](#).
3. Habilite el [botón Números de página](#).

Para imprimir la información de un archivo

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Preimpresión.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir información de archivo.
4. Habilite la casilla de verificación Posición dentro de la página si desea que la información del archivo aparezca en la página del documento.
5. Escriba un nombre de trabajo en el cuadro Nombre de trabajo/información si desea que el nombre del trabajo sea diferente.

{button ,AL('PRC Preparing a print job for a commercial press;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Colocación de las marcas de impresora

Puede cambiar la posición de todas las marcas de impresora desplazando el Rectángulo de alineación de marcas en la ventana Presentación preliminar.

Para cambiar la posición de las marcas de impresora

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Haga clic en la [herramienta Ubicación de marcas](#).
3. Escriba valores en los cuadros Superior, Inferior, Izquierda y Derecha en la Barra de propiedades.



Sugerencia

- También puede cambiar la posición de dichas marcas arrastrando la Caja delimitadora en la previsualización.

{button ,AL("PRC Preparing a print job for a commercial press;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión de una hoja de información del trabajo

Si incluye una hoja de información con el trabajo de impresión, ayudará al servicio de filmación o la imprenta a tratar con mayor eficacia cualquier problema que pueda surgir.

Para imprimir una hoja de información del trabajo

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir hoja con inform. trabajos.
4. Haga clic en el botón Configuración de información y especifique las categorías de información que desee incluir, además de establecer si la información del trabajo debe guardarse en un archivo, imprimirse o ambos.

{button ,AL('PRC Preparing a print job for a commercial press;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Trabajo con mapas de bits y pantallas de medios tonos



Trabajo con mapas de bits y pantallas de medios tonos

Si el documento que va a enviar al servicio de filmación o imprenta contiene mapas de bits (por ejemplo, imágenes o fotografías escaneadas), necesitará configurar pantallas de medios tonos para los mapas de bits.

Medios tonos

En general, las imprentas comerciales no pueden producir sombreado real, pero pueden crear la ilusión de sombreado imprimiendo imágenes compuestas por puntos diminutos. El tamaño de los puntos determina los diferentes niveles de sombreado (es decir, cuanto mayores son los puntos, más oscuro es el sombreado). Una pantalla de medios tonos es necesaria para convertir las imágenes con sombreado real en imágenes compuestas por puntos diminutos.

Originalmente, una pantalla de medios tonos era una pantalla opaca con miles de orificios minúsculos. A través de esta pantalla, se fotografiaba una imagen con sombreado utilizando una película o papel fotográfico especial. La imagen resultante consistía totalmente en puntos. Entonces, esta imagen podía utilizarse para crear planchas de impresión.

Ahora, sin embargo, es posible crear imágenes de medios tonos sin utilizar pantallas ni cámaras. Para asegurarse de que los mapas de bits se impriman bien, debe definir correctamente la frecuencia de barrido de medios tonos y la resolución del mapa de bits.

Frecuencia de barrido de la pantalla de medios tonos

La frecuencia de barrido determina el número de puntos que se utilizan para crear la imagen. Dicha frecuencia se mide en líneas por pulgada (**lpp**). Esta medida hace referencia al número de filas de puntos por pulgada.

Cuando elija una frecuencia de barrido, recuerde que a mayor frecuencia, más nítida es la imagen. Sin embargo, hay límites para la frecuencia que dependen del tipo de imprenta en que se realice el trabajo y del tipo de papel utilizado. En general, una frecuencia de barrido de 85 lpp funciona en papel de periódico, y una de 100 lpp funciona en papel satinado y de carta. Si es posible, consulte al servicio de filmación o a la imprenta acerca de la frecuencia de barrido que debería utilizar.

Resolución de mapas de bits

Al crear una imagen de medios tonos, la resolución del mapa de bits, medida en puntos por pulgada (**ppp**), no debe ser inferior al doble de la frecuencia de barrido de medios tonos. Por ejemplo, si utiliza una pantalla de 150 lpp, el mapa de bits debería tener una resolución de 300 ppp, como mínimo.



Uso de la interfaz OPI

Corel admite la interfaz OPI (interfaz abierta de impresión). La interfaz OPI es una manera de incluir imágenes escaneadas de alta resolución en un trabajo sin que se incremente excesivamente el tamaño de archivo. Tras ello, mantiene la versión de alta resolución de los archivos escaneados y proporciona equivalentes de baja resolución. El usuario importa las imágenes de baja resolución en sus documentos, utilizándolas para su ubicación solamente (FPO). El uso de imágenes FPO mantiene el documento con un tamaño menor y acelera el tiempo de refresco de la pantalla. Cuando envíe el trabajo de impresión al servicio de filmación para su plasmación en película, automáticamente se emplean los archivos de alta resolución en su lugar.



Notas

- Debe importar las imágenes FPO correctamente o no se sustituirán en el momento de la impresión.
- Las imágenes FPO sólo pueden escalarse, recortarse y rotarse. No es posible aplicar ningún otro efecto.

{button ,AL("OVR Printing on a commercial press";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Definición de la frecuencia de barrido de medios tonos

Si va a imprimir imágenes de [medios tonos](#), es necesario que establezca la frecuencia de barrido correctamente. Consulte al servicio de filmación para determinar las configuraciones pertinentes.

Esta opción sólo está disponible para los dispositivos PostScript.

Para establecer la frecuencia de barrido

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Escriba una frecuencia de barrido (en líneas por pulgada) en el cuadro Frecuencia de barrido. Consulte al servicio de filmación respecto a la configuración óptima para cada trabajo.



Nota

- Cuando la frecuencia de barrido esté fijada como Predeter., la imagen se imprime utilizando la frecuencia de barrido predeterminada del dispositivo de salida.

{button ,AL("PRC Working with bitmaps and halftone screens";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Mantenimiento de vínculos OPI y DCS

La interfaz OPI (interfaz abierta de preimpresión) permite utilizar imágenes de baja resolución como sustitutos para las imágenes de alta resolución que aparecerán en el trabajo final. Para utilizar vínculos OPI, debe habilitar la casilla de verificación Vincular a archivo de alta resolución para salida con OPI cuando importe los archivos TIFF (o CT), a menos que esté utilizando un archivo .EPS como sustituto. Estas imágenes se conocen entonces como imágenes OPI. Cuando el servicio de filmación reciba el archivo de impresión, el servidor OPI empleará las imágenes de alta resolución en lugar de las de baja resolución. Si no hay imágenes OPI en el archivo, la opción Mantener vínculos OPI no estará disponible en el momento de la impresión.

Si importa los mapas de bits correctamente, la opción Mantener vínculos OPI se habilita automáticamente. Para hacer una prueba con un archivo que contiene imágenes OPI en un dispositivo que no tiene los archivos de alta resolución (por ejemplo, en una impresora de sobremesa), deshabilite la opción Mantener vínculos OPI.

El servicio de filmación también puede enviarle un archivo DCS (separación de colores de escritorio) para que actúe como sustituto de baja resolución. Si es así, asegúrese de averiguar si el servicio de filmación desea que sean ellos quienes resuelvan los vínculos DCS. En este caso, tendrá que cambiar la configuración de Resolver vínculos DCS.

Esta opción sólo está disponible para los dispositivos PostScript.

Para mantener los vínculos

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña PostScript.
3. Habilite la casilla de verificación Mantener vínculos [OPI](#).

Para dejar que el servicio de filmación resuelva los vínculos DCS

- Siga los pasos del procedimiento anterior y deshabilite la casilla de verificación Resolver vínculos DCS.

{button ,AL("PRC Working with bitmaps and halftone screens";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Creación de separaciones de color



Creación de separaciones de color

Si va a enviar un trabajo en color a un servicio de filmación o a una imprenta, deberá crear las separaciones de color o dejar que lo hagan en dicho servicio.

Las separaciones de color son necesarias porque una imprenta sólo aplica un color de tinta a una hoja de papel cada vez. Las separaciones de color se crean aislando primero cada elemento de color de una imagen. A continuación, se utiliza cada elemento de color para crear un fotolito, que a su vez sirve para aplicar un solo color de tinta a la hoja de papel.

Las imprentas producen el color utilizando [colores de cuatricromía](#) o [colores directos](#). El número de colores que tenga previsto usar será el principal factor para decidirse por un método.

Color de cuatricromía

Si un proyecto requiere una impresión a todo color (por ejemplo, contiene escaneos de fotografías en color), deberá utilizar el color de cuatricromía. Se trata de un método para producir prácticamente cualquier color utilizando sólo cuatro colores de tinta: cian, magenta, amarillo y negro (conocido como CMYK). Los colores finales se producen mezclando porcentajes de estas cuatro tintas. Por lo tanto, el color de cuatricromía sólo requiere cuatro separaciones de color.

Corel admite ahora un nuevo tipo de color de cuatricromía denominado Hexachrome. El color Hexachrome utiliza seis colores de tinta distintos (cian, magenta, amarillo, negro, naranja y verde) para producir imágenes a todo color. Para aprovechar eficazmente el color Hexachrome, utilice la paleta de colores Hexachrome. Consulte a su servicio de filmación si debe utilizar color Hexachrome.

Color directo

Si su proyecto hace uso de sólo uno, dos o tres colores (incluido el negro), probablemente utilice colores directos, como los ofrecidos por PANTONE. El color directo utiliza una tinta distinta para cada color, y cada uno requiere su propia separación de color. Si dispone de un presupuesto limitado, vea la posibilidad de:

- lograr un trabajo en dos colores imprimiendo sobre papel de color y utilizando un solo color directo
- utilizando matices (porcentajes) de colores directos para crear sombras o reflejos, dando así la impresión de una mayor variedad de color

Color de cuatricromía y directo

Algunos proyectos requieren tanto los colores directos como los de cuatricromía. Por ejemplo, un folleto publicitario puede precisar el uso de un color directo para representar fielmente el color corporativo y el uso de color de cuatricromía para reproducir escaneos de fotografías. Tenga en cuenta, no obstante, que cada color directo adicional requiere un fotolito, plancha y tinta adicionales, lo cual incrementa el coste de impresión.

Comentario sobre las paletas

Es posible trabajar sobre diferentes elementos de un documento con diferentes paletas y modelos de color. Al final, sin embargo, todos los colores deben imprimirse con tintas de color directo y de cuatricromía. Los colores definidos con los modelos RGB o HSB se convierten automáticamente a valores CMYK (cuatricromía). Respecto a los colores directos, puede convertirlos a CMYK en el momento de la impresión. Si desea más información, consulte ["Utilización del color"](#).



Nota

- Preste especial atención al número de colores utilizados, en especial si importa imágenes [clipart](#). Asegúrese de utilizar sólo los colores que haya elegido (es decir, color de cuatricromía o color directo).



Impresión de medios tonos de color

Si va a imprimir medios tonos de color de cuatricromía, es necesario que utilice una pantalla de medios tonos para cada separación de color (consulte ["Trabajo con mapas de bits y pantallas de medios tonos"](#) para obtener más información).

Ángulo de pantalla

Dado que cada pantalla de medios tonos consiste en una trama regular de formas, crea un patrón sobre la imagen impresa. Cuando las separaciones se combinan, los patrones creados por cada pantalla de medios tonos interactúan. Esta interacción puede crear un efecto no deseable llamado patrón moiré.

Los patrones moiré se eliminan cambiando el ángulo de pantalla de cada separación de color. Si en realidad estuviera utilizando una pantalla y una cámara, rotaría manualmente la pantalla 15 grados para cada separación. Sin embargo, dado que utiliza software para crear las pantallas de medios tonos, tiene que cambiar ciertas opciones de impresión para modificar el ángulo de pantalla.

Cuando imprima separaciones de color, los ángulos de pantalla se establecen automáticamente. Si cambia estas configuraciones de forma incorrecta, es posible que las imágenes no se impriman bien.

Tecnología de pantalla

La tecnología de pantalla debe establecerse para que corresponda al tipo de filmadora que vayan a utilizar en el servicio de filmación. Pregúnteles sobre la configuración correcta. Si no va a utilizar una filmadora o no puede ponerse en contacto con el servicio, utilice la configuración predeterminada estándar.

Tipo de medios tonos

El tipo de medios tonos hace referencia al tipo de punto que se utiliza para crear el medio tono. Normalmente, una pantalla de medios tonos consiste en filas de puntos redondos o con forma de rombo espaciados por igual. Sin embargo, es posible utilizar pantallas de medios tonos que tengan puntos con otras formas. De hecho, las pantallas de medios tonos pueden utilizar líneas rectas, en lugar de puntos para crear una imagen. Si lo desea, puede experimentar con diferentes tipos de medios tonos para crear interesantes efectos.



Cómo asegurar colores previsibles al imprimir

La representación exacta y coherente del color de un dispositivo a otro es esencial al imprimir en color. Todos los componentes de su PC (escáner, monitor e impresora) deben intercambiar la información del color de forma que se asegure un resultado previsible. Esto se logra calibrando los diversos dispositivos de su PC y afinando los perfiles de color mediante el Asistente de perfil de color.

Para que los colores de la pantalla se asemejen a los de la página impresa tanto como sea posible, habilite las opciones de Corrección de color. Si desea más información, consulte ["Utilización del color"](#).



Sugerencia

- Puede simular la salida de color de una imprenta si utiliza una impresora compuesta. Para esto, haga clic en Herramientas, Opciones. Después haga clic en Global, Administración de color, General, y habilite la casilla de verificación Impresora compuesta simula la salida de color de una impresora de separaciones.

{button ,AL("OVR Printing on a commercial press;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión de separaciones de color

Al imprimir [separaciones de color](#) en un archivo, puede crear un archivo .PRN que incluya todas las separaciones, sólo una o cualquier combinación de separaciones, dependiendo de la complejidad de la imagen.

En general, debería poder guardar toda la información de las separaciones de color en un solo archivo .PRN. Sin embargo, si la imagen contiene efectos especiales y varias separaciones (por ejemplo, CMYK más un número de colores directos) y decide guardar toda la información de separaciones de color en un único archivo .PRN, éste podría ser excesivamente grande. En este caso, cree un archivo .PRN para cada separación. Incluya el nombre de la separación en el nombre de archivo para facilitar su identificación.

Al imprimir separaciones de color, puede generar una hoja de papel o película aunque no contenga nada (por ejemplo, aunque sólo haya amarillo y negro en una página, se imprimirán las planchas cian y magenta). Normalmente, debe dejar esta opción deshabilitada para ahorrar el elevado precio de los fotolitos. Sin embargo, puede haber casos en los que desee forzar que se impriman las planchas que están vacías.

Para imprimir separaciones de color

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Separaciones.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones.

Para imprimir separaciones de color en la ventana Presentación preliminar

1. Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
2. Habilite el botón Imprimir separaciones de color.

Para utilizar el color de cuatricromía Hexachrome

1. Siga el procedimiento "Para imprimir separaciones de color" y habilite la casilla de verificación Planchas hexachrome.
2. Si va a imprimir en un dispositivo que utiliza tinta sólida de gran densidad, habilite la casilla de verificación Tinta sólida de alta densidad. Consulte a su servicio de filmación si debe habilitar esta opción.

Para seleccionar separaciones de color específicas

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para imprimir separaciones de color".
2. Habilite las casillas de verificación para que se impriman las separaciones de color del cuadro de lista Separaciones de color en la parte inferior del cuadro de diálogo.



Sugerencia

- Para imprimir las separaciones en color, habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones en color.

{button ,AL("PRC Creating color separations;',"0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de colores directos a colores de cuatricromía

Si un documento contiene colores directos, pero desea imprimirlos utilizando color de cuatricromía, puede convertir los colores directos a color de cuatricromía. Si no los convierte, cada color directo se imprimirá en una separación de color diferente. La conversión de colores directos a colores de cuatricromía en el momento de la impresión no afecta al documento en sí, sólo a la forma en que se imprime.

Los colores FOCOLTONE, TOYO y DIC se tratan de forma predeterminada como colores directos. Es posible tratar cualquiera de estas paletas de colores como colores de cuatricromía, si se prefiere.

Para convertir colores directos a colores de cuatricromía

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Separaciones.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones.
4. Habilite la casilla de verificación Convertir colores directos a CMYK.

Para tratar los colores FOCOLTONE, TOYO y DIC como colores de cuatricromía

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en Administración de color, y haga clic en General.
3. Deshabilite cualquiera de las siguientes:
 - La casilla de verificación Considerar colores FOCOLTONE como tintas directas.
 - La casilla de verificación Considerar colores TOYO como tintas directas.
 - La casilla de verificación Considerar colores DIC como tintas directas.

{button ,AL('PRC Creating color separations;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Personalización de las pantallas de medios tonos

La correcta definición de las pantallas de medios tonos es clave cuando se imprimen separaciones de color. Las pantallas configuradas incorrectamente pueden provocar patrones moiré no deseables y una mala reproducción del color. Consulte a su servicio de filmación antes de cambiar alguna de estas configuraciones. Si no está seguro, utilice las configuraciones predeterminadas.

Para personalizar una pantalla de medios tonos

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Separaciones.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones.
4. Habilite la casilla de verificación Utilizar configuraciones avanzadas.
5. Haga clic en el botón Avanzada.
6. Cambie alguna o todas las configuraciones siguientes:
 - Tecnología de pantalla
 - Tipo de medios tonos (por ejemplo, línea o diamante)
 - resolución de la impresora o filmadora
 - la frecuencia de barrido y el ángulo de pantalla de alguna o todas las separaciones de color



Sugerencia

- Puede definir la frecuencia de barrido, el ángulo de pantalla y las opciones de sobreimpresión para los colores directos, así como para los colores de cuatricromía. Por ejemplo, si tiene un relleno degradado formado por dos colores directos, ahora puede establecer que uno se imprima a 45 grados y el otro a 90 grados.

{button ,AL(^PRC Creating color separations;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Sobreimpresión de color



Sobreimpresión de color

La sobreimpresión de color es necesaria para compensar un registro impreciso del color, el cual se produce cuando las planchas de impresión empleadas para imprimir cada color (llamadas separaciones de color) no están perfectamente alineadas. El registro impreciso provoca la aparición involuntaria de pequeñas franjas blancas entre colores adyacentes. La sobreimpresión se logra superponiendo intencionadamente los colores, de forma que no se noten los pequeños problemas de alineación.

Un trabajo necesita la sobreimpresión de color si dos colores se tocan. Muchos servicios de filmación prefieren crear la sobreimpresión de color personalmente mediante un programa especializado. Consulte a su servicio de filmación acerca de esta posibilidad si no conoce este proceso.

La sobreimpresión de color se realiza, evidentemente, por sobreimpresión. Normalmente, no se imprimen las partes de un objeto que están tapadas por otro objeto. Sin embargo, si se establece que el objeto superior se sobreimprima, las partes ocultas de los objetos subyacentes se imprimen siempre, provocando un solapamiento. Así se consigue que los espacios blancos entre colores diferentes sean muy improbables. La sobreimpresión funciona mejor cuando el color superior es mucho más oscuro que el subyacente, pues de lo contrario, es posible que aparezca un tercer color no deseado (por ejemplo, rojo sobre amarillo puede producir un objeto anaranjado).

Dependiendo de las opciones de sobreimpresión de color que elija, ésta podría afectar sólo al contorno de un objeto o a su relleno. Esto significa que, si establece que un objeto con un contorno rojo sobreimprima sólo su contorno, se imprimirán las partes de otro objeto que estén tapadas por el contorno del primer objeto. Este solapamiento crea una sobreimpresión de color.

{button ,AL('OVR Printing on a commercial press;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Sobreimpresión de color por el solapamiento de objetos seleccionados

Antes de abrir el cuadro de diálogo Opciones de impresión, puede establecer que determinados objetos se sobreimpriman. Puede sobreimprimir el relleno o el contorno, o ambos, de cada objeto.

La opción Sobreimprimir relleno provoca que las partes tapadas de los objetos se impriman cuando están debajo del relleno del objeto sobreimpreso. La opción Sobreimprimir contorno tiene el mismo efecto, pero cuando las partes tapadas están debajo del contorno del objeto sobreimpreso. Al establecer el grosor del contorno, tenga en cuenta que este contorno se reparte a ambos lados del trayecto que define la forma del objeto. Por lo tanto, un contorno de 0,30 puntos aumenta la superficie de un objeto en 0,15.

Para sobreimprimir objetos seleccionados

1. Utilizando la [herramienta Selección](#), haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto que requiera sobreimpresión de color, y haga clic en Sobreimpresión.
2. Haga clic en Relleno, Contorno o ambos.

{button ,AL("PRC Color trapping";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Sobreimpresión de color por el solapamiento de separaciones de color seleccionadas

Es posible sobreimprimir separaciones de color específicas. Puede especificar si desea sobreimprimir objetos gráficos o de texto, o ambos. Tenga en cuenta que si establece que un color claro se sobreimprima, los colores oscuros que normalmente estarían ocultos por el color más claro se imprimen y se transparentan. Por lo tanto, es aconsejable que no sobreimprima una separación de color claro.

Para sobreimprimir separaciones de color seleccionadas

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Separaciones.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones.
4. Habilite la casilla de verificación Utilizar configuraciones avanzadas.
5. Haga clic en el botón Avanzada.
6. En la lista de colores, haga clic en la separación de color que desea sobreimprimir.
7. Haga clic en el icono Sobreimprimir gráficos en la columna Sobreimpresión si desea que se sobreimpriman los gráficos en la separación.
El gráfico aparece más oscuro cuando la separación se ha establecido en sobreimpresión.
8. Haga clic en el icono Sobreimprimir texto en la columna Sobreimpresión si desea que se sobreimprima el texto en la separación.

{button ,AL(^PRC Color trapping;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Sobreimpresión automática de color

Hay dos métodos para crear automáticamente la sobreimpresión de color: Sobreimprimir siempre negro y Extensión automática.

Sobreimprimir siempre negro crea una sobreimpresión de color haciendo que cualquier objeto que contenga un 95% de negro o más se imprima sobre los objetos subyacentes. Es una opción útil para las ilustraciones que contienen mucho texto negro, pero debe utilizarse con precaución en las ilustraciones con mucho contenido gráfico. Si el servicio de filmación recomienda un valor de umbral de negro distinto del 95%, ajuste este umbral.

Extensión automática crea la sobreimpresión de color asignando un contorno a un objeto con el mismo color que su relleno y estableciendo que se sobreimpriman los objetos subyacentes. La extensión automática se crea para todos los objetos de un archivo que cumplen estas tres condiciones:

- Aún no tienen contorno.
- Tienen un relleno uniforme.
- Aún no se ha establecido que se sobreimpriman.

Para activar que el negro siempre se sobreimprima

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Separaciones.
3. Habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones.
4. Habilite la casilla de verificación Sobreimprimir siempre negro.

Para establecer el umbral de sobreimpresión de negro

1. Haga clic en Archivo, Imprimir.
2. Haga clic en la pestaña Varios.
3. Elija Umbral de sobreimpresión de negro en la ventana Configuraciones especiales.
4. Escriba un número en el cuadro Configuración. El número que escriba representa el porcentaje de negro por encima del cual los objetos negros se sobreimprimen.

Para sobreimprimir por extensión automática

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para activar que el negro siempre se sobreimprima" y habilite la casilla de verificación Extensión automática.
2. Escriba un valor en el cuadro Máximo.

La cantidad de sobreimpresión asignada a un objeto depende del valor máximo de sobreimpresión y del color del objeto. Cuanto más claro sea el color, mayor será el porcentaje del valor máximo de sobreimpresión. Cuanto más oscuro sea, menor será ese porcentaje.

3. Habilite la casilla de verificación Extensión automática de anchura fija si desea que la anchura de la extensión sea fija.

El cuadro Máximo se transforma en Anchura cuando habilite la casilla de verificación Extensión automática de anchura fija. El valor de este cuadro determina la anchura fija de la extensión de color.

4. Escriba un valor en el cuadro Texto por encima de (por ejemplo, el tamaño mínimo al que se aplica la extensión automática).

Si establece un valor demasiado bajo, es posible que el texto pequeño resulte ilegible cuando se aplique la extensión automática.

{button ,AL("PRC Color trapping";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Muestra un visualizador de color que permite seleccionar colores a partir de diferentes representaciones visuales del espectro visible. Mantenga presionado el botón para elegir uno de visualizadores de color disponibles.

Haga clic en este botón para ver un área donde pueden combinarse y seleccionarse colores. Mantenga presionado el botón para elegir uno de los tipos de área de combinación disponibles.

Haga clic en este botón si desea utilizar una paleta de colores fija. Las paletas disponibles figuran en el cuadro de lista Tipo. Puede que desee utilizar estas paletas si está trabajando con colores directos o colores de cuatricromía DIC, DuPont, FOCOLTONE, PANTONE, TOYO o TRUMATCH. Si utiliza estas paletas, junto con un catálogo de referencias de colores, puede estar bastante seguro del aspecto que tendrán los colores cuando se impriman.

Muestra las paletas de colores personalizadas. Estas paletas pueden modificarse e incluir cualquier tipo de color.

El contenido de este cuadro de lista cambia en función del botón de selección de colores que se haya habilitado en la parte superior del cuadro de diálogo. Al utilizar el Visualizador de color o el Área de combinación, el cuadro presenta los modelos de color que pueden utilizarse para seleccionar los colores. Cuando se habilita uno de los botones de paletas, el cuadro muestra las distintas paletas que pueden verse en el cuadro de diálogo.

Proporciona una lista de las paletas que pueden verse.

Muestra u oculta el lado derecho de este cuadro de diálogo.

Cambia el color de referencia (el que se está utilizando en ese momento en la aplicación) por el color que se seleccione en este cuadro de diálogo.

Muestra el color del objeto seleccionado o el color que se esté utilizando en ese momento en la aplicación. Un punto en un vértice de la muestra indica que se trata de un color directo.

Muestra el aspecto que tendrá, una vez impreso, el color del objeto seleccionado o el color que se esté utilizando en ese momento en la aplicación. Un punto en un vértice de la muestra indica que se trata de un color directo.

Indica que el color situado en el extremo superior izquierdo de la previsualización no se puede imprimir.

Indica que el color situado en el extremo inferior izquierdo de la previsualización no se puede imprimir.

Muestra el color actual y los colores nuevos.

Muestra el color que se encuentre seleccionado en este cuadro de diálogo. Un punto en un vértice de la muestra indica que se trata de un color directo.

Muestra el aspecto que tendrá el color seleccionado en este cuadro de diálogo una vez impreso. Haga clic en este color para seleccionarlo y convertirlo en el color activo. Un punto en un vértice de la muestra indica que se trata de un color directo.

Muestra opciones para ver los colores y operar con ellos.

Añade el color actual al final de la paleta de colores visualizada en pantalla.

Muestra el valor de uno de los componentes del color seleccionado. La letra situada junto al cuadro identifica el nombre del componente. Por ejemplo, la C indica cian cuando se utiliza el modelo CMYK y la R indica el rojo cuando se utiliza el modelo RGB. Cuando se trata de colores de una paleta personalizada, los componentes se basan en el modelo de color o en la paleta de concordancia de colores utilizados para editar el color.

Muestra el nombre del color en uso. Aquí, puede especificar un nombre nuevo para un color personalizado o introducir el nombre de un color ya existente para verlo en pantalla.

Permite seleccionar un color haciendo clic. Arrastre el deslizador de la derecha y sitúe el cuadrado en el área de selección de colores para seleccionar un color.

Haga clic para elegir un color en el mezclador de colores. El color elegido se mezclará con otros los otros tres colores elegidos si hace clic en el botón Mezcla automática.

Muestra los colores mezclados. Seleccione los colores que desea mezclar en los selectores de color situados en cada extremo de este cuadro.

Permite combinar el color seleccionado con los colores del área de combinación. Puede elegir los atributos del pincel (por ejemplo, el tamaño o el tipo de borde) haciendo clic en el botón de opciones.

Selecciona un color del área de combinación.

Especifica el grado de mezcla entre el color seleccionado y los colores del área de mezcla. Cuanto mayor es el porcentaje, más transparente se hace el color en uso.

Permite combinar y seleccionar colores.

Permite seleccionar colores que armonizan bien cuando se utilizan en conjunción. Las armonías de color funcionan superponiendo una forma (por ejemplo, un cuadrado o un triángulo) a una rueda de colores. Según se desplaza un vértice de la forma por la rueda, el resto de los vértices también se desplaza. Los colores de los distintos vértices se complementan, contrastan o armonizan, dependiendo de la forma que se haya elegido.

Muestra una cuadrícula de colores derivada de la posición de los círculos negro y blanco en la rueda de colores.

Permite seleccionar la forma que se superpone a la rueda de colores. Cada forma genera una relación distinta entre los colores que se visualizan en la cuadrícula situada debajo de la rueda de colores.

Cambia el aspecto de los colores en la cuadrícula situada debajo de la rueda de colores.

Cambia el número de colores visualizados en la cuadrícula situada debajo de la rueda de colores.

Muestra la paleta de colores directos PANTONE®. Dado que los colores directos corresponden a tintas sólidas y no se basan en el modelo CMYK, cada color aplicado a un objeto da lugar a una plancha de separación distinta.

Muestra los colores PANTONE® Hexachrome, que se basan en el modelo de color CMYK, pero añade dos tintas adicionales para dar un total de seis tintas y un rango de colores más amplio.

Muestra la paleta que utiliza los colores disponibles en el sistema de colores de cuatricromía PANTONE®, que se basa en el modelo de color CMYK. Los primeros 2.000 colores son combinaciones de dos colores y los restantes son combinaciones de tres y cuatro colores. Los colores se basan en el modelo CMYK, lo que significa que no se añaden planchas de separaciones de color.

Muestra una paleta independiente (que no se basa en ningún sistema de concordancia de colores ni en la imagen), que proporciona 256 colores distribuidos de forma uniforme entre rojo, verde y azul.

Muestra la paleta de colores generada a partir del sistema de concordancia de colores FOLCOLTONE, que proporciona un rango de colores directos creados con los colores de cuatricromía cian, magenta, amarillo y negro (CMYK).

Muestra la paleta basada en el sistema de concordancia de colores TRUMATCH®, que toma como referencia el modelo de color CMYK, lo cual significa que no se añaden planchas de separaciones de color. Los colores se organizan por tono (de rojo a violeta), saturación (de tonos profundos a tonos pastel) y brillo (añadiendo o quitando negro). Pueden visualizarse por nombre o por muestra mediante el comando Mostrar nombres de colores situado en el menú lateral.

Muestra la paleta de 8 bits de 256 colores utilizada por el examinador de web Netscape Navigator(TM). Si se utilizan únicamente los colores de esta paleta, se garantiza que los colores de la imagen se verán claramente en sistemas que empleen ese examinador.

Muestra la paleta de 8 bits de 256 colores utilizada por el examinador de web Microsoft ® Internet Explorer. Si se utilizan únicamente los colores de esta paleta, se garantiza que los colores de la imagen se verán claramente en sistemas que empleen ese examinador.

Proporciona los colores disponibles en la biblioteca de colores sólidos DuPont® Spectramaster. Esta biblioteca fue desarrollada como herramienta de selección y concordancia de colores para pinturas industriales. Los colores se basan en Lab y se convierten al modelo RGB para visualización y a CMYK para impresión.

Muestra la paleta de colores disponible a través del sistema TOYO COLOR FINDER. El rango de colores que ofrece incluye los creados con las tintas de cuatricromía TOYO y con las tintas TOYO estándar.

Muestra la paleta de colores disponibles a través de DIC Color Guide, DIC Color Guide Part II y DIC Traditional Colors of Japan. Los colores de estas paletas se crean combinando las tintas de la marca DIC.

Muestra una paleta de colores basada en el modelo de color Lab. Los colores definidos mediante este modelo tienen tres componentes: claridad (L^*), cromaticidad de verde a rojo (a^*) y cromaticidad de azul a amarillo (b^*).

Muestra el contenido de la paleta de colores en uso. Los nombres de los colores pueden verse u ocultarse haciendo clic en el botón de opciones.

Muestra las tintas definidas por el usuario que se estén utilizando en este momento. Estas tintas son colores directos.

Especifica una tinta para el color directo seleccionado en este momento. Las tintas permiten aclarar los colores directos.

Indica el puerto serie al que está conectado el dispositivo de medición de colores.

Abre el cuadro de diálogo Calibrar.

Se utiliza para seleccionar un color de la imagen actual.

Aplica el color seleccionado al contorno.

Aplica el color seleccionado al relleno.

Haga clic en el cuadro de lista Modelo de color para elegir uno de los modelos de color u otros métodos de selección de colores como las paletas o el mezclador de colores.

Abre una paleta de colores existente.

Crea una paleta de colores nueva.

Guarda la paleta de colores en uso.

Guarda la paleta de colores en uso con el nombre que se especifique.

Muestra una lista de las paletas de colores cargadas. Seleccione la paleta que desee editar.

Muestra los colores de la paleta personalizada en uso. Utilice la barra de desplazamiento de la derecha para ver los colores de la paleta que no son visibles. Seleccione los colores de esta cuadrícula si desea modificarlos.

Reemplaza el color seleccionado a la derecha por el seleccionado a la izquierda.

Añada a la paleta en uso el color o los colores seleccionados a la izquierda. Seleccione un color de la paleta en uso para situar los nuevos colores antes de ese color.

Elimina el color o los colores seleccionados de la paleta de colores en uso.

Busca en la paleta de colores actual el color más cercano al seleccionado en la parte izquierda.

Se utiliza para clasificar los colores de la paleta de colores en uso.

Restablece el estado que tenía la paleta de colores la última vez que se guardó.

Muestra el nombre y los valores del color seleccionado.

Abra el cuadro de diálogo Duotono.

Color corrige los colores del monitor tomando como base el perfil de color del monitor.

Color corrige los colores del monitor de forma que reflejen con exactitud la apariencia que tendrán una vez impresos.

Selecciona el tipo de impresora que se va a utilizar para simular el color en el monitor.

Resalta, mediante el color de advertencia seleccionado, los colores que no pueden imprimirse.

Determina el color de advertencia con el que se indicarán los colores que no pueden imprimirse.

Determina la transparencia del color de advertencia seleccionado. Si el color de advertencia es transparente, puede verse la imagen aunque sus colores se encuentren fuera de la gama de colores de la impresora.

Genera una plancha de impresión distinta para cada color FOCOLTONE. Al imprimir el trabajo, cada color FOCOLTONE necesitará una tinta diferente.

Genera una plancha de impresión distinta para cada color TOYO. Al imprimir el trabajo, cada color TOYO necesitará una tinta diferente.

Genera una plancha de impresión distinta para cada color DIC. Al imprimir el trabajo, cada color DIC necesitará una tinta diferente.

Determina si el rango de valores de CMYK se sitúa entre 0 y 100 (porcentajes) o entre 0 y 255. Cuando se muestran los valores como porcentajes, 100 equivale a 255.

Trata los colores directos como colores CMYK al imprimirlos en una impresora compuesta.

Simula la reproducción de una impresora de separaciones en una impresora compuesta. Resulta muy útil para hacer pruebas del trabajo.

La concordancia automática de colores utiliza el método de asignación de gama más adecuado para cada objeto.

El método Ilustración cambia únicamente los colores que se encuentran fuera de la gama de la impresora. Con él se garantiza que los colores incluidos en la gama de la impresora conservan las características que se hayan definido. Es apropiado para imágenes vectoriales.

Fotográfico cambia todos los colores de la imagen para asimilarlos a los de la impresora seleccionada. Con ello se mantienen las relaciones entre los colores y se suavizan así las transiciones. Por esta razón, este método es más adecuado para imágenes fotográficas en mapa de bits.

Muestra todos los perfiles de monitor preestablecidos.

Muestra todos los perfiles de escáner preestablecidos.

Muestra todos los perfiles de impresora compuesta preestablecidos.

Muestra todos los perfiles de impresora de separaciones preestablecidos.

Presenta una lista de fabricantes del dispositivo para el que necesita un perfil de color.

Presenta una lista de modelos del dispositivo para el que necesita un perfil de color.

Abre el Asistente de perfil de color de Corel.

Especifica la forma de los puntos en la pantalla de medios tonos.

Especifica la frecuencia de barrido de la pantalla de medios tonos.

Especifica el ángulo de la pantalla de medios tonos.

Utilización de opciones PostScript con colores directos

Las imprentas comerciales no pueden reproducir verdaderos sombreados, pero pueden simularlos imprimiendo imágenes creadas a base de pequeños puntos. El tamaño de estos puntos determina los distintos niveles de sombreado, es decir, cuanto más grandes son los puntos, más oscura es la sombra. La pantalla de medios tonos es necesaria para convertir las imágenes con sombreados reales en imágenes generadas con puntos.

En sus orígenes, una pantalla de medios tonos era una pantalla opaca con miles de orificios diminutos. Las imágenes con sombreados se fotografiaban a través de esta pantalla utilizando un papel o una película fotográfica especial. El resultado era una imagen formada por puntos que, a continuación, podía utilizarse para crear planchas de impresión.

Ahora, pueden crearse imágenes de medios tonos sin utilizar pantallas o cámaras. Para garantizar que los mapas de bits se imprimen correctamente, es preciso configurar adecuadamente la frecuencia de barrido de la pantalla de medios tonos y la resolución del mapa de bits. Los valores de la pantalla de medios tonos pueden establecerse para cada color directo de forma independiente.

Frecuencia de barrido de la pantalla de medios tonos

La frecuencia barrido de la pantalla de medios tonos determina el número de puntos utilizados para crear la imagen. Se mide en líneas por pulgada (lpp) y se refiere al número de filas de puntos por pulgada.

Cuando elija la frecuencia de barrido, recuerde que cuanto mayor es ésta, más nítida es la imagen. Pero existen limitaciones en cuanto a los valores que pueden seleccionarse, ya que dependen del tipo de imprenta y del papel que se vaya a utilizar para la impresión. En general, una frecuencia de barrido de 85 lpp es adecuada para papel de prensa, mientras que un valor de 100 lpp es apropiado para papel satinado o brillante. Si es posible, consulte con su imprenta para comprobar la frecuencia de barrido que debería utilizar.

Ángulo de pantalla

Dado que cada pantalla de medios tonos consiste en un modelo regular de formas, crea un patrón en la imagen impresa. Cuando se combinan las separaciones, los patrones creados por cada pantalla de medios tonos interactúan y pueden dar lugar a un efecto no deseado llamado efecto muaré.

Este efecto se elimina cambiando el ángulo de la pantalla por cada separación de color. Si estuviésemos utilizando de verdad una pantalla y una cámara, haríamos rotar manualmente la pantalla 15 grados por cada separación. Al utilizar software para crear pantallas de medios tonos, es preciso cambiar ciertas opciones de impresión para cambiar el ángulo de la pantalla.

Cuando se imprimen separaciones de color, los ángulos de pantalla se definen de forma automática. Si cambia estos valores por otros incorrectos, es posible que la imagen no se imprima correctamente.

Tipo de medios tonos

Se refiere al tipo de punto que se va a utilizar para crear los medios tonos. Normalmente, una pantalla de medios tonos consiste en filas de puntos redondos o en forma de rombo distribuidos de manera uniforme. Pero es posible utilizar pantallas de medios tonos con puntos de formas diferentes. De hecho, estas pantallas pueden utilizar incluso líneas rectas en lugar de puntos para crear las imágenes. Experimente con diferentes tipos de medios tonos para comprobar los efectos que pueden conseguirse.

La ventana acoplable Paletas se utiliza para examinar las paletas disponibles en el ordenador y cargarlas en la Paleta de colores en pantalla.

Muestra la lista de paletas guardadas en el ordenador.

Abre el cuadro de diálogo Abrir paleta, donde puede examinar las paletas disponibles en el ordenador y abrirlas.

Cierra el cuadro de diálogo.

Inicia el proceso de calibración.

Muestra el progreso del proceso de calibración.

Mantenga el dispositivo de medición de colores sobre el objetivo en el estándar de reflexión. Cuando el dispositivo haya finalizado la lectura, este número debería coincidir con el valor de X.

Mantenga el dispositivo de medición de colores sobre el objetivo en el estándar de reflexión. Cuando el dispositivo haya finalizado la lectura, este número debería coincidir con el valor de Y.

Mantenga el dispositivo de medición de colores sobre el objetivo en el estándar de reflexión. Cuando el dispositivo haya finalizado la lectura, este número debería coincidir con el valor de Z.

Repite el último filtro de efecto utilizado con las mismas configuraciones (no se vuelve a abrir el cuadro de diálogo). Si no ha usado ningún filtro desde que abrió Corel PHOTO-PAINT, este comando está atenuado.

Abre el cuadro de diálogo Deshacer o Punto de comprobación, que se utiliza para incrementar los niveles de Deshacer, establecer el punto de comprobación de la imagen en su estado actual o continuar sin cambiar ninguno de estos valores. Habilite el botón Aumentar niveles de deshacer para que el comando Deshacer pueda aplicarse a todos los objetos incluidos en el comando Repetir. Repite en todos los objetos visibles el último filtro de efecto utilizado empleando para ello las mismas configuraciones (no se vuelve a abrir el cuadro de diálogo). Si no ha usado ningún filtro desde que abrió Corel PHOTO-PAINT, este comando está atenuado.

Si se encuentran seleccionados uno o varios objetos, se abre el cuadro de diálogo Deshacer o Punto de comprobación, que se utiliza para incrementar los niveles de Deshacer, establecer el punto de comprobación de la imagen en su estado actual o continuar sin cambiar ninguno de estos valores. Habilite el botón Aumentar niveles de deshacer para que el comando Deshacer pueda aplicarse a todos los objetos incluidos en el comando Repetir. Repite en todos los objetos visibles el último filtro de efecto utilizado empleando para ello las mismas configuraciones (no se vuelve a abrir el cuadro de diálogo). Si no ha usado ningún filtro desde que abrió Corel PHOTO-PAINT, este comando está atenuado.

Permite ignorar el objeto activo cuando se seleccionan los comandos Repetir, Último efecto a todo lo visible, o bien Repetir, Último efecto a todo lo seleccionado.

Abre el cuadro de diálogo Paso de banda, donde puede ajustar la proporción de las áreas de perfilado y suavizado en la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Desplazar, donde puede alterar una imagen con un mapa de desplazamiento (como tal se puede emplear cualquier imagen de mapa de bits). El filtro Desplazar evalúa el valor de color de los píxeles en ambas imágenes y después desplaza la imagen activa con arreglo a los valores del mapa de desplazamiento.

Abre el cuadro de diálogo Detectar bordes, donde puede buscar los bordes de los elementos de la imagen y luego convertirlos a líneas sobre un fondo monocolor.

Abre el cuadro de diálogo Descentrar, donde puede cambiar la posición de la imagen sobre el fondo.

Abre el cuadro de diálogo Pixelar, donde puede separar la imagen en celdas cuadradas, rectangulares o circulares.

Abre el cuadro de diálogo Rompecabezas, donde puede separar la imagen en piezas o bloques semejantes a los de un rompecabezas.

Abre el cuadro de diálogo Rizado, donde puede crear ondas rizadas verticales u horizontales por toda la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Abultamiento, donde puede distorsionar una imagen por un trayecto que se define mediante una curva en cizalla.

Abre el cuadro de diálogo Remolino, donde puede crear un vórtice arremolinado de distorsión en la imagen con la dirección y el ángulo que indique.

Abre el cuadro de diálogo Mosaico, donde puede reducir las dimensiones de la imagen y reproducirla como una serie de mosaicos en una cuadrícula.

Abre el cuadro de diálogo Vectorizar silueta, donde puede vectorizar elementos de la imagen con los 16 colores de la paleta VGA estándar.

Abre el cuadro de diálogo Definido por el usuario, donde puede diseñar su propio filtro de efecto.

Abre el cuadro de diálogo Pintura húmeda, donde puede crear la ilusión de que la imagen tiene pintura que todavía está húmeda y gotea.

Abre el cuadro de diálogo Viento, donde puede desenfocar la imagen en una dirección determinada como si el viento soplara a través de ella.

Abre el cuadro de diálogo Torbellino, donde puede aplicar un patrón de líneas líquidas a la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Rotación 3D, donde puede rotar la imagen como si fuera un lado de una caja tridimensional.

Abre el cuadro de diálogo Repujado, que crea un área elevada en la imagen en función de los bordes de una selección de máscara.

Abre el cuadro de diálogo Relieve, donde puede transformar la imagen en un relieve.

Abre el cuadro de diálogo Vidrio, que permite presentar la imagen como si se superpusiera un objeto de cristal semitransparente y tridimensional.

Abre el cuadro de diálogo Asignar a objeto, donde puede crear la ilusión de que la imagen envuelve una esfera o un cilindro.

Abre el cuadro de diálogo Malla, donde puede distorsionar la imagen manipulando los paneles de una cuadrícula.

Abre el cuadro de diálogo Plegado en esquina, donde puede crear la sensación de que una esquina de la imagen está enrollada sobre sí misma.

Abre el cuadro de diálogo Perspectiva, donde puede crear la sensación de profundidad tridimensional, como si la imagen estuviera en un plano y se alejara en la distancia.

Abre el cuadro de diálogo Apretar/Golpear, donde puede alabear la imagen empujándola hacia dentro o hacia fuera.

Abre el cuadro de diálogo Zigzag, donde puede distorsionar una imagen doblando las líneas que van del centro a los bordes.

Abre el cuadro de diálogo Control de desenfoco, que proporciona acceso simultáneo a cinco de los filtros de desenfoco.

Abre el cuadro de diálogo Control de ruido, que proporciona acceso simultáneo a nueve de los filtros de ruido.

Abre el cuadro de diálogo Control de perfilado, que proporciona acceso simultáneo a cinco de los filtros de perfilado.

Abre el cuadro de diálogo Lienzo, donde puede agregar diversas texturas a la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Bloque de cristal, donde puede crear la sensación de que la imagen se ve a través de gruesos bloques de cristal.

Abre el cuadro de diálogo Impresionista, donde puede convertir la imagen a pinceladas impresionistas.

Abre el cuadro de diálogo Cristal ahumado, donde puede aplicar una tinta de color transparente a la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Viñeta, donde puede enmarcar la imagen de diversas maneras.

Abre el cuadro de diálogo Suavizado direccional, donde puede suavizar bordes y superficies para alisar los bordes sin distorsionar la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Desenfoque gaussiano, donde puede producir un efecto nebuloso desenfocando la imagen según una distribución gaussiana, que esparce la información de los píxeles mediante curvas de campana.

Abre el cuadro de diálogo Motear, donde puede dispersar los colores de la imagen para crear un tenue efecto borroso con distorsión mínima.

Abre el cuadro de diálogo Paso bajo, donde puede quitar los detalles y bordes afilados de la imagen, dejando degradados suaves y detalles de baja frecuencia.

Abre el cuadro de diálogo Desenfoco de movimiento, donde puede crear la ilusión de movimiento en la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Desenfoco radial, donde puede crear un efecto borroso que irradia de un punto central.

Abre el cuadro de diálogo Suavizar, donde puede aminorar las diferencias entre píxeles adyacentes suavizando toda la imagen o un área determinada.

Abre el cuadro de diálogo Apagar, donde puede suavizar y atenuar los bordes bruscos con una pérdida mínima de detalles en la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Planos de bits, donde puede reducir la imagen a los componentes básicos de color RGB y acentuar los cambios tonales.

Abre el cuadro de diálogo Medios tonos, donde puede dar a la imagen aspecto de medios tonos de color.

Abre el cuadro de diálogo Psicodélico, donde puede cambiar los colores de la imagen por brillantes colores psicodélicos.

Abre el cuadro de diálogo Solarizar, donde puede transformar los colores como los de una imagen fotográfica negativa.

Abre el cuadro de diálogo Añadir ruido, donde puede añadir píxeles aleatorios con distintos tipos de distribución.

Abre el cuadro de diálogo Ruido difuso, donde puede esparcir los píxeles de la imagen para crear el efecto de una lente desenfocada.

Abre el cuadro de diálogo Polvo y arañazos, donde puede reducir el ruido de la imagen. Use este filtro con una selección de máscara para arreglar los desperfectos ocasionados por el polvo y los arañazos.

Abre el cuadro de diálogo Máximo, donde puede eliminar ruido ajustando los valores de píxel con arreglo al valor máximo de los píxeles adyacentes.

Abre el cuadro de diálogo Medio, donde puede eliminar ruido y detalles promediando los colores de los píxeles adyacentes en la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Mínimo, donde puede oscurecer la imagen ajustando los valores de píxel con arreglo al valor mínimo de los píxeles adyacentes.

Abre el cuadro de diálogo Eliminar mueré, que permite suprimir un efecto no deseado originado por la interacción de varios patrones de puntos de medios tonos que no combinan adecuadamente.

Abre el cuadro de diálogo Eliminar ruido, donde puede atenuar la imagen y reducir el efecto moteado que puede producirse en los procesos de escaneado o captura de vídeo.

Abre el cuadro de diálogo Ruido estéreo 3D, donde puede crear un estereograma (imagen 3D) a partir de imágenes lineales y sencillas con los bordes bien definidos.

Abre el cuadro de diálogo Mancha luminosa, donde puede generar en la imagen anillos de luz que simulen la mancha luminosa que aparece en una fotografía cuando la cámara apunta directamente a una luz brillante.

Abre el cuadro de diálogo Efectos de iluminación, donde puede agregar a la imagen fuentes de luz.

Abre el cuadro de diálogo Desperfilado adaptable, donde puede acentuar los detalles de los bordes analizando el valor de los píxeles adyacentes.

Abre el cuadro de diálogo Perfilado direccional, que analiza los píxeles de tonos semejantes para determinar la dirección en que debe aplicarse la mayor cantidad de perfilado.

Abre el cuadro de diálogo Buscar bordes, donde puede detectar los contornos de las figuras en la imagen y convertirlos en líneas tenues o nítidas.

Abre el cuadro de diálogo Paso alto, donde puede quitar detalles y matices de baja frecuencia.

Abre el cuadro de diálogo Perfilado, donde puede acentuar los bordes de la imagen buscándolos y aumentando el contraste entre píxeles adyacentes.

Abre el cuadro de diálogo Desperilar máscara, donde puede acentuar los detalles de los bordes y enfocar las áreas borrosas de la imagen.

Alterna entre la previsualización en pantalla o la previsualización en el cuadro de diálogo.

Habilita el modo de previsualización en la ventana Resultado, es decir, deshabilita la previsualización en pantalla.

Haga clic en Previsualización para ver el aspecto que tendría la imagen si aplicara el efecto con las configuraciones actuales.

Haga clic aquí para que la ventana Resultado se actualice automáticamente reflejando todos los cambios que se realicen en las configuraciones del cuadro de diálogo.

Haga clic aquí para abrir un menú que permite acceder a los filtros de efectos. Los filtros disponibles varían en función del cuadro de diálogo desde el que se accede al menú.

Haga clic para restablecer los valores predeterminados de los controles en el cuadro de diálogo.

Muestra el aspecto de la imagen antes de aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el efecto con las configuraciones actuales. Haga clic en Previsualización para actualizar la ventana Resultado o en el botón de bloqueo para actualizarla continuamente.

Habilite esta opción para mostrar las ventanas Original y Resultado.

Mueva el deslizador para ajustar el tamaño del radio de la banda interior. Esta banda determina los componentes de baja frecuencia de barrido de la imagen.

Mueva el deslizador para ajustar el tamaño del radio de la banda exterior. Esta banda determina los componentes de alta frecuencia de barrido de la imagen.

Mueva el deslizador de Banda interior para ajustar el grosor de la banda interior. Para eliminar las áreas suavizadas dentro de una banda, establezca el grosor de banda interior en 0.

Mueva el deslizador de Banda media para ajustar el grosor de la banda central. Para eliminar áreas intermedias, establezca el grosor de banda media en 0.

Mueva el deslizador de Banda exterior para ajustar el grosor de la banda exterior. Para eliminar las áreas perfiladas, establezca el grosor de banda exterior en 0.

Muestra una representación gráfica de las bandas, es decir una representación de la respuesta de frecuencia de barrido de la imagen. Para ajustar el tamaño de las bandas, mueva los deslizadores de Radio interior y Radio exterior.

Haga clic aquí para disponer en mosaico el mapa de desplazamiento sobre la imagen.

Haga clic aquí para estirar el mapa de desplazamiento a fin de que cubra la imagen original.

Haga clic aquí para estirar los bordes de la imagen a fin de rellenar las áreas que ha dejado vacías el proceso de desplazamiento.

Haga clic aquí para rellenar las áreas que ha dejado vacías el proceso de desplazamiento con el borde opuesto de la imagen.

Se mueve para desplazar la imagen horizontalmente de izquierda a derecha.

Se mueve para desplazar la imagen verticalmente de arriba a abajo.

Muestra el mapa de desplazamiento que hay seleccionado.

Muestra el nombre del mapa de desplazamiento seleccionado.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Cargar archivos de mapa de desplazamiento, donde puede cargar una imagen para usarla como mapa de desplazamiento.

Haga clic aquí para aplicar un relleno blanco a todas las áreas de la imagen que no forman parte de la imagen contorneada.

Haga clic aquí para aplicar un relleno negro a todas las áreas de la imagen que no forman parte de la imagen contorneada.

Haga clic aquí para aplicar el color seleccionado a todas las áreas de la imagen que no forman parte de la imagen contorneada.

Haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color. Haga clic en el botón Otros para crear o escoger un color personalizado.

Haga clic aquí para dejar las áreas vacías sin relleno.

Se utiliza para seleccionar un color de la imagen actual.

Se mueve para ajustar la intensidad del efecto.

Se mueve para ajustar la cantidad de desplazamiento horizontal.

Se mueve para ajustar la cantidad de desplazamiento vertical.

Habilite esta casilla de verificación para coordinar los valores de desplazamiento horizontal y vertical con el tamaño del objeto. Con un valor de desplazamiento vertical de 50, la imagen se desplaza por el plano vertical una distancia que corresponde exactamente a la mitad de la imagen.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con el borde opuesto de la imagen.

Haga clic aquí para estirar los bordes de la imagen a fin de rellenar las áreas vacías.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con el color de pintura actual.

Haga clic aquí para separar la imagen en bloques cuadrados.

Haga clic aquí para separar la imagen en bloques rectangulares.

Haga clic aquí para separar la imagen en arcos concéntricos.

Se mueve para ajustar la anchura de los bloques. En el modo circular, ésta corresponde a la anchura de arco de cada bloque (en grados).

Se mueve para ajustar la altura de los bloques. En el modo circular, ésta corresponde a la diferencia del radio entre las curvas internas y externas del bloque.

Se mueve para ajustar la opacidad del efecto.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con negro.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con blanco.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con la imagen original.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con un negativo de la imagen original.

Habilite esta casilla de verificación para que la altura y anchura de los bloques sea idéntica.

Se mueve para ajustar la anchura de los bloques de rompecabezas.

Se mueve para ajustar la altura de los bloques de rompecabezas.

Se mueve para ajustar la cantidad de desplazamiento que se produce.

Haga clic aquí para aplicar el efecto de rizado creado por una onda en la imagen.

Haga clic aquí para aplicar el efecto de rizado de dos ondas idénticas y perpendiculares entre sí.

Haga clic aquí para aplicar el efecto de rizado de dos ondas perpendiculares entre sí, una de las cuales dobla en amplitud a la otra.

Habilite esta casilla de verificación para aplicar distorsión al rizado.

Se mueve para ajustar la distancia entre cada ciclo de onda. Los valores altos generan distancias grandes que producen menos ondas.

Se mueve para ajustar la cantidad de desplazamiento originado por la onda. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el desplazamiento de la onda.

Se mueve para ajustar la dirección del efecto rizado.

Se mueve para ajustar el grado con que la imagen se ciñe a la curva. Establezca el valor en el 100% para que la imagen se ciña a la curva totalmente.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con el borde opuesto de la imagen.

Haga clic aquí para estirar los bordes de la imagen a fin de rellenar las áreas vacías.

Haga clic aquí para rellenar las áreas vacías con el color seleccionado.

Haga clic aquí para cargar mapas de abultamiento previamente guardados.

Muestra el nombre del mapa de abultamiento seleccionado.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Guardar archivos de mapa de abultamiento, donde puede guardar mapas de abultamiento como archivos .SHR en el directorio Shearmap.

Muestra el mapa de abultamiento actual. Haga clic y arrastre para adaptar la forma de la curva de respuesta.

Muestra el estilo de edición que hay seleccionado. Para usar otro estilo de edición, haga clic en la flecha hacia abajo y elijalo en la lista.

Haga clic aquí para mostrar la curva de respuesta horizontalmente de izquierda a derecha.

Haga clic aquí para mostrar la curva de respuesta verticalmente de arriba a abajo.

Haga clic aquí para suavizar la curva de respuesta cuando use el estilo de edición Mano alzada. Cada vez que haga clic, la curva de respuesta se suavizará un poco más.

Haga clic aquí para arremolinar la imagen hacia la derecha.

Haga clic aquí para arremolinar la imagen hacia la izquierda.

Se mueve para ajustar el número de rotaciones completas que se producen.

Se mueve para ajustar el número de rotaciones parciales. Por ejemplo, si establece en 1 el valor de Rotaciones completas y en 90 el de Grados adicionales, la imagen se rotará 450 grados, o 1,25 veces.

Muestra los valores del filtro según se modifican.

Utilice este botón para determinar el punto central. Haga clic en el botón y después en el lugar donde desea colocar el punto central. Deshabilítelo para utilizar las herramientas Mano y Zoom.

Se mueve para ajustar el número de veces que aparece la imagen en el eje horizontal.

Se mueve para ajustar el número de veces que aparece la imagen en el eje vertical.

Habilite esta casilla de verificación para que haya idéntico número de mosaicos horizontales y verticales. Cuando esta opción está habilitada, al mover un deslizador se mueve también el otro.

Se mueve para establecer el umbral de brillo para contornear.

Haga clic aquí para vectorizar las áreas de la imagen donde el nivel de brillo de los píxeles es inferior al valor establecido con el deslizador de Nivel.

Haga clic aquí para vectorizar las áreas de la imagen donde el nivel de brillo de los píxeles supera el valor establecido con el deslizador de Nivel.

Habilite esta casilla de verificación para garantizar que los valores de color permanecen dentro del rango de 0 a 255.

Escriba un valor de divisor. Tras multiplicar cada valor de la matriz por el valor de brillo del correspondiente píxel en la imagen, Corel PHOTO-PAINT suma todos los productos y luego divide la suma por el valor introducido en el cuadro Divisor. El divisor aplica el rango correcto a los valores de píxel resultantes.

Escriba un valor de descentrado, que se agregará a los valores de píxel finales justo antes de aplicar el efecto.

Escriba un nombre o descripción para el filtro definido por el usuario.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Cargar archivos de filtro definidos por el usuario.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Guardar archivos de filtro definidos por el usuario.

Escriba valores en la matriz Valores de filtro, que representa un píxel de la imagen y sus píxeles circundantes. Corel PHOTO-PAINT multiplica cada valor de la matriz por el valor de brillo del correspondiente píxel en la imagen, suma todos los productos, divide la suma por el valor de Divisor, suma el valor de Descentrado y aplica el resultado al píxel evaluado.

Habilite esta casilla de verificación para que los valores introducidos en la matriz se mantengan simétricos. Por ejemplo, si introduce un valor en el cuadro superior izquierdo con esta casilla de verificación habilitada, aparecerá el mismo valor en los otros tres cuadros de las esquinas.

Se mueve para ajustar el tamaño de la gota de pintura.

Se mueve para ajustar el rango de colores que gotean. Con valores negativos gotean los colores oscuros y con valores positivos los claros.

Muestra el ángulo desde el cual llega el viento a la imagen. Para cambiar la dirección del viento, escriba un ángulo en el cuadro o haga clic en una posición del borde del dial.

Se mueve para ajustar el espaciado entre remolinos.

Se mueve para ajustar la longitud de la mancha.

Se mueve para ajustar la cantidad de torsión en cada remolino.

Se mueve para ajustar la cantidad de detalle en las rayas.

Habilite esta casilla de verificación para que el filtro pueda alabear la imagen. Deshabilítela para mantener las formas de los elementos en la imagen.

Muestra el estilo de Torbellino actual. Para usar otro, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Haga clic aquí para guardar el estilo actual.

Haga clic aquí para eliminar el estilo de Torbellino actual.

Muestra una previsualización de la imagen rotada.

Habilite esta casilla de verificación para asegurarse de que todas las partes de la imagen permanezcan visibles en la ventana de imagen.

Muestra una caja tridimensional que se manipula para cambiar la perspectiva de la imagen. El plano sombreado de la caja representa la imagen. Mueva los deslizadores verticales y horizontales para rotar y situar el modelo 3D.

Se mueve para rotar la imagen horizontalmente.

Se mueve para rotar la imagen verticalmente.

Haga clic aquí para que la ventana Resultado se actualice automáticamente reflejando todos los cambios que se realicen en las configuraciones del cuadro de diálogo.

Muestra el estilo preestablecido seleccionado. Para utilizar otro estilo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Guardar preestablecidos, que permite guardar los valores en uso como estilo preestablecido.

Haga clic aquí para eliminar el estilo seleccionado.

Se mueve para ajustar la anchura del bisel.

Se mueve para ajustar la suavidad del bisel.

Se mueve para controlar la altura del bisel.

Se mueve para ajustar la intensidad de la fuente de luz.

Se mueve para ajustar la cantidad de fundido al borde del rayo luminoso. Con un valor bajo se obtiene una fuente de luz concentrada semejante a una linterna, mientras que con un valor alto se logra una fuente de luz más grande y tenue, similar a una lámpara de techo.

Muestra el ángulo con el que la luz incide sobre el bisel. Para cambiar el ángulo, haga clic en una posición del borde del dial o escriba un valor en el cuadro.

Muestra el ángulo con el que la luz se refleja en el bisel. Para cambiar el ángulo, haga clic en una posición del borde del dial o escriba un valor en el cuadro.

Muestra el estilo de borde en uso para el bisel. Para utilizar otro estilo, haga clic en la flecha hacia abajo y elijalo en la lista.

- Gaussiano: la caída tiene forma de S. Comienza y termina con una pendiente gradual redondeada que es empinada en medio.
- Liso: La caída es una línea diagonal que va del borde superior del bisel al inferior.
- Mesa: La caída es una curva que empieza bruscamente y termina con una pendiente gradual redondeada.

Haga clic aquí para crear un relieve con los colores de la imagen original.

Haga clic aquí para crear un relieve en color gris. Así se obtiene una imagen global en gris con grabados moderados.

Haga clic aquí para crear un relieve en color negro. Así se obtiene una imagen global en negro con grabados muy contrastados.

Haga clic aquí para crear un relieve con el color que elija.

Se mueve para ajustar la profundidad de las aristas y grietas en el relieve.

Mueva el deslizador para ajustar la cantidad de color de fondo que debe contener el relieve.

Muestra el ángulo con que la luz incide en el relieve. Escriba un valor nuevo o ajuste el existente con las flechas de desplazamiento.

Muestra el estilo de vidrio preestablecido. Para utilizar otro estilo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Se mueve para ajustar la cantidad de refracción. Para ajustar el ángulo con el que la luz se refleja del bisel, escriba un valor en el cuadro Ángulo o haga clic en un punto del borde del dial.

Se mueve para ajustar la opacidad de la lámina de vidrio.

Muestra el color de vidrio en uso. Para utilizar otro, haga clic en la flecha hacia abajo y elijalo en la lista.

Haga clic aquí para que la imagen parezca envolver una esfera.

Haga clic aquí para que la imagen parezca envolver un cilindro horizontal.

Haga clic aquí para que la imagen parezca envolver un cilindro vertical.

Se mueve para ajustar la dirección y cantidad de alabeo. Los porcentajes negativos alabea la imagen hacia atrás, mientras que los positivos la alabea hacia delante.

Proporciona una lista de niveles de calidad preestablecidos que pueden utilizarse al aplicar los filtros.

Muestra la imagen bajo la cuadrícula. Haga clic y arrastre los nodos donde se cruzan las líneas de cuadrícula para distorsionar la imagen.

Se mueve para ajustar el número de líneas de cuadrícula. Cuantas más haya, más control tendrá al manipular la imagen.

Muestra el estilo de malla actual. Si ya ha guardado estilos de malla, aparecerán en esta lista. Para usar otro estilo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Guardar archivos de malla.

Haga clic aquí para eliminar el estilo de malla actual.

Haga clic aquí para que la página se pliegue por la esquina superior izquierda de la imagen.

Haga clic aquí para que la página se pliegue por la esquina superior derecha de la imagen.

Haga clic aquí para que la página se pliegue por la esquina inferior izquierda de la imagen.

Haga clic aquí para que la página se pliegue por la esquina inferior derecha de la imagen.

Haga clic aquí para que la página empiece a plegarse por el borde superior o inferior de la imagen, según la posición que elija con los botones de la izquierda.

Haga clic aquí para que la página empiece a plegarse por el borde izquierdo o derecho de la imagen, según la posición que elija con los botones de la izquierda.

Se mueve para ajustar la anchura del pliegue de la página. Aumente el valor para extenderlo por el borde horizontal de la imagen.

Se mueve para ajustar la altura del pliegue de la página. Aumente el valor para extenderlo por el borde vertical de la imagen.

Muestra el color de pliegue actual. Para elegir otro, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color.

Se utiliza para seleccionar un color de pliegue a partir de la imagen actual.

Muestra el color de fondo actual. Para elegir otro, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color.

Se utiliza para seleccionar un color de fondo a partir de la imagen actual.

Haga clic aquí para que el pliegue sea totalmente opaco.

Haga clic aquí para cambiar la transparencia del pliegue.

Muestra la imagen. Para previsualizar las configuraciones actuales de Perspectiva, haga clic en Previsualización o en el botón Auto.

Habilite esta casilla de verificación para asegurarse de que todas las partes de la imagen permanezcan visibles en la ventana de imagen.

Haga clic aquí para habilitar el modo de edición Perspectiva, donde puede mover dos nodos a la vez en direcciones opuestas.

Haga clic aquí para habilitar el modo de edición Abultamiento, donde puede inclinar la imagen moviendo dos nodos a la vez.

Muestra un modelo bidimensional de la imagen con nodos en cada esquina. Haga clic y arrastre los nodos para manipular la perspectiva de la imagen.

Se mueve para ajustar el efecto de apretar o golpear. Con los valores positivos se aprieta y con los negativos se golpea.

Haga clic aquí para usar ondas de distorsión semejantes a las ondulaciones de un estanque.

Haga clic aquí para usar ondas de distorsión que se extiendan hacia fuera desde un punto central y desaparezcan al acercarse a los bordes de la imagen. Así se crea un efecto semejante a la superficie de un estanque tras arrojar una piedra pequeña.

Haga clic aquí para usar ondas de distorsión que se extiendan desde el centro de la imagen. Así se crea un efecto semejante a la superficie de un estanque tras arrojar una piedra grande. Puede controlar si las ondas desaparecen al acercarse a los bordes de la imagen moviendo el deslizador Amortiguación.

Se mueve para ajustar el número de ondas de distorsión. El número máximo de ondas que se puede producir depende de las dimensiones de la imagen. Si elige un número de ondas que impide la visualización del efecto en la ventana Resultado, significa que el número es demasiado alto. Ocurre sobre todo cuando se trabaja con imágenes de pequeñas dimensiones.

Se mueve para ajustar la intensidad de la distorsión.

Se mueve hacia la derecha para que las ondas de distorsión desaparezcan al acercarse a los bordes de la imagen y hacia la izquierda para que se extiendan hacia ellos.

Haga clic aquí para deshacer el último ajuste aplicado al perfilado de la imagen. La ventana de previsualización se actualiza.

Haga clic aquí para alternar entre las ventanas Original y Resultado adyacentes y una sola ventana Resultado más grande.

Escriba el ángulo de la dirección que quiera usar para el efecto Desenfoque de movimiento. También puede establecer la dirección haciendo clic en una posición del borde del dial.

Haga clic en una posición del borde del dial para establecer la dirección del efecto Desenfoque de movimiento. También puede establecer la dirección arrastrando el indicador del dial o escribiendo un valor en el cuadro izquierdo.

Se mueve para ajustar la intensidad de los efectos.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Desenfoque gaussiano, que produce un efecto nebuloso, enturbiando levemente la imagen. Este filtro puede mejorar la calidad de las imágenes con bordes marcados. Haga clic [aquí](#) para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Desenfoque de movimiento, que produce la sensación de movimiento en una imagen. Para seleccionar la dirección del movimiento, introduzca un valor de ángulo en el cuadro o arrastre la fuente de luz en el dial. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Suavizar, que atenúa las diferencias entre los píxeles adyacentes con una mínima pérdida de detalles. Haga clic [aquí](#) para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Suavizado direccional, que analiza los valores de los píxeles con colores similares para determinar la dirección en que debe aplicarse la mayor cantidad de suavizado. Haga clic [aquí](#) para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Apagar, que suaviza y atenúa la brusquedad sin que se pierdan detalles de la imagen. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Se mueve para ajustar la intensidad de cada efecto.

Se mueve para ajustar la densidad del ruido aportado por cada efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Más pico, que utiliza colores que se distribuyen alrededor de una curva estrecha. Produce una fino granulado de color claro. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Más gaussiano, que da prioridad a los colores según una curva gaussiana. Produce más píxeles claros y oscuros que el filtro Más uniforme. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Más uniforme, que añade colores aleatorios, produciendo un aspecto granulado general. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Ruido difuso, que dispersa los colores para dar un aspecto uniforme. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Mínimo, que oscurece la imagen ajustando sus valores de píxel y reduciendo el número de colores. Haga clic [aquí](#) para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Medio, que quita el ruido de las imágenes escaneadas que tienen aspecto granulado. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Máximo, que aclara la imagen rebajar los detalles de la imagen. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Motear, que dispersa los colores en la imagen para crear un suave efecto borroso con una distorsión mínima. Suele ser más eficaz para quitar los bordes dentados que aparecen en las imágenes lineales o de mucho contraste. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Eliminar ruido, que atenúa los bordes y reduce el efecto moteado que puede producirse al escanear. Haga clic [aquí](#) para aplicar el efecto.

Se mueve para ajustar cuánto debe cambiar un valor para cualquier píxel antes de aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Desperfilar máscara, que acentúa los detalles de los bordes y agudiza las áreas de suavizado. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Desperfilado adaptable, que acentúa los detalles de los bordes sin afectar al resto de la imagen. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Perfilar, que acentúa el enfoque general de la imagen. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Perfilado direccional, que analiza los píxeles con colores semejantes para determinar la dirección en que debe aplicarse la mayor cantidad de perfilado. Haga clic [aquí](#) para aplicar el efecto.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el filtro Buscar bordes, que afila los contornos de la imagen. Haga clic aquí para aplicar el efecto.

Se mueve para ajustar la transparencia del efecto.

Se mueve para ajustar el efecto de relieve del lienzo.

Se mueve para ajustar el descentrado horizontal del mapa de lienzo.

Se mueve para ajustar el descentrado vertical del mapa de lienzo.

Haga clic aquí para habilitar el deslizador de Descentrado a fin de ajustar filas de mosaicos.

Haga clic aquí para habilitar el deslizador de Descentrado a fin de ajustar columnas de mosaicos.

Haga clic aquí para deshabilitar la disposición en mosaico del mapa de lienzo. Así se estira el mapa de lienzo para encajar la imagen.

Se mueve para ajustar el descentrado de los mosaicos del mapa de lienzo. Haga clic en el botón Filas o Columnas (a la izquierda) para determinar si descentra los mosaicos en sentido horizontal o vertical.

Muestra el mapa de lienzo actual.

Muestra el nombre del mapa de lienzo seleccionado.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Cargar archivos de mapa de lienzo.

Se mueve para ajustar la anchura de los bloques de cristal.

Se mueve para ajustar la altura de los bloques de cristal.

Habilite esta casilla de verificación para que la anchura y la altura de los bloques de cristal permanezcan idénticas. Cuando esta opción está habilitada, al mover un deslizador se mueve también el otro.

Se mueve para determinar la cantidad de desplazamiento de píxel en el eje horizontal.

Se mueve para determinar la cantidad de desplazamiento de píxel en el eje vertical.

Habilite esta casilla de verificación para que los valores de desplazamiento de píxel horizontal y vertical permanezcan idénticos. Cuando esta opción está habilitada, al mover un deslizador se mueve también el otro.

Se mueve para ajustar la opacidad de la tinta.

Se mueve para ajustar la cantidad de desenfoque (el desenfoque produce la distorsión que imita cómo se vería la imagen a través de un cristal).

Haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color. Para elegir entre una gama de colores más amplia, haga clic en Otros, que abre el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Haga clic aquí para usar negro como color del marco.

Haga clic aquí para usar blanco como color del marco.

Haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color para elegir el color del marco. Para elegir entre una gama de colores más amplia, haga clic en Otros, que abre el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Haga clic aquí para usar un marco oval.

Haga clic aquí para usar un marco circular.

Haga clic aquí para crear un marco rectangular.

Haga clic aquí para crear un marco cuadrado.

Se mueve para ajustar el tamaño del marco.

Se mueve para ajustar la tasa de fundido entre la imagen y el marco.

Se mueve para ajustar el número de píxeles contiguos que se evalúan; también puede escribir un valor en el cuadro.

Habilite esta casilla de verificación para que los valores de anchura y altura permanezcan idénticos. Cuando esta opción está habilitada, al mover un deslizador se mueve también el otro.

Se mueve para ajustar la intensidad del efecto. Mueva el deslizador hacia la derecha para reducir las transiciones bruscas entre sombras y resaltes.

Se mueve para ajustar el número de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto.

Se mueve para determinar la intensidad del efecto.

Escriba un valor de ángulo en el cuadro para establecer la dirección de desenfoque.

Haga clic en el borde del dial para establecer la dirección de desenfoque.

Haga clic aquí para que el desenfoco ignore los píxeles que quedan fuera de la imagen.

Haga clic aquí para que el desenfoco comience con el color del papel.

Haga clic aquí para que el desenfoco comience con los colores situados al borde de la imagen.

Utilice este botón para determinar el punto central. Haga clic en el botón y después en el lugar donde desea colocar el punto central. Deshabilítelo para poder utilizar las herramientas Mano y Zoom.

Se mueve para ajustar el rango del efecto.

Haga clic aquí para que parezca que la imagen gira alrededor de un punto central.

Haga clic aquí para que la imagen se desenfoque hacia el exterior desde un punto central. El punto central está protegido contra cambios y el efecto se acentúa a medida que se aleja del centro.

Haga clic aquí para aplicar un alto nivel de calidad pero a velocidad ligeramente inferior.

Haga clic aquí para aplicar un nivel de calidad bajo pero con velocidad superior.

Se mueve para ajustar la sensibilidad del efecto en el plano rojo. Los valores altos producen cambios más drásticos. Con las configuraciones más altas la imagen muestra grandes áreas planas con el máximo brillo y oscuridad. Con las configuraciones más bajas, la imagen muestra los mejores niveles de variación tonal. Con un valor bajo se obtiene una fuente de luz concentrada semejante a una linterna, mientras que con un valor alto se logra una fuente de luz más grande y tenue, similar a una lámpara de techo

Se mueve para ajustar la sensibilidad del efecto en el plano verde. Los valores altos producen cambios más drásticos. Con las configuraciones más altas la imagen muestra grandes áreas planas con el máximo brillo y oscuridad. Con las configuraciones más bajas, la imagen muestra los mejores niveles de variación tonal.

Se mueve para ajustar la sensibilidad del efecto en el plano azul. Los valores altos producen cambios más drásticos. Con las configuraciones más altas la imagen muestra grandes áreas planas con el máximo brillo y oscuridad. Con las configuraciones más bajas, la imagen muestra los mejores niveles de variación tonal.

Habilite esta casilla de verificación para que los valores de los planos de color rojo, verde y azul permanezcan idénticos. Cuando esta casilla de verificación está habilitada, al mover un deslizador se mueven a la vez los otros dos.

Se mueve para ajustar la sensibilidad del efecto en el plano gris. Los valores altos producen cambios más drásticos. Con las configuraciones más altas la imagen muestra grandes áreas planas con el máximo brillo y oscuridad. Con las configuraciones más bajas, la imagen muestra los mejores niveles de variación tonal.

Se mueve para establecer el ángulo de la pantalla de color cian. El ángulo de la pantalla determina cómo se mezcla el color con las demás pantallas. Puede ajustar los ángulos de pantalla para generar un rango de colores más amplio.

Se mueve para establecer el ángulo de la pantalla de color magenta. El ángulo de la pantalla determina cómo se mezcla el color con las demás pantallas. Puede ajustar los ángulos de pantalla para generar un rango de colores más amplio.

Se mueve para establecer el ángulo de la pantalla de color amarillo. El ángulo de la pantalla determina cómo se mezcla el color con las demás pantallas. Puede ajustar los ángulos de pantalla para generar un rango de colores más amplio.

Se mueve para establecer el ángulo de la pantalla de color negro. El ángulo de la pantalla determina cómo se mezcla el color con las demás pantallas. Puede ajustar los ángulos de pantalla para generar un rango de colores más amplio.

Se mueve para establecer la densidad del ruido (píxeles aleatorios) agregado.

Habilite esta casilla de verificación para aplicar a la imagen ruido con colores aleatorios.

Haga clic aquí para aplicar ruido a lo largo de una curva de distribución gaussiana. La mayoría de los colores agregados con esta configuración serán semejantes a los originales.

Haga clic aquí para aplicar ruido con el método Pico, que produce un fino granulado de color claro.

Haga clic aquí para aplicar ruido con el método Uniforme, que da un aspecto granulado general.

Se mueve para determinar el grado de cambio en el valor de cualquier píxel antes de aplicar el efecto.

Se mueve para establecer el rango del efecto. Mueva el deslizador hacia la derecha para aumentar el número de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto.

Escriba un valor ppp en el cuadro para establecer la resolución de la imagen una vez aplicado el filtro.

Muestra la resolución original de la imagen.

Habilite esta casilla de verificación para que Corel PHOTO-PAINT calcule automáticamente el nivel de reducción de ruido necesario para mejorar la calidad de la imagen.

Se mueve para determinar el nivel de brillo a partir del cual los píxeles se consideran ruido.

Se mueve para ajustar la profundidad de la imagen de estereograma.

Habilite esta casilla de verificación para mostrar dos puntos que le ayudarán a enfocar la imagen de estereograma. Ajuste el foco de manera que los dos puntos se conviertan en tres y luego suba la mirada a la imagen.

Haga clic aquí para que la ventana de previsualización se actualice automáticamente reflejando todos los cambios que se realicen en las configuraciones del cuadro de diálogo.

Haga clic aquí para crear un efecto de mancha luminosa que imite longitudes focales entre 50 mm (objetivo estándar, perspectiva normal) y 300 mm (lentes de teleobjetivo/zoom, perspectiva ampliada).

Haga clic aquí para crear un efecto de mancha luminosa que imite un objetivo gran angular moderado.

Haga clic aquí para crear un efecto de mancha luminosa que imite un teleobjetivo moderado.

Se mueve para ajustar la intensidad de la luz. El efecto del valor de brillo varía según los distintos tipos de lentes.

Muestra el color del flash. Para cambiarlo, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color. Para elegir entre una gama de colores más amplia, haga clic en Otros, que abre el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Muestra una previsualización de la imagen con los valores actuales.

Haga clic aquí para agregar una fuente de luz.

Haga clic aquí para eliminar la fuente de luz seleccionada en la ventana de previsualización. Para seleccionar una fuente de luz, haga clic en ella dentro de la ventana de previsualización.

Haga clic aquí para ver las fuentes de luz en la ventana de previsualización.

Escriba la coordenada horizontal para determinar la posición de la fuente de luz. También puede mover la fuente de luz haciendo clic y arrastrándola en la ventana de previsualización.

Escriba la coordenada vertical para determinar la posición de la fuente de luz. También puede mover la fuente de luz haciendo clic y arrastrándola en la ventana de previsualización.

Muestra todos los estilos de iluminación preestablecidos que hay disponibles. Compare los distintos estilos de iluminación y tipos de luces preestablecidos para encontrar el efecto luminoso que necesita. Para utilizar otro estilo de iluminación, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Guardar preestablecidos, que permite guardar los valores en uso como estilo de iluminación preestablecido.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Preestablecido, que permite eliminar el estilo de iluminación seleccionado en la lista de estilos.

Muestra los dos tipos de fuentes de luz disponibles.

Haga clic para aplicar el tipo de fuente de luz Foco.

Haga clic aquí para aplicar el tipo de fuente de luz Direccional.

Haga clic aquí para activar la fuente de luz.

Muestra el color de la fuente de luz. Para cambiarlo, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color. Para elegir entre una gama de colores más amplia, haga clic en Otros, que abre el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Se mueve para ajustar el brillo de las luces.

Se mueve para ajustar el tamaño del cono de luz. Con un valor bajo se crea un punto de luz estrecho y más intenso (como el de una linterna). Con un valor alto se crea un amplio rayo de luz difusa que ilumina un área mucho mayor que el anterior (como una lámpara de techo). El rango está entre 1 y 180 grados.

Se mueve para ajustar la cantidad de fundido al borde del rayo luminoso. Un valor bajo proporciona una transición más suave entre las áreas iluminadas y no iluminadas.

Escriba un valor de ángulo en el cuadro para establecer la dirección de la fuente de luz.

Haga clic en el borde del dial para establecer la dirección de la fuente de luz.

Haga clic aquí para aplicar el tipo de fuente de luz Omni.

Se mueve para ajustar la cantidad de blanco que contienen las fuentes de luz.

Se mueve para ajustar la intensidad de la luz ambiental. Los valores positivos añaden luz; los negativos la quitan.

Haga clic aquí para activar la luz ambiental.

Muestra el color de la luz ambiental. Para cambiarlo, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color. Para elegir entre una gama de colores más amplia, haga clic en Otros, que abre el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Se mueve para ajustar el brillo de la imagen.

Muestra el canal donde se crea una textura. Para utilizar otro canal, haga clic en la flecha hacia abajo y elijalo en la lista. Si prefiere no usar texturas, elija Ninguna.

Se mueve para ajustar la cantidad de textura en la superficie de la imagen. Un valor alto produce superficies más elevadas donde se refleja la luz.

Se mueve para ajustar el contraste de la textura. Con 0 se emplean los 256 valores de escala de grises, mientras que con 100 se usan sólo 0 y 255 (negro y blanco).

Haga clic aquí para crear un contorno suavizado y borroso.

Haga clic aquí para crear un contorno nítido y marcado.

Se mueve para ajustar la intensidad del efecto. Mueva el deslizador hacia la derecha para quitar más detalles de la sombra.

Se mueve para determinar la cantidad de perfilado de los bordes.

Se mueve para determinar el grado de cambio en el valor de cualquier píxel antes de aplicar el efecto.

Haga clic en una de las pestañas para establecer los controles del efecto Alquimia.

Muestra el nombre del pincel en uso.

Muestra seis tipos de pinceles distintos. Haga clic en el tipo de pincel que quiera utilizar.

Haga clic aquí para aplicar las pinceladas sin un patrón específico o repetitivo.

Haga clic aquí para aplicar las pinceladas de modo que se superpongan a las del área inferior derecha. Gran parte de los lados superior e izquierdo de las pinceladas no se verán.

Haga clic aquí para aplicar las pinceladas de manera que su parte más brillante siempre quede visible.

Muestra el tipo de pincel actual.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Cargar pincel, que permite cargar un tipo de pincel. Corel PHOTO-PAINT dispone de varios pinceles preestablecidos y puede cargarse cualquier archivo .BMP de escala de grises como pincel. El .BMP de escala de grises funciona como una máscara: las secciones blancas sufren los cambios, las secciones negras no se ven afectadas por los cambios y las áreas grises se ven afectadas en distintos grados, según sus valores de brillo.

Haga clic aquí para establecer el valor de núcleo de forma aleatoria. El filtro Alquimia se basa en este valor para calcular cómo se aplican las pinceladas. Utilice el botón Aleatoriamente si considera que el efecto es satisfactorio pero desea cambiar la aplicaciones de las pinceladas. Por ejemplo, si éstas difuminan una cara, con un valor de núcleo aleatorio las pinceladas se sitúan en distintas posiciones, lo cual soluciona el problema.

Muestra el valor de núcleo actual, en el que se basa el filtro Alquimia para calcular cómo se aplican las pinceladas. Haga clic en el botón Aleatoriamente para establecer un valor de núcleo aleatorio.

Se mueve para controlar la cantidad de variación Horizontal en las pinceladas.

Se mueve para controlar la cantidad de variación vertical en las pinceladas.

Se mueve para controlar la densidad de las pinceladas.

Muestra el número de trazos.

Muestra el estilo preestablecido seleccionado. Cada estilo es una combinación única de distintas configuraciones que se puede usar tal cual o personalizar mediante los controles del cuadro de diálogo. Para usar otro estilo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Guarda el estilo actual. Si no lo había guardado antes, aparece el cuadro de diálogo Guardar como, donde puede asignar un nombre al estilo.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Guardar como, donde puede guardar un estilo personalizado y añadirlo al cuadro de lista de estilos.

Haga clic aquí para eliminar el estilo personalizado actual del cuadro de lista de estilos. No se pueden eliminar los estilos preestablecidos que lleva Corel PHOTO-PAINT.

Haga clic aquí para basar cada pincelada en el color del píxel que quede en el centro de la pincelada.

Haga clic aquí para basar todas las pinceladas en el color que aparece debajo.

Muestra el color de pincel actual. Para usar otro color, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color. Haga clic en Otros para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Haga clic aquí para aplicar las pinceladas a la imagen.

Haga clic aquí para aplicar las pinceladas a un fondo coloreado sólido.

Muestra el color de fondo actual. Para usar otro color, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color. Haga clic en Otros para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Se mueve para controlar la cantidad de variación de tono que contiene cada pincelada.

Se mueve para controlar la cantidad de variación de saturación que contiene cada pincelada.

Se mueve para controlar la cantidad de variación de brillo que contiene cada pincelada.

La función de este deslizador varía según el patrón elegido en el cuadro de lista Var. tam. pincel.

- Tamaño: Se mueve para ajustar el tamaño de las pinceladas.
- Centro: Se mueve para ajustar el tamaño de las pinceladas hacia el centro del patrón radial.
- Superior: Se mueve para ajustar el tamaño de las pinceladas a lo largo de la parte superior del plano vertical.
- Izquierda: Se mueve para ajustar el tamaño de las pinceladas en el lado izquierdo del plano horizontal.
- Caliente: Se mueve para ajustar el tamaño de las pinceladas calientes.
- Insaturado: Se mueve para ajustar el tamaño de las pinceladas no saturadas.
- Oscuro: Se mueve para ajustar el tamaño de las pinceladas oscuras.

Se mueve para ajustar cuánto variación se produce en el tamaño de las pinceladas.

Muestra el patrón actual que sirve para variar el tamaño de las pinceladas. Para usar otro patrón, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista. Los deslizadores de ajuste cambian reflejando el patrón elegido.

Muestra la variación de pincel.

Abre el cuadro de diálogo Centro, donde puede seleccionar un punto central si ha elegido Por distancia radial como configuración de Var. tam. pincel. El punto central es donde cambian de tamaño las pinceladas. Haga clic en la posición que quiera utilizar como punto central.

Muestra una cruz donde se sitúa el punto central.

Indica la distancia en píxeles desde el borde izquierdo de la imagen hasta el punto central.

Indica la distancia en píxeles desde el borde superior de la imagen hasta el punto central.

La función de este deslizador varía según el patrón elegido en el cuadro de lista Var. áng. pincel.

- Ángulo: Se mueve para ajustar el ángulo de las pinceladas.
- Centro: Se mueve para ajustar el ángulo de las pinceladas hacia el centro del patrón radial.
- Superior: Se mueve para ajustar el ángulo de las pinceladas a lo largo de la parte superior del plano vertical.
- Izquierda: Se mueve para ajustar el ángulo de las pinceladas en el lado izquierdo del plano horizontal.
- Caliente: Se mueve para ajustar el ángulo de las pinceladas calientes.
- Insaturado: Se mueve para ajustar el ángulo de las pinceladas no saturadas.
- Oscuro: Se mueve para ajustar el ángulo de las pinceladas oscuras.

Se mueve para ajustar cuánto variación se produce en el ángulo de las pinceladas.

Muestra el patrón utilizado para variar el ángulo de las pinceladas. Para usar otro patrón, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista. Los deslizadores de ajuste cambian reflejando el patrón elegido.

Muestra la variación de ángulo.

Abre el cuadro de diálogo Centro, donde puede seleccionar un punto central si ha elegido Por distancia radial como valor de Var. áng. pincel. Haga clic en la posición que quiera utilizar como punto central.

La función de este deslizador varía según el patrón elegido en el cuadro de lista Var. transpar. pincel.

- Ángulo: Se mueve para ajustar la transparencia de las pinceladas.
- Centro: Se mueve para ajustar la transparencia de las pinceladas hacia el centro del patrón radial.
- Superior: Se mueve para ajustar la transparencia de las pinceladas a lo largo de la parte superior del plano vertical.
- Izquierda: Se mueve para ajustar la transparencia de las pinceladas en el lado izquierdo del plano horizontal.
- Caliente: Se mueve para ajustar la transparencia de las pinceladas calientes.
- Insaturado: Se mueve para ajustar la transparencia de las pinceladas no saturadas.
- Oscuro: Se mueve para ajustar la transparencia de las pinceladas oscuras.

Se mueve para ajustar cuánto variación se produce en la transparencia de las pinceladas.

Muestra el patrón que utilizado para variar la transparencia de las pinceladas. Para usar otro patrón, haga clic en la flecha hacia abajo y elijalo en la lista. Los deslizadores de ajuste cambian reflejando el patrón elegido.

Muestra la variación de transparencia.

Abre el cuadro de diálogo Centro, donde puede seleccionar un punto central si ha elegido Por distancia radial como valor de Var. transpar. pincel. El punto central es donde cambian de tamaño las pinceladas. Haga clic en la posición que quiera utilizar como punto central.

Muestra el aspecto que tendría la imagen si aplicara el efecto con las configuraciones actuales.

Muestra la imagen original y el área utilizada para crear el patrón de caleidoscopio. Para cambiar el tamaño del área, arrastre el nodo de la esquina del recuadro.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo simetría, que contiene los patrones necesarios para crear un patrón caleidoscopio a partir de la imagen.

Muestra el aspecto que tendría el mosaico base si se aplicasen los valores en uso.

Muestra las dimensiones del mosaico.

Muestra el aspecto que tendría el efecto Terrazo si se aplicasen las configuraciones actuales.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Guardar mosaico, donde puede guardar el mosaico para su uso como patrón o lienzo.

Muestra los patrones de simetría que pueden utilizarse como base para el patrón caleidoscopio. Haga clic en uno para seleccionarlo.

Muestra el nombre de archivo de la imagen que se va a utilizar para crear el patrón caleidoscopio. Para utilizar otra imagen, haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione Nueva imagen. A continuación puede cargar otra imagen para utilizarla como origen.

Se mueve para ajustar la tasa de fundido entre mosaicos. Con el valor 0, los límites entre mosaicos son rígidos. Con el valor 100, los mosaicos se funden entre sí.

Habilite esta casilla para ver el límite de fundido en la ventana Original. Este límite indica el área en la que un mosaico se funde con el otro.

Muestra el modo de combinación actual, que determina la forma en que el efecto se combina con los píxeles que ya hay en la imagen. Para usar otro modo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Se mueve para ajustar la opacidad del efecto.

Habilite esta casilla si desea que la ventana Resultado refleje los cambios a medida que los efectúa. Deshabilítela para actualizar esta ventana cada vez que suelte el botón del ratón.

Muestra el número al que deben incrementarse los niveles de Deshacer para que pueda aplicarse el comando Deshacer a todos los objetos incluidos en la operación Repetir.

Haga clic aquí para incrementar los niveles de Deshacer al número especificado.

Haga clic para aplicar el punto de comprobación de la imagen en su estado actual.

Haga clic para repetir el efecto sin incrementar los niveles de Deshacer o aplicar punto de comprobación a la imagen.

Cuadro de diálogo Deshacer o Punto de comprobación

Después de aplicar un filtro de efecto a la imagen, puede elegirse uno de los comandos Repetir (menú Efectos) para volver a aplicar el último filtro utilizado. Las configuraciones de ese filtro se mantienen y el cuadro de diálogo de filtros no se abre.

Si selecciona uno de los comandos Último efecto a todo lo visible o Último efecto a todo lo seleccionado en el menú lateral Repetir, se abre el cuadro de diálogo Deshacer o Punto de comprobación. En él puede incrementar los niveles de Deshacer, establecer el punto de comprobación de la imagen en su estado actual o continuar sin cambiar ninguno de estos valores. Si habilita el botón Aumentar niveles de deshacer, el comando Deshacer podrá utilizarse para todos los objetos incluidos en el comando Repetir.

Muestra una miniatura del archivo seleccionado si la casilla de verificación que hay debajo se encuentra habilitada. Si el archivo no es de gráficos, la ventana de previsualización aparece tachada con una X.

Habilite la casilla de verificación si desea ver la miniatura del archivo seleccionado. Si el archivo no es de gráficos, la ventana de previsualización aparece tachada con una X.

Haga clic en la flecha hacia abajo para ver una lista de los distintos métodos que puede utilizar para abrir archivos. Puede cargar toda la imagen o sólo una parte, recortarla cuando se abre o hacer un nuevo muestreo al cargarla.

Haga clic para ver información sobre el archivo, como puede ser el tamaño, el formato, las palabras clave y las notas que lo acompañan.

Muestra las dimensiones y el modo de color de la imagen.

Muestra las dimensiones y el modo de color de la imagen.

Muestra el formato de archivo de la imagen.

Muestra el formato de archivo de la imagen.

Muestra las notas asociadas al archivo seleccionado.

Muestra las notas asociadas al archivo seleccionado.

Habilite esta casilla de verificación si desea eliminar el cuadro de diálogo de filtros. Al hacerlo, se utilizan los valores de filtro predeterminados.

Habilite esta casilla de verificación para comprobar la existencia de marcas al agua al importar archivos. Esta opción avisa cuando una imagen está codificada con una marca al agua Digimarc. La presencia de esta marca indica que el archivo está sujeto a derechos de Copyright y permite contactar con el autor del mismo o de otros archivos similares.

Estos controles permiten definir y ajustar con exactitud el área de recorte.

Muestra la ruta de acceso, el nombre de archivo y la extensión de la imagen.

Muestra la imagen rodeada por un cuadro de recorte. Haga clic y arrastre los nodos para delimitar con exactitud el tamaño de dicho cuadro. Puede usar la Herramienta Mano para llevar el cuadro de recorte a otra parte de la imagen.

Muestra la altura del cuadro de recorte. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Determina la altura del cuadro de recorte. Para cambiar dicha altura, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Determina la anchura del cuadro de recorte. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura del cuadro de recorte. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la cantidad de imagen que se va a recortar por la parte superior.

Muestra la cantidad de imagen que se va a recortar por la parte superior.

Muestra la cantidad de imagen que se va a recortar por la parte izquierda.

Muestra la cantidad de imagen que se va a recortar por la parte izquierda.

Haga clic para seleccionar toda la imagen.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular el tamaño y la posición del cuadro de recorte. Para utilizar otra, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala de la lista.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular el tamaño y la posición del cuadro de recorte. Para utilizar otra, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala de la lista.

Muestra el tamaño de la nueva imagen recortada.

Muestra el tamaño de la nueva imagen recortada.

Muestra la ruta de acceso, el nombre de archivo y la extensión de la imagen.

Muestra la anchura de la imagen utilizando la unidad de medida seleccionada en el cuadro Unidades. La anchura se puede ajustar de dos maneras: especificando un nuevo valor o utilizando las flechas de desplazamiento para cambiar el valor existente, o bien introduciendo una cantidad en el cuadro Porcentaje. El cambio queda reflejado en ambos cuadros.

Muestra la anchura de la imagen utilizando la unidad de medida seleccionada en el cuadro Unidades. La anchura se puede ajustar de dos maneras: especificando un nuevo valor o utilizando las flechas de desplazamiento para cambiar el valor existente, o bien introduciendo una cantidad en el cuadro Porcentaje. El cambio queda reflejado en ambos cuadros.

Muestra la altura de la imagen utilizando la unidad de medida seleccionada en el cuadro Unidades. La altura se puede ajustar de dos maneras: especificando un nuevo valor o utilizando las flechas de desplazamiento para cambiar el valor existente, o bien introduciendo una cantidad en el cuadro Porcentaje. El cambio queda reflejado en ambos cuadros.

Muestra la altura de la imagen utilizando la unidad de medida seleccionada en el cuadro Unidades. La altura se puede ajustar de dos maneras: especificando un nuevo valor o utilizando las flechas de desplazamiento para cambiar el valor existente, o bien introduciendo una cantidad en el cuadro Porcentaje. El cambio queda reflejado en ambos cuadros.

Muestra la anchura actual de la imagen como un porcentaje de su anchura original.

Muestra la altura actual de la imagen como un porcentaje de su altura original.

Muestra la anchura actual de la imagen como un porcentaje de su anchura original.

Muestra la altura actual de la imagen como un porcentaje de su altura original.

Muestra la anchura actual de la imagen.

Muestra la altura actual de la imagen.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular la anchura y altura de la imagen.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular la anchura y altura de la imagen.

Muestra la resolución horizontal de la imagen en píxeles o en puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, introduzca un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Compruebe que el control Valores idénticos está habilitado si desea que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales.

Muestra la resolución vertical de la imagen en píxeles o en puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, introduzca un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Compruebe que el control Valores idénticos está habilitado si desea que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales.

Muestra la resolución horizontal de la imagen en píxeles o en puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, introduzca un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Compruebe que el control Valores idénticos está habilitado si desea que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales.

Muestra la resolución vertical de la imagen en píxeles o en puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, introduzca un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Compruebe que el control Valores idénticos está habilitado si desea que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales.

Muestra la resolución horizontal de la imagen en píxeles o en puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, introduzca un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Compruebe que el control Valores idénticos está habilitado si desea que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales.

Muestra la resolución vertical de la imagen en píxeles o en puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, introduzca un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Compruebe que el control Valores idénticos está habilitado si desea que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales.

Muestra la resolución vertical original de la imagen en píxeles o en puntos por pulgada (ppp).

Habilite esta casilla si desea que los valores de resolución vertical y horizontal sean iguales. Cuando introduce un valor en uno de los cuadros, el otro cambia automáticamente.

Muestra el tamaño original del archivo de imagen en bytes.

Muestra el tamaño que tendrá el archivo después de realizar el nuevo muestreo.

Muestra el tamaño original del archivo de imagen en bytes.

Muestra el tamaño que tendrá el archivo después de realizar el nuevo muestreo.

Estos controles permiten cambiar la resolución de la imagen.

Habilitela para mantener idénticos los valores verticales y horizontales. Si esta casilla está habilitada, cuando introduce un valor en uno de los cuadros, el otro cambia automáticamente.

Este grupo de controles permite cambiar las características de los colores de la imagen.

Muestra el modo de color seleccionado. El número de bits que utiliza un modo de color determina la potencia que debe tener el sistema y el número de colores o matices que es capaz de producir. Un bit puede estar activo o inactivo, por lo tanto un color de 1 bit sólo puede crear dos colores: 0 (inactivo) es negro y 1 (activo) es blanco. Para utilizar otro modo de color, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo de la lista.

- blanco y negro = 1 bit
- 256 tonos de gris = 8 bits
- 16 colores = 4 bits
- color de paleta = 8 bits
- 16 millones de colores = 24 bits
- CMYK = 32 bits

Habilite esta casilla de verificación si desea utilizar el tramado de color. El tramado es un método para mejorar el color en imágenes que utilizan 16 o 256 colores o tonos de gris.

Habilite esta casilla de verificación si desea utilizar un perfil de color al exportar la imagen.

Este grupo de controles permite cambiar las dimensiones de la imagen.

Muestra las dimensiones de exportación de la imagen. Para utilizar otra dimensión, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala de la lista. Si no selecciona un tamaño, se utilizarán las dimensiones del archivo original.

Muestra la anchura del archivo en píxeles. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la altura del archivo en píxeles. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura del archivo en píxeles. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la altura del archivo en píxeles. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Estos controles permiten cambiar la resolución de la imagen.

Muestra la resolución del archivo. Para utilizar otra resolución, haga clic en la flecha hacia abajo y elijala de la lista, o bien introduzca los nuevos valores en los cuadros Horizontal y Vertical que hay debajo.

Muestra la resolución vertical del archivo. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución horizontal del archivo. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución horizontal del archivo. Para cambiar ésta, introduzca un valor o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución horizontal del archivo. Para cambiar esta, introduzca un nuevo valor en la casilla o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución vertical del archivo. Para cambiar esta, introduzca un nuevo valor en la casilla o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución vertical del archivo. Para cambiar esta, introduzca un nuevo valor en la casilla o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Habilitela para mantener idénticos los valores verticales y horizontales. Si esta casilla está habilitada, cuando introduce un valor en uno de los cuadros, el otro cambia automáticamente.

Estos controles permiten seleccionar un método de alisado para la imagen. El alisado elimina los bordes dentados de las imágenes en mapa de bits añadiendo colores intermedios o sombras de grises para suavizar así la transición entre los colores.

Haga clic en esta opción si no desea utilizar el alisado. El alisado elimina los bordes dentados de las imágenes en mapa de bits añadiendo colores intermedios o sombras de grises para suavizar así la transición entre los colores.

Haga clic para utilizar el método Normal de alisado. El alisado elimina los bordes dentados de las imágenes en mapa de bits añadiendo colores intermedios o sombras de grises para suavizar así la transición entre los colores. La opción Normal es apropiada para imágenes compuestas de líneas rectas (las curvas y el texto quedan excluidos del proceso).

Haga clic para utilizar el método Súper muestreo de alisado. El alisado elimina los bordes dentados de las imágenes en mapa de bits añadiendo colores intermedios o sombras de grises para suavizar así la transición entre los colores. La opción Súper muestreo alisa también las curvas y el texto, pero consume más memoria que la opción Normal.

Muestra el tamaño estimado del archivo antes de su compresión. Los archivos comprimidos serán más pequeños que el valor mostrado.

Muestra el tamaño estimado del archivo antes de su compresión. Los archivos comprimidos serán más pequeños que el valor mostrado.

Determina el número de etapas de degradado que se utilizarán al exportar la imagen.

Determina el número de etapas de degradado que se utilizarán al exportar la imagen.

Haga en esta casilla si desea aplicar una máscara a un área situada fuera de los objetos seleccionados.

Haga clic en esta casilla si desea mantener la proporción existente entre la altura y la anchura de la imagen. Cuando se habilita esta opción, las dimensiones cambian automáticamente para reflejar las dimensiones originales de la imagen.

Restablece las propiedades originales del mapa de bits.

Muestra el tipo de compresión que se utilizará al guardar el archivo. Para utilizar otro tipo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo de la lista.

Habilite esta casilla de verificación si desea eliminar el cuadro de diálogo de filtros. Al hacerlo se utilizan los valores de filtro predeterminados.

Permite añadir notas que se guardarán junto con el archivo.

Permite añadir notas que se guardarán junto con el archivo.

Muestra el tipo de compresión seleccionado. Para utilizar otro tipo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo de la lista.

Haga clic para guardar la imagen.

Haga clic para cerrar el cuadro de diálogo sin guardar los cambios realizados.

Muestra el nombre de la aplicación de Corel que se está ejecutando.

Muestra una lista de todas las extensiones de archivo que pueden asociarse a la aplicación de Corel que se esté ejecutando. Para asociar una extensión de archivo a la aplicación, habilite su casilla de verificación.

Proporciona una descripción del filtro seleccionado.

Proporciona una descripción del filtro seleccionado.

Restablece las propiedades originales de la página Asociar.

Proporciona una lista de los tipos de filtro disponibles. Haga doble clic en un tipo de filtro para abrir la lista de los filtros disponibles. Para añadir un filtro a la lista de filtros activa, selecciónelo y haga clic en Añadir.

Proporciona una lista de los filtros activos. Para añadir un filtro a la lista de filtros activa, selecciónelo en la ventana de la izquierda y haga clic en Añadir.

Proporciona una lista de los filtros activos. Para añadir un filtro a la lista de filtros activa, selecciónelo en la ventana de la izquierda y haga clic en Añadir.

Utilice esta opción para añadir un filtro a la lista de filtros activa. Seleccione el archivo en la ventana de la izquierda y haga clic en Añadir.

Utilice esta opción para quitar un filtro de la lista de filtros activa. Seleccione un archivo de la lista y haga clic en Quitar.

Utilice los botones Mover arriba y Mover abajo para reorganizar los filtros de la lista activa. Seleccione el filtro que quiere trasladar, luego haga clic en Mover arriba o Mover abajo hasta que se sitúe en la posición deseada.

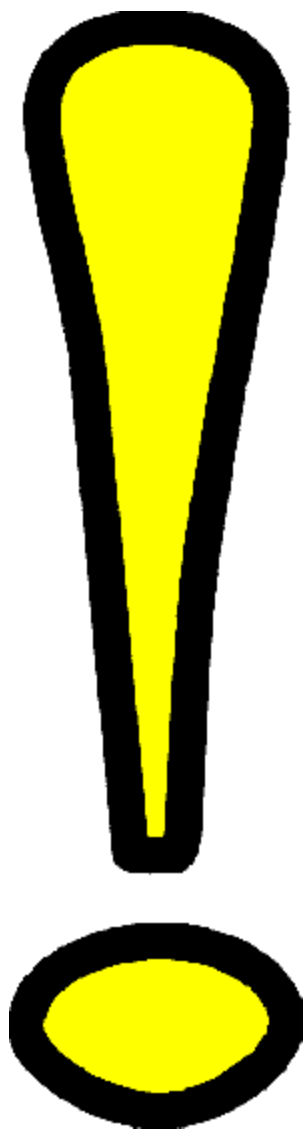
Proporciona una descripción del filtro seleccionado.

Restablece los valores originales de las propiedades de formato del archivo.

No se han encontrado temas relacionados.

No se han encontrado temas.

Esta zona todavía se está creando






Permite seleccionar, mover y cambiar el tamaño de los objetos mediante el ratón. Una vez seleccionado un objeto, puede utilizar comandos de los menús o la barra de herramientas para cambiar su aspecto. También puede realizar la edición básica de nodos con la herramienta Selección.



Permite manejar nodos y trayectos para cambiar la forma de líneas, texto, mapas de bits, rectángulos y elipses. La función de la herramienta Forma varía según el tipo de objeto seleccionado.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre cualquiera de ambas herramientas, se abre el menú lateral Zoom. Este menú lateral da acceso a las herramientas Aumentar y Panorámica  utilizadas para cambiar el punto de ventaja en el dibujo.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquiera de las cinco herramientas mostradas, se abre el menú lateral Curva. El menú lateral permite acceder a las herramientas Mano alzada, Bézier, Pluma natural, Cota y Línea de conexión.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquiera de las cinco herramientas mostradas, se abre el menú lateral Herramienta interactiva. Este menú lateral da acceso a las herramientas interactivas Mezclar, Distorsión, Envoltura, Extrusión y Sombra.



Permite dibujar líneas y formas a mano alzada utilizando un método de hacer clic y arrastrar similar a la manera en que se mueve un lápiz sobre el papel.



Permite crear curvas utilizando un método de dibujo de conexión de puntos en el que se especifican los puntos inicial y final de la línea o curva que se quiere trazar. CorelDRAW luego conecta dichos puntos.



Permite crear objetos cerrados que tienen forma de curva con un grosor variable. Existen cuatro tipos de herramienta Pluma natural disponibles en la Barra de propiedades.



Permite dibujar curvas que tienen un grosor idéntico a lo largo de toda su longitud.



Permite dibujar curvas que cambian de grosor, según la información recibida desde una pluma sensible a la presión o el teclado.



Permite dibujar curvas que cambian el grosor, basándose en la dirección de la curva. Esto crea un efecto parecido al obtenido con una pluma de caligrafía.



Permite dibujar curvas que cambian de grosor según los tipos de línea preestablecidos seleccionados en un cuadro de lista.



Permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, inclinadas y angulares.



Permite crear etiquetas donde se indiquen las longitudes de los objetos o las distancias entre ellos.



Permite crear etiquetas donde se indiquen las longitudes de los objetos o las distancias entre ellos.



Permite crear etiquetas donde se indiquen las longitudes de los objetos o las distancias entre ellos.



Permite crear un ángulo y medir la distancia entre los dos puntos y un eje.



Permite crear etiquetas que se adjuntan con los objetos. Una línea de nota puede consistir en uno o dos segmentos.



Permite unir dos objetos con una línea creando una conexión que se mantiene al mover cualquiera de ambos objetos "vinculados".





Permite dibujar rectángulos y cuadrados arrastrando el ratón. La Barra de estado muestra las dimensiones del rectángulo mientras lo dibuja. Los objetos que dibuje con la herramienta Rectángulo utilizan el relleno, pluma y atributos de color predeterminados actuales del contorno.



Permite dibujar elipses y círculos arrastrando el ratón. La Barra de estado muestra las dimensiones de la elipse mientras la dibuja. Los objetos que dibuje con la herramienta Elipse utilizan el relleno, pluma y atributos de color predeterminados actuales del contorno.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquiera de las tres herramientas mostradas, se abre el menú lateral Objeto. Este menú lateral permite acceder a las herramientas Polígono, Espiral y Papel gráfico.



Permite dibujar polígonos y estrellas arrastrando el ratón.



Permite crear espirales haciendo clic con el ratón y arrastrando.



Permite crear una espiral simétrica. En una espiral simétrica, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante.



Permite crear una espiral logarítmica. En una espiral logarítmica, la distancia entre cada una de sus revoluciones aumenta hacia el borde exterior de la espiral.



Permite crear una cuadrícula de líneas, similar al papel gráfico, haciendo clic con el ratón y arrastrando.

Una barra de herramientas sensible al contexto que muestra información y controles diferentes según la herramienta u objeto seleccionados. Puede utilizar la Barra de propiedades para realizar prácticamente cualquier operación, desde cambiar el tamaño de un objeto hasta asignar formato al texto y colocar objetos en la pantalla.



La herramienta Transparencia interactiva le permitirá aplicar transparencias uniformes, degradadas, de patrón o de textura a objetos. Aunque parezca que está aplicando un relleno al objeto, en realidad, está aplicando una máscara de escala de grises sobre el relleno actual del mismo. En consecuencia, los colores que se especifiquen para la transparencia se pierden una vez aplicada ésta. Asimismo, como la transparencia se aplica encima de cualquier otro atributo asignado al objeto, las propiedades de relleno aplicadas antes de la transparencia se mostrarán a través de ésta.



La herramienta Relleno interactivo permite aplicar rellenos mediante el ratón. La dirección y posición de los rellenos se controlan con flechas de relleno que pueden arrastrarse por la superficie del objeto seleccionado.



El botón Bloquear al nodo de conexión permite definir líneas conectoras que siempre estén bloqueadas en los mismos nodos de los objetos que conectan. Cuando este botón se deshabilita, las líneas conectoras siempre conectan dos objetos a lo largo de la distancia más corta posible.

En una espiral simétrica, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante. En las espirales logarítmicas, esta distancia aumenta conforme se acerca al borde externo de la espiral.



La herramienta Cota automática puede dibujar tanto líneas de cota horizontal como vertical. Es útil para experimentar y ver qué tipo de línea es más adecuado para un determinado objeto.

Las heramientas de dibujo incluyen Rectángulo, Elipse, Polígono, Espiral y Papel gráfico.



Proporciona acceso a las cuatro herramientas Transformación libre de la Barra de propiedades.



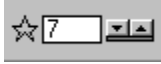
Permite borrar porciones de un objeto sin separar ningún trayecto cerrado. Por ejemplo, si arrastra la herramienta Borrador por un cuadrado relleno, creará un objeto con dos subtrayectos cerrados.



Permite convertir un polígono en una estrella, y volver a convertir la estrella en polígono. Cuando está presionado, este botón cambia a una estrella.

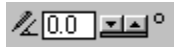


Establece la nitidez de las estrellas y polígonos con forma de estrella.



Permite cambiar el número de lados de un polígono o el número de puntas de una estrella.

Permite especificar la anchura de la línea en su punto más ancho.



Permite establecer el ángulo de la Pluma natural caligráfica. Introduzca 0 grados si desea que la punta de la pluma esté horizontal, y 90 grados si la desea vertical. Si quiere que esté en ángulo, escriba un valor entre 0 y 360 grados.



Muestra las unidades junto al texto de cotas. Esta opción aparece atenuada para U.S. Engineering y U.S. Architectural.



Muestra los botones de situación de cotas. Haga clic en uno de estos botones para especificar dónde quiere colocar el texto de cotas respecto a la línea de cota.



Permite separar un subtrayecto de un objeto para crear otro trayecto.



Cambia la manera en los nodos seleccionados se desplazan al arrastrarlos con el ratón. Si no se marca, todos los nodos se mueven la misma distancia dejando sin cambios la forma del objeto. Al marcarse, los nodos se mueven en proporción a su distancia respecto al nodo base (por ejemplo, el nodo que está arrastrando). El resultado final es que la curva se comporta como una goma elástica, expandiéndose y contrayéndose en respuesta al movimiento del ratón.



Permite establecer la dirección de un arco o sector circular. La dirección determina cómo se dibuja el arco o el sector circular por el trayecto de la elipse original.



Permite cambiar la elipse o el arco a un sector circular.



Permite cambiar la elipse o el sector circular a un arco.



Permite cambiar la redondez de las esquinas del rectángulo.



Convierte los objetos en objetos curvos.

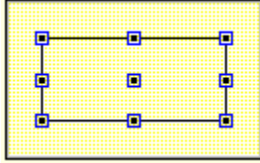
Permite cambiar el tamaño del área que borra la herramienta Borrador.



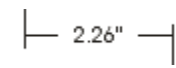
Permite establecer la herramienta Cuchillo para que cree subtrayectos de un único objeto en vez de objetos separados.



Permite establecer la herramienta Cuchillo para cerrar automáticamente los objetos cerrados cuando esta herramienta los corta.



Los puntos de encaje actúan como puntos de fijación de líneas de conexión, líneas de cotas y, si está habilitado Encajar en objetos, de otros objetos. Todos los objetos tienen puntos de encaje asociados a ellos. La ubicación exacta de dichos puntos depende del objeto. Cuando Encajar en objetos está habilitado, cada punto de encaje de un objeto ejerce un efecto gravitatorio, atrayendo otros objetos que dibuje o mueva cerca.



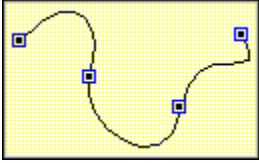
Texto que indica la distancia o ángulo medido por una línea de cotas. Puede personalizar el estilo y posición de un texto de cotas.

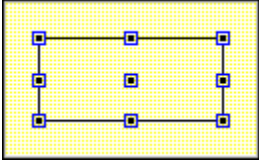


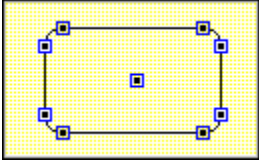
Establece el número de revoluciones de la espiral. La espiral aparecerá más cerrada cuando el número de revoluciones sea mayor.

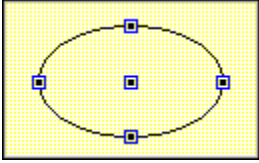
A slider control interface. It consists of a horizontal bar with five tick marks. A small vertical slider is positioned at the fourth tick mark from the left. To the right of the bar is a small rectangular box containing the number 100.

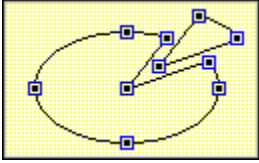
Establece la cantidad en que se incrementa la distancia entre cada revolución de una espiral logarítmica.

















	4		
	3		

Establece el número de filas y columnas en el papel gráfico.



Se habilita para seleccionar un nodo utilizando la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas de dibujo básicas.



Simplifica los objetos eliminando los nodos sobrantes, es decir, los que se pueden eliminar sin cambiar la forma básica de un objeto. Puede controlar la cantidad de nodos que se eliminan si cambia la configuración de Reducir automáticamente en las propiedades de la herramienta Forma. Cuanto más alto es el valor de configuración, más nodos se eliminan.



El icono de impresora se encuentra en la segunda columna comenzando por la izquierda. Cuando no está atenuado (como en la cuarta fila), se imprime la capa.



Estos dos botones de flecha permiten recorrer las páginas del documento. Están ubicadas en la esquina inferior izquierda del cuadro Previsualización.



Añade un nodo en el punto a lo largo del segmento en que haga clic. Añade nodos si no puede dar la forma deseada a una curva moviendo los nodos y puntos de control existentes.



Elimina el nodo o segmento seleccionado. Se utiliza para eliminar los nodos sobrantes de un dibujo excesivamente complejo y suavizar los salientes no requeridos a lo largo de una curva.



Permite alinear los nodos seleccionados y sus puntos de control asociados. Se utiliza para alinear los bordes de los objetos que comparten un límite común, como por ejemplo, las regiones de un mapa.

Para alinear los nodos de distintos objetos, primero debe combinar los objetos con el comando Combinar del menú Organizar.



Divide la curva en dos o más subtrayectos. Aparecerán dos nodos no conectados en la interrupción. Es útil para separar curvas en un mapa de bits vectorizado.



Conecta dos nodos al principio o final de segmentos de curva que forman parte del mismo objeto. Se utiliza para cerrar un trayecto abierto o convertir dos subtrayectos en una sola curva continua.

Puede unir los nodos de distintos objetos si primero combina los objetos con el comando Combinar en el menú Organizar.



Muestra ocho tiradores de estiramiento y escalado que permiten estirar y escalar las partes seleccionadas de una curva.



Muestra ocho tiradores de rotación e inclinación que permiten rotar e inclinar las partes seleccionadas de una curva.



Permite dibujar una línea entre dos nodos no conectados. Cada nodo debe estar al final de un subtrayecto.





La herramienta Forma permite manejar nodos y trayectos.





Permite separar un objeto en objetos independientes. Por ejemplo, cuando corta un círculo por dos sitios, crea dos objetos independientes con forma de sector circular. También puede definir la herramienta Cuchillo para separar un objeto en subtrayectos en vez de objetos independientes.



El menú lateral Editar forma puede abrirse si hace clic en cualquiera de los cuatro botones de herramienta que contiene. Una de estas herramientas aparece en la Caja de herramientas.

Al aplicar un color de contorno a un objeto arrastrando y soltando, el cursor del ratón cambia de  a  a medida que se desplaza por el objeto, para mostrar dónde se aplica el color.

Al aplicar un color de contorno a un objeto arrastrando y soltando, el cursor del ratón cambia de  a  a medida que se desplaza por el objeto, para mostrar dónde se aplica el color.



Proporciona un acceso rápido a los estilos de contorno utilizados con mayor frecuencia, por ejemplo, grosor de contorno, patrón de líneas, efectos de pluma caligráfica y puntas de flecha.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abre el menú lateral Contorno (mostrado a continuación).





Abre el cuadro de diálogo Color del contorno, que permite crear y aplicar un color de contorno personalizado. También es posible crear y seleccionar colores en una paleta personalizada.



Abre la persiana Pluma, que permite definir y aplicar atributos de pluma como el grosor, las puntas de flecha y el color.



Abre el cuadro de diálogo Pluma de contorno, que permite definir y aplicar atributos de pluma de contorno como el color, la anchura, la forma de la punta y las puntas de flecha.



Elimina el contorno del objeto actual.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abre el menú lateral Relleno (mostrado a continuación). Este menú proporciona rellenos preestablecidos, así como varias herramientas para definir rellenos uniformes, degradados, de textura y de patrón.





Abre el cuadro de diálogo Relleno uniforme, que permite crear y aplicar un color de relleno uniforme.



Abre la persiana Color, que permite crear y aplicar de forma rápida rellenos y colores de contorno.



Abre la persiana Relleno especial, que permite aplicar de forma rápida rellenos degradados, de textura, de vectores y de mapa de bits que haya personalizado.



Elimina el relleno del objeto actual, dejándolo transparente.



Sirve para especificar rellenos degradados. Puede elegir un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado.



Se utiliza para aplicar rellenos de patrón de mapa de bits de dos colores a los objetos.



Abre el cuadro de diálogo Relleno de patrón utilizado para aplicar rellenos de patrón de mapa de bits de dos colores, rellenos de mapa de bits a todo color, o rellenos de patrón de vectores a los objetos.



Se utiliza para aplicar rellenos de patrón a todo color a los objetos.



Se utiliza para aplicar rellenos de patrón de mapa de bits a los objetos.



Abre el cuadro de diálogo Relleno de textura, que sirve para aplicar rellenos de textura a los objetos.



Abre el cuadro de diálogo Relleno de texturas PostScript, que sirve para rellenar el objeto seleccionado con un tipo de relleno de patrón especial diseñado mediante el lenguaje PostScript.



Un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una línea recta. Un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores que se realiza en una serie de círculos concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera.



Un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores que se realiza según un trayecto circular desde el centro del objeto. Puede aplicar rellenos radiales personalizados o integrados que utilicen la progresión directa de un color a otro o una cascada de distintos colores.



Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una serie de círculos concéntricos que salen del centro del objeto hacia el exterior. Es posible aplicar rellenos cónicos integrados o personalizados que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma de cuadrados concéntricos que salen del centro del objeto. Es posible aplicar rellenos de cuadrados integrados o personalizados que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra una progresión de transparencias en línea recta. Es posible aplicar transparencias lineales incorporadas o personalizadas que utilicen la progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra una progresión de colores que se realiza según un trayecto circular desde el centro del objeto. Es posible aplicar transparencias radiales incorporadas o personalizadas que usen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra la progresión de colores que se realiza en una serie de círculos concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera. Es posible aplicar transparencias cónicas incorporadas o personalizadas que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra la progresión de colores que se realiza en una serie de cuadrados concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera. Es posible aplicar transparencias cuadradas incorporadas o personalizadas que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Haga clic en el botón Modelos de color para mostrar una ventana de previsualización que represente el modelo de color seleccionado.



Haga clic en el botón Paletas para mostrar una paleta de colores.



Haga clic en el botón Mezclador de color para mostrar un cuadro de previsualización que permita mezclar colores.



Haga clic en el botón Zona de mezcla para mostrar un área donde pueda crear sus propios colores a partir de mezclas de colores.



Haga clic en la herramienta Pincel para aplicar color al área de mezcla (el cursor adquiere la forma de un pincel).



Haga clic en la herramienta Cuentagotas para seleccionar un color del área de mezcla (el cursor adquiere la forma de un cuentagotas).



Guarda el valor de etiqueta personalizado actual con un nombre especificado por el usuario.



Abre el cuadro de diálogo Guardar textura como, que permite añadir una textura nueva a una de las bibliotecas o sobrescribir una textura existente con la actual.



Elimina la textura actual de la lista.



Añade un estilo de etiqueta nuevo a la lista Estilo de etiqueta.



Guarda el relleno degradado personalizado actual. Si ha creado el relleno desde cero, primero debe escribir un nombre en el campo Preestablecidos.



Elimina el estilo de etiqueta actual de la lista Estilo de etiqueta.



Bloquea y desbloquea el cuadro Etapas. El cuadro Etapas se desbloquea cuando el botón está presionado.



Determina los colores de relleno intermedios a partir de los cambios de tono y saturación a lo largo de una línea recta, comenzando en el color De y siguiendo a lo largo de la rueda de colores hasta el color A.



Los colores intermedios del relleno degradado cambian según un trayecto realizado alrededor de la rueda de colores hacia la izquierda.



Los colores intermedios del relleno degradado cambian según un trayecto realizado alrededor de la rueda de colores hacia la derecha.



Muestra una paleta de colores. Haga clic en el color que desea, o bien, haga clic en el botón Más para seleccionar o crear un color personalizado.



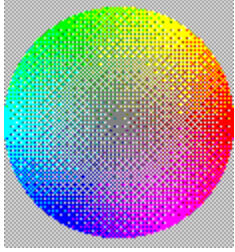
Muestra una paleta de colores. Haga clic en el color que desea, o bien, haga clic en el botón Otros para crear un color personalizado.



Herramienta que permite aplicar colores de relleno y de contorno haciendo clic con el botón izquierdo o derecho del ratón. Puede mostrar la paleta de colores en cualquier lugar de la ventana de CorelDRAW, aunque aparece de forma predeterminada en el lado derecho de la pantalla. También puede crear paletas de colores propias con los colores necesarios para dar al dibujo el aspecto que desea.



Previsualiza el relleno degradado personalizado. Es posible añadir, eliminar o editar marcadores de color haciendo clic justo encima de la franja de previsualización.



Muestra el trayecto de colores que determina los colores de relleno intermedios.



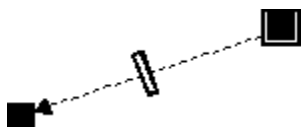
Muestra controles que permiten cambiar los colores de relleno y de contorno.



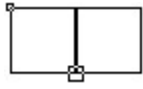
Elimina el color de relleno o de contorno del objeto actual, dejándolo transparente.



Utilice el deslizador de punto medio del vector de relleno para ajustar la transición de un color a otro.



Permite establecer la posición inicial y final de un relleno, además de ajustar el ángulo, punto medio y distribución del color.

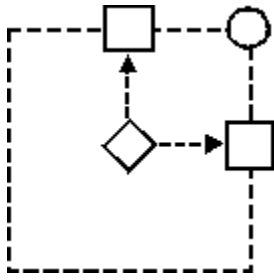


Permite ajustar el mosaico del objeto actual.

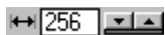
Especifica una anchura (cuadro superior) y altura (cuadro inferior) personalizadas de mosaico de patrón entre 0,10 pulg. y 15 pulg.



Habilita o deshabilita la transformación de un relleno de patrón con la transformación de un objeto.



Permite cambiar el tamaño, rotar, inclinar y colocar un relleno de patrón o textura.



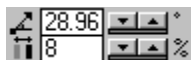
Cambia el aspecto de los rellenos degradados, tanto en la pantalla como cuando se imprimen. El incremento del número de franjas utilizadas para visualizar el relleno degradado proporcionará una mezcla más suave, aunque la impresión tardará más tiempo. Si se reduce este valor, la impresión será más rápida, pero la transición entre los tonos puede ser bastante tosca, provocando un efecto de "bandas".

Cuando el cuadro Etapas está bloqueado, el relleno se imprime con el número de etapas indicado en el cuadro de diálogo Opciones de impresión y aparece en pantalla con los números de etapas especificados en el cuadro de diálogo Opciones.



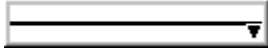
Desplace el deslizador para ajustar el punto medio del relleno degradado, que es una línea imaginaria entre dos colores en dicho relleno. El valor de punto medio representa la posición del punto medio respecto a dos colores del relleno degradado. Al ajustar este valor, podrá definir el punto de convergencia de dos colores de un relleno degradado.

También es posible ajustar el punto medio al escribir un valor específico en el cuadro Punto medio. Puede especificar un valor entre 1 y 99.



El ángulo (cuadro superior) cambia la inclinación de los rellenos degradados lineales, cónicos y cuadrados. El cambio del ángulo de degradado tiene efecto en el aspecto del relleno degradado. Los valores positivos rotan el relleno a la izquierda, y los valores negativos lo rotan a la derecha. El progreso de los rellenos degradados radiales se realiza en series de círculos concéntricos, por lo tanto no puede cambiar su ángulo.

El relleno del borde (cuadro inferior) determina la longitud basándose en colores sólidos de los colores iniciales y finales antes de empezar a fundirse con el siguiente color en el relleno degradado. Los valores altos permiten que los colores continúen siendo sólidos antes de mezclarse, con lo que se extenderán más rápidamente. Los valores inferiores producen una transformación gradual entre ambos colores. El valor máximo es 45%. Esta opción no se encuentra disponible para rellenos cónicos.



Abre un menú lateral que permite elegir de una variedad de estilos de línea. Presione la tecla Esc para salir sin realizar ninguna selección.



Definir la forma de la esquina puede afectar en gran medida al aspecto de las líneas y las curvas, sobre todo si el objeto tiene un grosor de línea particularmente grande o el objeto es especialmente pequeño.



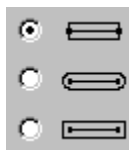
Esquinas angulares genera esquinas angulares (en punta).



Esquinas redondeadas genera esquinas redondeadas.



Esquinas biseladas genera esquinas truncadas.



Los finales de línea determinan la forma de los extremos de la línea.



Los finales de línea cuadrados cortan las líneas justo en los puntos finales.



Redondea los extremos de cada uno de los segmentos de línea para que parezcan punteados.



Los finales de línea cuadrados extendidos hacen que los extremos de la línea tengan forma cuadrada.



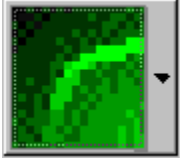
Muestra una imagen en miniatura del relleno degradado seleccionado. Es posible cambiar la orientación del relleno arrastrando el cursor en el cuadro de previsualización. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el ratón para limitar el ángulo de la flecha a intervalos de 15 grados.



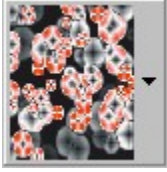
Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para mostrar una lista de los patrones disponibles.



Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para acceder a una lista de los patrones disponibles.



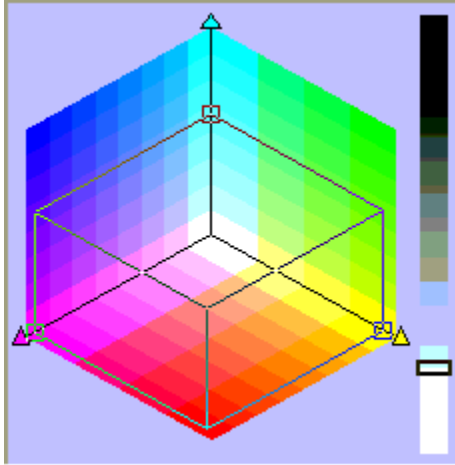
Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para acceder a una lista de los patrones disponibles.



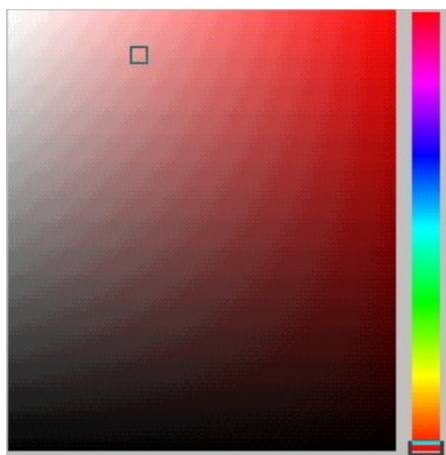
Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para acceder a una lista de los patrones disponibles.



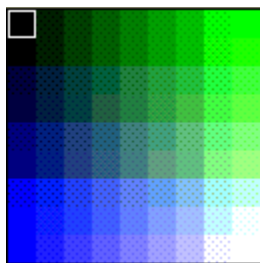
Muestra una imagen en miniatura del contorno seleccionado. Haga clic en las flechas de desplazamiento para ajustar el grosor de la línea en 0,01 pulgadas.



Muestra los colores disponibles para los modelos de colores CMYK y CMYK255. Cambie el nivel de cian, magenta y amarillo mediante el selector visual tridimensional; el deslizador vertical define el nivel de negro.



Muestra los colores disponibles según el modelo de colores seleccionado. Elija un color ajustando el deslizador vertical que aparece en pantalla. Es posible modificar el color haciendo clic y arrastrando el pequeño cuadro que puede verse dentro del cuadro de previsualización.



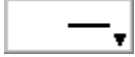
Muestra los colores disponibles según la mezcla de colores seleccionada. Seleccione un color haciendo clic en uno de los pequeños cuadros que aparecen en pantalla.

R	G	B
35	31	28

Los cuadros son distintos según el modelo de colores seleccionado. Por ejemplo, si selecciona RGB, aparecerán tres cuadros, representando el componente rojo, verde y azul del color.

C	M	Y	K
58	96	95	19

Los cuadros son distintos según el modelo de colores seleccionado. Por ejemplo, si elige CMYK, aparecerán cuatro cuadros, representando el componente cian, magenta, amarillo y negro del color.



Abre un menú lateral que permite escoger entre varias formas de final de línea. Presione la tecla Esc para salir sin realizar ninguna selección.



Los nodos marcados en rojo estiran la punta de flecha en una dirección.



Los nodos marcados en rojo escalan la punta de flecha de forma uniforme.



Los nodos marcados en rojo mueven la punta de flecha sin cambiar su tamaño ni forma.



El botón Nuevo color secundario abre el cuadro de diálogo Crear un nuevo color secundario, que permite generar un color secundario. El vínculo entre los colores principal y secundarios está basado en un tono común. Los distintos matices se crean ajustando niveles de saturación y brillo para los colores secundarios.



El botón Editar estilo de color abre el cuadro de diálogo Editar estilo de color, que permite cambiar un color principal o secundario. Cuando se cambia un color principal, los colores secundarios vinculados a éste también cambian.



El botón Crear matices abre el cuadro de diálogo Crear matices, que permite crear colores secundarios de forma automática según el tono del color principal. Es posible crear automáticamente hasta 20 colores secundarios.



El botón Crear automáticamente estilos de color abre el cuadro de diálogo Crear automáticamente estilos de color, que permite generar estos estilos de forma automática de acuerdo a los colores utilizados en el dibujo actual.



El botón de trayecto permite iniciar un trayecto nuevo, mostrar un trayecto y separar objetos de un trayecto.



El botón de comienzo permite especificar un objeto inicial nuevo o mostrar el comienzo de una mezcla.



El botón de final permite especificar un objeto final nuevo o mostrar el final de una mezcla.



Ejecuta otra aplicación de la Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8.



Inicia CorelTutor.



Inicia los Consejos en línea



Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo, que permite cargar una plantilla de dibujo o estilo en CorelDRAW. Si ya hay un dibujo abierto, el nuevo dibujose abrirá sobre el actual. Antes de abrir un archivo, le resultará útil habilitar la casilla de verificación Previsualización, para mostrar una miniatura del archivo, a fin de asegurarse de que es el que desea.



Guarda el archivo actual.



Restaura los cambios descartados con el comando Deshacer. Rehacer estará disponible inmediatamente después de seleccionar al comando Deshacer. El nombre del comando Deshacer cambia según la última acción realizada. Por ejemplo, Deshacer Relleno si la última acción ha sido una operación con un relleno, o Deshacer Rotación si la última acción ha sido una rotación. Si hace clic en la flecha a la izquierda del botón de lista, deshará la última acción realizada.



Repita el último comando o acción, si es posible. El nombre del comando depende de la acción que haya realizado más recientemente. Por ejemplo, Repetir Relleno si la última acción ha sido una operación con un relleno, o Repetir Rotación si la última acción ha sido una rotación. Si hace clic en la flecha a la izquierda del botón de lista, rehará la siguiente acción realizada. Si no se puede repetir una acción o si no hay acciones que puedan repetirse, el comando Repetir aparece atenuado.



Crea un nuevo dibujo representado por una página Dibujo en blanco. Si ya hay un dibujo abierto, el nuevo se abrirá sobre el actual. El nuevo dibujo utiliza las mismas configuraciones de programa que estaban activadas en el dibujo anterior.



Avanza una página.



Revela todos los colores de la paleta de colores.



Retrocede una página.

Muestra la página actual. Haga clic para mostrar un cuadro de diálogo donde puede especificar la página a la que desea ir.



Rota el objeto de acuerdo al número de grados especificado.



Refleja un objeto de izquierda a derecha, y viceversa.



Refleja un objeto de arriba a abajo, y viceversa.

Escriba un valor en el cuadro X para desplazar el objeto seleccionado horizontalmente respecto a las coordenadas de la regla horizontal.
Escriba un valor en el cuadro Y para desplazar el objeto seleccionado verticalmente respecto a las coordenadas de la regla vertical.

Escriba un valor en el cuadro superior para dimensionar el objeto seleccionado horizontalmente. Escriba un valor en el cuadro inferior para cambiar el tamaño del objeto seleccionado verticalmente.

100.	
100.	

Escriba un valor en el cuadro superior para escalar el objeto horizontalmente según un porcentaje. Escriba un valor en el cuadro inferior para escalar un objeto verticalmente según un porcentaje.



Permite rotar un objeto alrededor de un punto fijo, denominado el centro de rotación. Puede establecer el centro de rotación si hace clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta Rotación libre.



Permite reflejar un objeto según el ángulo que especifique. Puede especificar el ángulo si arrastra la línea de reflexión.



Permite escalar un objeto por el eje horizontal y vertical simultáneamente respecto al punto de anclaje. El punto de anclaje se establece haciendo clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta Escala libre.









Permite inclinar las líneas horizontales y verticales de un objeto simultáneamente respecto al punto de anclaje. El punto de anclaje se establece haciendo clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta Inclinar libre.



Permite mover un objeto la distancia especificada desde su posición actual. Puede utilizar este botón combinado con los cuadros Posición de objetos y Posición del centro de rotación, también ubicados en la barra de herramientas Transformar.



Permite aplicar transformaciones a una copia del objeto cuando utiliza los controles de transformación en la barra de herramientas Transformar.

	3.835 "		
	4.17 "		

Permite establecer la posición horizontal y vertical del centro de rotación.

→	0.0	▼▲	°
↑	0.0	▼▲	°

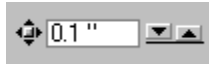
Permite especificar valores en grados para inclinar el objeto verticalmente y horizontalmente.



Permite cambiar el tamaño y escalar objetos no proporcionalmente. Deshabilite este botón para mantener la relación entre altura y anchura mientras utiliza los cuadros Tamaño de objetos y Factor de escala en la barra de herramientas Transformar.



Permite tratar los objetos no rellenos como si estuvieran rellenos. Permite seleccionar los objetos no rellenos haciendo clic en cualquier lugar dentro de ellos.



Permite establecer la distancia que se mueve el objeto seleccionado cuando presiona una de las teclas de flecha.



Permite introducir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o en marcos como texto de párrafo.

Si introduce texto como texto artístico, puede ajustar el texto a un trayecto y aplicar todos los efectos especiales. Si lo introduce como texto de párrafo, puede crear proyectos con mucho texto, como anuncios y folletos. Las funciones de formato disponibles para el texto de párrafo permiten distribuir el texto en columnas, crear listas con marcas y definir tabuladores y sangrías. Las opciones incluyen la posibilidad de vincular bloques de texto de párrafo y ajustar texto alrededor y dentro de otros objetos.



Opción de formato de caracteres. Reduce el tamaño de fuente y coloca el texto seleccionado por encima de la línea base.



Opción de formato de caracteres. Reduce el tamaño de fuente y coloca el texto seleccionado por debajo de la línea base.

Opciones para adaptar texto artístico al trayecto. Determina la orientación de las letras en el trayecto.

ABC

Rotar letras. Rota caracteres individuales según el contorno del trayecto.

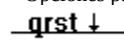
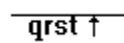
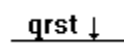
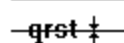
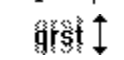
ABC

Inclinación vertical. Inclina cada carácter verticalmente, creando la impresión de que el texto está asentado en posición vertical sobre el trayecto. El grado de inclinación varía con la pendiente del trayecto.

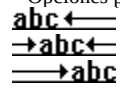
ABC

Inclinación horizontal. Inclina cada carácter horizontalmente, creando la impresión de que el texto se está doblando hacia dentro en dirección a la pantalla. El grado de inclinación varía con la pendiente del trayecto.

Opciones para adaptar texto artístico al trayecto. Determina la posición vertical del texto artístico en un trayecto.

-  Línea base. Alinea la línea base del texto con el trayecto.
-  Superior. Alinea la línea superior de texto con el trayecto.
-  Inferior. Alinea la línea inferior de texto con el trayecto.
-  Centrar. Centra el texto verticalmente en el trayecto.
-  Variable. Permite desplazar el texto fuera del trayecto arrastrando el ratón.

Opciones para adaptar texto artístico a un trayecto abierto. Determina la posición horizontal del texto en relación con el trayecto.



Alinea el texto con el nodo inicial de la línea o curva.

Centra el texto en el trayecto.

Alinea el texto con el punto final de la línea o curva.



Opciones para adaptar texto artístico a un trayecto cerrado. Especifica el cuadrante del objeto al que desea adaptar el texto artístico.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la orientación del texto adaptado a un trayecto.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la posición vertical del texto adaptado a un trayecto.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la posición horizontal del texto adaptado a un trayecto abierto.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la posición horizontal del texto adaptado a un trayecto cerrado.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Escriba un valor para indicar la posición vertical.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Escriba un valor para indicar la posición horizontal.



Aplica el formato de caracteres negrita al texto seleccionado.



Aplica el formato de caracteres cursiva al texto seleccionado.



Aplica el formato de caracteres subrayado al texto seleccionado.



No aplica justificación a los objetos de texto.



Justifica a la izquierda los objetos de texto.



Alinea el texto entre los márgenes izquierdo y derecho del objeto de texto.



Justifica a la derecha los objetos de texto.



Justificación completa. Crea márgenes iguales a lo largo de los lados izquierdo y derecho.



Forzar justificación. Crea márgenes iguales a lo largo de los lados izquierdo y derecho, y estira la última línea hasta el final de línea.



Reduce la sangría (espacio entre el marco y el texto) en un párrafo sangrado de Texto de párrafo.



Aumenta la sangría (espacio entre el marco y el texto) en un párrafo sangrado de Texto de párrafo.



Añade y elimina marcas en el Texto de párrafo seleccionado.



Si el botón no se encuentra presionado y desea añadir una letra capitular al Texto de párrafo seleccionado, haga clic en él. Si el botón está presionado, haga clic para eliminar la letra capitular existente.



Muestra caracteres no imprimibles como los espacios, marcadores de párrafo y tabuladores en la ventana de dibujo o la ventana de edición de texto.



Abre la ventana de edición de texto donde es posible editar texto artístico con efectos especiales.



Abre el cuadro de diálogo Formato de texto en el que podrá determinar propiedades de formato de texto.



Ajusta el espacio horizontal entre los caracteres de texto. Escriba un valor que sea un porcentaje del tamaño de puntos.



Ajusta el espacio vertical entre los caracteres de texto. Escriba un valor que sea un porcentaje del tamaño de puntos.



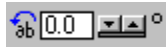
Convierte el texto artístico seleccionado en texto de párrafo. Convierte el texto de párrafo seleccionado en texto artístico.



Opción de formato de caracteres. Convierte todos los caracteres en mayúsculas.



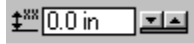
Opción de formato de caracteres. Convierte todos los caracteres en mayúsculas pequeñas.



Establece el ángulo de rotación de los caracteres de texto. Los valores positivos rotan a la izquierda y los negativos, a la derecha.



Permite crear una envoltura partiendo de la forma de cualquier objeto, y aplicarla al objeto seleccionado. Al hacer clic en este botón, aparece un cursor especial del ratón. Utilice este cursor para hacer clic en el objeto desde el que desea crear la envoltura. La envoltura que cree se aplica automáticamente al objeto actualmente seleccionado.

A small rectangular control element with a vertical double-headed arrow icon on the left, a text input field in the center containing "0.0 in", and a small square icon with a downward arrow on the right.

Escriba la distancia que desea desplazar verticalmente el texto del trayecto.

Escriba la distancia que desea mover el texto horizontalmente a lo largo del trayecto.



Ajusta el espacio entre los caracteres o palabras que seleccione con la herramienta Forma.



Ajusta el espacio por encima y debajo de los caracteres o palabras que seleccione con la herramienta Forma.



Muestra los contornos de los marcos de texto de párrafo en la ventana de dibujo.



El botón superior cambia las propiedades de formato predeterminadas para el texto artístico cuando no hay un objeto de texto seleccionado.
El botón inferior cambia las propiedades de formato predeterminadas para el texto de párrafo cuando no hay un objeto de texto seleccionado.



Muestra controles que permiten acelerar los objetos y colores intermedios de una mezcla.



Permite mezclar dos objetos arrastrando el ratón de un objeto al otro.



Rota los objetos intermedios de una mezcla alrededor de un punto intermedio entre los objetos inicial y final de la mezcla. El resultado es una mezcla con forma de arco. El grado de rotación viene determinado por el parámetro del cuadro Dirección de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



El cuadro superior, Número de etapas, define el número de formas intermedias en la mezcla. El cuadro inferior, Descentrado entre formas, establece la distancia entre formas intermedias cuando una mezcla está ligada a un trayecto.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Establece el grado de aceleración del objeto en la mezcla. Arrastre a la derecha para que los objetos se acerquen entre sí a medida que se aproximan al objeto final. Arrastre a la izquierda para que los objetos se acerquen entre sí a medida que se aproximan al objeto inicial.



Establece el grado de aceleración del color en la mezcla seleccionada. Arrastre a la derecha para que los colores se muevan más rápidamente por el espectro a medida que se aproximan al objeto final. Arrastre a la izquierda para que los colores se muevan más rápidamente a medida que se aproximan al objeto inicial.



Habilita y deshabilita la vinculación de las aceleraciones de color y objeto de la mezcla seleccionada. Si esta opción se habilita, la aceleración de color se ajusta automáticamente para coincidir con la velocidad definida para los objetos mediante el deslizador Aceleración de objeto de mezcla.



Habilita y deshabilita la aceleración de tamaño de objeto de la mezcla seleccionada. Al habilitar esta opción, la aceleración se refleja en términos de tamaño, así como de espacio y forma del objeto.



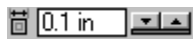
Muestra controles que permiten asignar los nodos inicial y final de una mezcla, dividir una mezcla o fusionar una mezcla dividida.



Abre una página desplegable de diversos controles para mezclas. Estos controles sirven para asignar los nodos inicial y final de una mezcla, dividir una mezcla o fusionar una mezcla dividida.



Cambia el número de líneas o etapas de silueta asociadas con el objeto seleccionado. Este cuadro aparece atenuado para siluetas Al centro.



Cambia la distancia entre las líneas de silueta asociadas con el objeto seleccionado.



Añade líneas de silueta al centro del objeto seleccionado.



Añade líneas de silueta dentro del contorno del objeto seleccionado.



Añade líneas de silueta fuera del contorno del objeto seleccionado.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Establece el color de la última línea de silueta del objeto seleccionado.



Define el color de relleno de la zona entre las dos últimas líneas de silueta del objeto seleccionado. Si éste tiene un relleno degradado, el Selector de colores establece el color inicial del relleno de la zona entre dichas líneas de silueta.



Selecciona el modo de edición Envoltura libre, que permite arrastrar nodos de envoltura sin restricciones. Con este modo es posible asignar prácticamente cualquier forma a las envolturas.



Selecciona el modo de edición Envoltura de arco sencillo, que permite arrastrar un nodo de envoltura horizontalmente o verticalmente a fin de aplicar una forma de arco a un lado de la envoltura.



Selecciona el modo de edición Envoltura de arco doble. Utilizando este modo de edición, puede arrastrar un nodo de envoltura horizontalmente o verticalmente para aplicar una forma de "S" a uno de los lados de la envoltura.



Selecciona el modo de edición Envolvura de línea de recta. Utilizando este modo de edición, puede arrastrar un nodo de envoltura horizontalmente o verticalmente para aplicar una forma de "V" a uno de los lados de la envoltura.



Permite crear una envoltura partiendo de la forma de cualquier objeto, y aplicarla al objeto seleccionado. Al hacer clic en este botón, aparece un cursor especial del ratón. Utilice este cursor para hacer clic en el objeto desde el que desea crear la envoltura. La envoltura que cree se aplica automáticamente al objeto actualmente seleccionado.



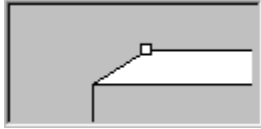
Muestra controles que permiten definir el punto de fuga de una extrusión especificando coordenadas horizontales y verticales exactas.



Muestra controles que permiten añadir bordes biselados a un objeto o extrusión.



Muestra la página Biseles de la persiana Extrusión. Esta página contiene controles que permiten añadir bordes biselados a un objeto o extrusión.



Muestra una representación visual del ángulo y la profundidad del borde biselado. Para definir el ángulo y la profundidad con el ratón, arrastre el cuadrado blanco dentro de este cuadro.



Aplica el relleno del objeto de control a sus superficies extruidas.



Aplica un color de relleno sólido a las superficies extruidas.



Aplica un relleno degradado a las superficies extruidas.



Muestra controles que permiten simular fuentes de luz para crear un efecto de sombreado en la extrusión.



Muestra controles que permiten rotar una extrusión en 3D.



El botón Congelar fija el contenido actual de una transparencia. De este modo, puede mover la transparencia sin tener que cambiar su aspecto.



Cambia los colores De y A en una lente Mapa de color personalizado.



Mueva el deslizador para ajustar la opacidad de la transparencia. Los valores bajos (menos de 20) producen una transparencia más opaca, mientras que los valores más altos (superiores a 80) la producen más transparente.



Muestra la página Punto de fuga de la persiana Extrusión. Esta página contiene controles para seleccionar el tipo, la profundidad y el punto de fuga de una extrusión.



Muestra controles para seleccionar el tipo, la profundidad y el punto de fuga de una extrusión.

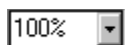
Permite especificar coordenadas horizontales y verticales nuevas para el punto de fuga de una extrusión.



Permite definir la profundidad de una extrusión. Esta profundidad representa la distancia que hay entre la extrusión y su punto de fuga. Sólo es posible establecer la profundidad de una extrusión de perspectiva.

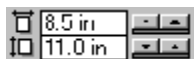


Define la rotación de los objetos intermedios de una mezcla. Es posible establecer valores entre -360 y 360. Los valores negativos giran las formas hacia la derecha.



Controla el tamaño del dibujo en la pantalla. Es posible elegir uno de los niveles de aumento preestablecidos o escribir uno propio.

Muestra la anchura (cuadro superior) y altura (cuadro inferior) del tipo de página seleccionado en el cuadro de lista Papel. Cambie estos valores para establecer un tamaño de página personalizado.

A small graphical user interface element for setting page dimensions. It consists of two input fields, one for width and one for height, each with a small icon to its left and a set of up/down arrows to its right. The width field is labeled '8.5 in' and the height field is labeled '11.0 in'.

Permite establecer dimensiones horizontales y verticales precisas para la página Dibujo. Si cambia estos valores, la opción de personalización se selecciona de forma automática en el cuadro Tipo y tamaño del papel.



Define la página Dibujo de forma que su borde corto sea horizontal.



Define la página Dibujo de forma que su borde largo sea horizontal.



Permite establecer el origen de la regla haciendo clic y arrastrándola sobre la ventana de dibujo.



Aumenta o reduce el dibujo. Haga clic con el ratón y arrástrelo en la ventana de dibujo para aumentar un área, o bien, haga clic con el botón derecho del ratón para reducir el área.



Aumenta los objetos en un factor de 2.



Aumenta los objetos en un factor de 2.



Reduce los objetos en un factor de 2 o al nivel previo de ampliación.



Reduce los objetos en un factor de 2 o al nivel previo de ampliación.

1:1

Muestra los elementos del dibujo con su tamaño real.

1:1

Muestra los elementos del dibujo con su tamaño real.



Aumenta/reduce hasta alcanzar la página Dibujo completa.



Encaja todos los objetos seleccionados dentro de la ventana de dibujo.



Aumenta/reduce para mostrar todos los objetos seleccionados.



Encaja todos los objetos en la ventana de dibujo.



Encaja todos los objetos en la ventana de dibujo.



Encaja toda la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Encaja la altura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.

{bml popgraphic_zoom_height.bmpEncaja la altura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Encaja la anchura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Encaja la anchura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Permite mover la visualización en la ventana de dibujo, por lo que puede cambiar dicha visualización moviendo el dibujo dentro de esta ventana.

Permite escoger la calidad de visualización con la que debe mostrarse el dibujo activo.



Guarda la visualización actual y la añade al cuadro de lista del Administrador de visualización.



Elimina la visualización seleccionada en el cuadro de lista del Administrador de visualización.

Habilita y deshabilita la información de página almacenada con una visualización guardada.



Habilita y deshabilita el nivel de ampliación almacenado con una visualización guardada.



Habilita y deshabilita el comando Encajar en cuadrícula, que alinea los objetos automáticamente con la cuadrícula conforme se arrastran.



Habilita y deshabilita el comando Encajar en líneas guía, que alinea los objetos automáticamente con cualquier línea guía conforme se arrastran.



Habilita y deshabilita el comando Encajar en objetos, que alinea un objeto automáticamente con otros objetos conforme se arrastra.



Bloquea y desbloquea una capa para evitar o permitir la edición.



Muestra y oculta una capa.



Habilita y deshabilita la impresión de una capa.



Suelda los objetos seleccionados.



Recorta el objeto de destino utilizando los objetos seleccionados.



Intersecciona los objetos seleccionados.



Separa objetos combinados, dejándolos con sus formas originales.



Bloquea y desbloquea una línea guía para evitar o permitir el movimiento.



Crea una nueva capa en el dibujo.



Permite editar objetos en una capa desbloqueada.



Habilita y deshabilita la visualización de propiedades de objeto en el Administrador de objetos.



Abre el Administrador de datos del objeto, que permite ver, dar formato y editar resúmenes de datos de objeto.

Permite definir las distancias de desplazamiento horizontal y vertical de los objetos creados mediante los comandos Duplicar y Clonar.



El botón de ojo de previsualización, cuando está habilitado, permite ver todos los cambios de efectos en un mapa de bits automáticamente en la ventana de dibujo.



El cursor inicial de situación de importación permite cambiar el tamaño y colocar la esquina superior izquierda de una imagen en una ubicación exacta del dibujo.



El cursor final de situación de importación permite cambiar el tamaño y colocar la esquina inferior izquierda de una imagen en una ubicación exacta del dibujo.



Abre la persiana Máscara de color de mapa de bits, que permite enmascarar colores, además de guardar y recuperar otras máscaras.



Abre el cuadro de diálogo Nuevo muestreo, que permite volver a muestrear el tamaño y resolución de la imagen.



Ejecuta Corel PHOTO-PAINT, que permite editar el mapa de bits.



Abre el cuadro de diálogo Brillo-Contraste-Intensidad, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones.



Abre el cuadro de diálogo Proporción de color, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones de color.



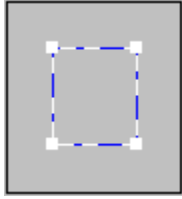
Abre el cuadro de diálogo Gamma, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones de gamma.



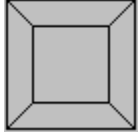
Abre el cuadro de diálogo Tono, saturación y claridad, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones.



Utilice el dial Dirección para especificar la ubicación de la fuente de luz con respecto al mapa de bits (teóricamente, en el centro del círculo). Haga clic en un punto a lo largo del borde del dial Dirección para escoger un ángulo, o escriba el ángulo directamente en el cuadro Dirección.



Habilite Perspectiva para poder acercar y alejar dos nodos entre sí simultáneamente. Al habilitar Abultamiento mantendrá la distancia entre dos nodos mientras se inclina el mapa de bits.



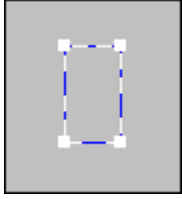
El modelo tridimensional muestra el modo en que afectan los ajustes de los deslizadores Vertical y Horizontal a la rotación y a la posición del mapa de bits.



El Selector de colores permite elegir un color de un mapa de bits. Después, es posible utilizar los otros controles de la persiana Máscara de color de mapa de bits para enmascarar o mostrar el color seleccionado.



Haga clic aquí para determinar el centro de un efecto radial.



La ventana Previsualización en el cuadro de diálogo Perspectiva muestra cómo arrastrar los nodos afecta a la perspectiva del mapa de bits.



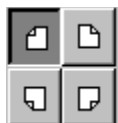
Guarda las opciones de conversión que ha establecido, a fin de utilizarlas en otras imágenes más adelante.



Elimina el preestablecido seleccionado. Las opciones de conversión especificadas en el preestablecido dejan de estar disponibles.



Accede al cuadro de diálogo Carpetas de filtros de conexión, para seleccionar una carpeta.



Haga clic en un botón para determinar la posición del plegado de esquina. Las opciones son: superior izquierda, inferior izquierda, superior derecha e inferior derecha.



Selecciona colores de una imagen abierta. Utilice el botón izquierdo del ratón para seleccionar un color. Utilice el botón derecho del ratón para seleccionar un color de relleno. Mantenga presionada Ctrl y haga clic con cualquier botón del ratón para seleccionar un color del papel.



(A la izquierda o la derecha del Navegador). Añade una página al documento.

Va a la página especificada del documento.



(A la derecha del Navegador). Muestra la última página del documento.



(A la izquierda del Navegador). Muestra la primera página del documento.

Aparecen pestañas de página en el Navegador (mostradas en la esquina inferior izquierda de la ventana de aplicación) cuando crea documentos de varias páginas. Haga clic en una pestaña de página para desplazarse a dicha página. Haga clic con el botón derecho del ratón en una pestaña de página para insertar o eliminar páginas.



Haga clic aquí para utilizar el objeto como vínculo.



Haga clic aquí para utilizar la caja delimitadora del objeto como vínculo.



Haga clic aquí para mostrar todos los objetos que tienen asignados localizadores URL.



Elija un color de la paleta a fin de seleccionar un color sombreado para los objetos de Internet cuando el botón Mostrar objetos de Internet está presionado.



Elija un color de la paleta a fin de seleccionar un color de relleno para los objetos de Internet cuando el botón Mostrar objetos de Internet está presionado.



Se desplaza al objeto en conflicto que elija en la lista Conflicto de objetos HTML, y lo selecciona.



Se desplaza hacia abajo por la lista Conflicto de objetos HTML para seleccionar la advertencia o mensaje de error asociado al objeto en conflicto que desea solucionar.



Se deslaza hacia arriba por la lista Conflicto de objetos HTML para seleccionar la advertencia o mensaje de error asociado al objeto en conflicto que desea solucionar.



Abre el cuadro de diálogo Opciones por la página Conflictos HTML. Puede habilitar las casillas de verificación en la página Conflictos HTML para que CorelDRAW verifique propiedades específicas de los objetos de Internet antes de publicar el documento en Internet.



Vuelve a explorar la página actual del documento de Web para comprobar si hay conflictos de objetos HTML. Si se vuelve a explorar la página después de solucionar los conflictos, los mensajes de advertencia o error asociados se eliminan de la lista Conflicto de objetos HTML.



Vuelve a explorar todo el documento de Web para comprobar si hay conflictos de objetos HTML. Si se vuelve a explorar el documento después de solucionar los conflictos, los mensajes de advertencia o error asociados se eliminan de la lista Conflicto de objetos HTML.



Repara automáticamente los conflictos de objetos HTML que no es necesario solucionar manualmente. Por ejemplo, puede hacer que CorelDRAW convierta automáticamente el texto estándar en texto compatible con HTML haciendo clic en este botón. Primero, debe seleccionarse el texto estándar en el documento de Web. CorelDRAW no puede reparar automáticamente conflictos como objetos que tienen una porción fuera de la página. Deberá volver a colocar manualmente el objeto en conflicto.



Permite seleccionar y mover modelos 3D e iluminar objetos en la ventana Representación 3D, además de desplazar y cambiar el tamaño de la ventana Representación 3D.



Permite rotar modelos 3D e iluminar objetos en la ventana Representación 3D.



Cambia la ampliación de lente de la cámara predeterminada en la ventana Representación 3D.



Desplaza la cámara predeterminada por el plano xy en la ventana Representación 3D.



Desplaza la cámara acercándola o alejándola del modelo 3D, a lo largo del eje z de la ventana Representación 3D.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquier herramienta Cámara, se abre el menú lateral Herramientas de cámara. El menú lateral Herramientas de cámara permite manipular la cámara para personalizar el punto de vista de un objeto 3D en la ventana Representación 3D.



Apunta la cámara en una dirección distinta.



Rota la cámara.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre el botón Director de visualización, se abre el menú lateral Director de visualización (mostrado a continuación). Este menú lateral permite elegir una visualización preestablecida del modelo 3D en la ventana Representación 3D.





Cambia la visualización predeterminada de cámara en la ventana Representación 3D.



Añade un foco al modelo 3D en la ventana Representación 3D.



Añade un punto de luz al modelo 3D en la ventana Representación 3D.



El botón Cuadrícula oculta y muestra la ayuda de diseño de cuadrícula, que proporciona un punto de referencia al rotar e interpretar objetos y cámaras en la ventana Representación 3D.



El botón Dispositivo de coordenadas oculta y muestra la ayuda de diseño del dispositivo de coordenadas, que proporciona un punto de referencia al mover y rotar objetos y cámaras por los ejes x , y , z en la ventana Representación 3D.



Ocultar y mostrar los objetos de iluminación en la ventana Representación 3D.



Permite aplicar una distorsión Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino en el objeto seleccionado. Después de aplicar el efecto básico de distorsión, puede perfeccionar el efecto utilizando los controles en la Barra de propiedades o en la ventana de dibujo.



Permite distorsionar un objeto arrastrando los nodos de la envoltura situada encima del mismo.



Permite dar a los objetos un aspecto tridimensional creando la ilusión de profundidad. La dirección y profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga y el color de la extrusión permiten variar los atributos de la extrusión.



Permite crear la ilusión de profundidad en dibujos bidimensionales. Las propiedades de sombra, como el fundido, opacidad, estilo de borde y color, pueden ajustarse con los controles de la Barra de propiedades o de la ventana de dibujo.



Permite distorsionar el objeto seleccionado alejando los nodos del mismo del centro de la distorsión o acercándolos. Puede distorsionar el objeto utilizando los controles de distorsión Empujar y tirar en la ventana de dibujo o la Barra de propiedades.



Permite aplicar una distorsión Cremallera al objeto seleccionado. Puede aplicar una distorsión básica Cremallera con los controles en la ventana de dibujo, o una distorsión Cremallera más avanzada con los controles de la Barra de propiedades.



Permite aplicar una distorsión Torbellino al objeto seleccionado. Puede aplicar una distorsión Torbellino con los controles en la ventana de dibujo o la Barra de propiedades.



Permite distribuir aleatoriamente la distorsión Cremallera existente para el objeto seleccionado. La distorsión Cremallera aleatoria se aplica cuando este botón aparece presionado.



Permite suavizar los puntos de la distorsión Cremallera existente para el objeto seleccionado. La distorsión Cremallera suavizada se aplica cuando este botón aparece presionado.



Permite enfatizar la distorsión Cremallera existente en un área específica del objeto seleccionado. El modo de Distorsión local está habilitado cuando este botón aparece presionado. Después de habilitar el modo de Distorsión local, arrastre el tirador de reubicación con forma de diamante en la ventana de dibujo para situar el efecto de distorsión.



Permite situar el efecto de distorsión de un objeto seleccionado en el centro exacto del objeto.

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

[2D \(bidimensional\)](#)

[3D \(tridimensional\)](#)

[3DMF](#)

A

[Accesos directos de teclado](#)

[Administración de color](#)

[AI](#)

[Álbum](#)

[Alisado](#)

[Altura de mayúscula](#)

[Altura de X](#)

[Ángulos de pantalla](#)

[Animación](#)

[ANSI](#)

[Aplicación cliente](#)

[Aplicación servidor](#)

[Archivo de mediciones](#)

[Archivo destino](#)

[Archivo origen](#)

[Arrastrar](#)

[ASCII](#)

[Asignación de cromaticidad fotográfica](#)

[Asignación de gama en ilustración](#)

[Asignación de gama](#)

[Asistente de escritura](#)

[Asistente](#)

[Atributos](#)

[AVI](#)

[Aviso de gama](#)

[Ayuda emergente](#)

B

[Barra de calibración](#)

[Barra de estado](#)

[Barra de herramientas](#)

[Barra de menús](#)

[Barra de título](#)

[Blanco y negro](#)

[BMP](#)

[Borde de página](#)

[Botón de comando](#)

[Brillo \(lente\)](#)

[Brillo](#)

C

[Cabeceo](#)

[Cabecera de imagen](#)

[Cabecera](#)

[Caja de herramientas](#)

[Calibración](#)

[Caligráfico](#)

[Cámara](#)

[Canal](#)

[Capa](#)

[Capa maestra](#)

[Caracterización](#)

[Carpeta](#)

[Casilla de verificación](#)

[CDR](#)

[Celda](#)

[Centro de rotación](#)

[CERN](#)

[CGI](#)

[CGM](#)

[Cícero](#)

[CIE \(Commission Internationale de l'Eclairage\)](#)

[Clic \(hacer clic\)](#)

[Clipart](#)

[Clonación](#)

[CMY](#)

[CMYK](#)

[CMYK255](#)

[Código de carácter](#)
[Color de cuatricromía](#)
[Color de pintura](#)
[Color del papel](#)
[Color directo](#)
[Color fuera de gama](#)
[Color Hexachrome](#)
[Color Manager/Administrador de color](#)
[Color principal](#)
[Color puro](#)
[Color secundario](#)
[Color tramado](#)
[Color verdadero](#)
[Colores uniformes \(paleta\)](#)
[Colorimétrico](#)
[Colorímetro](#)
[Columnas de estilo periodístico](#)
[Comando](#)
[Combinar](#)
[Componente de gris](#)
[Composición](#)
[Compresión de archivos](#)
[Con pérdida de calidad](#)
[Configuraciones predeterminadas](#)
[Conmutar](#)
[Contorno](#)
[Contraste](#)
[Controlador de dispositivo](#)
[Copia de seguridad automática](#)
[Copia de seguridad](#)
[Corel OCR-TRACE](#)
[Corel PHOTO-PAINT](#)
[Corel RGB](#)
[Corrección de color](#)
[Corte del espectro](#)
[CPT](#)
[Cromaticidad](#)
[Cruz de las reglas](#)
[Cruz](#)
[Cuadrícula](#)
[Cuadro de diálogo](#)
[Cuadro de lista](#)
[Cuadro de selección](#)
[Cuatricromía](#)
[Cursor](#)
[Curva Bézier](#)
[Curva tonal](#)

D

[Densitómetro](#)

[Dentados](#)
[Desagrupar](#)
[Deseleccionar](#)
[Desenfoque gaussiano](#)
[Desnivel gaussiano](#)
[Desplazamiento de la línea base](#)
[Desplazar](#)
[Desplazar](#)
[Dibujo lineal](#)
[DIC](#)
[Didot](#)
[Disco de intercambio](#)
[Disponer en mosaico](#)
[Dispositivo de medición de color](#)
[Distribución de la energía del espectro](#)
[Doble clic](#)
[Duotono](#)

E

[Edición por reflejo](#)
[Eje](#)
[Empresa de servicios de filmación](#)
[Emulsión](#)
[Encajar](#)
[Entrelazado](#)
[Envoltura](#)
[EPS](#)
[Error de comprobación de límites](#)
[Escala de densitómetro](#)
[Escala de grises](#)
[Escalar](#)
[Escáner](#)
[Espaciado entre caracteres](#)
[Espaciado entre palabras](#)
[Espaciado entre palabras](#)
[Espaciado entre párrafos](#)
[Espaciado manual](#)
[Espacio de color](#)
[Espacio Eme](#)
[Espacio ene](#)
[Espectrofotómetro](#)
[Estilo de diseño](#)
[Estilo de línea](#)
[Estilos de texto](#)
[Estilos](#)
[Estirar](#)
[Examinador \(Navegador\)](#)
[Extensión en sobreimpresión](#)
[Extensión](#)
[Extrusión](#)

F

[FH3](#)

[Filmadora](#)

[Filtro](#)

[Filtros de ruido](#)

[FOCOLTONE](#)

[Forzar justificación](#)

[Forzar saltos de línea](#)

[Fósforo](#)

[Frecuencia de trama](#)

[Fuente](#)

[Fuentes descargables](#)

[Fuentes residentes](#)

[Fuentes TrueType](#)

G

[Gama de color](#)

[Gama](#)

[Gamma](#)

[Ganancia de punto](#)

[Gaussiano](#)

[GDF](#)

[GEM](#)

[GIF](#)

[Gráficos de vectores](#)

[Grosor](#)

[Grupo anidado](#)

[Grupo](#)

H

[Histograma](#)

[HLS](#)

[Horizontal](#)

[HPGL](#)

[HSB](#)

[HTML](#)

[Hueco transparente](#)

I

[ICC](#)

[Icono](#)

[Iluminación ambiental](#)

[Imagen destino IT8](#)

[Imagen digital](#)

[Imagen en escala de grises](#)

[Imagen ráster](#)

[Impresora predeterminada](#)

[Inclinar](#)

[Información de fuentes - hinting](#)

[Intensidad](#)

[Interfaz de Preimpresión Abierto \(OPI\)](#)

[Interlineado](#)

[Intersección](#)

J

[JPEG \(Joint Photographic Experts Group\)](#)

[Juego de caracteres](#)

[Justificación](#)

K

L

[LAB](#)

[Lente](#)

[Letra capitular](#)

[Libro de muestras](#)

[Límite de extensión](#)

[Línea ascendente](#)

[Línea base](#)

[Línea descendente](#)

[Líneas de dibujo simples](#)

[Líneas guía](#)

[Lino](#)

[LPP](#)

[Luces](#)

[Luminosidad](#)

M

[Maestro](#)

[Mapa de bits](#)

[Mapa de imagen](#)

[Marca](#)

[Marcas de corte](#)

[Marcas de división](#)

[Marcas de registro](#)

[Marco](#)

[Maximizar](#)

[Medianil](#)

[Medios tonos](#)

[Menú](#)

[Menú lateral](#)

[Mezcla compuesta](#)

[Mezcla](#)

[Miniatura](#)

[Minimizar](#)

[Modelo 3D](#)

[Modelo de color aditivo](#)

[Modelo de color dependiente del dispositivo](#)

[Modelo de color](#)

[Modelo de color independiente del dispositivo](#)

[Modelo de color sustractivo](#)

[Modo Color con paleta](#)

[Modo de color](#)

[Modo de fusión](#)

[Monocromo](#)

[Mosaico](#)

[Muestra](#)

N

[Navegante](#)

[NCSA](#)

[Negativo](#)

[Nodo asimétrico](#)

[Nodo final](#)

[Nodo inicial](#)

[Nodo uniforme](#)

[Nodos](#)

[Nota](#)

[Nuevo muestreo](#)

O

[Objeto de control](#)

[Objeto de curvas](#)

[Objeto](#)

[Objeto incorporado](#)

[Objeto vinculado](#)

[Opacidad](#)

[Orden de superposición](#)

[Orientación](#)

P

[Página de dibujo](#)

[Página de trabajo](#)

[Página imprimible](#)

[Paleta Colores de cuatricromía PANTONE](#)

[Paleta Colores de cuatricromía PANTONE](#)

[Paleta de colores de imagen](#)

[Paleta de colores en pantalla](#)

[Paleta de colores](#)

[Paleta de colores personalizada](#)

[Paleta Dupont](#)

[Paleta](#)

[Paleta Microsoft\(r\) Internet Explorer](#)

[Paleta Netscape Navigator](#)

[Paleta PANTONE hexachrome](#)

[Paleta Toyo COLOR FINDER](#)

[PANTONE MATCHING SYSTEM](#)

[Patrón a dos colores](#)

[Patrón a todo color](#)

[Patrón a todo color](#)

[Patrón de vectores](#)

[Patrón muaré](#)

[PCD](#)

[PCT](#)

[PCX](#)

[Película](#)

[Perfil de dispositivo](#)

[Persiana](#)

[Perspectiva de dos puntos de fuga](#)

[Perspectiva de un punto de fuga](#)

[Photo CD](#)

[PIC](#)

[Pica](#)

[PICT](#)

[Píxel](#)

[Plantilla de estilo](#)

[Plantilla](#)

[PLT](#)

[Plumilla](#)

[Polígono](#)

[Portapapeles](#)

[Posición](#)

[Positivo](#)

[PostScript](#)

[PowerClip](#)

[PPP](#)

[Previsualización a pantalla completa](#)

[Previsualización de archivo](#)

[Previsualizar sólo lo seleccionado](#)

[Principal](#)

[Profundidad de bits](#)

[Profundidad de color](#)

[Programas de pintura](#)

[Progresivo](#)

[Propiedades de carácter](#)

[Proporción](#)

[Prueba de color](#)

[Prueba](#)

[PSD](#)

[Punta de flecha](#)

[Punto blanco](#)

[Punto de anclaje](#)

[Punto de control](#)

[Punto de fuga](#)

[Punto de inserción](#)

[Punto](#)

[Punto negro](#)

[Puntos de encaje](#)

R

[Recortar](#)

[Recortar](#)

[Recuadro de contorno](#)

[Recuadro de selección](#)

[Redimensionar](#)
[Reflejar](#)
[Reglas](#)
[Relieve](#)
[Relleno cónico](#)
[Relleno de gradiente](#)
[Relleno de patrón](#)
[Relleno de textura](#)
[Relleno degradado cuadrado](#)
[Relleno degradado](#)
[Relleno degradado lineal](#)
[Relleno degradado radial](#)
[Relleno del borde](#)
[Relleno](#)
[Relleno uniforme](#)
[Renovación interrumpible](#)
[Representar](#)
[Resolución del escáner](#)
[Resolución](#)
[Restringir](#)
[RGB](#)
[Rotar](#)
[Ruido](#)
[Ruta de acceso](#)

S

[Sangría francesa](#)
[Sangría](#)
[Sangría](#)
[Sans serif](#)
[Saturación](#)
[Scitext](#)
[SCODL](#)
[Secundario](#)
[Segmentos](#)
[Selección múltiple](#)
[Seleccionar](#)
[Selector visual](#)
[Separación de color](#)
[Serif](#)
[Silueta](#)
[Símbolo](#)
[Simétrico](#)
[Simulación](#)
[Sin pérdida de calidad](#)
[Sistema de concordancia de colores](#)
[Sobreimpresión](#)
[Sobreimpresión](#)
[Soldar](#)
[Subíndice](#)

[Subtrayectos](#)

[Superíndice](#)

[Sustitución del color de fondo \(UCR\)](#)

[Sustitución por componentes de gris \(GCR\)](#)

T

[Tabla de aceleradores](#)

[Tabulador con caracteres guía](#)

[Tabulador](#)

[TAC](#)

[Teclas de dirección](#)

[Temperatura de color](#)

[Texto artístico](#)

[Texto de párrafo](#)

[Textura de mapa de bits](#)

[Texturas PostScript](#)

[TGA](#)

[TIFF \(Tagged Image File Format\)](#)

[Tintas](#)

[Tipo cliente](#)

[Tipo de letra](#)

[Tipo servidor](#)

[Tiradores](#)

[Tono continuo](#)

[Tono](#)

[Trama de medios tonos](#)

[Tramado](#)

[Transformación](#)

[Transparencia en imágenes Internet](#)

[Transparencia](#)

[Trayecto abierto](#)

[Trayecto cerrado](#)

[Trayecto](#)

[TrueDoc \(TM\)](#)

[TRUMATCH](#)

[Tutoriales](#)

U

[Unidad](#)

[URL](#)

V

[Valor de color](#)

[Vectorización automática](#)

[Vectorización](#)

[ventana activa](#)

[Ventana de dibujo](#)

[Vertical](#)

[Vinculación e Incorporación de Objetos \(OLE\)](#)

[Vista panorámica automática](#)

[Visualización Borrador](#)

[Visualización Líneas de dibujo](#)

[Visualización Mejorada](#)

[Visualización Normal](#)

[VRML](#)

W

[WMF](#)

[WPG](#)

[WYSIWYG \(Lo que se ve es lo que se obtiene\)](#)

X

Y

[YIQ](#)

Z

[Zoom](#)

2D (bidimensional)

Un objeto con dos dimensiones: anchura y altura.

3D (tridimensional)

Objeto que se extiende en las dimensiones de anchura, altura y profundidad.

3DMF (Metarchivo tridimensional)

El formato de archivo QuickDRAW Metafile para la importación y exportación de modelos 3D.

Modelo 3D

Objeto que existe en las dimensiones de anchura, altura y profundidad y que puede visualizarse desde cualquier ángulo.

Tabla de aceleradores

Archivos que contienen listas de teclas de acceso directo. Las Teclas de acceso directo se utilizan para acceder rápidamente a o "acelerar" las tareas de edición. Pueden estar activas diferentes tablas dependiendo de lo que esté haciendo. Por ejemplo, al seleccionar texto se activa la tabla aceleradora Edición de texto. Si no se selecciona texto se activa la tabla aceleradora Principal.

Ventana activa

La ventana que contiene el documento en el que está trabajando. Al hacer clic en otra ventana, dicha ventana se convierte en la ventana activa.

Modelo de color aditivo

Un modelo de color que crea el color al añadir longitudes de onda de luz unificadas. El modelo de color más común, el modelo RGB, utiliza las longitudes de onda del rojo, verde y azul para producir un rango de colores.

AI

La extensión para los archivos de gráficos vectoriales creados con Adobe Illustrator.

Álbum

Una carpeta que contiene vínculos a archivos multimedia. Los álbumes contienen iconos y miniaturas vinculados con los archivos origen para que puedan organizarse archivos de mapa de bits, ilustraciones, sonidos y de vídeo en grupos de la forma que más le guste.

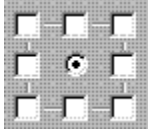
Consulte [Miniatura](#)

Iluminación ambiental

La iluminación de una habitación, incluyendo las fuentes de luz naturales y artificiales. La calidad e intensidad de la iluminación ambiental en su espacio de trabajo afectan a los colores que percibe en las impresiones, el escaneo de originales y en su monitor. De forma general, cuanto más brillante sea la iluminación ambiental, verá menos colores en su monitor. Para una reproducción fiel del color, mantenga la iluminación ambiental en niveles bajos y constantes.

Punto de anclaje

El punto que permanece fijo al estirar, escalar, reflejar o inclinar un objeto. Los nueve puntos de anclaje corresponden a los ocho tiradores del cuadro de selección del objeto más el centro del cuadro de selección que aparece como una X.



Animación

Archivos de animación para imágenes en movimiento. CorelDRAW admite cuatro tipos de archivo de animación: animación GIF (GIF), animación MPEG (MPG), película Quick Time (MOV) y Video para Windows (AVI).

ANSI

Conjunto de caracteres del American National Standards Institute (Instituto de Normalización Norteamericano). Consta de 256 caracteres, de los cuales, los 128 primeros equivalen a los del conjunto de caracteres ASCII.

Alisado

Un método para suavizar los bordes curvos y diagonales de una imagen de mapa de bits. El alisado rellena parcialmente los píxeles intermedios de estos bordes para suavizar la transición entre el borde y el resto de la imagen. El alisado reduce o elimina los bordes dentados.

Punta de flecha

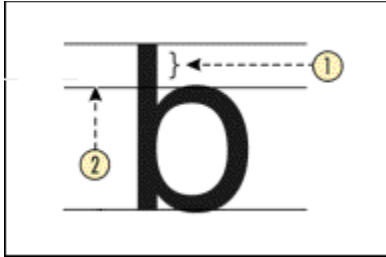
Las formas del final de las líneas. Pueden ser formas de flechas normales o cualquier otra forma.

Texto artístico

Tipo de texto creado con la herramienta Texto. Utilice texto artístico cuando desee añadir líneas sueltas de texto como títulos, o cuando desee aplicar efectos gráficos como la adaptación de texto a un trayecto, la creación de extrusiones y mezclas y la producción de otros efectos especiales. Un objeto de texto artístico puede contener hasta 32.000 caracteres. CorelDRAW aplica de forma automática el estilo de Texto artístico predeterminado que puede cambiarse con el Administrador de estilos.

Línea ascendente

Las partes de letras minúsculas que sobresalen por encima de la altura de x. En el gráfico siguiente, (1) indica la línea ascendente y (2) indica la altura de x.



ASCII

Conjunto de caracteres del American Standard Code for Information Interchange (Código normalizado norteamericano para el intercambio de información). Este conjunto admite los caracteres disponibles en un teclado estándar e incluye los códigos de control no imprimibles tales como retornos de carro y saltos de página.

Proporción

Proporción que se establece entre la anchura y la altura de una imagen (que se expresan matemáticamente como $x:y$). Por ejemplo, la proporción de una imagen de 640 x 480 píxeles es de 4:3.

Atributos

Características de un objeto que definen aspecto. Formas como las elipses, disponen de atributos para un relleno, contorno y tamaño específicos y que pueden editarse. Los objetos de texto cuentan con atributos como el tipo de letra, el grosor y el espaciado entre caracteres. También se denominan propiedades.

Copia de seguridad automática

Función de las aplicaciones Corel que crea automáticamente una segunda copia o copia de seguridad de un archivo mientras se trabaja en él. Puede habilitar o deshabilitar esta función, establecer el intervalo de tiempo tras el cual se guardará el archivo, y definir el directorio en el que se almacenarán las copias. El archivo de copia de seguridad se llama Autobackup_of_*nombre de archivo*, donde *nombre de archivo* representa el nombre del archivo con el que trabaja. Este archivo se elimina y se sustituye por otro denominado Backup_of_*nombre de archivo* cuando cierra el archivo.

Vista panorámica automática

Función que desplaza automáticamente la ventana de dibujo al arrastrar fuera de sus bordes. Puede habilitar o deshabilitar esta función.

Vectorización automática

Función de CorelDRAW que genera de forma automática un dibujo de líneas partiendo de una imagen de mapa de bits importada.

AVI

La extensión de nombre de archivo de los archivos de vídeo Windows.

***Eje**

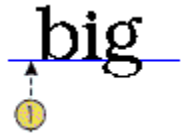
Trayecto lineal hipotético. Los ejes de la x, la y y la z (anchura, altura y profundidad respectivamente) definen las coordenadas del eje en el espacio tridimensional. El eje sobre el que un objeto rota constituye su eje de rotación. En CorelDRAW, los ejes de un objeto corren paralelos a su cuadro de selección, un hipotético cuadro que aparece englobando a un objeto o grupo si se encuentra seleccionado.

Copia de seguridad

Cada vez que salva un archivo en una aplicación Corel, se crea un archivo suplementario de copia de seguridad. El archivo de copia de seguridad se llamará Backup_of_*nombre de archivo*.

Línea base

La línea horizontal invisible en que se colocan todas las letras de una línea. En el gráfico siguiente, (1) indica la línea base.



Desplazamiento de la línea base

Valor que eleva o hace descender la línea base de un texto. Desplazando la línea base, puede crear efectos como superíndices o subíndices.

Curva Bézier

Trayecto definido por la posición de cuatro puntos de control ubicados en los extremos de las tangentes de los vértices. La longitud y el ángulo de las tangentes describen la forma en que un trayecto se desvía entre sus vértices de lo que sería un trayecto lineal.

Profundidad de bits

Número de bits binarios empleado que define la tonalidad de color de cada uno de los píxeles que componen una imagen. Por ejemplo, un píxel en una imagen en Blanco y negro tiene una profundidad de 1 bit, ya que sólo puede ser blanco o negro. El número de valores de color que puede producir una profundidad de bits determinada es igual a 2 elevado a la profundidad de bits.

Mapa de bits

Una imagen compuesta de una cuadrícula de píxeles o puntos. Los escáners y los programas de pintura como Corel PHOTO-PAINT generan imágenes de mapa de bits. CorelDRAW crea imágenes mediante objetos de vectores.

Textura de mapa de bits

Rellenos preestablecidos configurables que se encuentran disponibles en el cuadro de diálogo Rellenos de textura. Entre ellos se incluyen rellenos variables que semejan el aspecto de nubes, agua, grava, minerales y una gran cantidad de elementos. Las texturas de mapa de bits se pueden ver en pantalla y podrá imprimirlas en prácticamente cualquier tipo de impresora.

Blanco y negro

Modelo de color de 1 bit que almacena las imágenes como si comprendiesen dos colores uniformes, que suelen ser blanco y negro, sin degradado. Este modo se utiliza en dibujo lineal y gráficos simples.

Punto negro

Término perteneciente a la impresión en color que describe el nivel de color negro con respecto a un color negro de 4 o 3 colores. Un negro de 4 colores se produce imprimiendo 100% cian, 100% magenta, 100% amarillo, y 100% negro. El negro de 3 colores se produce empleando un 100% sólo de cada una de las tintas CMY, por lo que no resulta tan oscuro.

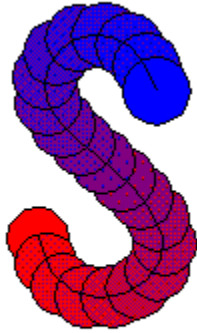
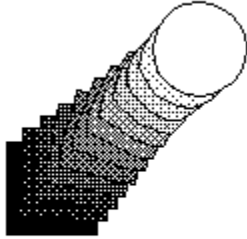
Sangría

En impresión para fines comerciales, la parte del diseño que sobresale del borde del área que se va a imprimir. La sangría permite hacer que una imagen sobresalga de los bordes de la página.

Mezcla

Efecto especial que se crea al fundir un objeto con otro siguiendo una progresión de formas y colores intermedios. Los ejemplos que se ofrecen a continuación muestran una mezcla básica y otra sobre un trayecto. En ambos casos, los objetos mezclados son los objetos inicial y final (o sea, inferior y superior) de la progresión.

Basic Blend



Blend on a path

BMP

Extensión de nombre de archivo correspondiente a los archivos de mapa de bits de Windows. Aunque la extensión de archivo .BMP es el formato nativo de mapas de bits de Windows, muchas aplicaciones que no son Windows y que no son del entorno PC lo admiten. El formato de mapa de bits es un formato de archivo binario utilizado para almacenar virtualmente cualquier tipo de datos de mapa de bits.

Brillo (lente)

Tipo de lente que se crea con la persiana Lentes. La lente Brillo añade un nivel de brillo determinado a los objetos. Coloque lentes Brillo sobre los mapas de bits y obtendrá efectos de gran interés.

Brillo

La cantidad de luz transmitida o reflejada en un píxel dado. En el modelo de color HSB, el brillo es una medida de la cantidad de blanco en un color determinado. En este caso, un valor de brillo de 0 crea negro y un valor de brillo de 255 crea blanco.

Examinador (Navegador)

Software que interpreta etiquetas HTML (Hypertext Markup Language), muestra páginas Web, ejecuta programas en Java, etc. Los examinadores pueden emplearse para ver páginas Web (documentos HTML).

Marca

Punto o carácter empleado para diferenciar o destacar los elementos de una lista.



Calibración

En la administración de color, la calibración es el proceso de ajustar un dispositivo de color o un sistema de producción de color para que su salida siempre sea coherente y fiable. Este proceso implica la coincidencia de la salida de un dispositivo con los estándares del fabricante o con un estándar establecido por otro dispositivo.

Consulte [Caracterización](#)

Barra de calibración

Bandas de color que se imprimen junto con una ilustración. La barra de calibración se emplea a manera de referencia para calibrar un monitor y conseguir que muestre los colores con el aspecto que poseen en la salida impresa.

Caligráfico

Efecto que se crea con la herramienta Contorno. Aplica a los objetos un contorno que varía en grosor y que les confiere a los objetos de curvas el aspecto de haber sido dibujados a mano.



**calligraphic
letter "a"**

Nota

Línea con la que se señalan los componentes de un dibujo y que puede comprender uno o dos segmentos.

Cámara

Un dispositivo que proporciona puntos de vista para visualizar modelos 3D y en representaciones.

Altura de mayúscula

Distancia de la línea base hasta el extremo superior de un carácter en mayúscula. En el gráfico siguiente, (1) indica la altura de mayúscula.



CDR

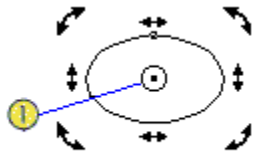
La extensión de archivo del formato nativo de archivos de vectores de CorelDRAW.

Celda

En el Administrador de datos del objeto, unidad básica en que se almacenan datos.

Centro de rotación

Punto alrededor del cual un objeto rota. En el gráfico siguiente, (1) indica el centro de rotación.



CERN

El CERN (Conseil European pour la Recherche Nucleaire) es el laboratorio científico en el que se desarrolló la World Wide Web. Existen dos sistemas de servidores para World Wide Web: CERN y NCSA (National Center for Supercomputing Applications). Contacte con su administrador de servidor para comprobar cuál de estos sistemas utiliza su servidor.

CGI

El método estándar para la comunicación entre servidores Web y programas externos y guiones. CGI (Common Gateway Interface) es el protocolo de comandos entre el servidor y un programa. Los mapas de imagen, formularios y el manejo de índices utilizan convenciones CGI.

Si crea mapas de imagen de tipo servidor, deberá ubicar el programa CGI de mapa de imagen en el servidor. Confirme con su administrador de sistemas que puede crear mapas de imagen de tipo servidor.

CGM

Extensión de los archivos de tipo Computer Graphics Metafile, un formato de archivo basado en vectores.

Canal (color)

Un canal es una versión de 8 bits en escala de grises de su imagen, que funciona como lo hacen las planchas que se emplean en la impresión comercial: cada uno de los canales representa un nivel de color de la imagen. Cuando se imprimen conjuntamente todos los colores, se produce el rango de colores completo de la imagen.

Por ejemplo, una imagen RGB se compone de tres canales (rojo, verde y azul). Si se imprimen o se visualizan conjuntamente los tres canales, se produce el rango completo de colores de la imagen.

Código de carácter

Número correspondiente a un carácter concreto dentro de un conjunto de caracteres como, por ejemplo, los juegos de caracteres ASCII o ANSI.

Propiedades de carácter

Características que determinan el aspecto del texto como, por ejemplo, tipo de letra, estilo y tamaño.

Juego de caracteres

Letras, signos de puntuación y caracteres especiales que componen una fuente. Los acentos y los símbolos matemáticos constituyen ejemplos de caracteres especiales.

Caracterización

En la administración de color, la caracterización es el proceso por el que se definen las características de color de un dispositivo bajo la forma de un perfil de dispositivo electrónico.

Consulte [Perfil de dispositivo](#).

Casilla de verificación

Cuadrados presentes en los cuadros de diálogo y las persianas y que se emplean para la habilitación y deshabilitación de opciones. Una opción se encuentra habilitada cuando aparece una X o marca de verificación en su casilla, y deshabilitada cuando la casilla está vacía. Haga clic en una casilla concreta si desea habilitar o deshabilitar la opción correspondiente.

Secundario

Un objeto vinculado a otro (el objeto principal) según una jerarquía. Al mover el principal, el objeto secundario o secundarios se mueven también.

Color secundario

El administrador de Estilos de color le permite vincular colores. Podrá crear un color principal al que podrá vincular un número de colores secundarios. Cualquier cambio en términos de estilo introducido en el color principal, se reflejará en el color o colores secundarios. Una vez definido un estilo de color, podrá utilizar el administrador de Estilos de color para aplicarlo a cualquier objeto.

Límite de extensión

En la impresión comercial, forma de recorte en la que se extiende el objeto de fondo hacia el objeto en el primer plano.

Cromaticidad

En la calibración de monitor, la cromaticidad se refiere al valor de croma (ajuste de tono) de su monitor.

Cíbero

Unidad de medida equivalente a 12 didots. Una pulgada es igual a 5,63 cíberos.

CIE

Commission Internationale de l'Eclairage. Una organización independiente que define normas para la medición de color y de luz. CIE ha desarrollado algunos modelos de color independientes del dispositivo (p. ej., Lab) para describir el rango de colores visibles.

Clic (hacer clic)

Acción de presionar y soltar un botón del ratón.

Aplicación cliente

Son aplicaciones compatibles OLE (vinculación e incorporación de objetos) que contienen objetos OLE (p.ej. dibujos, gráficos y texto) que fueron creados en otras aplicaciones compatibles OLE. No todas las aplicaciones OLE pueden ser clientes. Por ejemplo, CorelDRAW puede ser tanto un cliente o un servidor, pero Corel PHOTO-PAINT sólo puede ser cliente. Si no está seguro de si una determinada aplicación puede actuar como cliente, consulte su documentación.

Mapas de imagen de tipo cliente

Los mapas de imágenes de tipo cliente no dependen del servidor para procesar la información de mapa, pero el examinador (navegador) del usuario debe poder presentar los mapas de imagen. Siempre existe una posibilidad de que algún usuario no pueda visualizar con su examinador el mapa.

Clipart

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

Portapapeles

Área de almacenamiento temporal que se emplea para albergar información cortada o copiada. El Portapapeles almacena la información hasta que se sustituye por otro objeto o selección que se corta o se copia.

Hueco transparente

Hueco transparente en los objetos de curvas a través del que se pueden ver los objetos que se encuentran debajo. Puede crear huecos transparentes combinando objetos superpuestos con el comando Combinar.

Clonación

Copia de un objeto o el área de una imagen que se encuentra vinculada al objeto original. La mayor parte de los cambios aplicados al objeto original (el objeto maestro) se aplican a sus clonaciones de forma automática.

Otra posibilidad disponible es la de clonar un efecto especial ya aplicado a un objeto para aplicarlo a otros diferentes. Los objetos con un efecto clonado adoptan todos los cambios efectuados en cada efecto en el objeto maestro.

***Trayecto cerrado**

Trayecto que engloba un área por completo al estar conectados sus puntos inicial y final.

CMY

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M) y amarillo (Y). Este modo se utiliza en la impresión de tres colores. En las aplicaciones Corel, el modo CMY es el inverso del modo RGB, con valores comprendidos entre 0 y 255. El modo de color CMY se basa en el modelo de color CMY.

CMYK

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K). En el modo de color CMYK, los valores de color se expresan como porcentajes, con lo que un valor de 100 en cualquier tinta significa que se aplica totalmente saturada. Se utiliza en la mayoría de las impresiones comerciales a color, el modo CMYK es similar a CMY, pero al añadir el negro (K) permite la producción de negros verdaderos y un rango tonal mayor. El modo de color CMYK se basa en el modelo de color CMYK.

CMYK255

Modelo de color sustractivo creado mediante la fusión de diversas densidades de los pigmentos cian, magenta, amarillo y negro en una superficie. Los valores de C, M, Y y K se encuentran entre 0 y 255.

Corrección de color

En la administración de color, la corrección de color en pantalla se refiere al proceso de hacer coincidir los colores RGB que ve en su monitor con los colores que la impresora CMYK producirá.

La corrección de color de impresión es el proceso por el cual se desplazan los colores impresos para que la salida se parezca lo más posible al original o diseño.

Profundidad de color

Determina el rango de los colores y tonos que se encuentran disponibles en una imagen, normalmente, indica la cantidad de colores mostrados: P. ej., 256 colores o 16 millones de colores.

La profundidad de color que seleccione para una imagen afecta al tamaño de archivo y a la calidad de la imagen final impresa o visualizada en un monitor. La profundidad de color se identifica según un número de bits. Por ejemplo, Corel TWAIN permite seleccionar las profundidades de color siguientes: 16 millones (24 bits), 256 colores (8 bits), 256 grises (8 bits) y Blanco y negro (1 bit). El número de bits que utiliza un color determina la potencia que requiere del sistema y el número de colores o tonos que puede producir. Un bit puede estar activado o desactivado, por lo tanto un color de 1 bit sólo es capaz de crear dos profundidades de píxel: 0 (desactivado) es un píxel blanco y 1 (activado) es un píxel negro. En el otro extremo de la escala, el color de 24 bits tiene más de 16 millones de posibles profundidades de píxel (colores) y requiere mucha más memoria.

Gama de color

El rango de colores que un dispositivo como, por ejemplo, un monitor o una impresora de color, puede producir o detectar.

Colorímetro

Instrumento para medir los valores de color en la calibración de dispositivos. Está diseñado para "percibir" los colores tal como el ojo humano los percibe.

Colorimétrica (asignación de gama)

Consulte Ilustración [Asignación de gama.](#)

Administración de color

El proceso por el que se asegura que el color se reproduce lo más exacto posible por todos los dispositivos en su sistema informático. Las principales funciones de la administración de color son la asignación de gama, caracterización de dispositivo y corrección de color en pantalla.

Color Manager/Administrador de color

Corel COLOR MANAGER es una aplicación que funciona con su software Corel para asegurar que el color se reproduce de la forma más coherente como sea posible por todos los dispositivos de su sistema.

Después de saber qué dispositivos de color posee, Corel COLOR MANAGER puede realizar lo siguiente en sus aplicaciones Corel:

- ajustar con precisión la entrada del escáner a partir de las características del mismo
- asegurar que la simulación en pantalla de los colores de la impresora es precisa
- habilitar el aviso de gama
- administrar canales de color
- manejar la impresión y separación de colores
- regular la conversión entre modos de color

Sistema de concordancia de colores

Un diagrama de colores, impreso como un libro de muestras y almacenado como parte de un programa y que se utiliza para especificar colores para la publicación impresa. Al escoger los colores de un libro de muestras de un sistema propietario de concordancia de color como, por ejemplo, el PANTONE MATCHING SYSTEM, se asegura una reproducción de color predecible y coherente.

Dispositivo de medición de color

Un instrumento que captura los colores y los define de forma numérica, se utiliza en la calibración de dispositivos. Estos dispositivos también pueden utilizarse para capturar colores y poder utilizarlos en sus aplicaciones Corel. Entre los dispositivos de medición de color se incluyen los espectrofotómetros, colorímetros y densitómetros.

Modo de color

Un sistema que define el número y tipo de colores que conforman una imagen de mapa de bits. Blanco y negro, Escala de grises, RGB, CMYK y Con paleta son ejemplos de algunos de los modos de color más populares.

Modelo de color

Un simple diagrama de color que define el rango de colores que en un modo de color. RGB (rojo, verde, azul), CMY (cian, magenta, amarillo), CMYK (cian, magenta, amarillo, negro), HSB (Tono, Saturación, Brillo) , HLS (Tono, Luminosidad, Saturación) y CIE L*a*b (Lab) son ejemplos de algunos de los modelos de color más conocidos.

Paleta de colores

Una paleta de colores está formada por un conjunto de colores uniformes. En CorelDRAW y en Corel PHOTO-PAINT, puede utilizar la Paleta de colores que aparece en pantalla, el cuadro de diálogo Seleccionar color o la persiana Color para escoger colores para rellenos, contornos, papel y otros. Puede utilizar colecciones estándar de color como la paleta de colores uniformes, paletas totalmente personalizables que puede crear y organizar o sistemas de concordancia de colores como PANTONE MATCHING SYSTEM. Consulte también Paleta de colores en pantalla.

Prueba de color

Consulte [Composición](#)

Separación de color

En impresión comercial, el proceso de división de los colores de una imagen compuesta para la producción de un cierto número de imágenes independientes en escala de grises, una por cada color primario presente en la imagen original. Para las imágenes CMYK, se deben realizar cuatro separaciones (una por cada uno de los colores cian, magenta, amarillo y negro).

Espacio de color

Una representación virtual de un dispositivo o gama de colores de un modelo de color en la administración electrónica del color. Los límites y bordes del espacio de color de dispositivo se asignan mediante software de administración de color. Consulte Gama de color.

Temperatura de color

En la calibración de monitor, la temperatura de color es el color de la luz expresado como una temperatura absoluta (en la escala Kelvin). El punto blanco de su monitor se define en términos de temperatura de color. 6500° K es un blanco azulado, como la luz diurna, mientras que 5000° K es un blanco amarillento, como una bombilla incandescente.

Valores de color (componentes de color)

Un conjunto de números que definen un color dentro de un modelo de color. Por ejemplo, en el modelo de color RGB, los valores de color de 255 para rojo (R) y cero para tanto el verde (G) y el azul (B) dará como resultado el color rojo.

Combinar

Herramienta empleada para unir varios objetos y crear uno solo. El objeto se convierte en objeto de curvas, incluso en el caso de que sus componentes no lo sean. Si los objetos combinados se encuentran superpuestos, las áreas que se superponen quedan eliminadas para así crear huecos transparentes. Los huecos le permitirán ver los objetos que se encuentran detrás.

Comando

Palabra o control que, al hacer clic en él o ser seleccionado, inicia una acción determinada. A los comandos se puede acceder desde un menú o haciendo clic en los distintos botones de una barra de herramientas.

Botón de comando

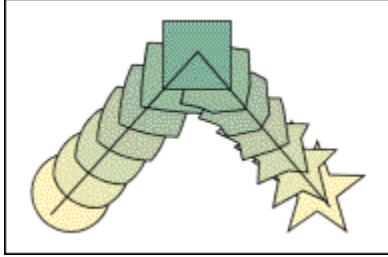
Botón de un cuadro de diálogo o barra de herramientas que se emplea para llevar a cabo acciones tales como el restablecimiento de unos valores o la apertura de un cuadro de diálogo.

Composición

En impresión comercial, salida preliminar de un diseño, que incluye todos los elementos de imagen, dibujo lineal y texto. Las composiciones en color se suelen imprimir en impresoras PostScript a color para comprobar las ilustraciones y el diseño antes de que se produzcan las separaciones de color para la impresión en cuatricromía. También se denomina prueba compuesta.

Mezcla compuesta

Mezcla que se crea al mezclar el objeto inicial o final de una mezcla con otro objeto. El término también hace referencia a las mezclas divididas en dos componentes o más mediante el comando Dividir de la persiana Mezcla.



Relleno degradado cónico

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma radial y siguiendo un trayecto circular que parte del centro del objeto. Puede aplicar rellenos degradados cónicos personalizados o incluidos en la aplicación que empleen bien una progresión directa de un color a otro, bien una cascada de diversos colores.

Restringir

Acción de limitar el movimiento de los objetos a un plano, eje o ángulo concreto. La forma principal de limitar una acción consiste en presionar la tecla Ctrl mientras se crea o transforma el objeto.

Tono continuo

Imagen representada por medio de tonos que presentan una gradación suave de un color a otro (como sucede en la impresión fotográfica). Las imágenes de tono continuo deben convertirse a archivos ráster antes de poder reproducirse por medio de dispositivos digitales como un monitor.

Silueta

Efecto especial generado por la adición de líneas concéntricas situadas a distancias regulares por dentro o por fuera de los bordes de un objeto. Dichas líneas adoptan la forma de la silueta del objeto original, pero su tamaño es mayor o menor que ella dependiendo de la ubicación en que se creen.

Los espacios existentes entre las líneas de silueta se rellenan con colores, que siguen una progresión que se establece del objeto original hacia la última forma creada. Si existe alguna diferencia de color entre las líneas de silueta y el contorno del objeto original, se produce una segunda progresión. Para obtener el aspecto final deseado, podrá modificar ambas progresiones de color.

Contraste

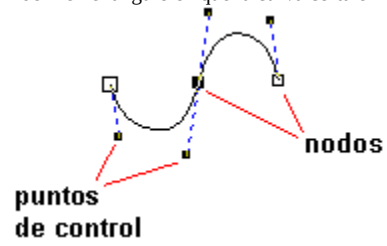
Diferencia de tono existente entre las áreas claras y oscuras de una imagen. Los valores de contraste altos indican una mayor diferencia entre dichas áreas con gradaciones menos profusas entre ellas.

Objeto de control

Término empleado en CorelDRAW para hacer referencia al objeto original de una extrusión. Los cambios introducidos en el objeto de control modifican el aspecto de las superficies extrusionadas.

Punto de control

Puntos que se extienden desde los nodos siguiendo la forma de la curva que está editándose con la herramienta Forma. Los puntos de control definen el ángulo en que la curva corta el nodo. Aparecen al seleccionar un determinado nodo o segmento con la herramienta Forma.



Corel OCR-TRACE

Aplicación incluida en el conjunto de aplicaciones CorelDRAW que permite vectorizar imágenes de mapa de bits. El resultado es un gráfico de vectores que puede importar en CorelDRAW para su edición.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT es un potente programa de edición y pintura de imágenes, que resulta ideal para el retoque de fotografías, la edición de archivos de vídeo e imagen y para la creación de diseños originales. Corel PHOTO-PAINT combina una gran diversidad de filtros de efectos especiales e impresionantes herramientas para pintar, enmascarar y manejar objetos, que le permitirán generar efectos que van desde lo más simple hasta lo sublime.

Corel RGB

En Corel Color Manager, Corel RGB es un gran espacio de color RGB utilizado como estándar por los programas de gráficos de Corel.

Aunque Corel RGB es técnicamente un espacio de color dependiente del dispositivo, se basa en un monitor teórico, con lo que es lo bastante grande para designar casi cualquier color que los dispositivos de escritorio son capaces de producir.

CPT

La extensión de nombre de archivo asociada con el formato nativo de Corel PHOTO-PAINT. Los archivos .CPT son gráficos de mapa de bits que representan formas como píxeles colocados para formar una imagen.

CorelDRAW permite importar y exportar archivos con el formato .CPT, incluso los que contienen información sobre color y escala de grises.

En Corel PHOTO-PAINT, las máscaras, los objetos flotantes y las lentes se guardan junto con la imagen al guardar el archivo bajo el formato .CPT.

Recortar

Acción de reducir el área visible de un mapa de bits importado. Al recortar un mapa de bits antes de importarlo en DRAW, el mapa de bits importado sólo consta del área incluida en el marco de recorte. Si no está seguro de la extensión que quiere recortar, lo podrá realizar dentro de CorelDRAW empleando la herramienta Forma. Esta función es muy potente, y podrá añadir nodos, eliminarlos y convertir líneas a curvas para crear gran número de efectos interesantes.

Marcas de corte

Marcas de alineación que aparecen en las cuatro esquinas de una página impresa. Estas marcas facilitan el corte del papel con el tamaño adecuado, y sólo aparecen si el tamaño de página es menor que el del papel que utiliza la impresora.

Cruz

Par de líneas que se cortan de forma perpendicular, y que puede arrastrarse desde el punto en que se encuentran las reglas para establecer su origen.

Cursor

Indica la posición del ratón o dispositivo de puntero equivalente en la pantalla del PC. Utilice el cursor para señalar el lugar donde desea comenzar a dibujar, o bien el objeto que quiere seleccionar. La forma del cursor cambiará dependiendo de la herramienta o comando seleccionado.

Objeto de curvas

Los objetos pueden tener cualquier forma. Los objetos de curvas cuentan con nodos (los puntos de un trayecto que determinan su forma) y puntos de control (puntos que se extienden a partir de los nodos para completar la definición de la forma de un trayecto) que puede manipular para cambiar la forma del objeto. Los objetos de curvas pueden dibujarse con la herramienta Mano alzada, Bézier, Espiral y Pluma natural. Asimismo, puede convertir a curvas los textos y los objetos dibujados con las herramientas Rectángulo, Elipse y Polígono aplicando el comando Convertir a curvas del menú Organizar.

Nodo asimétrico

Un nodo que le permite mover los dos puntos de control de forma independiente. Al mover un punto de control el otro no se verá afectado de ningún modo. Utilice este tipo de nodo cuando quiera introducir un pliegue o cambio de dirección brusco en una curva.

Paleta de colores personalizada

Una paleta de colores totalmente personalizable que puede incluir hasta 256 colores uniformes. Podrá escoger, editar y organizar los colores de su paleta personalizada y guardarla como un archivo con la extensión .CPL. Las paletas personalizadas son útiles para preservar y organizar los colores que más utiliza en su trabajo.

Consulte [Paleta de colores](#).

Impresora predeterminada

El dispositivo de impresión que utiliza de forma automática al escoger el comando Imprimir. Sólo puede disponer de una impresora predeterminada en un momento dado.

Configuraciones predeterminadas

Conjunto de opciones preestablecidas incorporadas en un programa. Cada nuevo documento que abra utilizará las configuraciones predeterminadas.

Densitómetro

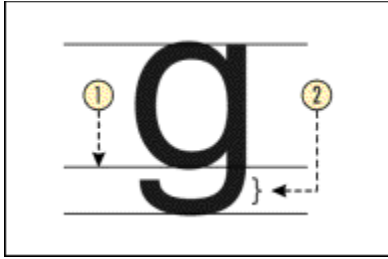
Instrumento utilizado para medir la densidad de los tonos de la salida impresa y fotográfica para calibrar impresoras.

Escala de densitómetro

Se llama así a las escalas impresas en cada página de las imágenes con separación de colores, que le ayudarán a calibrar la precisión, calidad y correspondencia del resultado con el original.

Línea descendente

Las partes de letras minúsculas que sobresalen por debajo de la línea base. En el gráfico siguiente, (1) indica la línea base y (2) indica la línea descendente.



Deseleccionar

Acción de hacer clic en un espacio en blanco o para seleccionar otro objeto y así desplazar el foco del comando o la acción siguiente fuera del objeto seleccionado actualmente.

Archivo destino

Archivo en que se inserta un objeto incorporado o vinculado.

Modelo de color dependiente del dispositivo

Un modelo de color que basa sus valores de color en las características de un dispositivo específico. Por ejemplo, ya que CMYK es un modelo de color dependiente del dispositivo, los valores de color CMYK utilizados para producir una imagen en un dispositivo pueden ser diferentes a los producidos en otro dispositivo.

Modelo de color independiente del dispositivo

Un modelo de color que basa sus valores de color en estándares fijos en lugar de las características de color de un dispositivo específico. Por ejemplo, ya que Lab es un modelo de color independiente del dispositivo, los valores permanecen constantes, incluso si un archivo se utiliza en otros dispositivos.

Controlador de dispositivo

Programa a través del que se comunican un PC y dispositivos tales como un ratón, una impresora o un escáner. Por ejemplo, un controlador de ratón muestra un puntero en la pantalla, e interpreta las acciones de hacer clic.

Perfil de dispositivo

Un archivo que describe las características de producción de color de un dispositivo en administración de color. La mayoría de los programas de administración de color, incluyendo a Corel Color Manager, utilizan perfiles con el formato ICC (International Color Consortium).

Consulte [Caracterización](#).

Cuadro de diálogo

Ventana que aparece cuando la aplicación precisa información adicional para llevar a cabo una acción o comando. Por ejemplo, al elegir el comando Abrir para abrir un archivo, aparecerá el cuadro de diálogo Abrir, que le pedirá que indique un nombre de archivo y su ubicación.

DIC

Ofrece colores disponibles a través de la DIC Color Guide, DIC Color Guide Part II y DIC Traditional Colors of Japan. Los colores de estas paletas se crean mezclando tintas DIC. Su reproducción en las aplicaciones Corel se consigue mediante el espacio de color CMYK.

Didot

Unidad de medida que equivale a 1,07 puntos estadounidenses. Una pulgada es igual a 67,567 didots.

Imagen digital

Una imagen compuestas de pequeñas unidades o píxeles (elementos de la imagen) que un PC puede interpretar. Cada píxel tiene una profundidad de bit y un valor valor tonal.

Consulte Profundidad de bits.

Teclas de dirección

Son las teclas de flecha (arriba, abajo, izquierda y derecha), así como las teclas Inicio, Fin, RePág y AvPág que aparecen en el teclado numérico.

Las teclas de flecha mueven los objetos seleccionados en pequeños pasos. También desplazan el punto de inserción (barra vertical que indica dónde se inserta texto) al escribir o editar texto en pantalla o en un cuadro de diálogo.

Las teclas Inicio y Fin seleccionan los nodos inicial y final (los puntos en los extremos de las líneas y los segmentos curvos) de un objeto de curvas si la herramienta Forma es la seleccionada. Asimismo, mueven el puntero de inserción por un bloque de texto hasta el principio o el final de una línea.

Presione las teclas RePág o AvPág (asegúrese de que la tecla BloqNum no esté presionada) para retroceder o avanzar página a página.

Tramado

Generación aleatoria de los píxeles en dispositivos o imágenes que utilizan una paleta de colores limitada para simular progresiones continuas de tonos. El tramado de pantalla es un método para mejorar la visualización en monitores que sólo puede representar color de 16 bits o menos. El método que sigue es el de hallar el valor medio de la profundidad de los píxeles de un área dada para crear colores o tonos de gris adicionales. El tramado de imagen es un método para mejorar el aspecto de las imágenes fotográficas que utilizan una paleta de colores limitada.

Color tramado

Colores simulados mediante la aproximación de puntos de un color distinto. Windows emplea el tramado para mostrar los colores que el adaptador de gráficos no puede mostrar.

Ganancia de punto

El resultado del proceso de impresión por el que aumenta el tamaño de los puntos de un mapa de bits al imprimirse la imagen. La ganancia de punto puede provocar un oscurecimiento general de la imagen.

Doble clic

Acción de presionar y soltar rápidamente el botón izquierdo del ratón dos veces seguidas.

Fuentes descargables

Fuentes almacenadas en un disco y que, a diferencia de las fuentes residentes en la impresora, deben transmitirse a ella antes de poder imprimir un documento.

ppp

Medida de la resolución de una impresora expresada en puntos por pulgada. Las impresoras de sobremesa comunes imprimen a 300 ppp, mientras que las filmadoras pueden alcanzar resoluciones de hasta 1270 o 2540 ppp. Las impresoras que pueden ofrecer mayor número de puntos por pulgada producen resultados más uniformes y nítidos. El término ppp también se utiliza para medir la resolución de un escáner y para indicar la resolución de un mapa de bits.

Visualización Borrador

Uno de las cinco posibilidades de visualización en CorelDRAW y que controlan la forma en que se muestra un dibujo en el monitor. La visualización Borrador muestra rellenos uniformes y mapas de bits de baja de resolución. Esta visualización presenta las lentes y los rellenos degradados como colores. El relleno degradado es una progresión entre dos colores. La visualización Borrador sólo muestra un único patrón para representar cada relleno. El patrón damero indica rellenos de 2 colores. El patrón de flecha de dos puntas indica rellenos a todo color. El patrón rayado indica un relleno de mapa de bits. El patrón PS indica un relleno PostScript.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos, sino sólo sobre su visualización en pantalla.

Arrastrar

Acción de arrastrar un objeto hasta una nueva ubicación empleando el ratón. Por ejemplo, puede arrastrar un objeto de un documento a otro. También puede arrastrar archivos de otra aplicación para importarlos.

Página de dibujo

Porción de la Ventana de dibujo que aparece en la página impresa. Este área está demarcada por un rectángulo con una sombra. A pesar de que puede dibujar en cualquier punto de la ventana de dibujo, en sus trabajos de impresión sólo aparecerán los objetos incluidos en la página de dibujo.

Consulte Ventana de dibujo.

Ventana de dibujo

La ventana que contiene un dibujo realizado en CorelDRAW. Puede dibujar en cualquier parte de la ventana de dibujo, pero sólo se imprimirán los objetos que se encuentren en la Página de dibujo (señalada por un rectángulo con una sombra).

Unidad

Dispositivo de un PC que contiene discos destinados al almacenamiento de información. Los ordenadores personales suelen contar con una unidad de disco fijo señalada como C: o D: (discos duros) y una o dos unidades de disco flexible llamadas A: o B:. Asimismo, muchos PC disponen de una unidad de CD-ROM denominada E: o F:.

Letra capitular

Opción de formato de texto de párrafo que se refiere a la letra inicial de un párrafo y que se aparece formando parte del cuerpo del texto. Las letras capitulares suelen aparecer al comienzo de un capítulo de un libro.

Duotono

Modo de color de 8 bits que muestra imágenes empleando 256 matices de hasta cuatro tonos. Un mapa de bits en el modo de color Duotono es una imagen de [escala de grises](#) que se ha mejorado empleando de uno a cuatro colores adicionales. Utilice el modo de color Duotono para añadir una nota de color a las imágenes en escala de grises o para crear interesantes efectos mediante la curva tonal. Una imagen duotono puede ser monotono, duotono, tritono o cuatritono.

Paleta DuPont

Sistema estándar de concordancia de colores empleado en la selección de colores de pintura de calidad de alto rendimiento para automóviles. Las propias 3.368 muestras de la Biblioteca de Colores Sólidos SpectraMaster pueden utilizarse para conseguir una especificación y selección de entre diez tipos de pintura de todo el mundo.

Estos colores se basan en LAB y se convierten al modelo RGB para visualización y a CMYK para impresión.

Relleno del borde

En los rellenos degradados define el espacio en que los colores inicial y final seguirán siendo colores sólidos antes de mezclarse con el siguiente color. Los valores altos permiten que los colores continúen siendo sólidos antes de mezclarse, con lo que se extenderán más rápidamente. Los valores inferiores producen una transformación gradual entre ambos colores. El valor máximo es 45%. Esta opción no se encuentra disponible para rellenos cónicos.

Espacio Eme

Unidad de medida empleada en fotocomposición que adopta el ancho en puntos que se está utilizando. En una pulgada hay 72 puntos (pts) aproximadamente, y 12 puntos en una pica.

Objeto incorporado

Información procedente de un archivo creado en un programa determinado (el programa origen) y que se ha insertado en un archivo en otro programa (el programa destino). Por ejemplo, puede incorporar un gráfico creado en CorelDRAW en un documento de Corel WordPerfect.

Relieve

Proceso de creación de relieves tridimensionales sobre superficies bidimensionales.

El filtro de efecto Relieve evalúa los valores tonales y exagera los bordes entre áreas claras y oscuras, oscurece sombras y aumenta el brillo de los reflejos para conferir un aspecto de textura y mayor profundidad.

Emulsión

Material sensible a la luz que recubre una película.

Espacio ene

Unidad de medida empleada en fotocomposición que equivale a la mitad del ancho de un espacio eme (que, a su vez, tiene la anchura del tamaño en puntos que se está utilizando).

Nodo final

Cuadrado que aparece en el extremo de los trayectos abiertos si se seleccionan con la herramienta Forma. El nodo final es más pequeño que el inicial.

Visualización Mejorada

Uno de los cinco configuraciones de calidad de visualización de CorelDRAW. Estos valores controlan la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización mejorada emplea el sobremuestreo 2X para ofrecer la mejor calidad de visualización posible.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Envoltura

Función accesible desde el menú Efectos que le permite distorsionar la forma de los objetos. La distorsión se produce al arrastrar los nodos de un recuadro imaginario (la envoltura) que se sitúa sobre el objeto.



EPS

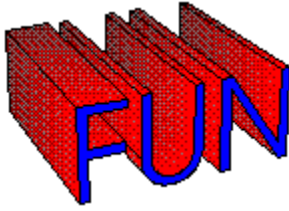
Extensión correspondiente a los archivos PostScript Encapsulados. Las aplicaciones Corel permiten la importación y la exportación de archivos .EPS, y CorelDRAW hace posible la exportación en formato .EPS genérico, así como de archivos .EPS con trayectos de recorte. CorelDRAW también puede importar objetos que contengan archivos .EPS. Los archivos de este tipo creados en CorelTRACE pueden importarse en programas como Corel VENTURA y Adobe PageMaker.

Extensión

Caracteres que aparecen a continuación del punto en un nombre de archivo. Estos caracteres indican el tipo de información contenida en el archivo (el formato de archivo). Por ejemplo, la extensión .CPT indica que el archivo contiene un mapa de bits guardado con Corel PHOTO-PAINT, mientras que la extensión CDR informa de que el archivo es un gráfico de vectores creado en CorelDRAW.

Extrusión

Función que permite conferir un aspecto tridimensional (3D) a los objetos creando la ilusión de profundidad. Los controles disponibles en la persiana Extrusión (y también en la barra de propiedades) permiten modificar la dirección y la profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga, su ubicación en el espacio tridimensional y el color de la extrusión.



FH3

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales creados con la aplicación Aldus Freehand 3.

Compresión de archivos

Los archivos se almacenan a menudo con un formato comprimido para ahorrar espacio en su disco duro. Existen varias técnicas de compresión que pueden utilizarse, dependiendo del formato del archivo original. Generalmente, a mayor compresión un archivo tardará más tiempo en leerse y/o escribirse.

La compresión puede ser con pérdida o sin pérdida. La compresión sin pérdida mantiene todos los datos originales en los procesos de compresión y descompresión. La compresión sin pérdida se recomienda para el almacenamiento de datos de texto o numéricos como las hojas de cálculo. Durante la compresión con pérdida se elimina algunos datos originales, pero dependiendo de los requisitos de su trabajo esta pérdida puede no afectara al resultar final de su trabajo. La compresión con pérdida puede reducir mucho el tamaño de sus archivos respecto a la compresión sin pérdida con lo que, cuando el espacio en disco es muy importante, puede ser preferible.

Previsualización de archivo

En los cuadros de diálogo Abrir e Importar, pequeña representación en mapa de bits que le permite ver el contenido del archivo seleccionado. También llamado miniatura.

Relleno

Los rellenos son colores, mapas de bits, degradados de color o patrones que se aplican a áreas de una imagen.

En CorelDRAW, los rellenos pueden aplicarse a cualquier objeto dibujado o curva.

En Corel PHOTO-PAINT, los rellenos pueden aplicarse al contenido de rectángulos, polígonos, etc., pero, con mayor frecuencia, se aplican a porciones de su imagen de mapa de bits mediante la Herramienta Relleno.

Película

En impresión comercial, lámina transparente y sensible a la luz a la que se transfieren las imágenes en positivo o en negativo. Las imprentas utilizan estas láminas para crear planchas de impresión.

Filtro

Nombre genérico para los programas que traducen información digital de un formato a otro

Los filtros de Importación/Exportación convierten archivos de un formato a otro. Por ejemplo, para importar una imagen de CorelDRAW a Corel PHOTO-PAINT, la imagen deberá convertirse de archivo vectorial al formato de mapa de bits. Al seleccionar un formato de archivo en el cuadro de diálogo Exportar, estará activando de forma automática el programa filtro correspondiente para que lleve a cabo su traducción.

Los filtros de Efectos especiales procesan la información sobre la imagen y la modifican según especificaciones preestablecidas para producir un efecto especial. Por ejemplo, el filtro Media de PHOTO-PAINT analiza todos los píxeles de un área de la imagen, y aplican un color intermedio al área para crear un efecto de uniformidad y un poco difuso, que ofrece menor detalle.

Menú lateral

Una herramienta o menú que muestra herramientas o comandos adicionales cuando se selecciona. Las herramientas o comandos que cuentan con un menú lateral, presentan un triángulo pequeño en la esquina inferior derecha del botón de la herramienta o a la derecha del nombre de comando. El ejemplo que se muestra a continuación ilustra un menú lateral que aparece al hacer clic y mantener presionado el botón sobre la herramienta Polígono.



FOCOLTONE

Sistema de color que proporciona un rango de colores directos generados con los colores de cuatricromía: cian, magenta, amarillo y negro (CMYK). Los colores FOCOLTONE se organizan de forma que pueda elegirlos con al menos un 10% de un color de cuatricromía en común con otro color FOCOLTONE. De esta forma, se reduce la necesidad de sobreimpresión, y se compone una paleta de colores ideal para las separaciones de color.

Carpeta

Nombre que se da a una sección del espacio en disco del PC empleada para almacenar y organizar documentos, programas y otros tipos de archivos. Por ejemplo, puede crear una carpeta llamada "LOGOS" para almacenar diseños de logotipos. En Windows 3.x, las carpetas se denominan directorios.

Fuente

Tipo de letra de estilo, grosor y tamaño únicos, como pueden ser Times Roman bold, 10 puntos. Times Roman 18 puntos sería una fuente distinta.

10 point

18 point

36 point

Forzar justificación

Estira la última línea de un párrafo hasta el margen derecho. Es una función distinta a la Justificación completa. La Justificación completa (o justificación a secas) modifica el espaciado entre caracteres y palabras de forma que queden regulares tanto el margen derecho como el izquierdo de un bloque de texto determinado.

Forzar saltos de línea

Puede forzar los saltos de línea en un párrafo presionando Mayús + Intro. Este tipo de operación hace que el texto se ajuste a la línea siguiente sin comenzar un párrafo nuevo, a diferencia de lo que sucede con los retornos de carro, que se crean al presionar Intro.

Entre líneas separadas por saltos forzados no se añade espaciado. En el caso de los párrafos con marcas, las marcas no aparecen en las líneas que siguen saltos de línea forzados. La marca siguiente aparecerá al presionar Intro.

Relleno degradado

Relleno complejo que muestra una progresión entre dos colores que siguen un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Al utilizar rellenos degradados (también conocidos como rellenos graduales o gradientes) podrá crear una mezcla pasando de un color a otro o en forma de cascada de colores diversos. Asimismo, puede utilizar rellenos degradados generados previamente para crear tubos de neón, cilindros metálicos y una gran variedad de efectos similares.

Cuatricromía

Proceso de impresión en el que se utilizan cuatro tintas semi-transparentes (cian, magenta, amarillo y negro) para producir todo el rango de colores de su documento. Los colores finales, llamados colores de cuatricromía, se crean con medios tonos: uno por cada color CMYK.

Marco o marco de texto de párrafo

Rectángulo que contiene un bloque de texto de párrafo creado con la herramienta Texto.

Patrón a todo color

Un relleno de patrón a todo color es una imagen normal en color como las que puede obtener al escanear una fotografía. Su complejidad puede variar enormemente, por lo que, en el caso de los patrones de relleno, es recomendable emplear mapas de bits más sencillos, ya que los mapas de bits complejos consumen gran cantidad de memoria y tardan en dibujarse. Sobre la complejidad de un mapa de bits influyen su tamaño, su resolución y su profundidad de color.

Patrón a todo color

Consulte Patrón de vectores.

Previsualización a pantalla completa

Opción de visualización que ofrece una versión detallada de su dibujo sin que se muestre ningún elemento de la interfaz (p.ej. elementos de ventana como la Barra de título, Barra de menús y Barra de estado) de usuario. Para cambiar a la pantalla de previsualización, elija Previsualización a pantalla completa en el menú Ver o presione F9. Volverá a la ventana de dibujo con sólo pulsar una tecla cualquiera.

Consulte Ventana de dibujo.

Gamma

Una medida del contraste general de una imagen. Los ajustes Gamma afectan a los tonos medios, manteniendo el contraste general. Las sombras y resaltes se mantienen.

Gama

Consulte [Gama de color.](#)

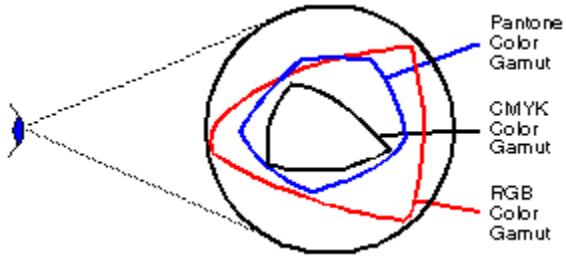
Aviso de gama

Herramienta de la administración de color que alerta de la presencia de colores en el documento que está fuera del rango de colores que su impresora es capaz de imprimir. Este aviso aparece cambiando los colores fuera de gama a un color uniforme: el color de aviso de gama.

Asignación de gama

Evaluación electrónica de la gama de los dispositivos de su sistema y reasignación de los colores que se encuentran fuera de la gama a otros colores que sí puedan reproducirse. La asignación de gama corre a cargo del Corel Color Manager para todas las aplicaciones de gráficos de Corel. La asignación de gama colorimétrica se emplea para los colores directos y los diseños vectoriales y la asignación de gama fotográfica para los diseños de mapa de bits.

Consulte Espacio de color.



Gaussiano

Término referente a la distribución gaussiana, que aplica un efecto siguiendo curvas de distribución con forma de campana en lugar de líneas rectas.

Desenfoco gaussiano

Desenfoca la imagen de acuerdo a una distribución con forma de campana para extender la información de píxel hacia el exterior.

Desnivel gaussiano

Un efecto de desnivel en los filtros de efecto Repujado o Vidrio. La curva con forma de "S" comienza y finaliza con un bucle gradual con una sección profunda en el centro. El resultado del Desnivel gaussiano es una transición suave y menos abrupta entre el bisel y el resto de la imagen.

GDF

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales creados con sistemas IBM mainframe. Las aplicaciones Corel pueden importar archivos .GDF y exportarlos como archivos .PIF, que el mainframe podrá más tarde convertir al formato .GDF.

GEM

Siglas de Graphics Environment Manager. GEM es una interfaz controlada por menús utilizada por algunos programas. También se refiere a la extensión de los ficheros creados en programas como GEM Artline. Las aplicaciones Corel admiten la importación del formato GEM.

GIF

Siglas de Graphics Interchange Format. Desarrollados en principio por CompuServe, GIF es un formato de gráficos diseñados para ocupar un espacio en disco muy reducido y para facilitar la lectura e intercambio entre sistemas. Este formato se suele emplear para la publicación de imágenes de 256 colores o menos en Internet.

Relleno de gradiente

Consulte Relleno degradado.

Componente de gris

En la impresión industrial a color, el componente de gris de un color CMY representa la cantidad de gris que contiene el color. Ya que las tres tintas CMY produce juntas el negro, cualquier combinación de las tres tintas puede tratarse como un tono de gris.

Consulte [Sustitución por componente de gris \(GCR\)](#).

Sustitución por componente de gris (GCR)

En la impresión industrial a color, GCR sustituye a la tinta negra (K) en algunos o todos los componentes de gris de cada color. Este proceso reduce la cubierta total de la salida CMYK y permite reemplazar las tintas de color, más caras, con la tinta negra, más barata.

Consulte [Componente de gris](#).

Escala de grises

Modo de color que muestra imágenes empleando 256 matices de gris. Cada color tiene un valor entre 0 y 255 asignado, donde 0 es el más oscuro (negro) y 255 el más claro (blanco). En el modo de color RGB, un valor de escala de grises corresponde a cantidades iguales de todos los colores RGB; en CMYK, un valor de escala de grises corresponde a valores 0 para C, M e Y, con el valor positivo para K; en HSB, un valor de escala de grises corresponde a valores H y S iguales a cero, con un valor positivo para B. El modo de color Escala de grises se basa en el modelo de color Escala de grises.

Imagen en escala de grises

Una imagen que utiliza el modelo de color de escala de grises y que puede mostrar hasta 256 tonos de gris, desde el blanco hasta el negro. Las imágenes en escala de grises, especialmente las fotografías, se suelen llamar imágenes "en blanco y negro".

A partir de los valores de la escala de grises, se pueden establecer correspondencias con los restantes modelos de color. En el modelo RGB, un valor de la escala de grises corresponde con cantidades iguales de todos los colores RGB. Para el modelo CMYK, un valor de la escala de grises corresponderá a un valor cero de C (cian), M (magenta) e Y (amarillo) y un valor K (negro) positivo. Para el modelo HSB, un valor de la escala de grises corresponderá a valores cero de H (tono) y S (saturación), y un valor B (brillo) positivo.

Simulación

Representación del texto empleando caracteres ilegibles, o bien una serie de líneas rectas. Se emplea para aumentar la velocidad del dibujado cuando el texto aparece demasiado pequeño como para resultar legible en pantalla. La simulación no influye en la calidad de impresión.

Cuadrícula

Series de puntos en los sentidos horizontal y vertical y con espaciado regular que se emplean para facilitar el dibujo y la organización de los objetos. Puede emplear los controles del cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula y regla para establecer los parámetros de la cuadrícula. Si desea obtener la mayor precisión, puede hacer que los objetos de sus ilustraciones se encajen con la cuadrícula al dibujarlos o moverlos.

Grupo

Conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad. También es un comando. La mayoría de las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus componentes.

Líneas guía

Líneas que puede utilizar en la alineación de objetos. También puede imprimir las líneas guía.

Medianil

Espacio entre columnas de texto de párrafo.

Medios tonos

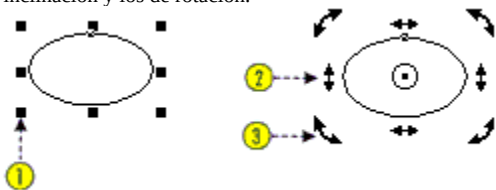
Se dice de la imagen que se ha convertido de imagen de tono continuo a serie de puntos de diversos tamaños que representan distintos tonos (consulte trama de medios tonos). Antes de poder imprimirse en dispositivos convencionales y prensas, las fotografías deben convertirse a medios tonos. Los medios tonos a menudo se denominan PMTs. En aquellas impresoras láser que no pueden imprimir diversos tamaños de puntos, los medios tonos se producen imprimiendo distintos números de puntos en un área determinada.

Trama de medios tonos

Un patrón de cuadrícula que simula el aspecto de los tonos en una imagen impresa al convertir una imagen de tonos continuos en una imagen compuesta de pequeños puntos de diferentes tamaños. La resolución de una trama de medios tonos o frecuencia de barrido se expresa en lpp (líneas por pulgada).

Tiradores

Conjunto integrado por ocho cuadros negros que aparecen en las esquinas y a los lados de un objeto cuando se encuentra seleccionado. Al arrastrar los tiradores de forma individual, podrá escalar, reflejar o cambiar el tamaño de los objetos. Si hace clic en un objeto seleccionado, los tiradores se convertirán en flechas que le permitirán rotar e inclinar el objeto. El gráfico siguiente muestra los tiradores de selección, los de inclinación y los de rotación.



Sangría francesa

Formato para texto de párrafo en el que la primera línea de texto comienza más a la izquierda que las líneas siguientes. Las sangrías francesas se emplean al elaborar bibliografías, enumerar términos de glosarios y confeccionar listas numeradas o con marcas.

Cabecera

Imagen de mapa de bits opcional que se crea al guardar un archivo de CorelDRAW o exportarlo en formato .EPS. Al incluir una cabecera de imagen podrá ver una representación del contenido del archivo al abrirlo en una aplicación externa como Corel VENTURA. La cabecera, también llamada "miniatura" proporciona una previsualización en el cuadro de diálogo Archivo, Abrir.

Color Hexachrome

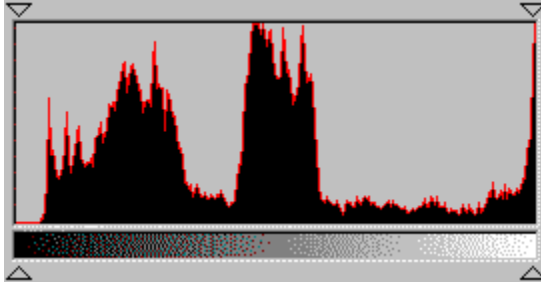
Un método para producir colores de cuatricromía utilizando dos tintas adicionales (naranja y verde) para ampliar el rango de las cuatro tintas tradicionales (cian, magenta, amarillo y negro).

Hinting (información de fuentes)

Método empleado para definir de forma exacta los píxeles que se activan para mejorar el aspecto de las fuentes cuando se utilizan con un tamaño en puntos reducido y a baja resolución en pantalla y/o impresora. El hinting se aplica automáticamente a las fuentes TrueType y Adobe Type 1 que se proporcionan con CorelDRAW.

Histograma

Gráfica que representa el rango de valores tonales presentes en una imagen de mapa de bits.



Los valores tonales están dispuestos en el histograma de más oscuro a más claro; los picos representan el número relativo de píxeles a cualquier nivel dado. Al ajustar valores de tonalidad, podrá cambiar el nivel y la distribución de áreas claras y oscuras de una imagen desplazando los deslizadores de umbral a izquierda o derecha.

HLS

El modelo HLS es una variante del modelo HSB, y contiene tres componentes: tono, luminosidad y saturación. El tono determina el color (amarillo, naranja, rojo, etc.), la luminosidad la intensidad percibida (color más claro o más oscuro), y la saturación define la profundidad del color (de apagado a intenso). El selector visual circular controla los valores H (entre 0 y 360) y S (entre 0 y 100); el selector visual vertical controla el valor L (entre 0 y 100).

HPGL

Formato de archivo (Hewlett Packard Graphics Language o Lenguaje para gráficos de Hewlett Packard) que emplean programas como AutoCAD. Dicho formato se emplea para la impresión de dibujos en plotters. CorelDRAW puede importar y exportar archivos HPGL que tengan la extensión .PLT (por PLoT).

HSB

Un modelo color que está cercano a la forma en la que el ojo humano percibe el color. En este modelo, el color está definido mediante tres componentes: tono, saturación y brillo. El tono determina el color (amarillo, naranja, rojo, etc.), el brillo la intensidad percibida (color más claro o más oscuro), y la saturación define la profundidad del color (de apagado a intenso). En el modelo de color HSB, el Tono (H) se expresa como un grado de rotación en un espectro de colores circular. Saturación (S) y Brillo (B) se expresan como porcentajes de una intensidad total.

HTML

HTML (Hypertext Markup Language) es el estándar de creación de documentos en la World Wide Web. Consta de etiquetas de marcación que definen la estructura y los componentes de un documento. Las etiquetas se emplean para etiquetar texto e integrar recursos tales como imagen, sonido, vídeo y animación, al crear una página Web.

HTML ha cambiado de forma radical en los últimos años. El número de etiquetas HTML ha crecido, permitiendo así a los diseñadores para la Web mejorar el diseño de las páginas.

Tono

La propiedad de un color que permite su clasificación por su nombre. Azul, verde y rojo, por ejemplo, son todos tonos.

Icono

Representación por imagen de una herramienta, objeto, archivo u otro tipo de elemento de programa. Estos distintos elementos se seleccionan haciendo clic y, a veces, doble clic sobre su icono. Por ejemplo, si hace doble clic en el icono de CorelDRAW del escritorio, se iniciará CorelDRAW.

ICC

Siglas de International Color Consortium (ICC), se trata de una organización que define normas para la caracterización de los dispositivos.

Consulte [Perfil de dispositivo](#).

Asignación de gama en ilustración

Una técnica por la que sólo los colores que quedan fuera de la gama de color del dispositivo de impresión se reasignan, asegurando de esta forma que los colores dentro de la gama mantienen sus características originales de color. La técnica de asignación de gama en ilustración (denominada también colorimétrica) se aplica en gráficos de vectores.

Consulte [Asignación de gama fotográfica](#).

Colores de imagen (paleta)

Paleta compuesta por todos los colores que aparecen en la imagen.

Cabecera de imagen

Consulte [Cabecera](#).

Mapa de imagen

Un hipergráfico incluido en un documento HTML (HyperText Markup Language) que contiene áreas de clic con vínculos a URL (Universal Resource Locator) en World Wide Web (WWW). Si hace clic en una de las áreas de un mapa de imagen, el examinador mostrará el documento HTML mencionado en la URL. Un gráfico de mapa de imagen se compone de un mapa de bits (la imagen) y una serie de coordenadas que describen la ubicación de los vínculos en el mapa de bits (el mapa).

Filmadora

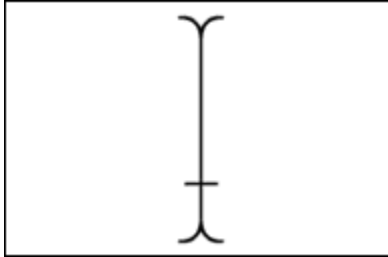
Término general para designar las impresoras que pueden imprimir texto y gráficos (dibujo lineal y fotografías) sobre película o papel fotográfico a resoluciones mayores o iguales a 1200 ppp.

Sangría

Opción para el formato de texto de párrafo. Las sangrías sitúan el texto a una distancia específica a partir del borde izquierdo y/o derecho del marco, y se emplean a menudo para señalar el comienzo de un párrafo. Puede sangrar todo un párrafo o sólo la primera línea.

***Punto de inserción**

Barra vertical que indica el lugar donde se insertará el texto al comenzar a escribir. El punto de inserción aparecerá cuando haga clic en la ventana de dibujo con la herramienta Texto, cuando dibuje un marco con la misma herramienta, o bien cuando abra un cuadro de diálogo que solicite la introducción de información.



Intensidad

La intensidad es una medida del brillo de los píxeles más luminosos de una imagen en mapa de bits en comparación con los tonos medios más oscuros y los píxeles oscuros. Un aumento de la intensidad eleva la viveza de los blancos sin que los tonos oscuros dejen de tener esa naturaleza.

Espaciado entre caracteres

Cantidad de espacio existente entre los caracteres de un texto. El espaciado entre caracteres también se denomina espaciado entre letras o espaciado a secas.

Entrelazado

Método empleado para hacer que una imagen se muestre por completo en pantalla, pero a baja resolución y con aspecto de bloque. A medida que se cargan los datos de la imagen, su calidad mejora.

Interlineado

Cantidad de espacio en blanco existente entre la línea de base de una línea de texto y la línea de base de la siguiente. El interlineado también se denomina "espacio interlineal".

Espaciado entre párrafos

Cantidad de espacio existente entre párrafos. Cada vez que presiona Intro en un marco de texto de párrafo, creará un párrafo nuevo. Si el espaciado entre dos párrafos contiguos no es el mismo, se aplicará el valor más alto de los dos.

Renovación interrumpible

Función de CorelDRAW que detiene la pantalla durante el redibujado siempre que se presione el botón del ratón o una tecla cualquiera. Si se encuentra trabajando en un dibujo complejo, la renovación interrumpible le permitirá ahorrar tiempo al darle la posibilidad de seleccionar herramientas y comandos sin tener que esperar a que la pantalla se vuelva a dibujar por completo. Puede habilitar o deshabilitar la Renovación interrumpible empleando el control que se ofrece en la pestaña Visualización del cuadro de diálogo Opciones.

Intersección

Función que le permite crear un nuevo objeto a partir del área en que se superponen dos objetos o más.

Espaciado entre palabras

Cantidad de espacio existente entre las palabras. Al aumentar o reducir el espaciado entre palabras la legibilidad y aspecto del texto se verán afectados.

imagen destino IT8

En la calibración de un escáner, una imagen destino IT8 proporciona un estándar que permite medir la salida del escáner.

Una imagen destino IT8 tiene dos partes: una imagen reproducida fotográficamente sobre papel y que contiene un amplio rango de colores y un archivo de referencia que contiene la misma imagen escaneada por el fabricante utilizando un instrumento calibrado con precisión.

Dentados

Efecto en forma de peldaños de escalera que se produce al cambiar el tamaño de textos e imágenes de mapa de bits. Al aumentar el tamaño de un mapa de bits, parece que aumenta cada uno de los píxeles, ya que se añaden nuevos píxeles. Esto hace que el gráfico tenga un aspecto distorsionado y dentado. Reducir el tamaño de mapa de bits también lo distorsiona, ya que se eliminan píxeles para encogerlo a su nuevo tamaño. El dentado puede reducirse con el alisado.

Las imágenes vectoriales están definidas por medio de pares de puntos unidos de forma matemática por líneas. Por esta razón, puede cambiar el tamaño de los gráficos vectoriales sin tener que preocuparse de que aparezcan efectos de dentado.



JPEG (.JPG)

Establecido por el JPEG (Joint Photographic Experts Group, Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía), este formato constituye un estándar internacional para las imágenes fotográficas comprimidas; ofrece compresión con una pérdida mínima de calidad. Debido a su compresión sin apenas pérdida de calidad (20 a 1) y el pequeño tamaño de archivos, las imágenes JPEG se emplean con gran profusión para la publicación en Internet.

Justificación

Opción de alineación para texto de párrafo. La Justificación completa (o justificación a secas) modifica el espaciado entre caracteres y palabras de forma que queden regulares tanto el margen derecho como el izquierdo de un bloque de texto determinado.

Espaciado manual

Función empleada para el ajuste del espaciado entre dos caracteres consecutivos. En el caso de algunos pares de letras, como AV, el acercar las letras mejora su aspecto en páginas impresas. Puede ajustar el espaciado de texto de forma interactiva con la herramienta Forma, o hacerlo manualmente con la introducción de valores específicos en el cuadro de diálogo Formato de texto.

Accesos directos de teclado

Tecla o combinación de teclas que activa un comando. Los accesos directos le proporcionan rápido acceso a comandos de uso frecuente. Las asignaciones de teclas incorporadas puede modificarlas, y también asignar nuevas combinaciones de teclas a cualquier comando. Asimismo, puede crear conjuntos de asignaciones de teclas para utilizarlas en distintos tipos de operaciones.

Lab (CIE L*a*b)

Un modo de color creado por Commission Internationale de l'Eclairage (Comisión Internacional de la Iluminación, CIE). Contiene un componente de luminancia (o claridad) (L) y dos componentes cromáticos: el "a" (verde a rojo) y el "b" (azul a amarillo). El modo de color Lab se basa en el modelo de color Lab.

Horizontal

Página orientada de forma que su dimensión horizontal es mayor que la vertical.



Capa

Uno de los planos transparentes en los que se pueden situar los objetos en un dibujo. La superposición de unos objetos sobre otros la podrá controlar desplazando las capas con los objetos que contienen. También puede bloquear las distintas capas y hacerlas invisibles o no imprimibles. Las capas le ayudarán a organizar los distintos componentes de dibujos complejos.

Estilo de diseño

En CorelDRAW, los estilos de diseño determinan la forma en que un documento de varias páginas se organiza para su impresión. CorelDRAW proporciona estilos de diseño preestablecidos para varios tipos de materiales impresos, incluyendo libros, folletos y tarjetas dobladas.

En Corel PHOTO-PAINT, los estilos de diseño determinan la forma en que las imágenes se colocan en la página impresa. Por ejemplo, si desea imprimir un folleto, dos imágenes o marcos de animación pueden aparecer en una única página impresa.

Tabulador con caracteres guía

Fila de puntos situados entre objetos de texto para que el lector pueda seguir una línea en un espacio en blanco. Los caracteres guía se suelen utilizar al aplicar tabuladores sobre todo antes de texto alineado a la derecha, como sucede en una lista o un índice. Los caracteres guía pueden emplear cualquier carácter de la fuente actual. Observe el siguiente ejemplo de lo que sería una línea en un índice:

Formatear texto 152

Un tabulador con caracteres guía crea de forma automática los puntos que preceden al número.

Lente

Las lentes permiten cambiar el aspecto de los objetos y la forma en que se perciben los objetos que se ubican debajo. Los efectos de lente pueden aplicarse a prácticamente cualquier forma cerrada creada con las herramientas de dibujo de CorelDRAW.

Luces

Las fuentes de luz pueden añadirse a un modelo tridimensional (3D) para su representación. Simulan diferentes iluminaciones y proporcionan un realismo fotográfico y el aspecto de profundidad 3D.

Error de comprobación de límites

Error de impresión PostScript que se produce cuando un dibujo contiene demasiados segmentos de línea o bien cuando un mapa de bits es demasiado grande para que lo pueda reproducir la impresora.

Dibujo lineal

En las artes gráficas tradicionales, ilustración que contiene únicamente blanco y negro.

Estilo de línea

Conjunto de atributos que se asignan al contorno de un objeto. Existe la posibilidad de asignar estilos de línea personalizados o elegir entre una serie de valores preestablecidos que aplican un estilo de línea sólido, de trazos, punteado o de trazos y puntos.

Relleno degradado lineal

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en línea recta. Puede aplicar rellenos degradados lineales personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa de un color a otro, o bien una cascada de colores diferentes.

Objeto vinculado

Se considera que un objeto está vinculado según la Vinculación e Incorporación de Objetos (OLE) si la información de un archivo (el archivo origen) se ha insertado en otro (el archivo destino). El archivo origen queda vinculado al archivo destino. Los cambios introducidos en la información del archivo origen puede actualizarse de forma automática o manual en el archivo destino.

Lino

Abreviatura de Linotronic, línea de filmadoras PostScript empleadas en impresión de alta resolución. Con el tiempo, este término ha llegado a hacer referencia a cualquier tipo de filmadora que utilicen las empresas de impresión que impriman en película.

Cuadro de lista

Control que le permite seleccionar de entre una lista de opciones. Si la lista no puede mostrar todas las opciones disponibles a un tiempo, dispone de barras de desplazamiento. Los cuadros de lista se encuentran incluidos en las barras de herramientas, las persianas y los cuadros de diálogo.

Sin pérdida de calidad

Mantener la calidad de una imagen que ha sido comprimida y descomprimida. El proceso de compresión y descompresión a menudo distorsiona la calidad de las imágenes. Una imagen sin pérdida de calidad es aquella en la que la calidad de la imagen de un archivo descomprimido es prácticamente igual a la del original.

Con pérdida de calidad

Una degradación visible en la calidad de la imagen como resultado de la compresión del archivo. Al escoger una compresión de alta calidad se produce una pequeña pérdida de información. Cuanto menor sea la calidad de compresión, peor será la calidad de la imagen al descomprimirse.

lpp (líneas por pulgadas)

Frecuencia de pantalla empleada para fotos y tintas en tramas de medios tonos. La densidad de puntos en dichas tramas, así como la salida de imágenes de tono continuo procedente de filmadoras se mide en lpp.

Luminosidad

Valor que corresponde al brillo de un color.

Recuadro de contorno

Cuadro con contorno punteado que aparece al hacer clic y arrastrar en sentido diagonal para seleccionar varios objetos, o bien los nodos de una curva. CorelDRAW selecciona los objetos incluidos en el recuadro de contorno cuando se suelta el botón del ratón.

Recuadro de selección

Método de selección de objetos (o nodos) mediante las herramientas Selección o Forma. Para llevar a cabo una selección por medio de un recuadro, deberá hacer clic y arrastrar para incluir los objetos en un rectángulo punteado denominado recuadro de contorno.

Maestro

Objeto copiado con el comando Clonar. La mayoría de los cambios introducidos en el objeto maestro se aplican a la clonación automáticamente.

Capa maestra

Capa que contendrá la información que desee que aparezca en todas las páginas de un documento con varias de ellas. Por ejemplo, puede utilizar las capas maestras para situar una cabecera o pie en cada página.

Maximizar

Acción de aumentar una ventana de una aplicación y cubrir la pantalla por completo.

Archivo de mediciones

En Corel COLOR MANAGER es un archivo de texto que contiene una lista de valores de color tal como fueron medidos en su salida impresa utilizando un dispositivo de medición de color. La información se utiliza para caracterizar el dispositivo que lo imprimió.

Menú

Un lista de comandos que aparece al hacer clic en uno de los nombres de la barra de menús. Haga clic en un nombre de menú para que aparezca una lista de los comandos empleados para acceder a diversas funciones.

Barra de menús

La barra que contiene los nombres de los menús del programa. La Barra de menú aparece en la parte superior de la Ventana de aplicación justo debajo de la Barra de título.

Modo de fusión

Los modos de fusión determinan la forma en que se combina el color de una transparencia con el color de los objetos que aparecen debajo de ella. El efecto dependerá de los colores de la transparencia y del objeto. CorelDRAW ofrece 19 modos de fusión distintos para que experimente con ellos.

Paleta Microsoft Internet Explorer

Paleta de 8 bits y 256 colores que emplea el navegador Microsoft Internet Explorer. Al utilizar los colores que sólo se encuentren en esta paleta de colores, se asegurará de que los colores de su imagen se muestren con claridad en los sistemas que empleen este navegador.

Minimizar

Reducir una Ventana de aplicación para convertirla en un icono en la barra de tareas.

Reflejar

Realizar un volcado de un objeto en sentido horizontal, vertical o diagonal.

Edición por reflejo

Tipo de edición de nodos que permite mantener la simetría de objetos creados con la herramienta Polígono. En los objetos, cada nodo creado con la herramienta Polígono se asocia con otros nodos: los nodos de esquinas o puntos se asocian unos con otros, lo que sucede también con los nodos de lado o interiores.

Al editar un nodo de un objeto creado con la herramienta Polígono (p.ej., al moverlo o cambiarlo a curvas), todos los nodos asociados reflejan las consecuencias de la edición. Por ejemplo, si mueve un nodo de esquina hacia el centro de un pentágono, todos los nodos de esquina se desplazarán también hacia el centro.

Patrón muaré

Patrones de onda no deseados que aparecen en las imágenes debido a patrones de puntos que están en conflicto. Estos patrones se crean si se superponen sobre la misma imagen tramas de medios tonos con dos frecuencias distintas. Por ejemplo, si escanea una imagen de medios tonos, es probable que aparezcan patrones muaré en la pantalla de su monitor debido a que la trama de medios tonos original es distinta de la frecuencia en ppp de la imagen escaneada.

Estos patrones pueden ser perjudiciales sobre todo cuando se dan en separaciones de color. Es muy importante definir correctamente los ángulos de trama y las frecuencias de su trama de medios tonos para evitar este problema.

CorelSCAN proporciona una función para eliminar el muaré antes de abrir el archivo escaneado.

Monocromo

Imagen que contiene un solo color, que suele ser negro sobre un fondo de diferente color, normalmente blanco.

Selección múltiple

Método de selección de varios objetos con la herramienta Selección, o de varios nodos con la herramienta Forma. Mantenga Mayús presionada y haga clic en los objetos o nodos que desee seleccionar.

Navegante

El Navegante le ayuda a moverse con rapidez por sus documentos. Aparece en la esquina inferior izquierda de la Ventana de aplicación, y muestra el número total de páginas del dibujo, así como el número correspondiente a la página que se muestra en la actualidad. Puede pasar hasta cualquier página del documento con sólo hacer clic, y también añadir páginas en blanco con rapidez sin necesidad de interrumpir su trabajo.

NCSA

Siglas de National Center for Supercomputing Applications. Desarrolló un sistema de servidor Web.

Si crea un mapa de imagen para que aparezca en World Wide Web, es posible que necesite conocer si su servidor utiliza CERN o NCSA, ya que los códigos de mapa de imagen son diferentes en cada caso. Contacte con su administrador de servidor para comprobar cuál de estos sistemas utiliza su servidor.

Negativo

Imagen en la que los valores del original se invierten de forma que las zonas en negro aparecen en blanco, las blancas aparecen en negro, y los colores están representados por sus complementarios (tal como aparecen en la rueda o espectro de colores).

Grupo anidado

Agrupamiento de dos grupos o más, que se comportan como si se tratase de un solo objeto.

Paleta Netscape Navigator

Paleta de 8 bits y 256 colores que emplea el navegador de la Web Netscape Navigator. Al utilizar los colores de esta paleta, se asegurará de que los colores de su imagen aparecerán de forma clara en los sistemas que empleen este navegador.

***Columnas de estilo periodístico**

Columnas para las que el ajuste del texto hace que el mismo fluya hacia abajo de párrafo a párrafo partiendo de la primera columna de la izquierda. El flujo de texto continúa hacia la parte superior de la columna siguiente a la derecha, patrón que se repite en las páginas siguientes.

Plumilla

El tamaño, forma y color de una línea. Al cambiar los atributos utilizados para dibujar líneas, podrá cambiar los atributos de la pluma o plumilla.

Nodos

Cualquiera de los puntos cuadrados que se encuentran en los extremos de los segmentos de línea y curva. Puede alterar la forma de una línea o curva arrastrando uno o más de sus nodos.

Ruido

En la edición de mapas de bits, el ruido hace referencia a la presencia de píxeles aleatorios en la superficie de un mapa de bits que recuerdan a las interferencias en un televisor.

Filtros de ruido

Los filtros en Corel PHOTO-PAINT y CorelDRAW se usan para añadir información o eliminar la información no deseada de una imagen.

Visualización Normal

Una de las cinco configuraciones de calidad de visualización de CorelDraw. Estos valores controlan la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización normal muestra todos los rellenos, todos los objetos y los mapas de bits de alta resolución.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Desplazar

Mover un objeto en incrementos.

Objeto

Término genérico que designa cualquier elemento creado o colocado en un dibujo. Entre los objetos se incluyen las líneas, formas, gráficos y el texto.

Vinculación e Incorporación de Objetos (OLE)

Método de transferencia de objetos de datos de una aplicación Windows a otra.

Paleta de colores en pantalla

La Paleta de colores es una barra de herramientas que presenta una serie de las muestras de colores. Se utiliza para seleccionar colores para su uso en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.



Perspectiva de un punto de fuga

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de un lado de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en una dirección concreta. Esta perspectiva se puede crear mediante el comando Agregar perspectiva del menú Efectos.

Opacidad

Lo contrario de transparencia. Si un área es 100% opaco, no podrá ver a través de ella. Los niveles por debajo del 100% aumenta la capacidad de ver a través de los objetos.

Consulte [Transparencia](#).

Trayecto abierto

Línea o curva cuyos puntos inicial y final no están conectados. Si aplica un relleno a un trayecto abierto, no se hará visible a menos que lo cierre.

Interfaz de Preimpresión Abierto (OPI)

Método que sitúa mapas de bits de alta resolución en la página impresa empleando réplicas de baja resolución.

Se crean dos imágenes con un escáner de gran calidad, una versión a alta resolución (que se guarda en archivo) y un equivalente a baja resolución. La imagen de baja resolución se importa a los documentos y se utiliza "sólo para posición" (FPO). Las operaciones con imágenes FPO mantienen el tamaño de documento reducido y también reducen el tiempo de redibujado de la pantalla. Al enviar de nuevo las ilustraciones a la empresa de servicios de preimpresión para su reproducción final en película, los archivos a alta resolución se sitúan en lugar de las imágenes FPO, con lo que se obtiene un resultado final de alta resolución.

Orientación

Dirección en la que se muestran los documentos en la página. Una página orientada de forma que la dimensión horizontal sea mayor que la vertical, se dirá que tiene una orientación horizontal; en cambio la página orientada de forma que la dimensión vertical de la página es mayor que la horizontal tendrá orientación vertical.

Color fuera de gama

Color que no permiten las prestaciones (se encuentra fuera de la gama) de un dispositivo determinado.

Consulte [Gama de color](#).

Contorno

La línea que define la forma de un objeto. Puede cambiar los atributos de contorno incluidos el color, anchura, tamaño y forma mediante las opciones en el menú lateral de la herramienta Contorno.

Sobreimpresión

La sobreimpresión es un método empleado para evitar espacios en blanco entre colores. La sobreimpresión es necesaria para evitar espacios en blanco en la impresión industrial en color cuando existen colores adyacentes que no tienen una alineación adecuada.

Las porciones de un objeto que se encuentran cubiertas por otro, no se suelen imprimir. No obstante, si se establece que el objeto superior se sobreimprima, las porciones cubiertas de los objetos subyacentes se imprimirán también. De esta forma, se evitan potenciales espacios en blanco entre colores distintos. La sobreimpresión es recomendable sobre todo si el color superior es más oscuro que el inferior; de lo contrario, se podría producir un tercer color no deseado (p.ej., el rojo sobre el amarillo podría producir un color objeto naranja).

Borde de página

En la ventana de dibujo, el borde de página es el rectángulo con sombra proyectada que representa la porción imprimible del dibujo actual. Este área también se denomina página imprimible. Puede activar y desactivar el borde de página con el comando Configuración de página del menú Diseño.



Color de pintura

El color utilizado por la herramienta Pintar para aplicar color y por las herramientas Forma como un color del contorno.

Programas de pintura

Término genérico referido a los programas informáticos de diseño e ilustración que almacenan gráficos en forma de mapas de bits: formato gráfico para imágenes que representa las formas como series de píxeles, o puntos, dispuestos para representar una imagen. Corel PHOTO-PAINT y Windows Paintbrush son algunos ejemplos de programas de pintura.

Paleta

Consulte [Paleta de colores](#)

Modo Con paleta

Un modo de color de [8 bits](#) que muestra las imágenes utilizando un máximo de 256 colores. Puede convertir una imagen compleja al modo de color Con paleta para reducir el tamaño de archivo y permitir un control más preciso sobre los colores utilizados en el proceso de conversión.

Paleta PANTONE HEXACHROME

Colores disponibles a través del sistema PANTONE HEXACHROME, que se basa en el modelo de color CMYK, pero que incorpora dos tintas adicionales hasta llegar a seis tintas y un rango de colores más amplio.

Colores PANTONE MATCHING SYSTEM

Una paleta de colores directos disponibles con el PANTONE Matching System (también denominados colores directos PANTONE). Debido a que los colores directos se corresponden con tintas sólidas no basadas en el modelo CMYK, cada color individual aplicado a un objeto produce una plancha de separación de color adicional.

En CorelDRAW, puede utilizar con libertad los colores directos. En Corel PHOTO-PAINT, sólo puede utilizarlos en las imágenes CMYK para actuar sobre los duotonos. Los colores pueden mostrarse por su nombre o muestra.

Colores de cuatricromía PANTONE

Colores disponibles a través del sistema de colores de cuatricromía PANTONE, que se basa en el modelo de Color CMYK. Los 2000 primeros colores consisten en combinaciones de dos colores; los restantes son combinaciones de tres y cuatro colores. Dichos colores se basan en el modelo CMYK, por lo que pueden imprimirse sin emplear planchas de separaciones de color adicionales. Los colores pueden mostrarse por su nombre o muestra.

Paleta de colores de cuatricromía PANTONE

Una paleta de colores disponibles a través del sistema de colores de cuatricromía PANTONE, que se basa en el modelo de Color CMYK. Los 2000 primeros colores consisten en combinaciones de dos colores; los restantes son combinaciones de tres y cuatro colores. Dichos colores se basan en el modelo CMYK, por lo que pueden imprimirse sin emplear planchas de separaciones de color adicionales.

Color del papel

Función que le permite visualizar una aproximación del resultado de una impresión con un color de papel determinado. El color elegido es válido sólo a efectos de visualización, y no aparece en los ejemplares impresos del documento

Texto de párrafo

Tipo de texto creado con la herramienta Texto. Utilice el texto de párrafo cuando desee incorporar bloques de texto de cierto tamaño a folletos, anuncios y otros proyectos que requieran gran cantidad de texto. Las funciones de formato de párrafo le permitirán hacer fluir el texto entre marcos y columnas, crear listas con marcas, establecer tabuladores y sangrías y añadir letras capitulares. CorelDRAW aplica de forma automática el estilo de Texto de párrafo predeterminado que puede cambiarse con el Administrador de estilos.

Principal

Objeto vinculado a otro (el secundario) dentro de una jerarquía. Al mover el principal, el objeto secundario o secundarios se mueven también.

Color principal

Puede crear estilos basados en colores y vincularlos juntos. Cualquier cambio introducido en el color principal de un estilo, se ve reflejado en los colores secundarios.

Puede crear colores principales con facilidad y rapidez arrastrando los colores de una imagen. También puede escanear una imagen desde CorelDRAW y crear dichos colores de forma automática.

Trayecto

Componente básico con el que se construyen los objetos. Los trayectos pueden ser abiertos (p.ej., una línea o curva) o cerrados (ej. un círculo o polígono). Asimismo, puede formar un solo segmento de línea o curva, o bien muchos segmentos unidos.

Ruta de acceso

Ubicación de una carpeta o archivo en su sistema. Por ejemplo, los archivos de aplicación de Corel se encuentran almacenados en el trayecto C:\COREL\ de forma predeterminada,. Significa que los archivos se almacenan en una carpeta denominada COREL de la unidad C:.

Relleno de patrón

Los rellenos de patrón están generados previamente, y son imágenes simétricas que se pueden disponer en mosaico con facilidad. Puede importar mapas de bits o gráficos vectoriales y emplearlos como rellenos de patrón, o también crear patrones de mapa de bits sencillos a dos colores. El efecto creado es similar al que se obtiene aplicando papel pintado a una pared. Existen tres tipos de rellenos de patrón: de dos colores, en color y de mapa de bits.

PCD

Extensión para los archivos de imágenes en formato Eastman Kodak Photo-CD.

PCT

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales (en formato PICT) que crean las aplicaciones para PC Macintosh. Las aplicaciones Corel permiten importar archivos PICT 1 (blanco y negro) y PICT 2 (color), y exportar archivos PICT 2. CorelDRAW admite también mapas de bits PICT.

PCX

Extensión para los archivos de mapa de bits creados en programas tales como PC Paintbrush.

Fósforo

El elemento productor de luz en su monitor.

Photo CD

Proceso desarrollado por la Eastman Kodak Company que convierte negativos de película de 35 mm a formato digital (RGB) y los almacena en disco compacto (CD).

Fotográfica (asignación de gama)

Una técnica en la que todo el rango de color de una imagen se comprime para adaptarlo al espacio de color del dispositivo destino, manteniendo transiciones suaves entre colores.

La asignación de gama fotográfica se utiliza en fotografías y en diseños de tono continuo.

Consulte Asignación de gama de ilustración.

PSD

La extensión de un archivo con el formato Adobe Photoshop.

PIC

Formato para archivos vectoriales con la extensión .PIC.

Los archivos PIC se crean en algunos programas de presentación, así como en Lotus 123.

Pica

Unidad de medida empleada principalmente en impresión con filmadora. Una pica equivale a 12 puntos (alrededor de 1/6 de pulgada).

PICT

Formato de archivo de imagen que suelen emplear aplicaciones en sistemas Macintosh. Este formato puede utilizar hasta cuatro canales: rojo, verde, azul y alpha.

***Cabeceo**

Aspecto en la orientación de objetos que se refiere a la desviación angular con respecto al eje vertical (del extremo superior al inferior).

Píxel

Abreviatura en inglés de elemento de imagen. Los píxeles son los puntos de la pantalla del ordenador o la televisión que se combinan para formar una imagen. Las imágenes de ordenador se crean en forma de trama de píxeles con colores específicos.

Consulte [Resolución](#).

PLT

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales con el formato HPGL. En un principio, son archivos creados en programas como AutoCAD para la impresión de dibujos en plotters. Las aplicaciones Corel permiten importar y exportar archivos .PLT.

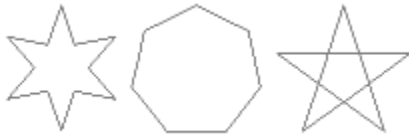
Punto

Unidad de medida que se suele emplear en filmación para diseñar tamaños de tipo. En una pulgada hay 72 puntos (pts) aproximadamente, y 12 puntos en una pica.



Polígono

Forma con tres lados o más. En CorelDRAW, puede crear polígonos simples (p.ej. pentágonos) o polígonos complejos con varios lados (p. ej. estrellas) con la herramienta Polígono. Los ejemplos que se muestran a continuación pueden crearse empleando la herramienta Polígono.



Vertical

Aquella página orientada de forma que la dimensión vertical de la página es mayor que la horizontal.



Posición

Especificar las coordenadas horizontal y vertical (utilizando las reglas como referencia) para colocar un objeto.

Positivo

Reproducción de una imagen en la que los valores de oscuridad, luz y color son iguales a los de la imagen original.

PostScript

Un lenguaje de descripción de página que se emplea para enviar instrucciones a una impresora PostScript. Todos los objetos de un trabajo de impresión se representan por medio de líneas de código PostScript que utiliza la impresora para reproducir su trabajo.

Texturas PostScript

Tipo de relleno de patrón diseñado mediante el lenguaje PostScript. Algunas texturas son enormemente complicadas, y precisan de varios minutos o incluso más tiempo para su impresión o para su actualización en la pantalla. Por tanto, los rellenos PostScript se designan con las letras "PS" en lugar de hacerse con la textura real.

Powerclip

Función que permite colocar unos objetos (denominados objetos contenidos) dentro de otros (los objetos contenedores). Si el objeto contenido es mayor que el contenedor, CorelDRAW recorta automáticamente el objeto contenido. Sólo podrá ver la parte del contenido que cabe dentro del objeto contenedor.



Previsualizar sólo lo seleccionado

Opción de visualización que, al emplearse junto con el comando Previsualización a pantalla completa, muestra una versión de los objetos seleccionados con todo detalle, y sin que se vea ningún elemento de la interfaz. Si esta opción está deshabilitada, la Previsualización a pantalla completa mostrará todos los objetos de la página actual.

Página imprimible

Porción de la ventana de dibujo que aparece en la página impresa. Este área está demarcada por un rectángulo con sombra proyectada. A pesar de que puede dibujar en cualquier punto de la ventana de dibujo, sólo aparecerán en sus trabajos de impresión aquellos objetos que estén incluidos en la página imprimible.



Color de cuatricromía

En impresión comercial, aquellos colores que se producen a partir de una mezcla de cian, magenta, amarillo y negro. Es un concepto diferente al de color directo, que es un color de tinta uniforme, impreso de forma separada (se requiere una plancha de impresión para cada color directo).

Progresivo

En imágenes JPG, es un método para que una imagen aparezca en pantalla en su totalidad pero a baja resolución y con aspecto de bloques. A medida que se cargan los datos de la imagen, su calidad mejora progresivamente.

Prueba

Impresión de una versión en borrador de un gráfico con el fin de observar cuál sería el aspecto del resultado en su forma final. Para obtener pruebas de diseños monocromos se suelen emplear impresoras láser, mientras que los diseños a color se suelen probar en impresoras a color térmicas. Para probar separaciones de color, pueden emplearse sistemas de prueba de gran calidad, como Chromalin (Du Pont) o Matchprint (3M).

Color puro

Cualquier color que pueda asumir cada uno de los píxeles de de un monitor. En una pantalla monocroma, sólo existen dos colores puros: blanco y negro, sin embargo, las tarjetas gráficas de 24 bits muestran 16,7 millones de colores puros.

Relleno degradado radial

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma de círculos concéntricos cuyo radio parte del centro del relleno. Puede aplicar rellenos degradados radiales personalizados o preestablecidos que apliquen una progresión directa de un color a otro o bien una cascada de colores diferentes.

Imagen ráster

Una imagen constituida por píxeles. Al convertir los archivos de gráficos de vectores a archivos de mapa de bits, se creará una imagen ráster.

Marcas de registro

Cruces u otro tipo de marcas empleadas para alinear la película procedente de separaciones de color. Las aplicaciones Corel añaden marcas de registro automáticamente en el exterior de la página imprimible al imprimir separaciones de color en una impresora PostScript. Las marcas de registro también pueden imprimirse en impresoras que no sean PostScript.

Representar

El proceso de crear una imagen bidimensional (2D) a partir de un modelo tridimensional (3D).

Nuevo muestreo

El proceso de cambiar la resolución o tamaño de una imagen alterado el número de píxeles que contiene. Al aumentar la resolución, se aumenta el número de píxeles; al reducir la resolución, se reduce el número de píxeles de una imagen.

Fuentes residentes

Tipos de letra almacenados de forma permanente en la memoria de la impresora.

Resolución

La cantidad de detalles e información que contiene un archivo de imagen, así como el nivel de detalle que un dispositivo de entrada, salida o de visualización puede producir. Al trabajar con mapas de bits, la resolución afecta tanto a la calidad de la salida final como al tamaño del archivo.

Resolución de imagen

Hace referencia al espaciado de los píxeles y se mide en píxeles por pulgada (ppp) o puntos de pulgada.

Resolución de salida

Hace referencia al número de puntos por pulgada (ppp) que un dispositivo de salida como una filmadora o impresora láser puede producir.

RGB

Modo de color que contiene tres componentes rojo (R), verde (G) y azul (B). El modo de color RGB se basa en el modelo de color RGB. En el modo de color RGB, un valor entre 0 y 255 se asigna a cada canal de rojo, verde y azul. Por ejemplo, un color RGB con el valores de componentes de 0:25:118, no contiene rojo, contiene algo de verde y más azul, el resultado sera un azul ligeramente verdoso. Los monitores, escáneres y el ojo humano utilizan RGB para producir o detectar el color.

Persiana

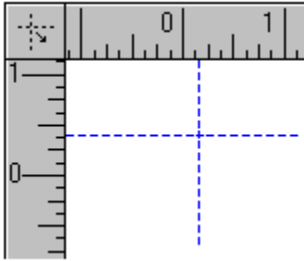
Cuadro de diálogo flotante que contiene un conjunto de controles relacionados. A diferencia de otros cuadros de diálogo, las persianas permanecen en pantalla después de aplicar los cambios deseados. De esta forma, podrá realizar los ajustes precisos sin necesidad de volver a abrir la persiana. Cuando no utilice una persiana, puede minimizarla (o "enrollarla") para dejar visible sólo la barra de título.

Rotar

Acción de volver a colocar y orientar un objeto girándolo en torno a su centro de rotación.

Cruz de las reglas

Par de líneas que se cortan y que pueden arrastrarse partiendo del punto en que se encuentran las reglas. Se emplea para establecer los puntos 0,0 en las reglas.



Reglas

Herramientas de medida que se muestran a la izquierda y en la parte superior de la ventana de la aplicación. Las reglas le ayudan a cambiar el tamaño de los objetos de los dibujos, así como a situarlos.

Sans serif

Fuente o tipo de letra que no tiene adornos (los trazos cortos que aparecen en las puntas de cada una de las líneas que forman una letra).
Ejemplos de fuentes sans serif son Helvetica y Arial.



Saturación

La pureza o viveza de un color expresada como ausencia de blanco. Un color con un 100% de saturación no contiene blanco mientras que un color con 0% de saturación es un tono de gris.

Escalar

Cambiar las dimensiones horizontal y vertical manteniendo su proporción. El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado.

Escáner

Dispositivo que convierte las imágenes en papel, transparencia o película en información digital. Los escáners producen imágenes de mapa de bits o ráster.

Resolución del escáner

Hace referencia a la densidad de la información que un escáner puede capturar por pulgada, se mide en píxeles por pulgada (ppp) o puntos de pulgada. Se denomina también resolución de entrada.

***Scitex**

Formato de exportación que almacena dibujos en formato a color de 32 bits, y que se pueden procesar o modificar para darles salida en filmadoras de gama alta o en grabadoras de película. SCITEX es un formato ideal para imágenes con separaciones de color, ya que se trata de un formato nativo CMYK de 32 bits.

SCODL

Siglas de Scan Conversion Object Description Language. Formato de archivo empleado en grabadoras de película para confeccionar diapositivas. CorelDRAW permite exportar archivos en formato SCODL (.SCD).

Ángulos de pantalla

Ángulos en los que se imprimen cada uno de los cuatro colores de cuatricromía al imprimir separaciones de color. La configuración de los ángulos de pantalla y las frecuencias de su trama de medios tonos es crucial a la hora de evitar patrones muaré no deseados.

Frecuencia de trama

La frecuencia de trama, también denominada frecuencia de barrido o frecuencia de medios tonos, consiste en la medida de una pantalla de medios tonos en líneas por pulgada (lpp). La frecuencia de trama, aunque está relacionada con la resolución de impresora, no es exactamente igual.

Una impresora láser con resolución de 300 ppp puede producir una trama aceptable a 60 lpp. Una filmadora de alta resolución puede llegar a producir una trama de 150 líneas.

Desplazar

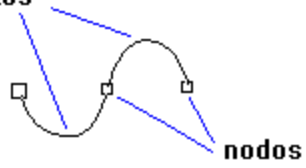
Acción de mover la visualización en la ventana para ver las porciones de un dibujo que se encuentran fuera del área de visualización actual. Puede desplazarse con las barras de desplazamiento que se encuentran a los bordes de la ventana.

CorelDRAW también proporciona una función Desplazamiento automático que desplaza automáticamente la Ventana de dibujo al arrastrar fuera de sus bordes.

Segmentos

Líneas o curvas entre los nodos de un objeto de curvas.

segmentos



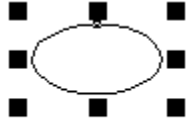
Seleccionar

Acción de elegir un objeto con la herramienta Selección o un nodo con la herramienta Forma. Los objetos seleccionados presentan ocho tiradores; los nodos seleccionados presentan puntos de control. Una vez seleccionado un objeto, puede elegir un comando o llevar a cabo una acción para editarlo.

Consulte Punto de control.

Cuadro de selección

Rectángulo invisible con ocho tiradores visibles que aparece englobando a cualquier objeto que seleccione con la herramienta Selección. Si arrastra individualmente los tiradores del cuadro de selección de un objeto podrá escalarlo o estirarlo.



Cuando mueva o transforme de algún modo un objeto o máscara, aparecerá un rectángulo punteado en lugar del objeto para representar el cuadro de selección.

Serif

Cada uno de los trazos en los extremos de las líneas que forman cada letra en el caso de fuentes como Times Roman y Bookman. Las fuentes sans serif como Arial y Helvetica carecen de estos trazos.



Aplicación servidor

Son aplicaciones compatibles OLE (vinculación e incorporación de objetos) que se utilizan para crear objetos OLE (p.ej. dibujos, gráficos y texto). Estos objetos OLE pueden situarse en otras aplicaciones OLE, pero no todas las aplicaciones OLE pueden operar como servidores. Si no tiene la seguridad de si una aplicación puede operar como servidor, consulte la documentación correspondiente.

Tipo servidor

Los mapas de imagen de tipo servidor no dependen de ningún examinador para procesar la información de mapa, aunque el servidor debe ser capaz de reconocer el código del archivo de mapa de imagen. NCSA y CERN utilizan códigos diferentes, por lo tanto debe saber si el servidor que utiliza ejecuta CERN o NCSA. Contacte con su administrador de servidor para comprobar cuál de estos sistemas utiliza su servidor.

Los mapas de imagen son gráficos que contienen áreas de clic, llamadas también hipervínculos; se utilizan en World Wide Web (WWW).

Empresa de servicios de filmación

En impresión comercial, agencia que no equivale a una imprenta, y que prepara documentos y diseños para su impresión industrial. Normalmente, estas empresas suelen preparar los medios tonos, separaciones y pruebas empleando dispositivos PostScript de alta resolución.

Visualización Líneas de dibujo simples

Uno de los cinco valores de calidad de visualización de CorelDRAW. Estos valores controlan la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización de Líneas de dibujo simples muestra los objetos como contornos, y oculta los rellenos, extrusiones, contornos y formas mezcladas intermedias. Esta visualización también muestra mapas de bits monocromos. La edición de un dibujo en visualización de Líneas de dibujo simples es más rápida, ya que sólo es necesario renovar los contornos de los objetos.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Redimensionar

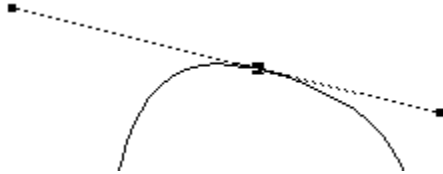
Cambiar las dimensiones horizontal y vertical de un objeto manteniendo su proporción. El redimensionamiento cambia las dimensiones del objeto según unos valores determinados.

Inclinar

Inclinar un objeto.

Nodo uniforme

Nodo en el que los puntos de control se encuentran siempre enfrentados. Si mueve uno de los puntos, hará que el otro también se mueva. Sin embargo, puede variar la distancia entre los puntos de control y el nodo de forma independiente. Los nodos uniformes producen una transición gradual entre los segmentos de las líneas.



Encajar

Obligar a un objeto que se dibuja o mueve a alinearse automáticamente con un punto de la cuadrícula, una línea guía u otro objeto.

Puntos de encaje

Son puntos que actúan como atractores de líneas de conexión, líneas de cotas y, si Encajar en objetos está habilitado, de otros objetos. La ubicación exacta de dichos puntos depende del objeto. Cuando Encajar en objetos está habilitado, cada punto de encaje de cada objeto ejerce un efecto gravitatorio, atrayendo a otros objetos que dibuje o mueva cerca.

Archivo origen

Archivo que contiene información incorporada o vinculada mediante Vinculación e Incorporación de Objetos (OLE).

Distribución de la energía del espectro

Potencia de cada longitud de onda en una fuente de luz blanca. Debido a que la luz blanca comprende todas las longitudes de onda, podemos crear un corte del espectro basado en la medida de cada longitud de onda.

Corte del espectro

Potencia de cada longitud de onda medida de forma individual en un objeto reflectante o radiante.

Espectrofotómetro

Instrumento que mide la reflectancia espectral de un objeto. Se utiliza para calibrar tanto el monitor como la impresora. También se utiliza para el muestreo de colores que se van a utilizar en aplicaciones gráficas.

Color directo

En la impresión comercial, una tinta sólida de color que se imprime de forma individual una plancha por cada color directo.

Es un concepto diferente al de color de cuatricromía, según el cual cada color se expresa como combinación de cuatro tintas distintas.

Extensión (sobreimpresión)

Tipo de sobreimpresión que se crea extendiendo el objeto del primer plano hasta el objeto de fondo o del segundo plano. CorelDRAW proporciona tanto una función Sobreimpresión que permite extender manualmente y una función de Sobreimpresión automática para crear una extensión automáticamente.

Relleno degradado cuadrado

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma de cuadrados concéntricos cuyo radio parte del centro del relleno. Puede aplicar rellenos degradados personalizados o incorporados que empleen progresión directa de un color a otro, o bien una cascada de distintos colores.

Orden de superposición

Secuencia en que se dibujan los objetos en la Ventana de imagen. Este orden define la relación entre los objetos y, por tanto, el aspecto de su imagen. El primer objeto creado aparece al fondo y el último en primer plano. Los comandos de Orden pueden utilizarse para colocar los objetos en los puntos deseados, sin embargo el objeto fondo siempre aparece al fondo y no puede reordenarse.

Nodo inicial

Cuadrado de cierto tamaño que aparece al principio de un trayecto abierto si lo selecciona con la herramienta Forma. El nodo inicial es mayor que el final.

Barra de estado

Área de visualización en pantalla que muestra información sobre objetos, operaciones en curso y posición del ratón. Puede especificar el contenido de la barra de estado, su aspecto y ubicación en la ventana de aplicación.

Estirar

Dimensionar un objeto horizontalmente o verticalmente. Estirar un objeto cambia el tamaño de un objeto en una dirección sólo, al contrario que el dimensionamiento en el que se mantiene la proporción.

Plantilla de estilo

Colección de estilos que operan conjuntamente para definir el aspecto global de un dibujo. Puede escoger una plantilla preestablecida o crear sus propias plantillas personalizadas.

Estilos

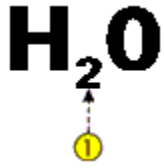
Conjunto de atributos que controla el aspecto de un tipo de objeto concreto. Existen tres tipos de estilo básicos: Estilos de gráficos, Estilos de texto artístico y Estilos de texto de párrafo. Puede utilizar los estilos incluidos en cualquiera de las plantillas de CorelDRAW o crear y guardar estilos de plantilla propios.

Subtrayecto

Se denominan así a los trayectos que forman parte de un sólo objeto. Puede crear un objeto que comprenda varios subtrayectos empleando el comando Combinar del menú Organizar.

Subíndice

Se denominan así los caracteres situados por debajo de la línea base de los restantes caracteres en una línea de texto. En el gráfico siguiente, (1) indica el texto en subíndice.



Modelo de color sustractivo

Un Modelo de color como, por ejemplo, CMYK, en el que el color se crea al sustraer longitudes de onda de la luz reflejada en un objeto. Por ejemplo, una tinta de color aparece como azul si absorbe todos los colores excepto el azul.

Superíndice

Se denominan así los caracteres situados por encima de la línea base de los restantes caracteres en una línea de texto. En el gráfico siguiente, (1) indica el texto en superíndice.



Disco de intercambio

Un disco de intercambio es espacio del disco duro utilizado por las aplicaciones para almacenar archivos temporales que no se encuentra en uso. CorelDRAW proporciona una opción para seleccionar dos discos de intercambio. De esta forma se incrementa artificialmente la cantidad total de memoria disponible en su sistema. También hace que CorelDRAW utilice el espacio en mayores incrementos que Windows.

Muestra

Una de los elementos de color sólido que se utilizan como muestra a la hora de seleccionar un color. Un folleto impreso de muestras se llama muestrario. Muestra hace también referencia a los colores de la Paleta de colores.

Muestrario

Un libro que contiene muestras impresas de colores sólidos que representan la colección de colores disponibles en un sistema de concordancia de colores. Se utiliza para comparar y seleccionar colores.

Símbolo

Un objeto de curvas prediseñado. Los símbolos son objetos vectoriales que pueden editarse en la misma forma que los demás objetos.

Nodo simétrico

Nodo en el que los puntos de control se encuentran siempre enfrentados. Los nodos simétricos producen idéntica curvatura a ambos lados del nodo. La distancia entre el nodo y cada punto de control es siempre la misma.



Tabulador

Cantidad de espacio prefijada que se inserta en una línea de texto al presionar la tecla Tab.

TAC

Siglas de Total Area Coverage, Área Total de Cobertura. En la impresión comercial, TAC es una medida de la cantidad de tinta aplicada por una imprenta.

En el proceso de impresión CMYK, el valor TAC puede variar entre el 400% (todas las tintas a toda intensidad) hasta el 0% (ninguna tinta, solo papel). Sin embargo, las imprentas comerciales rara vez permitirán un valor TAC superior al 300%.

Plantilla

Consulte Plantilla de estilo.

Estilos o variaciones de texto

Variaciones en un tipo de letra o fuente. Algunos de los estilos más frecuentes son Roman (regular o normal), negrita, cursiva y negrita cursiva.

Relleno de textura

Un relleno de textura es un relleno fractal que semeja agua, minerales y nubes y que puede utilizarse para dar a los objetos un aspecto natural. En los rellenos de textura, y a diferencia de los rellenos de mapa de bits de mosaico, rellenan un área designada con una única imagen en lugar de una serie de imágenes repetidas.

TGA

Formato de imagen de mapa de bits.

Miniatura

Una miniatura, denominada también "cabecera", es una versión muy pequeña y a baja resolución de una imagen o ilustración. Al incluir una cabecera de imagen podrá ver una representación del contenido del archivo al abrirlo en una aplicación externa como Corel VENTURA. La "miniatura" o cabecera proporciona la previsualización de archivo en el cuadro de diálogo Abrir.

Marcas de división

Marcas de división espaciadas de forma regular, y que se encuentran entre los marcadores (las "divisiones") de las reglas Horizontal y Vertical. Con la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones puede especificar si desea que se incluyan 6, 8 o 19 marcas de división entre las propias divisiones.

TIFF

Siglas de Tagged Image File Format. Un formato de archivo desarrollado específicamente para las aplicaciones de composición de páginas y que todas las aplicaciones de edición de imágenes admiten. Los archivos TIFF puede almacenar información de modos de color RGB, CMYK y LAB pero no duotonos.

Disponer en mosaico

Acción de utilizar varias páginas para la impresión de un dibujo mayor que el tamaño del papel de la impresora.

Mosaico

Técnica consistente en la repetición de una imagen pequeña sobre una superficie mayor para cubrirla. El mosaico se utiliza a menudo para crear un fondo de patrón para las páginas de World Wide Web.

Tintas

Matices claros de un color directo que se crean ajustando el valor correspondiente al porcentaje de tinta en los cuadros de diálogo Color del contorno o Relleno uniforme.

Barra de título

La barra que aparece a lo largo de la parte superior de la ventana de aplicación. Contiene el nombre del archivo o aplicación, los botones Maximizar y Minimizar y el botón Cerrar. Los cuadros de diálogo y las ventanas de las persianas en las aplicaciones Corel también cuentan con barras de títulos, pero no con los botones Maximizar y Minimizar.

Conmutar

Acción de habilitar y deshabilitar de forma alternativa una función de un programa.

Curva tonal

Una cuadrícula de color que muestra las curvas dinámicas de tintas utilizadas en la conversión a duotono. El plano horizontal, o eje x, muestra los 256 posibles tonos de gris de una imagen de escala de grises (0 es negro, 256 es blanco). El plano vertical, o eje y, ilustra la intensidad de una tinta (desde 1 a 100 por ciento) que se aplicará a los valores correspondientes de escala de grises.

Barra de herramientas

Grupo de botones que proporciona acceso rápido a una serie de comandos relacionados. En las aplicaciones Corel, puede emplear cualquier combinación de las barras de herramientas preestablecidas o crear una barra propia que contenga los botones y configuraciones de botones que considere más eficientes.



Caja de herramientas

Conjunto de botones (suelen encontrarse en el lado izquierdo de la ventana de aplicación) que se emplea para obtener acceso rápido al conjunto de herramientas de la aplicación.



Ayuda emergente

La Ayuda emergente en línea muestra el nombre de un icono o botón cuando el puntero del ratón permanece sobre uno de estos elementos. La Ayuda emergente también se denomina "Globos de ayuda".

Paleta TOYO COLOR FINDER

Colores disponibles en el sistema TOYO 88 Color Finder. El rango de colores incluye los creados con las tintas de cuatricromía TOYO, así como los que se reproducen con las tintas TOYO estándar. Estos colores se basan en el modo de color LAB y se convierten al modelo RGB para visualización y a CMYK para impresión.

Vectorización

Acción de seguir el contorno de un mapa de bits para convertirlo en un gráfico vectorial que pueda editarse sin que se generen distorsiones.

Transformación

Cambio de la orientación y el aspecto de un objeto sin alterar su forma básica. Entre los tipos de transformaciones se incluyen la colocación, rotación, escalado, reflejo, cambio del tamaño e inclinación.

Fondo transparente

En la creación de páginas Web, todos los gráficos de mapa de bits son rectangulares. Ya que esto cubre el color de fondo de la ventana Web, es necesario crear un fondo transparente. Al guardar un gráfico como archivos GIF le permitirá especificar un color como color de transparencia para su gráfico en línea. Cada píxel con un valor de color se representará transparente, permitiendo así que el color de fondo del examinador de la Web pueda verse. Tenga en cuenta que no podrá obtener transparencia con las etiquetas HTML.

Transparencia

La posibilidad de ver a través de un objeto. Es lo contrario de opaco. Al definir niveles bajos de transparencia se establecen niveles altos de opacidad y una menor visibilidad de los elementos o de la imagen que quedan por debajo.

Sobreimpresión

En impresión comercial, el proceso de incorporar una pequeña superposición entre áreas de color adyacentes para evitar los espacios que causan los errores de registro. Las sobreimpresiones pueden crearse en en la aplicaciones Corel al imprimir separaciones de color.

Recortar

Acción de cambiar la forma de un objeto eliminando el área que queda solapada bajo otro objeto distinto. El objeto recortado conserva sus atributos de relleno y contorno, pero el área que estaba solapada se elimina.

Color verdadero

Un término que se refiere al color digital RGB compuesto de 24 bits o de 16,7 millones de colores.

TrueDoc

Una tecnología de fuentes que permite guardar las fuentes utilizadas en un dibujo en el archivo. TrueDoc permite a los usuarios que no tengan instalada una fuente determinada en su sistema abrir el dibujo con texto editable. En caso contrario, CorelDRAW convertirá el texto en curvas con lo que la persona que abra el documento no podrá editar el texto.

Fuentes TrueType

Fuentes que se imprimen como vectores o mapas de bits dependiendo de las prestaciones de la impresora. Las fuentes TrueType se imprimen tal como aparecen en pantalla, y se puede modificar su tamaño para que tengan cualquier altura.

Colores TRUMATCH

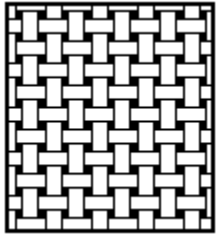
Un sistema de concordancia de color que permite especificar los colores de cuatricromía. El sistema de color TRUMATCH se basa en el modelo de color CMYK, por lo que los colores adicionales no incorporan planchas de separación de color adicionales. Los colores están organizados por tono (del rojo al violeta), saturación (de profundo/intenso a pastel) y brillo (por la adición o sustracción de negro).

Tutoriales

Herramientas de ayuda interactivas que proporcionan instrucciones paso a paso sobre las funciones seleccionadas. Si lo prefiere, puede disponer de un Tutor (unidad didáctica) que aplique una determinada función en su lugar. Para acceder a los Tutoriales, puede hacer clic en el botón CorelTUTOR de la barra de herramientas, o bien en Ayuda, CorelTUTOR.

Patrón a dos colores

Relleno compuesto de imágenes de mapa de bits que se repiten. CorelDRAW proporciona un conjunto de patrones a dos colores, que puede añadir a sus patrones personalizados.



Perspectiva de dos puntos de fuga

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de dos lados adyacentes de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en dos direcciones. Puede crear este tipo de perspectiva utilizando el comando Añadir perspectiva del menú Efectos.

Asistente de escritura

Función que muestra automáticamente la forma extendida de las abreviaturas conforme escribe. Puede utilizar el Asistente de escritura para poner palabras en mayúsculas o corregir de forma automática las faltas de ortografía y mecanografía comunes. Por ejemplo, el Asistente de escritura puede sustituir "qepd" por "que en paz descansa" y corregir "atne" por "ante".

Tipo de letra

Conjunto de números, letras y símbolos de diseño sencillo tal como Avant Garde, Garamond, o Bookman. La mayoría de los tipos de letra están disponibles con diversas variantes o estilos de tipo. Algunos de los estilos más frecuentes son Roman (regular o normal), negrita, cursiva y negrita cursiva.

Paleta de colores uniformes

Paleta independiente (no basada ni en un sistema de concordancia de colores ni en su imagen) que proporciona 256 colores repartidos de manera uniforme entre el rojo, el verde y el azul.

Relleno uniforme

Un tipo de relleno utilizado para aplicar un color sólido y único a su imagen.

En CorelDRAW y en Corel PHOTO-PAINT, puede utilizar la Paleta de colores que aparece en pantalla, el cuadro de diálogo Seleccionar color o la persiana Color para escoger colores para Rellenos uniformes.

Consulte [Relleno](#).

Sustitución del color de fondo (UCR)

En la impresión de color, técnica que reduce la cantidad de tinta cian (C), magenta (M) y amarillo (Y) en las sombras y las áreas neutras de una imagen sustituyéndolas por la cantidad adecuada de negro. De esta forma, se reduce el área total de cobertura con tinta (TAC). La TAC se define como la suma de porcentajes en puntos correspondientes a las cuatro tintas (CMYK) que contribuyen a la impresión de un color.

Existe otra técnica, la Sustitución del componente gris (GCR) que también sustituye el negro por tintas CMY, pero haciéndolo sobre un rango de color mayor.

Desagrupar

Un comando de provoca que un conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad se vuelvan a comportar como objetos independientes.

Uniform Resource Locator (URL)

Una Uniform Resource Locator (URL) es una dirección única que define dónde se puede encontrar un documento determinado en la Internet. Un ejemplo de URL sería <http://www.corel.com/visitors/welcome.htm>. Una URL tiene cuatro componentes.

Punto de fuga

Marcador que aparece al seleccionar una extrusión o un objeto al que se ha incorporado perspectiva. En una extrusión, el marcador de punto de fuga indica la profundidad (extrusión paralela) o bien el punto en el que se encontrarían las superficies extrusionadas si se extendiesen (extrusión de perspectiva). Con el efecto Perspectiva, el marcador indica el punto (o puntos) en el que se encontrarían las líneas no paralelas.

En ambos casos, el punto de fuga se indica con una X.

Gráficos de vectores

Las imágenes se guardan como ecuaciones que definen las diversas líneas y curvas del dibujo. También pueden incluir información de mapa de bits. Se crean en aplicaciones de ilustración como CorelDRAW, o en aplicaciones de vectorización de mapas de bits como Corel OCR-TRACE. Los formatos de vectores no tienen restricciones en cuanto a la profundidad de colores.

Se diferencian de las imágenes de mapa de bits que se crean píxel a píxel por programas de pintura o escáneres.

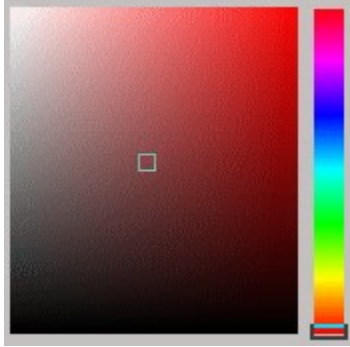
Patrón de vectores

Denominado también patrón a color. Es un dibujo compuesto de líneas y rellenos, en lugar de puntos de color como en el caso de un mapa de bits. Estas imágenes son más depuradas y complejas que las imágenes de mapa de bits, y suelen ser más fáciles de manipular.

CorelDRAW incluye una gran cantidad de patrones de vectores preestablecidos que podrá utilizar, aunque también puede importar cualquier archivo de CorelDRAW para emplearlo como patrón de vectores. A diferencia de los patrones de mapa de bits de dos y cuatro colores, no existe límite alguno con respecto al número de colores que un patrón vectorial puede incluir.

Selector visual

Representación gráfica de un modelo de color que incluye un indicador para la selección de colores.



VRML

Siglas de Virtual Reality Modeling Language. Un formato de archivo para la importación y exportación de modelos tridimensionales.

Grosor

Grosor de los contornos asignados a los objetos con la herramienta Contorno. En ocasiones, se utiliza para hacer referencia a distintos estilos de tipo de letra (p.ej., normal, light o negrita).

Soldar

Función que permite unir varios objetos y crear así uno con un único contorno.

Punto blanco

En la calibración de monitores el punto blanco es el color de blanco "puro" (RGB 255:255:255) en su monitor, se expresa como una temperatura absoluta (en grados Kelvin). Al ajustar el punto blanco de su monitor podrá estar seguro de que los colores que aparecen en pantalla son correctos dadas las condiciones de iluminación de su entorno de trabajo.

Consulte [Temperatura de color](#).

Visualización Líneas de dibujo

Una configuración de visualización que controla la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización Líneas de dibujo muestra sólo la estructura de los objetos, sin rellenos ni contornos. Este tipo de visualización le resultará útil para la edición de dibujos complejos, ya que la pantalla se renueva más rápidamente.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Asistente

Un asistente automatizado que ayuda a realizar diferentes tareas de forma simple y sin problemas. El asistente realizará preguntas y realizará las acciones adecuadas basándose en sus respuestas.

WMF

Extensión para los nombres de archivo correspondientes a metarchivos de Windows. Las aplicaciones Corel permiten importar y exportar este tipo de archivos.

Espaciado entre palabras

El espacio entre las palabras. Al variar el espaciado entre palabras aumentará o reducirá el espacio entre palabras.

Página de trabajo

En la ventana de dibujo, el rectángulo con sombra que representa el área imprimible del dibujo.



WPG

Extensión correspondiente a los archivos de gráficos de Corel WordPerfect en formato de gráfico de vectores. CorelDRAW permite importar y exportar estos archivos. Cuando realice este tipo de operaciones, no olvide que los archivos .WPG pueden contener tanto mapas de bits como gráficos de vectores.

WYSIWYG

What-you-see-is-what-you-get, Lo que ve es lo que obtiene. Término que describe la capacidad de un programa de proporcionar una representación precisa en pantalla del aspecto que tendría una imagen o documento una vez impreso.

Altura de X

Parte de una letra minúscula que constituye su cuerpo principal. La altura de x equivale a la altura de una x minúscula. En el gráfico siguiente, (1) indica la altura de x.



YIQ

Un modelo de color utilizado en los sistemas de emisión de televisión (Norma de Vídeo Norteamericano - NTSC). Los colores se dividen en un valor de luminancia (Y) y dos valores de cromaticidad (I y Q). En un monitor a color, los tres componentes aparecen visibles, mientras que en un monitor monocromo, sólo se puede ver lo que ofrece el componente Y. El selector visual bidimensional, que es cuadrado, determina los valores I y Q, mientras que el selector visual vertical determina el valor Y. A todos los valores se les aplica una escala de 0 a 255.

Zoom

Aumentar o reducir el tamaño de visualización de un documento en pantalla. Esta acción no tiene efecto sobre el documento; al contrario, equivale a alejarse o a acercarse a una imagen para poder verla mejor.

Personalización de las aplicaciones de Corel

Personalización de las aplicaciones de Corel



Personalización de las aplicaciones de Corel

CorelDRAW 8 y Corel PHOTO-PAINT 8 tienen potentes funciones de personalización que le permiten crear su propio espacio de trabajo y maximizar su productividad colocando los menús y comandos que utilice con mayor frecuencia en el lugar que prefiera. También puede personalizar las teclas de acceso directo, los menús, las paletas de colores, las barras de herramientas, la Barra de estado y las persianas, cambiando su aspecto, ubicación en la pantalla, y mucho más. Puede personalizar los filtros de importación/exportación y las asociaciones de archivos.

Estas configuraciones se ajustan utilizando los cuadros de diálogo Opciones y Personalizar. Estos cuadros de diálogo son similares a archivadores con el contenido dividido mediante pestañas. Al hacer clic en estas pestañas, obtiene acceso a distintas secciones y páginas.

{button ,AL('OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Acceso al cuadro de diálogo Personalizar

El cuadro de diálogo Personalizar permite personalizar el teclado, menús, la Paleta de colores, barras de herramientas, la Barra de estado, persianas, filtros y asociaciones de archivos.

Para acceder al cuadro de diálogo Personalizar

- Haga clic en Herramientas, Personalizar.

{button ,AL("PRC Customizing Corel applications";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Acceso al cuadro de diálogo Opciones

El cuadro de diálogo Opciones permite especificar dónde están ubicados los objetos duplicados, con qué frecuencia y si se crean copias de seguridad, cuántas operaciones se pueden deshacer y mucho más.

Para acceder al cuadro de diálogo Opciones

- Haga clic en Herramientas, Opciones.

{button ,AL("PRC Customizing Corel applications";',0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)

Personalización de accesos directos del teclado



Personalización de accesos directos del teclado

La asignación de accesos directos del teclado a los comandos, herramientas o estilos que utilice con más frecuencia le permitirá trabajar de forma rápida y eficiente. Por ejemplo, presionar Ctrl + S guarda el trabajo, lo mismo que hacer clic en Archivo, Guardar. Las aplicaciones de Corel ya tienen teclas de acceso directo preestablecidas, pero puede modificarlas o añadir otras. Asignando accesos directos del teclado, puede personalizar cualquier aplicación de Corel para adaptarla a su estilo de trabajo.

Además de asignar sus propios accesos directos, puede guardar configuraciones de teclas de acceso directo y cargarlas para utilizarlas con ciertos proyectos o tipos de dibujo en particular. También puede editar y eliminar teclas de acceso directo o restaurar las definidas en la configuración predeterminada.



Nota

- Hay determinados accesos directos del teclado que no pueden eliminarse. Estas teclas de acceso directo son: F1, Alt + F6, Alt + Tab, Alt + Esc, Ctrl + Esc, y Ctrl + /.

{button ,AL('OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Asignación de accesos directos del teclado

Cuando modifique los accesos directos que hay asignados a las teclas, los cambios se guardan en una Tabla de aceleradores. CorelDRAW se suministra con varias Tablas de aceleradores que pueden personalizarse para adecuarse a su estilo de trabajo.

Para asignar una tecla de acceso directo a un comando o herramienta

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Teclado.
3. Elija la tabla en la que desea realizar cambios en el cuadro de lista Tabla.

CorelDRAW incluye dos Tablas de aceleradores; Tabla principal(para objetos gráficos) y Edición de texto (para objetos de texto).

4. En el cuadro Comandos, haga doble clic en una carpeta de comandos para ver una lista de los comandos y herramientas disponibles. (Algunas carpetas pueden tener subcarpetas. En este caso, siga haciendo doble clic hasta ver una lista de los comandos y herramientas disponibles).

5. Elija el comando o herramienta de la lista en el cuadro Comandos.

6. Haga clic en el cuadro Presione nueva tecla de acceso directo. (Para su consulta, el campo Teclas de acceso directo actuales contiene una lista de las teclas de acceso directo asignadas actualmente al comando o herramienta).

Para evitar asignar la misma tecla de acceso directo a dos o más comandos, habilite la casilla de verificación Ir al conflicto de asignación. Después, si intenta utilizar una tecla de acceso directo que ya esté asignada, la antigua asignación se borra y se le indica que introduzca una nueva.

7. Presione la combinación de teclas que desee asignar al comando o herramienta. Si necesita realizar una corrección, presione Retroceso para borrar el cuadro Presione la nueva tecla de acceso directo.

Un acceso directo puede utilizar hasta cuatro teclas diferentes. Por ejemplo, puede asignar la combinación de teclas Ctrl + Alt + Mayús + 1 manteniendo presionadas Ctrl y Alt, y presionando Mayús y 1 de forma consecutiva.

8. Haga clic en el botón Asignar.

Para eliminar un acceso directo

1. Siga los pasos 1 a 5 del procedimiento anterior.
2. Elija los accesos directos del teclado que desee eliminar en el cuadro Teclas de acceso directo actuales.
3. Haga clic en Eliminar.

{button ,AL("PRC Customizing keyboard shortcuts";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Asignación de accesos directos a los estilos

La asignación de accesos directos a [estilos](#) le permite trabajar con más eficacia y rapidez.

Para asignar una tecla de acceso directo a un estilo de texto

1. Repita los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para asignar una tecla de acceso directo a un comando o herramienta".
2. Haga doble clic en la carpeta Aplicar estilos en el cuadro Comandos.
3. Elija un estilo de la lista en el cuadro Comandos.
4. Haga clic en el cuadro Presione nueva tecla de acceso directo. (Para su consulta, el campo Teclas de acceso directo actuales contiene una lista de las teclas de acceso directo asignadas actualmente al estilo).

Para evitar asignar la misma tecla de acceso directo a dos o más comandos, habilite la casilla de verificación Ir al conflicto de asignación. Después, si intenta utilizar una tecla de acceso directo que ya esté asignada, la antigua asignación se borra y se le indica que introduzca una nueva.

5. Presione la combinación de teclas que desee asignar al estilo. Si necesita realizar una corrección, presione Retroceso para borrar el cuadro Presione la nueva tecla de acceso directo.

Un acceso directo puede utilizar hasta cuatro teclas diferentes. Por ejemplo, puede asignar la combinación de teclas Ctrl + Alt + Mayús + 1 manteniendo presionadas Ctrl y Alt, y presionando Mayús y 1 de forma consecutiva.

6. Haga clic en el botón Asignar.

{button ,AL("PRC Customizing keyboard shortcuts";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Cargado, almacenamiento y restauración de las configuraciones de accesos directos

Una vez que tenga una serie de accesos directos, puede almacenar esta configuración para utilizarla más adelante. Los accesos directos se almacenan en un archivo de aceleradores.

Para almacenar una configuración de teclas de acceso directo

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Teclado.
3. Haga clic en el botón Guardar como.
4. En el cuadro de diálogo Guardar como, elija el archivo de aceleradores en el que desea guardar los accesos directos, o escriba un nuevo nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
5. Haga clic en Guardar.

Para cargar una configuración de teclas de acceso directo

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Cargar.
3. Haga doble clic en el archivo de aceleradores que desee cargar.
Se carga una nueva tabla de asignación del teclado, sobrescribiendo los accesos directos utilizados actualmente.

Para restaurar la configuración de teclas de acceso directo predeterminada

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para almacenar una configuración de teclas de acceso directo".
2. Haga clic en Restablecer.



Sugerencia

- Para sobrescribir la configuración predeterminada, guarde la nueva configuración utilizando el nombre de archivo CDRDEF.SCK (para CorelDRAW) o PNTDEF.SCK (para Corel PHOTO-PAINT). También puede utilizar un nuevo nombre (con la extensión de archivo .SCK) para una configuración de teclas de acceso directo.

{button ,AL("PRC Customizing keyboard shortcuts";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión y almacenamiento de los accesos directos del teclado

Puede guardar los accesos directos del teclado como un archivo de texto o imprimirlos directamente utilizando el cuadro de diálogo Accesos directos de teclado.

Para almacenar los accesos directos del teclado

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Teclado.
3. Haga clic en el botón Guardar como.
4. Elija una unidad y una carpeta en la que guardar los accesos directos del teclado en el cuadro de lista Guardar en.
5. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
- 6 Haga clic en Guardar.

Para imprimir las teclas de acceso directo

1. Repita los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Ver todos.
3. Haga clic en el botón Imprimir.

{button ,AL("PRC Customizing keyboard shortcuts";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Personalización de los menús



Personalización de los menús

Las funciones de personalización de Corel le permiten ajustar la Barra de menús y los menús que contiene. Por ejemplo, puede añadir comandos a los menús existentes o menús a la Barra de menús. También puede eliminar comandos de menú o menús enteros. Además, puede cambiar el nombre o el orden de los menús, y los comandos que contienen, para facilitar el acceso a las funciones que utilice más a menudo. Esto se aplica a los menús de la barra de Menú principal y a cualquier menú al que se accede haciendo clic con el botón derecho del ratón.



Nota

- La Ayuda en línea de Corel se basa en las configuraciones predeterminadas de la aplicación. Si personaliza los menús y los comandos de menú, los temas de ayuda asociados a ellos no cambian para reflejar sus modificaciones.

`{button ,AL('OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Reorganización de los menús

Puede cambiar el orden de los menús para adecuarlos a sus preferencias.

Para cambiar el orden de los menús

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Menú.
3. Elija Menú principal en el cuadro de lista Menú.
4. Elija uno de los menús en la lista de menú.
5. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Mover arriba o Mover abajo hasta que el menú se sitúe en la posición que desee.
 - Arrastre los menús para cambiar su orden.



Notas

- El lado derecho de la página Menú del cuadro de diálogo Personalizar tiene dos cuadros: un cuadro de lista Menú encima de una lista de menú. Cuando elige un elemento en el cuadro de lista Menú, la lista de menú muestra los comandos que aparecen al hacer clic con el botón derecho en dicho elemento. (La excepción es el elemento Menú principal del cuadro de lista Menú. Cuando lo elige, la lista de menú muestra los once menús principales predeterminados, p.ej., Archivo, Edición, Ver, etc).

{button ,AL("PRC Customizing menus";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Reorganización de los comandos de menú

Puede cambiar el orden de los comandos de menú para adecuarlos a sus preferencias.

Para cambiar el orden de los comandos de menú

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Menú.
3. Elija un menú en el cuadro de lista Menú.
4. Haga doble clic en un menú de la lista de menú para ver los comandos relacionados.
5. Elija el comando que desee mover.
 - Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Mover arriba o Mover abajo hasta que el comando de menú se sitúe en la posición que desee.
 - Arrastre los comandos para cambiar su orden.



Nota

- Al desplazar un menú hacia abajo en el cuadro Menú, lo mueve a la izquierda en la Barra de menús. Si lo desplaza hacia arriba en el cuadro Menú, lo mueve a la derecha en la Barra de menús.

{button ,AL(^PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición y eliminación de comandos de menú

Puede personalizar el entorno de trabajo eligiendo los comandos que aparecen en los menús.

Para añadir un comando de menú a un menú

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Menú.
3. En el cuadro de lista Menú, elija el menú al que desea añadir un comando.
4. En la ventana debajo del cuadro de lista Menú, haga clic en el comando bajo el cual quiere que aparezca el nuevo.
5. En el cuadro Comandos, haga doble clic en la carpeta que contiene el comando que desea añadir.
6. Elija el comando que desee añadir.
7. Haga clic en el botón Añadir.

Para eliminar un comando de menú de un menú

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En el cuadro de lista Menú, elija el menú en el que desea eliminar un comando.
3. En la ventana debajo del cuadro de lista Menú, haga clic en el comando que quiere eliminar.
4. Haga clic en el botón Eliminar.



Sugerencia

- También puede arrastrar el comando de menú de un cuadro a otro para añadirlo.

{button ,AL(`PRC Customizing menus';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición y eliminación de menús

Puede personalizar el entorno de trabajo eligiendo los menús que aparecen en la Barra de menús y cambiando el nombre de los que se incluyen.

Para añadir un menú a la Barra de menús

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Menú.
3. Asegúrese de que ha elegido Menú principal en el cuadro de lista Menú.
4. En la ventana debajo del cuadro de lista Menú, elija el menú junto al cual desea añadir uno nuevo.
5. Haga clic en el botón Añadir menú.

El menú nuevo aparece debajo del que haya elegido en el cuadro de diálogo, aunque aparecerá a la derecha del mismo en la Barra de menús.

6. Escriba un nombre para el nuevo menú en el cuadro Renombrar en que parpadea el cursor.

Para eliminar un menú de la Barra de menús

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. En la ventana debajo del cuadro de lista Menú, elija el menú que quiere eliminar.
2. Haga clic en el botón Eliminar.

{button ,AL('PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición y eliminación de separadores de comandos de menú



Es posible añadir o eliminar un separador de comandos de menú. Una línea horizontal en un menú que diferencia un grupo de comandos de otro.

Para añadir un separador de comandos de menú

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Menú.
3. En el cuadro de lista Menú, haga doble clic en el nombre del menú al que desea añadir un separador.
4. Haga clic en el comando bajo el que desea que aparezca el separador.
5. Haga clic en el botón Separador.

Para eliminar un separador de comandos de menú

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En el cuadro Menú, haga doble clic en el menú que contiene el separador que desea eliminar.
3. Elija el separador.
4. Haga clic en el botón Eliminar.

{button ,AL('PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de nombre y restauración de los menús y los comandos

Puede cambiar el nombre de los menús y comandos que aparecen en la Barra de menús. O bien, puede reestablecer las configuraciones originales de los menús.

Para cambiar el nombre de un menú o un comando de menú

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Menú.
3. En el cuadro de lista Menú, elija el menú que contiene el comando o menú cuyo nombre desea cambiar.
Haga clic en el cuadro de lista Menú para ver una lista de todos los menús disponibles en la aplicación.
4. Haga clic en el nombre de menú otra vez. Aparece un cursor de texto después del último carácter del nombre de menú.
5. Escriba un nuevo nombre de menú en el cuadro Renombrar.

Para restaurar las configuraciones de menú originales

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Restablecer.

{button ,AL('PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación de los accesos directos de los menús y de los comandos de menú

Puede cambiar los accesos directos utilizados para acceder a los menús y comandos de menú de CorelDRAW.

Para cambiar el acceso directo de un comando de menú

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Menú.
3. Elija el comando de menú en el cuadro Menú.
Haga clic en el cuadro de lista Menú para ver una lista de todos los menús disponibles en la aplicación.
4. Haga doble clic en un menú o submenú.
5. Vuelva a hacer clic en el nombre de menú o submenú. Aparece un cursor de texto después del último carácter del nombre de menú.
6. Inserte un carácter de ampersand (&) delante de la letra que desee utilizar como acceso directo.
7. Elimine los demás ampersands del nombre de comando.



Nota

- Asegúrese de que la letra de acceso directo que elija no se esté utilizando en el mismo menú.

{button ,AL("PRC Customizing menus";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de la paleta de colores



Personalización de la paleta de colores

Al igual que con muchos componentes de CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, la manipulación de la [Paleta de colores](#) en pantalla no podía ser más sencillo. Basta con hacer clic y arrastrar, por ejemplo, para mostrar, ocultar y mover la paleta de colores. También puede acoplar la paleta en la parte superior o inferior de la ventana de aplicación, en un lateral de la misma, o arrastrarla a la ventana de dibujo para crear una paleta de colores flotante.

También puede crear paletas de colores personalizadas en las que elegir el contenido, el color y la organización. Con las paletas personalizadas, puede añadir los colores que crea utilizando las potentes herramientas de creación de colores. Además, puede visualizar muestras de color en cuadrados de dos o tres dimensiones, [muestras](#) grandes o pequeñas, o en varias filas (hasta siete). También es posible guardar y cargar el contenido de las paletas personalizadas, de forma que pueda utilizarlas para ciertos proyectos o tipos de dibujos. En resumen, puede ajustar la paleta y sus colores para adaptarla a cualquier forma en que desee trabajar.

{button ,AL('OVR Customizing Corel applications';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Movimiento de la paleta de colores

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

Para mover la paleta de colores

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

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

Para reducir la paleta de colores

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



Sugerencia

- Al hacer doble clic en la Barra de título cuando flota, también se acopla.

{button ,AL("PRC Customizing the Color Palette";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño de la paleta de colores

Puede cambiar el tamaño de la paleta de colores cuando está flotando (retirada del borde de la ventana) o cuando está acoplada (fijada al borde de la ventana).


Para cambiar el tamaño de la paleta de colores cuando está acoplada

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en un área gris de la paleta de colores, y haga clic en Personalizar.
2. Escriba un valor en el cuadro Número máximo de filas al estar acoplada.

Para cambiar el tamaño de una paleta de colores flotante

- Arrastre uno de los bordes de la paleta.
El cursor se transforma en una flecha de dos puntas.

Para expandir la paleta de colores

- Haga clic en  para ver más colores.
La paleta de colores muestra hasta siete filas de colores.

{button ,AL('PRC Customizing the Color Palette;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento y eliminación de colores en la paleta de colores

Puede cambiar el orden en que los colores aparecen en la paleta, o eliminar los colores por completo. Sin embargo, no es posible mover la muestra [Sin Color](#).

Para mover una muestra de color en la paleta de colores

- Arrastre una muestra de color a otra posición en la paleta de colores.

Para eliminar una muestra de color de la paleta de colores

1. Haga clic con el botón derecho en una muestra de color y mantenga presionado el ratón durante un segundo.
2. Suelte y haga clic en Eliminar color.



Nota

- También puede hacer clic en una muestra de color, hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier área gris de la paleta de colores, y hacer clic en Eliminar color.

{button ,AL("PRC Customizing the Color Palette";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso de las paletas de colores personalizadas

CorelDRAW suministra varias paletas predefinidas de colores de cuatricromía y personalizados, y una sola paleta de colores directos. Puede añadir, eliminar y reorganizar colores en estas paletas y luego guardarlas con otro nombre. Para ello, utilice el cuadro de diálogo Selector de color, o haga clic con el botón derecho del ratón en la paleta de colores. Puede abrir una paleta personalizada o crear otra propia.

Si desea más información acerca de las paletas personalizadas, consulte "[Utilización del color](#)".

Para abrir una paleta personalizada

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el borde de la paleta de colores y haga clic en Abrir.
2. Elija la unidad en que está almacenada la plantilla en el cuadro de lista Buscar en.
Las paletas de colores tienen la extensión .CPL.
3. Haga doble clic en la carpeta en que está almacenado el archivo.
4. Haga doble clic en el nombre de archivo de la paleta.

Para crear una nueva paleta personalizada

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el borde de la paleta de colores y haga clic en Nuevo.
2. Escriba un nombre de archivo para la nueva paleta en el cuadro Nombre de archivo.
3. Haga clic en Guardar.

CorelDRAW muestra una paleta vacía, que sólo contiene la muestra Sin Color.

Para guardar una paleta personalizada

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el borde de la paleta de colores y haga clic en Guardar.

Para guardar una paleta usando otro nombre de archivo

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el borde de la paleta de colores y haga clic en Guardar como.
2. Escriba un nuevo nombre de archivo.

De forma predeterminada, la aplicación guarda la configuración de todas las paletas en el mismo directorio. Para especificar otro directorio, utilice los controles del cuadro de diálogo Guardar paleta como.

3. Haga clic en Guardar.

{button ,AL('PRC Customizing the Color Palette;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del aspecto de la paleta de colores

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

Para cambiar el aspecto de las muestras de color

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la paleta de colores, y haga clic en Personalizar.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Habilite la casilla de verificación Muestras grandes para visualizar muestras de color grandes.
 - Deshabilite la casilla de verificación Muestras grandes si desea visualizar muestras de color pequeñas.

Para mostrar u ocultar la muestra Sin Color en CorelDRAW

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la paleta de colores, y haga clic en Personalizar.
2. Habilite o deshabilite la casilla de verificación Mostrar tintero sin color.
En la paleta de colores, la muestra [Sin Color](#) se representa con una "X".

{button ,AL("PRC Customizing the Color Palette";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Modificación del menú del botón derecho del ratón para la paleta de colores

Al hacer clic en la paleta de colores con el botón derecho del ratón, puede mostrar un menú diferente, dependiendo de la opción que elija en el cuadro de diálogo Personalizar.

Para cambiar el menú del botón derecho del ratón para la paleta de colores

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la paleta de colores, y haga clic en Personalizar.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Habilite el botón Definir color de contorno para cambiar los colores de contorno al hacer clic con el botón derecho en una muestra de color. (En CorelDRAW)
 - Habilite el botón Definir color de relleno para que sea posible cambiar los colores de relleno haciendo clic con el botón derecho del ratón en una muestra de color. (En Corel PHOTOPAINT)
 - Habilite el botón Mostrar menú emergente para mostrar un menú siempre que haga clic en una muestra de color, o en el borde de la paleta de colores, utilizando el botón derecho del ratón.



Sugerencia

- Aunque habilite la opción Definir color de contorno o Definir color de relleno, puede visualizar el menú de la paleta de colores si hace clic con el botón derecho en una muestra de color y presiona el ratón durante un segundo antes de soltarlo, o si hace clic con el botón derecho en cualquier lugar del borde de la paleta.

{button ,AL('PRC Customizing the Color Palette;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de las barras de herramientas



Personalización de las barras de herramientas

El usuario tiene el control total sobre la ubicación y contenido de las [barras de herramientas](#). Mediante el ratón, puede cambiar el tamaño de las barras de herramientas o situarlas en cualquier lugar dentro de la ventana de dibujo. También puede añadir, eliminar y reorganizar los controles de las barras de herramientas (excepto de la Caja de herramientas), o crear sus propias barras de herramientas con los controles que utilice con mayor frecuencia.



Nota

- La Ayuda en línea de Corel se basa en las configuraciones predeterminadas de la aplicación. Si personaliza las barras de herramientas, los temas de ayuda asociados no cambian para reflejar esas modificaciones.

`{button ,AL('OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Cambio del tamaño y posición de las barras de herramientas

Es posible mover una barra de herramientas a cualquier lugar de la pantalla. Si la coloca dentro de la ventana de dibujo, se convierte en una barra de herramientas flotante con una Barra de título. Si la coloca en cualquiera de los cuatro lados de la ventana de aplicación, la barra de herramientas se acopla allí, formando parte del borde de la ventana.

También puede cambiar el tamaño de la barra de herramientas cuando está flotando (retirada del borde de la ventana), pero no cuando está acoplada.

Para mover una barra de herramientas

- Haga clic en el borde de la barra de herramientas y arrástrela a otra posición.
Si arrastra la barra de herramientas a la ventana de dibujo, se transforma en una barra flotante.

Para reducir una barra de herramientas

- Haga clic en el borde de la barra de herramientas y arrástrela hacia el borde de la ventana hasta que cambie de forma.

Para cambiar el tamaño de una barra de herramientas flotante

- Arrastre el borde de una barra de herramientas flotante.



Sugerencia

- Si hace doble clic en la barra de herramientas cuando está flotando, se acopla.



Nota

- Para cancelar el cambio de tamaño, haga clic con el botón derecho del ratón mientras realiza el arrastre, o presione Esc.

{button ,AL('PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Visualización de las barras de herramientas

Las barras de herramientas que incluye la aplicación de Corel dan acceso a muchos comandos y funciones de uso frecuente.

Para mostrar una barra de herramientas existente

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Habilite la casilla de verificación que hay junto a la barra de herramientas que desee mostrar.

{button ,AL("PRC Customizing toolbars";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de barras de herramientas personalizadas

Puede crear barras de herramientas personalizadas que contengan los botones que utilice con más frecuencia. Estas barras pueden eliminarse en cualquier momento, a diferencia de lo que sucede con las barras de herramientas predefinidas que se incluyen con la aplicación.

Para crear una barra de herramientas personalizada

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Haga clic en Nuevo.
3. Escriba un nombre para la nueva barra de herramientas.

Para eliminar una barra de herramientas personalizada

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Elija el nombre de una barra de herramientas.
3. Haga clic en Eliminar.

{button ,AL("PRC Customizing toolbars";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Configuración de las barras de herramientas

Puede añadir y eliminar elementos de las barras de herramientas. No es posible añadir o eliminar elementos de la Caja de herramientas ni de los correspondientes menús laterales.

Para personalizar una barra de herramientas

Para ...	Realice lo siguiente ...
Mover un elemento de barra de herramientas	Mantenga presionada Alt, y arrastre el elemento a la nueva posición.
Reasignar un elemento de barra de herramientas	Mantenga presionada Alt, y arrastre el elemento a otra barra de herramientas.
Copiar un elemento de barra de herramientas	Mantenga presionadas Ctrl + Alt, y arrastre el elemento a otra barra de herramientas.
Eliminar un elemento de barra de herramientas	Mantenga presionada Alt, y arrastre el elemento a la ventana de dibujo.



Nota

- Si hace clic con el botón derecho del ratón o presiona Esc mientras arrastra, se cancela esta operación.

Para añadir un elemento a una barra de herramientas

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña B. de herramientas.
3. En el cuadro Categorías de comandos, elija la carpeta que contiene el elemento de barra de herramientas que desea añadir.
Aparece una colección de elementos de barra de herramientas en la sección de elementos de barra de herramientas de la página Barras de herramientas.
4. Arrastre el elemento a la barra de herramientas deseada.



Nota

- También puede acceder al cuadro de diálogo Personalizar si hace clic con el botón derecho del ratón en la barra de herramientas, y hace clic en Personalizar.

{button ,AL('PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de nombre de las barras de herramientas

Puede cambiar el nombre de las barras de herramientas personalizadas en cualquier momento si desea utilizar una en varios proyectos distintos. Sin embargo, no puede cambiar los nombres de las barras de herramientas que vienen con la aplicación.

Para cambiar el nombre de una barra de herramientas

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Haga clic en el nombre de la barra de herramientas para seleccionarla.
3. Haga clic en el nombre de la barra de herramientas otra vez. Aparece un cursor de texto después del último carácter en el nombre de menú.
4. Escriba un nuevo nombre.

`{button ,AL('PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados`



Restauración de las barras de herramientas

Es posible restaurar la configuración original de las barras de herramientas incorporadas.

Para restaurar la configuración original de una barra de herramientas incorporada

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Haga clic en el nombre incorporado de la barra de herramientas.
3. Haga clic en Restablecer.

{button ,AL(`PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño de los elementos de las barras de herramientas

Puede cambiar el tamaño de los cuadros, cuadros de lista y otros elementos de las barras de herramientas. Además, puede cambiar el tamaño de los botones y bordes que aparecen en dichas barras.

Para cambiar el tamaño de los elementos de las barras de herramientas

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Herramientas, Personalizar, y haga clic con el botón derecho en la pestaña B. de herramientas.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de herramientas y haga clic en Personalizar.
2. En la barra de herramientas (es decir, fuera del cuadro de diálogo Personalizar), haga clic en el elemento cuyo tamaño desea cambiar. .
Aunque el cuadro de diálogo Personalizar esté abierto, puede seleccionar objetos en la barra de herramientas.
3. Arrastre los lados del elemento de barra de herramientas hasta que tenga el tamaño correcto.

Para cambiar el tamaño de los botones de las barras de herramientas

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Haga clic en Opciones.
3. Desplace el deslizador Botón para ajustar el tamaño de los botones.

Para cambiar el tamaño de los bordes de los botones

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Mueva el deslizador Borde para ajustar el tamaño del borde.

{button ,AL('PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del aspecto de los botones de las barras de herramientas

Es posible cambiar los botones de las barras de herramientas para que aparezca texto en vez de mapas de bits.

Para cambiar el aspecto de los botones de las barras de herramientas

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en Herramientas, Personalizar, y en la pestaña B. de herramientas.
- Haga clic con el botón derecho en la barra de herramientas.

2. En la barra de herramientas (es decir, fuera del cuadro de diálogo Personalizar), haga clic con el botón derecho del ratón en el botón que desee cambiar, y haga clic en Propiedades.

Aunque el cuadro de diálogo Personalizar esté abierto, puede acceder a las herramientas de esta barra.

3. Habilite el botón Mostrar texto.

El texto que aparece en el cuadro situado debajo aparecerá ahora en la barra de herramientas. También puede reemplazar el texto por el que desee.

`{button ,AL('PRC Customizing toolbars','0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados`



Edición de los botones de las barras de herramientas

Es posible cambiar los mapas de bits que aparecen en los botones de las barras de herramientas.

Para editar los botones de las barras de herramientas

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en Herramientas, Personalizar, y en la pestaña B. de herramientas.
- Haga clic con el botón derecho en la barra de herramientas.

2. En la barra de herramientas (es decir, fuera del cuadro de diálogo Personalizar), haga clic con el botón derecho del ratón en el botón que desee cambiar, y haga clic en Propiedades.

Aunque el cuadro de diálogo Personalizar esté abierto, puede acceder a las herramientas de esta barra.

3. Habilite el botón Mostrar imagen.

Utilice los controles para cambiar el aspecto del mapa de bits.



Nota

- Si desea más información acerca de cada uno de los controles del cuadro de diálogo, haga clic con el botón derecho del ratón en el control, y después haga clic en ¿Qué es esto?

`{button ,AL('PRC Customizing toolbars';0,"Defaultoverview",)} Temas relacionados`

Personalización de la Barra de estado



Personalización de la Barra de estado

La Barra de estado le proporciona información constante y actualizada sobre su entorno de trabajo, como los colores utilizados para los rellenos y los contornos, la posición del cursor y el tipo de objeto que aparece en la ventana de dibujo. Puede personalizar su posición, aspecto y contenido para tener un sencillo acceso a la información que requiere para trabajar con mayor eficacia.

{button ,AL("OVR Customizing Corel applications";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la posición o tamaño de la Barra de estado

Puede mover la Barra de estado para que aparezca en la parte superior o inferior de la ventana de aplicación.

Para mover la Barra de estado

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la Barra de estado y haga clic en Posición, Superior o Inferior.

Para cambiar el tamaño de la Barra de estado

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la Barra de estado, y haga clic en Tamaño, Una línea o Dos líneas.

Para cambiar el tamaño de un elemento de la Barra de estado

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en Herramientas, Personalizar, y en la pestaña B. de herramientas.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en la Barra de estado, y haga clic en Personalizar.

2. Haga clic en el elemento de la Barra de estado cuyo tamaño desea cambiar. (Aparece un cuadro resaltado alrededor del elemento).

3. Sitúe el cursor sobre el borde del cuadro resaltado. El cursor cambia a una flecha de dos puntas.

4. Arrastre para cambiar el tamaño del elemento.



Sugerencia

- También puede mover la Barra de estado si hace clic y la arrastra a la parte superior o inferior de la pantalla.

`{button ,AL("PRC Customizing the Status Bar";,0,"Defaultoverview"),}` [Temas relacionados](#)



Cambio del aspecto de la Barra de estado

Puede personalizar la Barra de estado para que muestre exactamente el tipo de información que necesite, de la forma que desee que se muestre.

Para cambiar lo que muestra la Barra de estado

1. Haga clic con el botón derecho en el área de la Barra de estado que desea cambiar, y haga clic en Personalizar.
2. Haga doble clic en la carpeta Barra de estado en el cuadro Categorías de comandos.
3. Arrastre el botón de información que desee en el cuadro Botón a la Barra de estado.

```
{button ,AL("PRC Customizing the Status Bar";0,"Defaultoverview"),}
```

[Temas relacionados](#)



Ocultación o visualización de la Barra de estado

Cuando se muestra, la Barra de estado proporciona información útil, como la posición del cursor y el tipo de objeto que ha seleccionado. Sin embargo, si desea ver una ventana de dibujo más grande, puede ocultar dicha barra.

Para mostrar u ocultar la Barra de estado

- Haga clic en Ver, Barra de estado.

Si no aparece una marca de verificación junto al nombre del comando, la Barra de estado está oculta. Si aparece la marca, la Barra de estado ya se está mostrando.



Sugerencia

- También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en la Barra de estado, y hacer clic en Ocultar barra de estado.

`{button ,AL('PRC Customizing the Status Bar';0,"Defaultoverview"),}` [Temas relacionados](#)

Personalización de las persianas



Personalización de las persianas

Si utiliza las persianas con frecuencia, deseará organizarlas para un acceso más sencillo. Las persianas pueden agruparse para que una sola persiana le dé acceso a los comandos de varias.

Los grupos de persianas de la ventana de aplicación admiten el método arrastrar y soltar, por lo que puede agrupar y desagrupar las persianas mientras trabaja.

{button ,AL('OVR Customizing Corel applications';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de grupos de persianas

Es posible combinar dos o más persianas en un solo grupo. En un grupo, sólo hay una persiana activa a la vez. Las persianas pueden existir como entidades individuales, pero su agrupación permite mover más de una por la pantalla en una sola ventana de persianas.

Para crear un grupo de persianas en pantalla

1. Abra las persianas que desea agrupar.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Mantenga presionada Alt, y arrastre una de las persianas sobre la otra.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en la Barra de título de una persiana, arrastre la persiana sobre otra, suelte el botón del ratón, y haga clic en Mover aquí.
3. Continúe añadiendo persianas hasta que el grupo esté completo.

Para crear un grupo de persianas utilizando el cuadro de diálogo Personalizar

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Persianas.
3. Haga clic en el botón Nuevo grupo.
4. Escriba un nombre para el nuevo grupo de persianas.

{button ,AL('PRC Customizing RollUps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de nombre y eliminación de los grupos de persianas

Puede asignar el nombre que desee a los grupos de persianas. Asimismo, puede eliminar persianas individuales de un grupo.

Para cambiar el nombre de un grupo de persianas

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Persianas.
3. Haga clic en un grupo de persianas en el cuadro Persianas alineadas a la izquierda o Persianas alineadas a la derecha.
4. Haga clic en el nombre otra vez. Aparece un cursor de texto después del último carácter del nombre.
5. Escriba el nuevo nombre.

Para eliminar una persiana individual de un grupo

1. Abra el grupo.
2. Haga clic en el nombre de una persiana en la lista en la parte superior del cuadro Persiana. El nombre de la persiana aparece en la Barra de título de la persiana.
3. Haga clic con el botón derecho en la Barra de título de la persiana y haga clic en Desagrupar.

Para eliminar un grupo de persianas

1. Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para cambiar el nombre de un grupo de persianas".
2. Presione Supr.



Notas

- Es posible cambiar el nombre de los **grupos** de persianas de CorelDRAW, pero no el de las persianas individuales.
- También puede eliminar una persiana individual de un grupo arrastrando su icono fuera de la ventana del grupo.

{button ,AL(^PRC Customizing RollUps;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la alineación de las persianas

Puede cambiar la posición de una persiana (es decir, el lugar donde aparece en la ventana de aplicación). Cuando cambie la alineación de una persiana, ésta aparece en el otro lado de la ventana.

Para cambiar la alineación de una persiana

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Persianas.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el nombre de la persiana, y en el botón Mover correspondiente.
 - Arrastre el nombre de la persiana de un cuadro al otro.
4. Para guardar estos valores como configuración inicial, elija Guardar al salir en el cuadro de lista Configuración inicial.

{button ,AL('PRC Customizing RollUps';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Cambio de la configuración de las persianas

Si lo desea, puede cambiar en qué parte de la pantalla aparecen las persianas al iniciar una aplicación de Corel. La pestaña Persianas del cuadro de diálogo Personalizar está dividida en dos partes: Persianas alineadas a la izquierda, que enumera las persianas que se abren en el lado izquierdo de la pantalla, y Persianas alineadas a la derecha, que enumera las que se abren en lado derecho.

Para cambiar la configuración inicial de las persianas

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Persianas.
3. Elija una opción de inicio en el cuadro de lista Configuración inicial:
 - Sin persianas, inicia la aplicación sin mostrar persianas.
 - Todas ordenadas, inicia la aplicación con todas las persianas abiertas y organizadas en la pantalla.
 - Guardar al salir, inicia la aplicación con las mismas persianas abiertas al salir.

{button ,AL(^PRC Customizing RollUps;'0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio del aspecto de las persianas agrupadas

Puede cambiar el aspecto de las persianas agrupadas. Mediante el comando Lista de grupos, puede ocultar los nombres de las persianas individuales que aparecen bajo la Barra de título de una persiana agrupada.

Para ocultar los nombres de las persianas individuales en una persiana agrupada

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la Barra de título de un grupo de persianas, y haga clic en Lista de grupos.

Los nombres de persianas que aparecen en la ventana debajo de la Barra de título de la persiana desaparecen. Para pasar a otra persiana del grupo, haga clic en con el botón derecho del ratón en la Barra de título y elija la persiana que desee.

Para mostrar los nombres de las persianas individuales en una persiana agrupada

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la Barra de título de una persiana, y haga clic en Lista de grupos.

Si no aparece una marca de verificación junto al comando Lista de grupos, los nombres están ocultos. Si aparece la marca, los nombres de persiana se muestran.

{button ,AL('PRC Customizing RollUps';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Personalización de filtros



Personalización de filtros

Es posible añadir o suprimir fácilmente los filtros de importación/exportación de CorelDRAW, con el fin de cargar sólo los que necesite. CorelDRAW proporciona gran cantidad de filtros. Si carga únicamente los que necesite, ahorrará un espacio valioso en el disco.

`{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados`



Para añadir o eliminar filtros

Es posible personalizar los filtros con la página Filtros en el cuadro de diálogo Personalizar. Los filtros se organizan en cuatro categorías: Ráster, [Vector](#), Texto y Animación.

Para añadir un filtro

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Filtros.
3. En el cuadro Tipos de archivo disponibles, haga doble clic en el tipo de filtro que desea añadir.
4. Haga clic en el nombre del filtro que desea añadir.
5. Haga clic en el botón Añadir.

Para eliminar un filtro

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Filtros.
3. En el cuadro Lista de filtros activos, haga clic en el filtro que desee eliminar.
4. Haga clic en el botón Eliminar.

{button ,AL("PRC Customizing Filters;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Para cambiar la posición de un filtro en el cuadro Lista de filtros activos

Puede colocar los filtros en la Lista de filtros activos en el orden más conveniente.

Para cambiar la posición de un filtro en el cuadro Lista de filtros activos

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Filtros.
3. En el cuadro Lista de filtros activos, haga clic en el filtro que desee mover.
4. Haga clic en el botón Mover arriba o Mover abajo, según corresponda.

{button ,AL('PRC Customizing Filters;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Para reestablecer los filtros en sus configuraciones predeterminadas

Puede reestablecer fácilmente los filtros de importación/exportación de CorelDRAW en las configuraciones predeterminadas con el botón Restablecer.

Para reestablecer los filtros en sus configuraciones predeterminadas

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Filtros.
3. Haga clic en el botón Restablecer.

{button ,AL('PRC Customizing Filters;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de las asociaciones de archivos



Para personalizar las asociaciones de archivos

Puede asociar fácilmente muchos tipos de archivos con CorelDRAW. Al hacer doble clic en un archivo cuyo tipo esté asociado a CorelDRAW, esta aplicación se iniciará y abrirá el archivo.

{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Para asociar un tipo de archivo a CorelDRAW

Puede asociar fácilmente muchos tipos de archivos con CorelDRAW. Al hacer doble clic en un archivo cuyo tipo esté asociado a CorelDRAW, esta aplicación se iniciará y abrirá el archivo.

Para asociar un tipo de archivo a CorelDRAW

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Asociar.
3. En el cuadro Asociar extensiones de archivo con CorelDRAW 8, habilite la casilla de verificación del tipo de archivo que desee asociar.

Para separar una asociación de tipo de archivo a CorelDRAW

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Asociar.
3. En el cuadro Asociar extensiones de archivo con CorelDRAW 8, deshabilite la casilla de verificación del tipo de archivo cuya asociación desea separar de CorelDRAW.

{button ,AL("PRC Customizing file associations;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Para reestablecer las asociaciones de archivos en sus configuraciones predeterminadas

Puede reestablecer fácilmente los filtros de importación/exportación con el botón Restablecer.

Para reestablecer las asociaciones de archivos en sus configuraciones predeterminadas

1. Haga clic en Herramientas, Personalizar.
2. Haga clic en la pestaña Asociar.
3. Haga clic en el botón Restablecer.

{button ,AL(`PRC Customizing file associations;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Acceso al cuadro de diálogo Opciones

Utilice el cuadro de diálogo Opciones para personalizar su espacio de trabajo y maximizar la productividad. Puede definir teclas de acceso directo, opciones de visualización para paletas de colores y mucho más.

Para acceder al cuadro de diálogo Opciones

- Haga clic en Herramientas, Opciones.



Personalización de la Barra de propiedades

La Barra de propiedades muestra distintos parámetros según las opciones seleccionadas, facilitando el cambio de los parámetros. También puede personalizar lo que aparece en la Barra de propiedades cuando hay distintos elementos seleccionados. Por ejemplo, si selecciona un rectángulo, la Barra de propiedades muestra los controles y parámetros predeterminados de rectángulo. Puede eliminar estos elementos y añadir otros según lo necesite.

Para personalizar la Barra de propiedades

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
3. Escoja la Barra de propiedades que quiere personalizar en el cuadro de lista Barras de propiedades.
4. Haga doble clic en la carpeta que contiene el elemento de barra de herramientas que desea.
5. Arrastre el icono del elemento de barra de herramientas adecuado (a la derecha) hasta la Barra de propiedades.



Nota

- También puede acceder al cuadro de diálogo Opciones haciendo clic con el botón derecho del ratón en la barra de herramientas y haciendo clic en Personalizar.

{button ,AL('PRC Customizing toolbars','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Personalización de opciones de inicio

Es posible escoger la acción que se ejecuta al abrir la aplicación gráfica. Puede escoger entre abrir un documento nuevo, abrir el último dibujo editado, iniciar CorelTUTOR o cualquiera de las diversas opciones disponibles. De forma peredeterminada, al iniciar la aplicación aparece la pantalla de bienvenida.

```
{button ,AL("OVR Customizing Corel applications";0,"Defaultoverview"),}
```

[Temas relacionados](#)



Impresión de las teclas de acceso directo

Puede imprimir las teclas de acceso directo directamente en su impresora mediante la página Teclas de acceso directo del cuadro de diálogo Opciones.

Para imprimir las teclas de acceso directo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Teclas de acceso directo.
3. Haga clic en el botón Ver todos.
4. Haga clic en el botón Imprimir.

{button ,AL(`PRC Customizing keyboard shortcuts';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de las teclas de acceso directo en un formato legible para otros programas

Puede guardar las teclas de acceso directo en un formato de archivo que pueda abrirse en aplicaciones como procesadores de texto u hojas de cálculo.

Para guardar las teclas de acceso directo en un formato legible para otros programas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Teclas de acceso directo.
3. Haga clic en el botón Ver todos.
4. Haga clic en el botón Exportar a CSV.
5. En el cuadro de diálogo Guardar como, haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar el archivo.
6. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
7. Haga clic en Guardar.

{button ,AL("PRC Customizing keyboard shortcuts";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Personalización de opciones de inicio de CorelDRAW

Puede escoger la acción que se ejecutará al abrir CorelDRAW mediante la página General del cuadro de diálogo Opciones.

Para escoger opciones de inicio de CorelDRAW

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
3. Escoja una de las siguientes opciones en el cuadro de lista Al iniciar CorelDRAW!:
 - Pantalla de bienvenida. Abre la pantalla Bienvenidos a CorelDRAW, que permite iniciar un gráfico nuevo, abrir el último dibujo editado, abrir un gráfico, iniciar un gráfico nuevo con una plantilla de su elección, ejecutar CorelTUTOR o previsualizar funciones nuevas.
 - Iniciar un nuevo documento. Abre un documento nuevo al iniciar la aplicación.
 - Abrir un documento existente. Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo al iniciar la aplicación.
 - Seleccionar una plantilla. Abre el Asistente de plantillas.
 - Iniciar CorelTUTOR. Ejecuta CorelTUTOR al iniciar la aplicación.



Nota

- Si deshabilita la casilla de verificación Mostrar esta pantalla de bienvenida al inicio en la pantalla de bienvenida a CorelDRAW, CorelDRAW abre un documento nuevo al iniciarse.

Operaciones con colores

Operaciones con colores

Existen varias formas de elegir los colores de un proyecto. Por ejemplo, se puede elegir un color de una paleta o crear un color nuevo mediante diversos procedimientos. También es posible crear una paleta de colores personalizada o utilizar una de las paletas incluidas en la aplicación. La gama de colores disponible es extraordinariamente extensa.

Dado que hay innumerables variaciones de color, es necesario establecer un método preciso para definir cada una de ellas. Por ejemplo, una vez elegido el matiz adecuado de naranja claro, es necesario reproducir ese color y, a ser posible, indicar a otras personas cómo hacerlo. Los modelos de color permiten reproducir colores con exactitud definiendo cada uno de sus componentes por separado.

Modelos de color

El monitor del ordenador genera los colores combinando niveles de luz de rojo, verde y azul. Esto significa que los millones de colores que puede reproducir se definen en función de las cantidades que incorporan de estos colores. Los tres colores citados forman la base del modelo de color RGB (Rojo, Verde y Azul), cada uno de los cuales puede tener valores que oscilan entre el 0 y el 255.

Puesto que el modelo RGB está basado en nivel de luz, los valores más altos de RGB corresponden a mayor cantidad de luz, lo que significa que los valores más altos dan lugar a colores más claros. Cuando los tres componentes de color alcanzan el valor máximo, el color resultante es blanco. Puesto que el modelo RGB genera colores añadiendo luz, se le denomina modelo de color aditivo.

Cuando los colores del monitor se reproducen en papel, se utiliza tinta en lugar de luz. El método más habitual de reproducir imágenes en color sobre papel es combinando tintas de color cian, magenta, amarillo y negro, que son precisamente los componentes de color que forman el modelo de color CMYK (Cian, magenta, amarillo y negro). Normalmente, cada uno de los colores que componen este modelo de color se definen mediante porcentajes (de 0 a 100).

Las tintas reproducen colores reflejando ciertos colores de luz y absorbiendo otros. Así, las tintas oscuras absorben más luz. Puesto que el modelo de color CMYK se basa en colores de tintas, los porcentajes más altos dan como resultado colores más oscuros. En teoría, cuando se combinan el 100% de cian, el 100% de magenta y el 100% de amarillo, el color resultante es negro. En la práctica, para obtener la tinta negra es preciso añadirla al modelo de color para suplir las limitaciones de las otras tintas. Puesto que el modelo CMYK genera colores absorbiendo luz, se le denomina modelo sustractivo.

Los modelos de color RGB y CMYK se basan en métodos prácticos de reproducción de los colores. Existen otros modelos que no se basan en estos métodos, pero que proporcionan formas alternativas de trabajar con el color. Entre ellos, el más común es el denominado HSB.

El modelo de color HSB se basa en valores de tono, saturación y brillo. El tono es el color de base, la saturación es la pureza del color, o la distancia que lo separa del gris, y el brillo es la cantidad de blanco que contiene. Por ejemplo, un color con saturación 0 es un matiz de gris (de blanco a negro) y un color con brillo 0 es negro, mientras que con brillo 100 es blanco. Puesto que el modelo HSB no se basa en la mezcla de colores, la localización del color deseado puede ser más sencilla con éste que con otros modelos.

Reproducción exacta de los colores

Cada equipo utilizado para la reproducción de documentos (desde un escáner a una impresora) maneja el color de forma diferente. Si no tiene en cuenta tales diferencias, es posible que los colores que observa en pantalla no se correspondan con los de la página impresa. Para obtener más información, consulte ["Reproducción exacta de los colores."](#)

{button ,AL('OVR Working with color;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)

Elección de colores



Elección de colores

El modo más rápido de elegir un color es utilizar la Paleta de colores en pantalla, aunque, si ésta no contiene el color buscado, pueden utilizarse otros métodos. Cada uno de ellos proporciona una forma distinta de manejar los colores para hallar el tono adecuado. En la mayoría de los casos la elección de uno u otro depende de preferencias personales en el modo de trabajar.

Elección de colores utilizando visualizadores de color

Los visualizadores de color ofrecen una representación de todo el espectro de colores. Cada color se puede modificar utilizando los controles asociados al visualizador. Por ejemplo, cuando se utiliza el visualizador predeterminado, el tono (color de base) puede cambiarse moviendo un deslizador.

Elección de colores mediante la mezcla o combinación de otros colores

El mezclador y el combinador de colores permiten crear colores a partir de la unión de otros colores. El mezclador de colores muestra una cuadrícula de colores creada a partir de cuatro colores base previamente seleccionados. El combinador de colores utiliza un mapa de bits como paleta sobre la que pueden pintarse y combinarse colores.

Elección de colores utilizando armonías de color

Las armonías de color resultan muy útiles cuando se seleccionan varios colores para un proyecto, ya que su utilización garantiza que los colores elegidos combinan adecuadamente. Funcionan superponiendo una forma (por ejemplo, un cuadrado o un triángulo) a una rueda de colores. Según se desplaza un vértice de la forma por la rueda, el resto de los vértices también se desplazan. Los colores de los distintos vértices se complementan, contrastan o armonizan, dependiendo de la forma que se haya elegido.

Elección de colores utilizando paletas de colores

Hay dos tipos de paletas de colores donde elegir: las fijas y las personalizadas. Conviene no confundirlas con la Paleta de colores en pantalla, ya que ésta se utiliza para ver y seleccionar colores de las paletas fijas y personalizadas.

Las paletas de colores fijas pertenecen a otros fabricantes y resultan muy prácticas cuando van acompañadas por un catálogo de muestras. Éste consiste en un conjunto de muestras de color que permiten ver exactamente la apariencia de cada color cuando está impreso. La ventaja de utilizar este tipo de paleta es que ofrece la posibilidad de ver qué aspecto tendrá el color si se imprime correctamente. Los catálogos de muestras se encuentran disponibles en tiendas especializadas o a través del fabricante.

Muchas de las paletas fijas son conjuntos de tintas de colores directos. Si selecciona un color en ellas, éste precisará su propia separación de color. Para obtener más información sobre los colores directos y las separaciones de colores, consulte ["Creación de separaciones de colores."](#)

Las paletas personalizadas son conjuntos de colores guardados como archivos de paleta de colores (extensión .CPL). Para obtener más información sobre paletas de colores personalizadas, consulte ["Personalización de paletas de colores."](#)

{button ,AL("OVR Working with color";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Elección de colores utilizando la Paleta de colores en pantalla

La Paleta de colores representa la forma más rápida de añadir colores a un objeto. Una característica única de esta paleta es que permite modificar el color de un objeto utilizando otro color. Por ejemplo, se puede añadir algo de rojo a un objeto amarillo para convertirlo en naranja.

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en un color de la Paleta de colores en pantalla para cambiar el color de relleno.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en un color de la Paleta de colores para cambiar el color de contorno.

Para modificar el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en un color de la Paleta de colores en pantalla para modificar el color de relleno.
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic con el botón derecho del ratón en un color de la paleta para modificar el color de contorno.
3. Repita el paso 2 si desea añadir más color.



Nota

- Los colores directos de la Paleta de colores en pantalla se indican mediante un punto en el vértice inferior izquierdo de la muestra de color.



Sugerencia

- También puede cambiar el color de relleno uniforme o de contorno arrastrando la muestra de color de la Paleta de colores hasta el contorno o el relleno del objeto.
- Asimismo puede modificar el color de relleno o de contorno manteniendo presionada la tecla Ctrl y arrastrando la muestra de color desde la Paleta de colores hasta el color de relleno o de contorno del objeto.
- Mantenga presionado el botón del ratón sobre una muestra de color si desea ver una cuadrícula de los colores más próximos.

{button ,AL(`PRC Choosing colors;`,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores utilizando visualizadores de color

El visualizador de color predeterminado se basa en el modelo de color HSB. El deslizador de la derecha representa el tono, el eje de la x representa la saturación y el eje de la y, el brillo. Pueden seleccionarse distintos modelos de color para el color que se esté eligiendo, pero el visualizador de color seguirá basándose en el modelo HSB. Si no desea utilizar este tipo de visualizador, puede seleccionar otros. Para obtener más información sobre modelos de color, consulte ["Operaciones con colores."](#)

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Visualizadores de color](#).
4. Mueva el deslizador de colores hacia arriba o hacia abajo para cambiar el rango de colores visualizado en el área de selección de colores de la izquierda.
5. Arrastre el pequeño cuadro situado en la citada área de selección hasta el color que desea utilizar.

Para utilizar otro visualizador de color

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Visualizadores de color y mantenga presionado el botón del ratón para ver la lista de visualizadores.
3. Haga clic en otro visualizador.

Cada visualizador incluye un deslizador y un área de selección de colores para elegir los colores deseados.

Para cambiar el modelo de color utilizado en el visualizador

1. Siga los pasos del 1 al 3 incluidos en el procedimiento "Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto".
2. Escoja un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.

{button ,AL('PRC Choosing colors;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores mediante la mezcla de otros

Sólo pueden mezclarse colores que se encuentran en la Paleta de colores en pantalla. Si desea utilizar otros colores para la mezcla, deberá cambiar la paleta en uso por otra. La cantidad de colores mezclados que se visualiza puede cambiarse modificando el tamaño de la cuadrícula situada en el área de selección de colores.

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Mezcladores](#) y mantenga el botón del ratón presionado para ver la lista de mezcladores.
4. Haga clic en Mezcla de colores.
5. Abra los cuatro selectores de color y haga clic en un color.
6. En el área de selección de colores, haga clic en el color que desea utilizar.

Para cambiar el tamaño de la cuadrícula en el área de selección de colores

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.
3. Haga clic en el botón Opciones, luego en Tamaño de la cuadrícula y finalmente en el tamaño que desea utilizar para la cuadrícula.

{button ,AL('PRC Choosing colors';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores utilizando armonías de color

Cada opción del cuadro de lista Tonos corresponde a una forma que se superpone a la rueda de colores. Según se desliza el vértice de la forma que está cubierto por un círculo negro, la cuadrícula de muestras situada bajo la rueda se rellena con nuevos colores. Tomando como base la teoría de los colores, todos los colores contenidos en la cuadrícula combinan bien entre sí. Dado que las armonías de color resultan más útiles si se seleccionan varios colores, pruebe a utilizarlas cuando trabaje con paletas personalizadas. Para obtener más información, consulte ["Personalización de paletas de colores"](#).

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Mezcladores](#) y mantenga el botón del ratón presionado para ver la lista de mezcladores.
4. Haga clic en Armonías de color.
5. Arrastre el círculo negro por encima de la rueda de colores para cambiar las muestras de color situadas debajo de ésta.
6. En la cuadrícula de colores situada bajo la rueda, haga clic en la muestra de color que desee utilizar.

Para cambiar la relación entre los colores de la rueda

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Elija una opción de tono del cuadro de lista Tonos.

Cada opción corresponde a una configuración distinta de círculos en la rueda de colores. Experimente con diversas configuraciones hasta que encuentre aquella que contiene la combinación de colores buscada.

Para cambiar la apariencia de los colores en las muestras de color

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento "Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto".
2. Elija una opción de variación de color de la lista Variaciones.
3. Especifique una cifra en el cuadro Número para cambiar el número de muestras de la cuadrícula de colores.

{button ,AL("PRC Choosing colors";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores mediante la combinación de otros

El combinador de colores permite seleccionar colores de un mapa de bits situado en el área de selección de colores y pintar en ese mapa de bits para crear nuevos tonos. Puede utilizar el mapa de bits predeterminado o cargar otro de su elección. También puede guardar el mapa de bits del área de selección para su uso posterior.

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Mezcladores](#) y mantenga el botón del ratón presionado para ver la lista de mezcladores.
4. Haga clic en Área de combinación.
5. Haga clic en el [botón Seleccionar color](#).
6. Haga clic en el color que desee utilizar del área de selección de colores.

Para combinar colores en el área de selección de colores

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el [botón Pintura](#).
3. Arrastre el cursor por el área de selección de colores para pintar en ella.

El color que aparece es el que se encuentre en uso. Si quiere cambiarlo, lleve a cabo el procedimiento "Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto".

Puede cambiar la cantidad de color que aplica al área de selección moviendo el deslizador de combinación hacia la izquierda o hacia la derecha. Si lo mueve hacia la izquierda, añadirá más color y si lo mueve hacia la derecha, el color disminuirá.

Para cambiar las propiedades del pincel

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento "Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto".
2. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.
3. Haga clic en el botón Opciones, luego en Tamaño del pincel y luego en el tamaño que desea utilizar para éste.
4. Haga clic en el botón Opciones, luego en Tipo de pincel y luego en el tipo que desea utilizar.

Para cambiar la imagen en el área de selección de colores

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento "Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto".
2. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.
3. Haga clic en el botón Opciones y luego en Abrir mapa de bits.
4. Especifique la carpeta y el nombre del archivo de mapa de bits que desea utilizar.
5. Haga clic en Abrir.



Sugerencia

- Si desea utilizar un área de selección de colores vacía, haga clic en el botón Opciones y luego en Borrar mapa de bits.
- Si desea guardar la imagen del área de selección de colores, haga clic en el botón Opciones y luego en Guardar mapa de bits.



Elección de colores utilizando una paleta de colores fija

Las paletas fijas PANTONE MATCHING SYSTEM, Focoltone, TOYO COLOR FINDER y DIC son paletas de colores directos. Si crea separaciones de colores al imprimir, cada uno de los colores de estas paletas precisará una plancha de impresión distinta, lo cual puede incrementar considerablemente el coste de la operación. Si desea utilizar estos colores pero sin que sean directos, puede convertir los colores directos en colores de cuatricromía cuando vaya a imprimir. Para obtener más información, consulte "[Creación de separaciones de colores](#)".

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Paletas fijas](#).
4. Elija una paleta del cuadro de lista Tipo.
5. Haga clic en la barra de desplazamiento para cambiar el rango de colores visualizado en el área de selección de la izquierda.
6. Haga clic en la muestra de color que desea utilizar.

Para ocultar o visualizar los nombres de los colores

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.
3. Haga clic en el botón opciones y habilite o deshabilite Mostrar nombres de los colores.



Nota

- Si una paleta de colores fija admite tintas para cada uno de sus colores, cambie la tinta introduciendo un valor en el cuadro Tinta.

{button ,AL("PRC Choosing colors";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores utilizando una paleta de colores personalizada

Las paletas de colores personalizadas pueden contener colores procedentes de los modelos de color o de la paletas de colores fijas.

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Paletas personalizadas](#).
4. Elija una paleta del cuadro de lista Tipo.
5. Haga clic en la barra de desplazamiento para cambiar el rango de colores visualizado en el área de selección de la izquierda.
6. Haga clic en la muestra de color que desea utilizar.

Para ver u ocultar los nombres de los colores

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.
3. Haga clic en el botón Opciones y habilite o deshabilite Mostrar nombres de color.



Nota

- En el cuadro de lista Tipo, sólo aparecen las paleta cargadas en ese momento. Puede cargar otras paletas eligiendo Abrir paleta e indicando una carpeta y un nombre de archivo de paleta.
- Las Tintas definidas por el usuario corresponden todas a colores directos personalizados. Si crea separaciones de colores al imprimir, cada uno de los colores de estas paletas precisará una plancha de impresión distinta, lo cual puede incrementar considerablemente el coste de la operación. Si desea utilizar estos colores pero sin que sean directos, puede convertir los colores directos en colores de cuatricromía cuando vaya a imprimir. Para obtener más información, consulte ["Creación de separaciones de colores"](#).

{button ,AL('PRC Choosing colors;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores utilizando un dispositivo de medición

Los medidores de color son dispositivos externos que convierten los colores de objetos físicos en valores de color comprensibles para un ordenador. Tales dispositivos reciben el nombre de colorímetros o espectrofotómetros y es importante calibrarlos antes de empezar la operación de captura de colores.

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.
4. Haga clic en el botón Opciones, luego en Medir desde y finalmente en el dispositivo de medición que vaya a utilizar.

Para calibrar un dispositivo de medición de colores

1. Siga los pasos del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Calibrar y siga las instrucciones de la pantalla.



Nota

- El dispositivo Gretag SPM55 no necesita calibración.

{button ,AL("PRC Choosing colors;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores estableciendo valores numéricos

Los colores pueden modificarse cambiando los valores de sus componentes. Los componentes que se cambiarán dependen del modelo utilizado para la definición de los colores. Para obtener más información sobre los modelos de color, consulte ["Operaciones con colores"](#).

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Visualizadores de color](#).
4. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.
5. Escoja un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.

El modelo de color elegido determinará los valores que se podrán cambiar. Por ejemplo, si elige RGB, los valores de color son Rojo, Verde y Azul y si elige HSB, los valores que podrán modificarse serán los de Tono, Saturación y Brillo.

6. Introduzca los valores de color en los cuadros correspondientes.

El rango de valores aceptables varía en función del modelo de color utilizado.

Para ver los valores de colores RGB, CMYK, HSB o Lab

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Opciones, luego en Valor 1 y finalmente en un modelo de color.
3. Haga clic en el botón Opciones, luego en Valor 2 y por último en un modelo de color.



Sugerencia

- También puede cambiar el modelo y los valores de color numéricos de un objeto seleccionándolo con la herramienta Relleno interactivo y cambiando los valores de los componentes en la Barra de propiedades.

{button ,AL("PRC Choosing colors";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de los colores de relleno y de contorno predeterminados

Es posible cambiar los colores de relleno y de contorno predeterminados eligiendo un color cuando no hay ningún objeto seleccionado. Si lo hace, aparece un cuadro de diálogo indicándole que seleccione los tipos de objetos para los que desea cambiar el color predeterminado.

Para elegir un color predeterminado para el relleno o el contorno

1. Asegúrese de que no hay ningún objeto seleccionado
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Habilite una o todas las casillas de verificación siguientes:
 - Gráfico
 - Texto artístico
 - Texto de párrafo

{button ,AL('PRC Choosing colors;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Previsualización de colores nuevos

La mitad superior de la muestra situada en el extremo superior derecho del cuadro de diálogo Color muestra el color de referencia y la mitad inferior muestra el nuevo color seleccionado. El color de referencia es el que utiliza el objeto en ese momento, a menos que se intercambie el nuevo color elegido por el color de referencia.

Para comparar el nuevo color de un objeto con el color en uso

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el [menú lateral Herramienta Relleno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color de relleno](#) para cambiar este color.
 - Abra el [menú lateral Herramienta Contorno](#), y haga clic en el [botón Cuadro de diálogo Color del contorno](#) para cambiar dicho color.
3. Haga clic en el [botón Visualizadores de color](#).
4. Haga clic en el botón Más si el cuadro de diálogo no está ampliado.

Para cambiar el color de referencia por el nuevo color seleccionado

1. Siga los pasos del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Cambiar colores

{button ,AL('PRC Choosing colors;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con la Paleta de colores en pantalla



Operaciones con la Paleta de colores en pantalla

La Paleta de colores en pantalla permite acceder rápidamente a los colores más utilizados. Puede contener una paleta de colores fija o personalizada y acoplarse en un extremo de la ventana de la aplicación o situarse en una ventana independiente. También es posible cambiar su aspecto y su tamaño para adaptarla a las distintas necesidades.

{button ,AL('OVR Working with color;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de colores en la Paleta de colores en pantalla

En este procedimiento se explica cómo cambiar la paleta por otra completamente distinta. Si desea cambiar cada color por separado, consulte ["Personalización de paletas de colores."](#)

Para cambiar los colores de la Paleta de colores en pantalla

- Haga clic en Ver, luego en Paleta de colores y finalmente en la paleta que desee utilizar.

Para cargar una paleta nueva en la Paleta de colores en pantalla

1. Haga clic en Ver, Paleta de colores y Cargar paleta.

Aparece la ventana acoplable Paletas de colores.

2. Haga clic en una paleta de esta ventana.



Nota

- Los colores directos de la Paleta de colores en pantalla se indican mediante un punto en el vértice inferior izquierdo de la muestra de color.

{button ,AL('PRC Working with the onscreen Color Palette;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de la posición y el tamaño de la Paleta de colores en pantalla

La Paleta de colores en pantalla se comporta como una barra de herramientas, lo que significa que puede acoplarse y desacoplarse, y cambiarse su tamaño.

Para desacoplar la Paleta de colores en pantalla

- Arrastre el área gris (situada fuera de las muestras de color) de la Paleta de colores lejos del extremo de la ventana de la aplicación.

Para acoplar la Paleta de colores en pantalla

- Arrastre la Paleta hasta un extremo de la ventana de la aplicación.

Para especificar el número de filas de una Paleta de colores acoplada

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el área gris de la Paleta de colores en pantalla y luego haga clic en Propiedades.
2. Especifique un valor en el cuadro Máximo número de filas al estar acoplada.

{button ,AL('PRC Working with the onscreen Color Palette;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Personalización de la Paleta de colores en pantalla

El aspecto y el comportamiento de la Paleta de colores en pantalla pueden cambiarse para adaptarlos a las distintas formas de trabajar. Así, si le resulta complicado hacer clic con el botón derecho del ratón en el área gris de la paleta para abrir el menú emergente, puede configurar dicho botón para que abra siempre el menú emergente.

Para utilizar muestras de tamaño grande

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el área gris de la Paleta de colores en pantalla y luego haga clic en Propiedades.
2. Habilite la casilla Muestras grandes.

Para ver una muestra sin color

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el área gris de la Paleta de colores en pantalla y luego haga clic en Propiedades.
2. Habilite la casilla Mostrar tintero sin color.

Para cambiar el uso del botón derecho del ratón

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el área gris de la Paleta de colores en pantalla y luego haga clic en Propiedades.
2. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Mostrar menú emergente
 - Definir color de contorno

`{button ,AL("PRC Working with the onscreen Color Palette;',0,"Defaultoverview",)}}` [Temas relacionados](#)

Personalización de paletas de colores



Personalización de paletas de colores

Las paletas de colores personalizadas son conjuntos de colores guardados como archivos de paleta (extensión .cpl). Pueden contener tanto colores directos como colores creados a partir de un modelo de color. Este producto incluye varias paletas personalizadas, pero pueden crearse otras nuevas si es necesario. Este tipo de paletas resultan útiles cuando se utilizan los mismos colores con asiduidad o cuando se quiere combinar una determinada gama de colores adaptada al gusto personal.

{button ,AL(`OVR Working with color;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Edición de paletas de colores personalizadas existentes

Las paletas que se encuentran cargadas aparecen en el cuadro de lista Paleta. Pueden tenerse cargadas varias paletas personalizadas a la vez, pero sólo se verá una de ellas en la Paleta de colores en pantalla.

Para abrir una paleta personalizada ya existente

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Haga clic en el botón Abrir.
3. Especifique una carpeta y un nombre de archivo de paleta.

Para editar una paleta que ya se encuentra cargada

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Elija la paleta en el cuadro de lista Paleta.

{button ,AL('PRC Customizing color palettes';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de paletas personalizadas

Cuando se crea una paleta personalizada, inicialmente está vacía y preparada para incluir los colores que se seleccionen. No obstante, pueden crearse paletas que contengan los colores procedentes de una selección o del documento en uso.

Para crear una paleta

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Haga clic en el botón Nuevo.
3. Especifique una carpeta y un nombre de archivo de paleta.
4. Si desea incluir una descripción de la paleta, introdúzcala en el cuadro Descripción.

Para crear una paleta a partir de una selección

1. Haga clic en Herramientas, Nueva paleta a partir de la selección.
2. Especifique una carpeta y un nombre de archivo de paleta.
3. Si desea incluir una descripción de la paleta, introdúzcala en el cuadro Descripción.

Para crear una paleta a partir del documento en uso

1. Haga clic en Herramientas, Nueva paleta a partir del documento.
2. Especifique una carpeta y un nombre de archivo de paleta.
3. Si desea incluir una descripción de la paleta, introdúzcala en el cuadro Descripción.

{button ,AL('PRC Customizing color palettes;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de paletas personalizadas

Si no se almacena la paleta antes de salir del editor de paletas, los cambios realizados se perderán.

Para guardar una paleta

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Haga clic en el botón Guardar.

Para guardar una paleta con otro nombre

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Haga clic en el botón Guardar como.
3. Especifique una carpeta y un nombre de archivo de paleta.

{button ,AL('PRC Customizing color palettes;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de colores en las paletas personalizadas

Las formas de elegir colores en el Editor de paleta son idénticas a las utilizadas en el cuadro de diálogo Relleno uniforme. Para obtener más información sobre la forma de elegir los colores, consulte ["Elección de colores"](#).

Para añadir un color a una paleta personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Elija un color en el área de selección.
3. Haga clic en una muestra de color en un área de la paleta para especificar la posición del nuevo color.
El color se añade en la posición inmediatamente anterior a la de la muestra de color seleccionada.
4. Haga clic en el botón Añadir.

Para añadir varios colores a una paleta personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. En el área de selección de colores, mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en las muestras de color que desea añadir a la paleta.
Sólo pueden añadirse varios colores cuando éstos se eligen mediante la cuadrícula de mezcla de colores, las armonías de color, las paletas fijas u otras paletas personalizadas. Sólo pueden seleccionarse grupos de colores contiguos.
3. Siga los pasos 3 y 4 del procedimiento anterior.



Sugerencia

- Si la Paleta de colores en pantalla contiene una paleta personalizada, puede agregarle colores desde los cuadros de diálogo Relleno uniforme y Color del contorno con sólo hacer clic en el botón Añadir a paleta. Al hacerlo, el color se coloca al final de la paleta.
- Desde los cuadros de diálogo Relleno uniforme y Color del contorno, puede agregar a la Paleta de colores en pantalla todos los colores de una cuadrícula de colores mezclados o de armonías de color. Para hacerlo, sólo tiene que hacer clic en el botón Opciones y luego en Añadir todos los colores de la cuadrícula a la paleta. Los colores se sitúan al final de la paleta.

Para reemplazar un color en una paleta personalizada

1. Siga los pasos del 1 al 3 del procedimiento "Para añadir un color a una paleta personalizada".
2. Haga clic en el botón Reemplazar.

Para eliminar un color de una paleta personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Haga clic en la muestra de color que desee eliminar del área de la paleta.
3. Haga clic en el botón Eliminar.

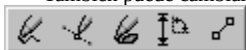
Para eliminar varios colores de una paleta personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. En el área de selección de colores, mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en las muestras de color que desea eliminar.
Sólo pueden seleccionarse grupos de colores contiguos.
3. Haga clic en el botón Eliminar.



Sugerencia

- Si desea saber si la paleta personalizada ya contiene un color similar al elegido en el área de selección de colores, haga clic en el botón Buscar más cercano. Este botón localiza el color de la paleta actual que más se aproxima al color seleccionado.
- Haga clic en el botón Restablecer si desea recuperar la paleta tal y como se encontraba antes de que empezase a realizar cambios.
- Puede cambiar el orden de los colores de las paletas personalizadas haciendo clic en el botón Clasificar y luego en una de las opciones. También puede cambiar la posición de cada color arrastrándolo hasta otro punto del área de la paleta.



Nota

- Los botones Clasificar y Eliminar se deshabilitan cuando se utiliza la opción Tintas definidas por el usuario. La razón es que la referencia de estas tintas se obtiene en función de su posición dentro de la paleta, en lugar de obtenerse a partir de los propios colores.



Asignación de nombres de color en las paletas personalizadas

La asignación de nombres a los colores permite saber los colores que contienen las paletas personalizadas.

Para asignar nombre a un color

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Elija un color en el área de la paleta.
3. Introduzca un nombre en el cuadro Nombre.

Para ver u ocultar los nombres de los colores en una paleta personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Editor de paleta.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón y habilite o deshabilite Mostrar nombres de colores.

{button ,AL('PRC Customizing color palettes;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Reproducción exacta de los colores



Reproducción exacta de los colores

Cada equipo utilizado para la reproducción de documentos (desde un escáner a una impresora) maneja el color de forma diferente. Si no tiene en cuenta tales diferencias, es posible que los colores que observa en pantalla no se correspondan con los de la página impresa. Por ejemplo, los monitores presentan una gama de colores distinta a la que puede reproducirse en impresión. Esto significa que los documentos pueden incluir colores que son correctos en pantalla pero no sobre el papel. A esto hay que añadir que diferentes monitores, escáneres, impresoras y demás dispositivos disponen también de gamas de colores ligeramente distintas. Para replicar con exactitud los colores de un dispositivo en otro dispositivo, es preciso tener en cuenta las diferencias entre las gamas de colores de cada uno de ellos.

Los perfiles de color permiten tener en cuenta tales diferencias. Un perfil de color es una descripción de las capacidades y características de administración de los colores que posee un dispositivo. Si se dispone de perfiles de color correctos del escáner, el monitor y la impresora, será posible aplicar las correcciones necesarias para que los colores que se ven en pantalla sean iguales a los de la reproducción final.

Los perfiles de color se utilizan para corregir los colores de la pantalla de forma que cada uno de ellos se visualice con el mayor nivel de precisión posible en función de sus valores de color. También se utilizan para ver los colores en la pantalla tal y como se reproducirán en la impresora. Los perfiles de color adecuados pueden avisar incluso cuando un color seleccionado no se encuentra dentro de la gama de colores de la impresora.



Nota

- Cuando está habilitada la corrección de color, los colores en pantalla pueden parecer más débiles de lo que parecían cuando estaba deshabilitada. Aunque esto puede parecer un inconveniente, es importante recordar que los colores brillantes que se veían antes de aplicar la corrección no podían reproducirse tal cual en la impresora.

{button ,AL('OVR Working with color;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Corrección de color

La corrección de color ajustan los colores de la pantalla para que se reproduzcan con la mayor precisión posible. Si sólo se aplica la corrección de color a los colores de visualización, los colores en pantalla se ajustan de acuerdo con el perfil de color del monitor, pero si se corrigen también para igualarlos a los colores de impresión, se ajustarán en función del perfil de color del monitor y de la impresora. El modo de concordancia de colores determina la forma en que se ajustan los colores cuando se aplican correcciones.

Para corregir los colores de visualización

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Administración de color.
3. Habilite la casilla Calibrar colores para visualización.

Para ver los colores tal y como se reproducirán por impresora

1. Siga los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla Mostrar colores simulados de impresora.
3. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Simular impresora compuesta para ver los colores según se imprimirán en una impresora compuesta.
 - Haga clic en Simular impresora de separaciones si desea ver los colores tal y como se reproducirán en una impresora que utiliza separaciones de colores.

Para cambiar el modo de concordancia

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para corregir los colores de visualización".
2. En la lista de categorías, haga clic en General.
3. Elija Automático, Ilustración o Fotográfico en el cuadro de lista Modo de concordancia de colores.

El modo Ilustración sólo cambia los colores que se encuentran fuera de la gama. Esto significa que dos colores que parecen distintos antes de habilitar la corrección de color, pueden parecer idénticos una vez aplicada dicha corrección. Esto ocurre porque el color que estaba fuera de la gama se corrige, pero el otro no.

El modo Fotográfico altera todos los colores de la imagen de manera que se sitúen dentro de la gama. De esta forma se garantiza que la relación entre los colores permanece invariable. En este caso, dos colores que parecían distintos antes de habilitar la corrección de color, siguen pareciendo diferentes después de habilitarla, pero los colores en sí pueden haber cambiado.

El modo Automático utiliza el modo de ilustración o el fotográfico dependiendo de la imagen. Éste es el modo predeterminado.



Nota

- No podrá ver los efectos de cambiar el modo de color en pantalla si no habilita antes la corrección de color.

{button ,AL('PRC Reproducing colors accurately';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de colores fuera de gama

Cuando está habilitado, el aviso de fuera de gama sustituye los colores que no se encuentran dentro de la gama por un color de advertencia.

Para habilitar el aviso de fuera de gama

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Administración de color.
3. Habilite la casilla Calibrar colores para visualización.
4. Habilite la casilla Resaltar colores fuera de la gama de la impresora.

Para cambiar el color de advertencia

1. Siga los pasos del procedimiento anterior.
2. Elija un color en el selector Color de advertencia.
3. Mueva el deslizador de transparencia hacia la derecha si desea que el color de advertencia sea más transparente y hacia la izquierda si desea hacerlo más opaco.

Para ver los colores fuera de gama en el cuadro de diálogo Editor de paleta.

- En el cuadro de diálogo Editor de paleta, haga clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier muestra de color y luego haga clic en Aviso de fuera de gama.

Para ver los colores fuera de gama en el cuadro de diálogo Color

1. Haga clic en el botón Más del cuadro de diálogo para ampliarlo.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Aviso de fuera de gama.



Sugerencia

- Cuando un color está fuera de la gama de colores de la impresora, aparece una imagen de una impresora atravesada por una línea roja junto a la muestra de previsualización del color en el cuadro de diálogo Color. Haga clic en el lado derecho de la muestra de color para sustituir el color de la izquierda por el color más parecido dentro de la gama.

{button ,AL('PRC Reproducing colors accurately;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Configuración y ajuste de perfiles de color

La correcta configuración de los perfiles de color es importante para obtener una reproducción exacta de los colores. Al configurar un perfil, es conveniente utilizar los suministrados por Corel si se corresponden con los dispositivos en uso. Si no hay ningún perfil de color disponible para un determinado dispositivo, lo mejor es tratar de obtenerlo a través del fabricante del dispositivo. A menudo, tales perfiles se encuentran en Internet. Si no consigue localizar el perfil adecuado, utilice el Asistente de perfil de color de Corel. En él encontrará la información necesaria para ajustar cada perfil de color.

Para configurar los perfiles de color adecuados

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Administración de color y luego en Perfiles.
3. Elija un perfil en los cuadros de lista Monitor, Escáner, Impresora compuesta e Impresora de separaciones.

Para ajustar un perfil de color

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el botón Asistente de perfil de color.

Una vez en el Asistente, siga las instrucciones de la pantalla o haga clic en el botón Ayuda para obtener más información.



Nota

- Al utilizar el comando Adquirir desde archivo del menú Archivo, se utiliza el perfil de color del escáner para la corrección de color.
- Muchos de los perfiles de color de impresoras que incluye el programa se han creado utilizando el software de administración de colores ColorBlind®. Si desea obtener más información sobre ColorBlind y los perfiles de color, consulte las páginas Web de Color Solutions, Inc. en la dirección <http://www.color.com>.

{button ,AL('PRC Reproducing colors accurately;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso de marcas al agua digitales Digimarc

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT incluyen PictureMarc de Digimarc, que permite incorporar y leer marcas al agua digitales en la imagen. Estas marcas al agua permiten incorporar información acerca de copyrights y autorías. Las marcas al agua son imperceptibles, manifiestas para el PC, pero no para quien visualiza la imagen, y proporcionan una identidad continua que viaja con la imagen allí donde ésta va.

Una marca al agua Digimarc contiene la identificación del creador y atributos de imagen. La identificación de creador (Creator Id) se asigna al suscribirse al servicio en línea de Digimarc. Para ello, será necesario proporcionar información de contacto detallada, que incluye el nombre, número de teléfono, dirección de correo electrónico, dirección Web e información adicional. Esta información está únicamente asociada a la identificación de creador.

En realidad, una marca al agua Digimarc es una pequeña cantidad de ruido aleatorio añadida al componente de luminancia de los píxeles de la imagen. En una ampliación a gran escala, es posible observar cambios aparentemente aleatorios en el brillo de un píxel. Este cambio no llega a dañar la integridad visual de la imagen, pero contiene información que no es posible modificar mediante ediciones normales, ni mediante procesos de impresión y digitalización.

Las marcas al agua Digimarc no impiden que un tercero utilice las imágenes o infrinja el copyright. Sin embargo, éstas reclaman los derechos de copyright y proporcionan un mecanismo para que las partes interesadas en la imagen se pongan en contacto con el creador.

Cuando se abre o escanea una imagen en CorelDRAW 8 o Corel PHOTO-PAINT 8, se comprueba automáticamente si ésta contiene una marca al agua. Si hay alguna, se añade un símbolo de copyright a la barra de título, que indica al usuario que la imagen contiene información incorporada. A partir de ahí, el usuario puede leer la marca al agua, que contiene la identificación de creador. Si se hace clic en el botón para consultar Web del cuadro de diálogo de lectura o se llama al servicio de fax automático de Digimarc, el usuario tendrá acceso directo a la información de contacto detallada.

Si desea obtener más información acerca de Digimarc y PictureMarc, visite la página www.digimarc.com.



Para incorporar una marca al agua

1. En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en Efectos, Digimarc, Incorporar marca al agua; en CorelDRAW, haga clic en Mapas de bits, Conexiones, Digimarc, Incorporar marca al agua.
2. Si no ha personalizado la copia de PictureMarc, haga clic en Personalizar. En el cuadro de diálogo Personalizar, haga clic en el botón Registrar o llame al número de teléfono de Digimarc para suscribirse a MarcCentre y obtener una identificación de creador exclusiva. Introduzca esta identificación en el campo Id de creador (Creator Id) siguiendo las instrucciones del formulario de registro, y haga clic en Aceptar.
3. Seleccione el atributo Tipo de uso (Uso restringido o Exento de Royalty) y habilite o deshabilite el atributo Contenido para adultos.
Nota: Esto se realiza únicamente para fines de comunicación y no afecta a la visualización de la imagen.
4. Establezca la intensidad de la marca al agua. De este modo se determina el grado de inserción de la marca al agua en la imagen. Cuanto mayor sea la intensidad, más visible será la marca al agua y más ediciones y transformaciones eludirá. Asimismo, cuanto menor sea la intensidad, la marca al agua será menos visible y más manipulable. La configuración predeterminada 2 es válida para la mayoría de las aplicaciones.
5. Haga clic en Aceptar para incorporar la marca al agua.

{button ,AL('PRC Using Digimarc Digital Watermarking;',0,"Defaultoverview" ,)} [Temas Relacionados](#)



Para leer una marca al agua

1. En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en Efectos, Digimarc, Leer marca al agua; en CorelDRAW, haga clic en Mapas de bits, Conexiones, Digimarc, Leer marca al agua.
2. Si existe una marca de agua, aparecerá un cuadro diálogo con los resultados de lectura, que muestra la identificación de creador y los atributos de imagen que se encuentran en la marca al agua.
3. Para obtener más información acerca del creador o distribuidor de la imagen, ejecute un examinador de Web y acceda al URL proporcionado; llame al número del servicio de fax automático de Digimarc incluido o, si dispone de conexión Web, haga clic en el botón para consultar Web con el fin de acceder directamente a la página de información de contacto detallada correspondiente a la identificación de creador.

{button ,AL("PRC Using Digimarc Digital Watermarking;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas Relacionados](#)

Importación, exportación y OLE

Importación, exportación y OLE

Importación/exportación y OLE (Vinculación e incrustación de objetos) son dos formas de intercambiar información entre aplicaciones. La diferencia entre ellas radica en el método de intercambio de la información. Al importar o exportar un archivo, es preciso convertirlo a un formato que la aplicación en que va a situarse pueda interpretar. Esto significa que es necesario disponer de un filtro especial instalado en el sistema para cada formato de archivo diferente. Al utilizar OLE, no hay necesidad de preocuparse por filtros ni por formatos de archivo. Siempre que todas las aplicaciones utilizadas admitan OLE, la información puede intercambiarse libremente.

{button ,AL("OVR Importing exporting and OLE";0,"Defaultoverview"),} [Información más detallada](#)

Importación y exportación de archivos

Importación y exportación de archivos (página 1 de 2)

En realidad, los filtros de importación y exportación funcionan como traductores entre aplicaciones, que suministran servicio a un canal de comunicación de dos direcciones.

Formatos de archivo

Los datos de un archivo informático pueden almacenarse utilizando una serie de sistemas. El sistema que cada archivo utiliza se conoce con el nombre de formato de archivo. Distintos tipos de archivos, como [mapa de bits](#), vector, sonido, texto, etc. utilizan diferentes formatos. Habitualmente, los formatos se identifican por la extensión que se añade al archivo al almacenarlo en dicho formato, como por ejemplo, .CDR, .BMP, .TIF, .EPS, .JPG, etc.

A menudo, los formatos de archivo se crean para utilizarse con una aplicación específica. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y no está asociado con ninguna aplicación específica.

Formatos de archivo admitidos

Al guardar un archivo en una aplicación gráfica, éste se almacena en el formato de archivo admitido o en el formato propio creado específicamente para la aplicación. Por ejemplo, el formato de archivo admitido por Corel PHOTO-PAINT es .CPT. CorelDRAW dispone de dos formatos de archivo admitidos: CDR y CMX.

Compresión de archivos

Los archivos informáticos suelen almacenarse en un formato comprimido para ahorrar espacio en el disco duro. Por lo general, cuanto más se haya comprimido el archivo, más lenta será la lectura del mismo.

Existen dos tipos de [compresión](#) de archivos: sin pérdidas y con pérdidas. La compresión sin pérdidas conserva todos los datos originales durante los procesos de compresión y descompresión. Este tipo de compresión se recomienda para almacenar texto o datos numéricos, como por ejemplo, hojas de cálculo. RLE, LZW y CCITT son técnicas de compresión sin pérdidas.

La compresión con pérdidas permite comprimir los archivos originales en mucho más que la compresión sin pérdidas, por lo que puede ser una buena alternativa cuando no hay demasiado espacio en disco. La compresión con pérdidas implica la pérdida de algunos datos originales, pero dependiendo de los requisitos, estas pérdidas pueden no afectar al resultado final del trabajo. JPEG es una técnica con pérdidas y principalmente se emplea para comprimir imágenes en color y de escala de grises de tono no reticulado. La información que se anula durante la compresión no afecta considerablemente a la calidad de la imagen.

Profundidad de color

La profundidad de color (también denominada profundidad de bits) hace referencia a la cantidad de colores que un archivo puede admitir. Un archivo de 1 bit admite dos colores (normalmente, blanco y negro), uno de 2 bits admite cuatro colores, uno de 4 bits admite 16 colores, uno de 8 bits admite 256 colores y uno de 24 bits admite 16 millones de colores. Una imagen de escala de grises es un archivo de 8 bits con 256 incrementos entre negro y blanco. Cuanto mayor sea la profundidad de color admitida por un archivo, mayor espacio ocupará el archivo en el disco duro.

Al almacenar o exportar un archivo, generalmente puede especificarse la profundidad de color de la imagen. Si la imagen original sólo contiene una pequeña cantidad de colores, su almacenamiento con una profundidad de color superior (por ejemplo, de 16 a 256 colores) producirá una imagen con colores muy similares a los de la imagen original. No obstante, si la imagen original contiene muchos colores y la convierte con una profundidad de color inferior (por ejemplo, de 24 a 256 colores), el archivo crea una paleta de colores y utiliza combinaciones de estos colores para simular el color original de la imagen. Los colores de la paleta están basados en los colores de la imagen original.

Cada aplicación admite diferentes profundidades de color. Asimismo, algunos formatos de archivo sólo admiten una determinada cantidad de colores. Para decidir el formato de archivo que va a utilizarse cuando se guarda un archivo, debe tenerse en cuenta cualquier limitación de color del formato de archivo y de la aplicación que se emplearán con el archivo.



Notas

- Siempre que intercambie información con otro archivo, asegúrese de que ha instalado el filtro correcto. Al realizar una instalación personalizada de la aplicación Corel, asegúrese de añadir el filtro necesario a la lista de filtros activos.
- Un formato de archivo que admite una gran cantidad de colores no admite necesariamente todas las profundidades de color inferiores a su profundidad de bits máxima. Por ejemplo, un formato puede admitir color de 24 bits, pero no el blanco y el negro.
- Importación/exportación y OLE (Vinculación e incrustación de objetos) son dos formas de intercambiar información entre aplicaciones. La diferencia entre ellas radica en el método de intercambio de la información. Al importar o exportar un archivo, es preciso convertirlo a un formato que la aplicación en que va a situarse pueda interpretar. Esto significa que es necesario disponer de un filtro especial instalado en el sistema para cada formato de archivo diferente.



[Haga clic aquí para pasar a la página siguiente.](#)

Importación y exportación de archivos (página 2 de 2)

Administrador de filtros

El Administrador de filtros de Corel contiene filtros para los formatos de archivo admitidos por todas las aplicaciones Corel. Si está trabajando con CorelDRAW y desea abrir un archivo almacenado en un formato distinto de .CDR o .CMX (los formatos admitidos para archivos CorelDRAW), el Administrador de filtros convierte el archivo para que el programa pueda abrirlo. Si desea guardar una imagen en un formato distinto de .CDR o .CMX, el Administrador de filtros puede convertir el archivo en dicho formato antes de almacenarlo.

Importación/apertura de archivos

Las aplicaciones Corel admiten distintos formatos de archivo, pero sólo uno de ellos es el formato admitido de la aplicación, excepto en el caso de CorelDRAW, que dispone de dos formatos admitidos (.CDR y .CMX). Para leer un archivo cuyo formato es distinto de los formatos admitidos, es preciso importar dicho archivo o abrirlo utilizando un filtro.

Exportación/almacenamiento de archivos

Si desea guardar un archivo en un formato no admitido, es preciso exportar o guardar el archivo con dicho formato de archivo.

Los comandos Exportar y Guardar como están situados en el menú Archivo. Al seleccionar el comando, se abre un cuadro de diálogo en el que es posible seleccionar la unidad y la carpeta. Es posible escribir un nombre de archivo y seleccionar un tipo de archivo en el cuadro de lista Guardar como tipo.

{button ,AL('OVR Importing and exporting files;',0,"Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Importing exporting and OLE;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Importación y apertura de archivos



Importación y apertura de archivos

En el cuadro de diálogo Importar/Abrir, puede elegir la unidad y la carpeta en que está almacenado el archivo. Si conoce el formato del archivo que desea, puede elegirlo en el cuadro de lista Tipo de archivos para mostrar sólo los archivos que tengan esa extensión.

El cuadro de diálogo Importar/Abrir también contiene opciones para visualizar cualquier marca al agua codificada en un archivo de imagen y suprimir el cuadro de diálogo que contiene opciones para el filtro seleccionado.

Comprobar marca al agua

Cuando está habilitada, esta opción indica que una imagen está codificada con una marca al agua Digimarc. La presencia de una marca al agua Digimarc indica que existe un derecho de copyright sobre dicho archivo. Las marcas al agua proporcionan un mecanismo para realizar consultas al creador sobre la imagen.

Suprimir diálogo de filtros

Cuando está habilitada, la casilla de verificación Suprimir diálogo de filtros permite ignorar el cuadro de diálogo que contiene opciones de importación para el filtro seleccionado. En su lugar, el Administrador de archivos utiliza las configuraciones predeterminadas.

Importación de mapas de bits

Al importar un mapa de bits, es posible elegir entre vincular el mapa de bits de forma externa o vincularlo al archivo de alta resolución para salida utilizando OPI. El cuadro de diálogo Importar también permite modificar características de la imagen al realizar la importación.

Vincular a archivo de alta resolución para salida con OPI

Cuando está habilitada, esta opción permite insertar una versión de baja resolución de un mapa de bits mientras conserva un vínculo con el original de alta resolución.

OPI es un método que sitúa mapas de bits de alta resolución en una página impresa utilizando réplicas de baja resolución. En el archivo se conserva una versión de alta resolución y se crea un equivalente de baja resolución. La imagen de baja resolución se importa en el documento y sólo se emplea para asignar una posición (FPO). El uso de imágenes FPO permite mantener un tamaño menor del documento y reduce el tiempo necesario para redibujar la pantalla. Al devolver las ilustraciones a la empresa de tratamiento para microfilm la reproducción final de imágenes, los archivos de alta resolución se colocan en el lugar de las imágenes FPO. El producto final es una salida de alta resolución.

Es posible dimensionar, rotar, desplazar o aplicar PowerClip (en CorelDRAW) a la imagen de baja resolución importada.

Vincular mapa de bits externamente

Cuando está habilitada, esta opción permite importar el archivo seleccionado y mantener un vínculo con el original. Esto significa que cualquier cambio realizado en el archivo origen se actualiza automáticamente en la imagen importada.

Nuevo muestreo

Cuando está habilitada, esta opción activa el cuadro de diálogo Nuevo muestreo, que permite añadir o eliminar píxeles para aumentar o reducir respectivamente el tamaño de la imagen de mapa de bits.

La función de nuevo muestreo modifica la cantidad de información de la imagen, lo cual puede producir cambios de resolución o dimensiones. Reducción de muestreo implica la reducción del número de píxeles con el fin de eliminar la información detallada no utilizable y reducir el tamaño del archivo. Aumento de muestreo implica el aumento del número de píxeles para añadir más información detallada.

Recortar

Cuando está habilitada, esta opción activa el cuadro de diálogo Recortar imagen, que permite seleccionar sólo el área y tamaño exactos de la imagen que desea conservar.



Importación y apertura

Es posible importar o abrir gráficos cuyos formatos de archivo no se admiten utilizando los comandos Importar y Abrir.

Para importar un archivo:

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Archivo, Importar.
 - Haga clic en Archivo, Abrir.
2. En el cuadro de diálogo Importar/Abrir una imagen, elija un formato de importación en el cuadro de lista Tipo de archivos.
3. Elija la unidad en que está almacenado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
4. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el archivo que desee importar.
 - Escriba el nombre del archivo que desee importar en el cuadro Nombre de archivo.
5. Si desea previsualizar el archivo, habilite la casilla de verificación Previsualización.
En la ventana de previsualización aparece la imagen en miniatura.
6. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Importar de CorelDRAW.
 - Haga clic en el botón Abrir de Corel PHOTO-PAINT.



Nota

- Si está importando un archivo TIFF (.TIF) o .CT de baja resolución creado mediante [OPI \(Open Prepress Interface\)](#), es preciso habilitar la casilla de verificación Vincular a archivo de alta resolución para salida con OPI.

{button ,AL(^PRC Importing and opening files;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Importación de archivos de mapa de bits

Al importar una imagen de mapa de bits, la aplicación Corel ofrece la posibilidad de vincular el original a la imagen importada. Otras opciones de mapa de bits incluyen las funciones de nuevo muestreo y recorte de la imagen al abrirla.

Para vincular un mapa de bits de forma externa:

1. Haga clic en Archivo, Importar.
2. Seleccione la unidad y la carpeta del archivo que desea importar en el cuadro Buscar en.
3. Haga clic en el nombre de archivo.
4. Escoja un filtro de mapa de bits en el cuadro Tipo de archivos.
5. Habilite la casilla de verificación Vincular mapa de bits externamente.

Para realizar el vínculo a un archivo de alta resolución para OPI:

1. Siga los pasos de 1 a 3 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Vincular a archivo de alta resolución para salida con OPI.

Para volver a muestrear una imagen durante la importación:

1. Realice los pasos de 1 a 3 del procedimiento "Para vincular un mapa de bits externamente".
2. Elija Nuevo muestreo en el cuadro de lista que aparece junto al cuadro de lista Tipo de archivos.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Escriba valores o desplácese a los cuadros Anchura y Altura para determinar el tamaño que desee.
 - Escriba el porcentaje de aumento o reducción de muestreo de la imagen que desee en los cuadros Porcentaje.
4. En el área Resolución, cambie los valores en los cuadros Horizontal y Vertical con el fin de modificar la resolución de la imagen importada.



Sugerencias

- Habilite la casilla de verificación Mantener proporción, para mantener la relación original entre altura y anchura.
- Es posible elegir una unidad de medida distinta en el cuadro Unidades.

Para recortar una imagen durante la importación:

1. Realice los pasos de 1 a 3 del procedimiento "Para vincular un mapa de bits externamente".
2. Elija Recortar en el cuadro de lista que aparece junto al cuadro de lista Tipo de archivos.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Escriba un valor en el cuadro Superior para especificar el número de píxeles (o la unidad de medida mostrada en el cuadro Unidades) que desea eliminar de la parte superior de la imagen. A continuación, escriba un valor en el cuadro Izquierdo para especificar el número de píxeles que desea eliminar del borde izquierdo de la imagen.
 - Escriba un valor en el cuadro Anchura para especificar la anchura del área de la imagen que desea conservar, y escriba un valor en el cuadro Altura para especificar la altura del área que desea conservar. A continuación, arrastre el cuadro de selección de la ventana Previsualización para desplazar el área de selección.



Nota

- Al importar mapas de bits de 16 colores en CorelDRAW, éstos se convierten automáticamente a mapas de bits de 256 colores.

{button ,AL("PRC Importing and opening files";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Importación de archivos vectoriales

El formato de archivo vectorial resulta eficaz porque permite importar y visualizar imágenes basadas en vectores sin que se produzca ninguna pérdida de la calidad o formato originales.

Cuando está habilitada, la opción Mantener capas y páginas permite abrir el archivo seleccionado y mantener la información de página y capas que éste contiene.

Para mantener capas y páginas durante la importación:

1. Haga clic en Archivo, Importar.
2. Escoja la unidad y la carpeta donde se ha restaurado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
3. Haga clic en el nombre de archivo.
4. Escoja un filtro vectorial en el cuadro Tipo de archivos.
5. Habilite la casilla de verificación Mantener capas y páginas al importar.

{button ,AL("PRC Importing and opening files;','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Adición de cliparts

CorelDRAW Graphics Suite proporciona una amplia selección de imágenes clipart y símbolos listos para usar que pueden añadirse al dibujo.

En CorelDRAW, es posible abrir imágenes clipart directamente. En Corel PHOTO-PAINT, se abre el cuadro de diálogo Importar a mapa de bits para especificar configuraciones que permitan convertir archivos .CDR en formato de [mapa de bits](#).

Si desea examinar la colección de cliparts en primer lugar, es posible consultar el manual Clipart incluido en CorelDRAW Graphics Suite, o utilizar la Carpeta de recortes.

Para añadir cliparts desde el CD-ROM:

1. Sitúe el disco nº3 del CD-ROM en la unidad de CD-ROM.
2. Haga clic en Archivo, Abrir.
3. Seleccione CorelDRAW (CDR) en el cuadro de lista Tipo de archivos.
4. Seleccione la unidad de CD-ROM en el cuadro de lista Buscar en.
5. Haga doble clic en la carpeta Clipart.
6. Haga doble clic en una categoría.
El nombre de categoría aparece en la parte superior de cada página del manual Clipart.
7. Habilite el botón Previsualización para ver una versión en miniatura de la imagen antes de abrirla.
8. Haga clic en un nombre de archivo y, a continuación, en el botón Importar.

{button ,AL("PRC Importing and opening files;"',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con Photo CDs



Cuadro de diálogo Photo CD

El cuadro de diálogo Photo CD permite especificar el tamaño y modo de color de la imagen, así como realizar correcciones en la imagen.

Modo de Color

El modo de color afecta al tamaño del archivo, la memoria del sistema y la calidad de la imagen impresa. Es importante seleccionar un modo de color que cumpla los requisitos finales.

- Seleccione la escala de grises de 256 colores para crear duotonos e imprimir en una impresora láser en blanco y negro.
- Seleccione 256 colores (8 bits) para crear imágenes no fotográficas e imprimir en una impresora en color de gama inferior (o si la memoria del sistema es reducida).
- Elija color de 24 bits para crear imágenes de color fotográficas de alta calidad e imprimir en una impresora RGB o CMY.
- Si desea obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de Ayuda en línea ¿Qué es esto?.

Cuadro de diálogo Mejora de la imagen Photo CD

La pestaña Mejora del cuadro de diálogo Imagen Photo CD permite aplicar corrección de color a una imagen Photo CD-ROM antes de importarla en PHOTO-PAINT. Existen dos métodos de corrección del color: GamutCD y Kodak.

- **GamutCD**
Emplea la asignación de gama para mejorar la exactitud de reproducción del color y los rangos tonales de la imagen, de modo que los colores de una imagen informática puedan reproducirse en una impresora.
- **Kodak**
Permite modificar las tintas de color, ajustar el brillo y la saturación del color, así como el contraste.

Si desea obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de Ayuda en línea ¿Qué es esto?.

{button ,AL('OVR Importing and exporting files';0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Apertura de imágenes Photo CD (.PCD)

El cuadro de diálogo Photo CD se activa automáticamente al abrir o importar una imagen .PCD. Este cuadro de diálogo permite especificar el tamaño de imagen y el modo de color, así como aplicar correlación de color a una imagen Photo CD-ROM antes de importarla en la aplicación Corel. Existen dos métodos de corrección del color entre los que es posible elegir: Gamut CD y Kodak.

- **Gamut CD**

Utiliza la asignación de gama para mejorar la exactitud de reproducción del color y los rangos tonales de la imagen, de modo que los colores de una imagen informática puedan reproducirse en una impresora.

- **Corrección de color Kodak**

Permite modificar las tintas de color, ajustar el brillo y la saturación del color, así como el contraste de la imagen.

Para aplicar corrección de color Gamut CD a una imagen:

1. Abra Imagen Photo CD.

Al abrir un Photo CD, el cuadro de diálogo Imagen Photo CD se activa automáticamente antes de que se visualice la imagen.

2. Haga clic en el botón Gamut CD de la página Mejora.
3. Haga clic en un botón de previsualización situado en la parte derecha del cuadro de diálogo. Previs. óptima siempre muestra una previsualización exacta del color, pero tarda más tiempo en procesarse. Previs. rápida muestra una previsualización rápida de la imagen.
4. Haga clic en el botón Establecer área activa y seleccione con un recuadro el área de la imagen previsualizada que desea utilizar para los cálculos de mejora de la imagen.

5. Realice una de las acciones siguientes:

Habilite el botón Ajustar blanco en imagen si la imagen contiene color blanco, y escriba un valor en el cuadro Blanco absoluto para indicar el nivel máximo de pureza del blanco que desea definir (255 es blanco puro).

Habilite el botón Ajustar negro en imagen si la imagen contiene color negro, y escriba un valor en el cuadro Negro absoluto para indicar el nivel máximo de pureza del negro que desea definir (0 es negro puro).

Haga clic en el botón Establecer colores neutros y haga clic en los colores neutros de la imagen de previsualización si existen áreas neutras (negro, gris o blanco) en la imagen. Los tonos de color se eliminarán de la imagen. Para obtener los mejores resultados, especifique colores que abarquen el rango de luz de la imagen más amplio posible.

6. Haga clic en el botón Previsualización para evaluar las configuraciones.



Sugerencias

- Deshabilite la casilla de verificación Ajustar blanco en imagen o Ajustar negro en imagen si la imagen no contiene estos elementos. De otro modo, la imagen resultante podría ser demasiado oscura o demasiado brillante.
- Habilite la casilla de verificación Ajustar negro en imagen para oscurecer una imagen que no contiene color negro, y escriba un valor superior a 0 en el cuadro.
- Habilite la casilla de verificación Ajustar blanco en imagen para aclarar una imagen que no contiene color blanco, y escriba un valor inferior a 255 en el cuadro.

Para aplicar corrección de color Kodak a una imagen:

1. Abra Imagen Photo CD.

Al abrir un Photo CD, el cuadro de diálogo Imagen Photo CD se activa automáticamente antes de que se visualice la imagen.

2. En la página Mejora, haga clic en el botón Corrección de color Kodak.
3. Escriba valores en los cuadros Rojo, Verde y Azul para ajustar la tinta.
4. Escriba un valor en el cuadro numérico Brillo para ajustar el nivel de brillo.
5. Escriba un valor en el cuadro Saturación para ajustar el nivel de saturación.
6. Seleccione Sin ajuste Gamma o un nivel de contraste en el cuadro de lista Métrica de color.
7. Habilite la casilla de verificación Colores fuera de gama de pantalla. Haga clic en el botón Previsualización para verificar que los ajustes realizados en los pasos de 3 a 6 no son demasiado extremos.

Si existen, los píxeles fuera de gama se representan como rojo puro o azul puro, de forma que es posible identificar las áreas fuera de gama de la imagen y ajustarlas según corresponda.



Notas

- El ajuste de proporción de la escena lo realiza el "photo finisher" cuando la imagen original se escanea y se sitúa en un disco Photo CD. Habilite la casilla de verificación adecuada para conservar los ajustes.

Exportación y almacenamiento de archivos en formatos de archivo no admitidos



Exportación y almacenamiento en formatos de archivo no admitidos

Si desea guardar un archivo con un formato no admitido, es preciso exportarlo o utilizar el comando Guardar como para convertirlo a dicho formato de archivo.

Uso de los comandos Guardar como y Exportar en Corel PHOTO-PAINT

Al utilizar el comando Guardar como, el cuadro de diálogo que aparece contiene filtros que admiten todas las características de la imagen. Por ejemplo, si la imagen contiene una máscara, sólo los filtros que admiten máscaras aparecerán en el cuadro de diálogo Guardar una imagen en el disco. El cuadro de diálogo Exportar contiene todos los filtros de exportación. Puede suceder que todas las características de la imagen no se conserven en todos los formatos de archivo del cuadro de diálogo Exportar.

Uso de los comandos Guardar como y Exportar en CorelDRAW

En CorelDRAW, emplee el comando Guardar como para acceder a los filtros vectoriales. Utilice el comando Exportar para acceder a los filtros de mapa de bits, al formato RTF y a los formatos de archivo de tratamiento de textos, así como a los filtros vectoriales.



Nota

- Emplee el comando Publicar en Internet para acceder a formatos de archivo gráficos admitidos por Internet.

{button ,AL('OVR Importing and exporting files';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Exportación de gráficos para usarlos en otros programas

Al exportar o convertir la imagen a otro formato de archivo, es posible abrirla directamente en una aplicación de destino que admita dicho formato de archivo.

Para exportar un archivo:

1. Abra el archivo que desea exportar.
2. Haga clic en Archivo, Exportar.
3. Elija un formato de exportación en el cuadro Guardar como tipo.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
La extensión de archivo para el formato seleccionado se anexa al nombre de archivo automáticamente.
5. Elija las opciones que desee si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación.

{button ,AL("PRC Exporting and saving files in nonnative file formats";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento como otro formato de archivo

Para guardar un archivo:

1. Abra el archivo.
2. Haga clic en Archivo, Guardar como.
3. Seleccione la unidad y la carpeta donde desea guardar el archivo en el cuadro Guardar en.
4. Elija un formato de exportación en el cuadro Guardar como tipo.
5. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.

La extensión de archivo para el formato seleccionado se anexa al nombre de archivo automáticamente.

6. Elija las opciones que desee si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación.



Nota

- Para utilizar el gráfico CorelDRAW en una aplicación que admite la vinculación e incrustación de objetos, se recomienda vincular el gráfico a dicha aplicación, en lugar de exportarlo. De esta manera, si modifica el gráfico, CorelDRAW actualiza automáticamente el gráfico en la otra aplicación.

{button ,AL("PRC Exporting and saving files in nonnative file formats";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Exportación de objetos y páginas seleccionados

En CorelDRAW, es posible seleccionar objetos específicos en un documento que desea exportar. También puede determinar la exportación sólo de la página actual a un documento de varias páginas.

Para exportar objetos seleccionados:

1. Haga clic en Archivo, Exportar.
2. En el cuadro de diálogo Exportar, habilite la casilla de verificación Sólo seleccionado.

Para exportar la página actual a un documento de varias páginas:

1. Haga clic en Archivo, Exportar.
2. En el cuadro de diálogo Exportar, habilite la casilla de verificación Exportar sólo esta página.

{button ,AL("PRC Exporting and saving files in nonnative file formats";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cuadro de diálogo Importar Actor/Decorado

El cuadro de diálogo Importar Actor/Decorado permite importar actores y decorados que, al igual que los bloques constitutivos, incluyen archivos CorelMOVE (.CMV). Elija uno o más actores o decorados de la lista suministrada.



Nota

- Cuando se seleccionan varios actores o decorados, se incluyen una sola ventana de imagen. Para editar o manipular cada actor/decorado en un archivo CorelMOVE, es preciso abrirlo de forma individual.

{button ,AL('OVR Importing and exporting files;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Vinculación e incrustación de objetos



Vinculación e incrustación de objetos

Importación/exportación y OLE (Vinculación e incrustación de objetos) son dos formas de intercambiar información entre aplicaciones. La diferencia entre ellas radica en el método de intercambio de la información. Al importar o exportar un archivo, es preciso convertirlo a un formato que la aplicación en que va a situarse pueda interpretar. Esto significa que es necesario disponer de un filtro especial instalado en el PC para cada formato de archivo diferente. Al utilizar OLE, no hay necesidad de preocuparse por filtros ni por formatos de archivo. Siempre que todas las aplicaciones utilizadas admitan OLE, la información puede intercambiarse libremente.

¿Qué es OLE?

OLE es un método de intercambio de información entre aplicaciones. OLE permite crear objetos (por ejemplo, imágenes, gráficos y texto) en una aplicación y, a continuación, mostrarlos en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede activar su hoja de cálculo preferida desde CorelDRAW, crear un gráfico y visualizarlo. También es posible utilizar OLE para importar objetos ya creados en otras aplicaciones de CorelDRAW. Los objetos situados en una aplicación utilizando OLE se denominan objetos OLE.

Para que OLE funcione, la aplicación utilizada para crear el objeto OLE y la aplicación en la que desea situarlo deben admitir la funcionalidad OLE. CorelDRAW admite todas las funciones OLE, pero determinadas aplicaciones sólo admiten algunas de ellas. Si no sabe con certeza si una aplicación es completamente compatible con OLE, consulte su documentación.

Aplicaciones servidor y cliente

Siempre que se utiliza OLE, están implicadas dos aplicaciones: una aplicación servidor y otra cliente. Una aplicación servidor se emplea para crear y editar un objeto OLE (por ejemplo, una imagen, gráfico, texto). Una aplicación cliente es la aplicación en la que se sitúa el objeto OLE después de crearlo. Por ejemplo, si crea un gráfico en un programa de hoja de cálculo y utiliza OLE para situarlo en CorelDRAW, el programa de hoja de cálculo es la aplicación servidor y CorelDRAW es la aplicación cliente. Muchas aplicaciones pueden actuar como aplicaciones servidor o cliente, aunque no ocurre lo mismo con otras. Por ejemplo, CorelDRAW puede ser una aplicación servidor o cliente, pero PHOTO-PAINT sólo puede ser aplicación servidor. Si no sabe con certeza si una aplicación es capaz de actuar como servidor o cliente, consulte su documentación.

Vinculación e incrustación

Los objetos OLE pueden vincularse o incrustarse en aplicaciones cliente. Un objeto OLE vinculado es un archivo ya existente en la aplicación servidor. El aspecto del objeto OLE en la aplicación cliente se controla mediante la información almacenada en este archivo externo. Cuando el archivo externo se modifica en la aplicación servidor, el objeto OLE se actualiza para reflejar estos cambios.

Un objeto OLE incrustado está incluido completamente en el archivo de la aplicación cliente; por lo tanto, no existe vínculo con un archivo externo. Cuando se crea un objeto activando una aplicación servidor desde CorelDRAW, el objeto es un objeto incrustado.

El Portapapeles

El Portapapeles es un área de almacenamiento temporal utilizada para contener información. Es posible cortar o copiar un objeto desde una aplicación servidor en el Portapapeles y pegarla en una aplicación cliente. Este objeto se convierte en un objeto OLE. Si simplemente copia y pega un objeto, éste se convierte en un objeto OLE incrustado. Es preciso utilizar el comando Pegado especial para crear un objeto OLE vinculado mediante el Portapapeles.

Al utilizar el Portapapeles, el objeto pegado no siempre se convierte en un objeto OLE. Por ejemplo, al pegar texto desde un editor de texto ASCII, éste se convierte en texto CorelDRAW. Si desea obtener un control completo de los objetos pegados, utilice el comando Pegado especial.

Arrastre

El arrastre es la forma más fácil de crear objetos OLE. Es posible seleccionar un objeto con el ratón en una aplicación servidor y arrastrarlo a una cliente, de forma que se convierta automáticamente en un objeto OLE. Si simplemente arrastra un objeto, éste se convierte en un objeto OLE incrustado. Si mantiene presionadas CTRL + MAYÚS. al arrastrar un objeto, éste se convierte en un objeto OLE vinculado.

Si arrastra archivos desde el Escritorio de Windows 95 hasta CorelDRAW, CorelDRAW intentará importar los archivos antes intentar crear un objeto OLE. Si desea obtener más control, utilice el botón derecho del ratón para realizar el arrastre. Al soltar el botón del ratón, aparece un menú que permite especificar la forma de ubicación de los objetos.



Limitaciones del uso de objetos OLE en CorelDRAW

En la mayoría de los casos, sólo es posible editar objetos OLE utilizando la [aplicación servidor](#). Si intenta modificar un objeto OLE utilizando CorelDRAW, tenga en cuenta las siguientes limitaciones:

Los objetos OLE no pueden:

- rotarse.
Si el objeto OLE se sitúa en un grupo o PowerClip, puede rotarse, pero podrían generarse resultados inesperados.
- inclinarse
- clonarse
- incorporar ninguno de los efectos del menú Efectos, excepto los PowerClips.
- combinarse, soldarse, intercalarse o recortarse con otros objetos.

Existe una serie de formas limitada de modificar un objeto OLE sin editarlo realmente utilizando la aplicación servidor.

Los objetos OLE pueden:

- dimensionarse y desplazarse
- copiarse

Las copias de los objetos vinculados se vinculan al mismo archivo que el objeto original.

- situarse en contenedores de PowerClip.

{button ,AL(^OVR Importing exporting and OLE;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación de objetos OLE


Es posible crear objetos OLE activando aplicaciones desde CorelDRAW. Los objetos nuevos siempre son [objetos incrustados](#) y no pueden [vincularse](#).

Para crear un objeto OLE en CorelDRAW:

1. Haga clic en Editar, Insertar objeto nuevo.
2. Elija el tipo de objeto que desea crear en el cuadro de lista Tipos de objeto.
3. Habilite la casilla de verificación Mostrar como icono, si sólo desea ver un icono correspondiente al archivo, en lugar del contenido del archivo.
4. Cree el objeto después de activar la aplicación servidor.



Notas

- Para volver a CorelDRAW, haga clic en el botón Cerrar OLE , o haga clic en la Ventana de dibujo del documento CorelDRAW.
- Si habilita la casilla de verificación Mostrar como icono, la [aplicación servidor](#) se activa fuera, en lugar de dentro de CorelDRAW.

Vinculación (OLE)



Vinculación (OLE)

La vinculación es una de las dos formas que existen de ubicar objetos OLE en las [aplicaciones cliente](#); la otra forma es la [incrustación](#). Al vincular un objeto OLE a un archivo de aplicación cliente, se establece una conexión entre el objeto OLE (que aparece en la aplicación cliente) y el archivo origen (el que se crea en la [aplicación cliente](#)). Al modificar el archivo origen, el objeto de la aplicación cliente se actualiza para reflejar el cambio. El objeto se actualiza automáticamente, a menos que elija actualizar el vínculo OLE específicamente de forma manual. Si desea cambiar el contenido o el aspecto de un objeto OLE vinculado, es preciso realizar los cambios necesarios en el archivo origen. Consecuentemente, al entregar a alguien un archivo con objetos OLE vinculados, es importante incluir los archivos origen.

La vinculación resulta más útil si desea utilizar el mismo objeto OLE varias veces en el mismo archivo o en muchos archivos distintos. Para modificar todos los ejemplos de objeto OLE, sólo es preciso cambiar el archivo origen.

Edición de objetos vinculados

Para editar un objeto OLE vinculado, es preciso editar el archivo origen en la aplicación servidor. Es posible activar la aplicación servidor y abrir el archivo origen directamente desde la aplicación cliente, o bien puede activar la aplicación servidor y, a continuación, abrir el archivo origen. El archivo origen debe almacenarse para que los cambios realizados aparezcan en la aplicación cliente.

Vinculación de partes de archivos

En la mayoría de los casos, el uso de una parte de un archivo como objeto OLE vinculado no debería presentar ningún problema. No obstante, distintas aplicaciones utilizan diferentes métodos para determinar los cambios que deben reflejarse en una actualización. Si desea obtener más información sobre la funcionalidad OLE de la aplicación, consulte su documentación.

{button ,AL('OVR Object linking and embedding';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Vinculación de objetos OLE

La vinculación es una forma de colocar objetos OLE en [aplicaciones cliente](#). La vinculación resulta más útil si desea utilizar el mismo objeto OLE varias veces en el mismo archivo o en muchos archivos distintos. Para modificar todos los ejemplos de objeto OLE, sólo es preciso cambiar el archivo origen.

Para vincular un archivo de objetos OLE a un archivo CorelDRAW:

1. Haga clic en Editar, Insertar objeto nuevo.
2. Haga clic en el botón Crear desde archivo.
3. Haga clic en el botón Examinar y elija el archivo que desea vincular.
4. Habilite la casilla de verificación Vincular.
5. Habilite la casilla de verificación Mostrar como icono si desea que el objeto OLE aparezca como un icono, en lugar de que se muestre en el archivo origen.
Puede utilizar un icono si desea autorizar a otras personas a abrir el archivo origen desde la aplicación cliente sin visualizar dicho archivo.

Para vincular un objeto utilizando el Portapapeles:

1. En la [aplicación servidor](#), seleccione los objetos que desee vincular.
2. Haga clic en Edición, Copiar.
3. En la aplicación cliente, abra el archivo que va a contener los objetos vinculados.
4. Haga clic en Edición, Pegado especial.
5. Habilite el botón Pegar vínculo.

Para vincular un objeto utilizando el arrastre:

1. En la aplicación cliente, abra el archivo que va a contener los objetos vinculados.
Asegúrese de que las ventanas de las aplicaciones servidor y cliente están visibles al mismo tiempo.
2. En la aplicación servidor, seleccione los objetos que desee vincular.
3. Mantenga presionadas CTRL + MAYÚS. y, a continuación, haga clic en los objetos seleccionados y arrástrelos para abrir la ventana de archivo en la aplicación cliente.



Sugerencia

- Si arrastra el ratón utilizando el botón derecho del mismo, aparece un menú que ofrece varias opciones antes de colocar el objeto.

{button ,AL("PRC Linking OLE";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Edición de objetos OLE vinculados

Para editar un objeto OLE vinculado, es preciso editar el archivo origen en la aplicación servidor.

Algunas veces, es posible editar un objeto OLE como si fuese un tipo de objeto OLE distinto, o convertir un objeto OLE en un tipo de objeto diferente. Estas funciones permiten seleccionar la aplicación que se utiliza para editar un objeto OLE; no obstante, estas funciones están disponibles en pocas ocasiones.

Para editar un objeto vinculado:

1. Seleccione el objeto OLE con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Objeto vinculado, Editar.

La aplicación servidor se activa automáticamente y el archivo vinculado se abre.

Observe que el texto exacto del elemento del menú Edición cambia dependiendo del tipo de objeto. Por ejemplo, si el objeto OLE seleccionado es un documento procedente de un tratamiento de textos, el elemento del menú Edición será Objeto de documento.

3. Edite el objeto según sea necesario.



Sugerencia

- Haga doble clic en un objeto OLE para activar también la aplicación servidor.

Para editar un objeto OLE como un tipo de objeto OLE distinto:

1. Seleccione el objeto OLE con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Edición, Objeto, Convertir.
3. Habilite la casilla de verificación Activar como.
4. Elija un tipo de objeto del cuadro de lista Tipos de objeto.

Al realizar esta tarea, no se modifica el tipo de objeto en sí, sino sólo la forma de edición del objeto.

5. Edite el objeto según sea necesario.

Para convertir un objeto OLE en un tipo de objeto OLE distinto:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Deshabilite la casilla de verificación Activar como.
3. Elija un tipo de objeto del cuadro de lista Tipos de objeto.
4. Edite el objeto según sea necesario.

{button ,AL("PRC Linking OLE";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Separación de un vínculo OLE

Si no desea actualizar de nuevo un objeto OLE vinculado, es posible separar el vínculo OLE. Una vez que un vínculo OLE se separa, no puede restaurarse y no será posible editar el objeto OLE.

Para separar un vínculo OLE:

1. Seleccione el objeto OLE con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Vínculos.
3. Haga clic en Separar vínculo.

{button ,AL(`PRC Linking OLE;`,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Modificación del origen de un archivo vinculado

Una forma de cambiar el contenido de un objeto OLE vinculado consiste en modificar su archivo origen. Si el nuevo archivo origen es del mismo tipo que el archivo original, la modificación del archivo origen sería una forma simple de cambiar el contenido del objeto OLE sin modificar su posición. Por ejemplo, es posible sustituir una imagen por otra. No obstante, si el objeto OLE seleccionado sólo es una parte de un archivo, o si el nuevo archivo origen es un tipo de archivo diferente, la modificación del archivo origen puede generar resultados inesperados.

Para cambiar el origen de un archivo vinculado:

1. Seleccione el objeto OLE con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Vínculos.
3. Haga clic en Cambiar origen.
4. Examine hasta llegar a la carpeta donde está situado el archivo.
5. Haga doble clic en el nombre de archivo.

{button ,AL('PRC Linking OLE';,0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Actualización manual de vínculos OLE

Si no desea que un objeto OLE vinculado se actualice cuando se actualiza el archivo origen, es posible definir la actualización manual. Una vez que se establece la actualización manual para un objeto, éste no se actualizará automáticamente, a menos que lo defina de esta manera.

Para actualizar archivos vinculados manualmente:

1. Haga clic en Edición, Vínculos.
2. Seleccione los objetos OLE que desee actualizar manualmente en el cuadro de lista Vínculos.
Si sólo desea actualizar un objeto, selecciónelo antes de hacer clic en Edición, Vínculos, y éste aparecerá resaltado de forma automática.
3. Habilite el botón Manual si los objetos seleccionados se han definido para actualizarse automáticamente.
4. Haga clic en el botón Actualizar ahora.

Para actualizar archivos vinculados automáticamente:

- Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y, a continuación, haga clic en el botón Automático.

{button ,AL("PRC Linking OLE";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Incrustación (OLE)



Incrustación (OLE)

La incrustación es una de las dos formas que existen de ubicar objetos OLE en las [aplicaciones cliente](#); la otra forma es la [vinculación](#). Al incrustar un objeto OLE en un archivo de aplicación cliente, dicho archivo contiene toda la información necesaria para editar y visualizar el objeto OLE. No se necesita ningún archivo origen.

Edición de objetos incrustados

Al editar un objeto OLE incrustado, utilice la edición "in situ". La edición "in situ" implica que el objeto OLE incrustado se edita sin pasar a la aplicación servidor. En su lugar, todos los controles de la aplicación servidor aparecen en la aplicación cliente. Es preciso tener instalada la aplicación servidor en el PC para utilizar la edición "in situ", y la aplicación debe admitir esta función OLE.

{button ,AL(`OVR Object linking and embedding';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Incrustación de objetos OLE

La incrustación es una forma de colocar objetos OLE en [aplicaciones cliente](#).

Para incrustar un archivo en CorelDRAW:

1. Haga clic en Editar, Insertar objeto nuevo.
2. Habilite el botón Crear desde archivo.
3. Haga clic en el botón Examinar y seleccione el archivo que desea incrustar.
4. Deshabilite la casilla de verificación Vincular.

Para incrustar un objeto utilizando el Portapapeles:

1. En la [aplicación servidor](#), seleccione el objeto que desea incrustar.
2. Haga clic en Edición, Copiar.
3. En la aplicación cliente, abra el archivo donde desea incrustar el objeto.
4. Haga clic en Edición, Pegar.

Para incrustar un objeto arrastrándolo:

1. En la aplicación cliente, abra el archivo que va a contener los objetos incrustados.
Asegúrese de que las ventanas de las aplicaciones servidor y cliente están visibles al mismo tiempo.
2. En la aplicación servidor, seleccione los objetos que desea incrustar.
3. Haga clic en los objetos seleccionados y arrástrelos al archivo de aplicación cliente.



Notas

- Basta hacer clic y arrastrar para eliminar el objeto de la aplicación servidor y desplazarlo a la aplicación cliente. Si desea copiar el objeto, mantenga presionada CTRL y, a continuación, arrastre el objeto.

{button ,AL(^PRC Embedding OLE;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Edición de objetos OLE incrustados

Para editar un objeto OLE incrustado, es preciso utilizar la edición "in situ" (es decir, los controles de la [aplicación servidor](#) se hacen disponibles en la [aplicación cliente](#)).

Algunas veces, es posible editar un objeto OLE como si fuese un tipo de objeto OLE distinto, o convertir un objeto OLE en un tipo de objeto diferente. Estas funciones permiten seleccionar la aplicación que se utiliza para editar un objeto OLE; no obstante, estas funciones están disponibles en pocas ocasiones.

Para editar un objeto incrustado:

1. Seleccione el objeto OLE con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Edición, Objeto, Editar.

Observe que el texto exacto del elemento del menú Edición cambia dependiendo del tipo de objeto. Por ejemplo, si el objeto OLE seleccionado es un documento procedente de un tratamiento de textos, el elemento del menú Edición será Objeto de documento.

3. Edite los objetos según sea necesario.



Sugerencia

- Haga doble clic en un objeto OLE para visualizar los controles de edición de las aplicaciones servidor.

Para editar un objeto OLE como un tipo de objeto OLE distinto:

1. Seleccione el objeto OLE con la herramienta Selección.
2. Haga clic en Edición, Objeto, Convertir.
3. Haga clic en el botón Activar como.
4. Elija un tipo de objeto del cuadro de lista Tipos de objeto.

Al realizar esta tarea, no se modifica el tipo de objeto, sino sólo la forma de edición del objeto.

Para convertir un objeto OLE en un tipo de objeto OLE distinto:

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Deshabilite el botón Activar como.
3. Elija un tipo de objeto del cuadro de lista Tipos de objeto.

{button ,AL("PRC Embedding OLE";',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Bienvenidos

Bienvenido a CorelDRAW 8

CorelDRAW es un programa de dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejos diagramas técnicos. Las prestaciones mejoradas de utilización de texto y las herramientas de escritura de CorelDRAW le permitirán crear proyectos de gran cantidad de texto, como folletos e informes, con más facilidad que nunca.

Si el mundo de CorelDRAW le resulta nuevo, pronto descubrirá cómo las nuevas herramientas interactivas y la continua retroalimentación que ofrecen los programas, le permiten ganar rapidez en poco tiempo. Si ya ha utilizado CorelDRAW con anterioridad, pronto descubrirá cómo las nuevas herramientas y funciones mejoradas le permiten ampliar su capacidad para diseñar y publicar sus gráficos.

`{button ,AL('OVR Welcome';0,"Defaultoverview",)}` [Información más detallada](#)
`{button ,AL('OVR1 Welcome';0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Acerca de Corel Corporation

Corel Corporation está reconocida como una de las primeras compañías a nivel mundial en el desarrollo de software para gráficos y multimedia en entorno PC. CorelDRAW está disponible en más de 18 idiomas, y ha obtenido más de 215 premios internacionales concedidos por las principales publicaciones del mercado.

Nos enorgullece suministrar software de alta calidad para gráficos, productividad y multimedia mediante un activo interés en su opinión. Nos servimos de sus opiniones y damos una rápida respuesta a los usuarios de los productos de Corel en todo el mundo.

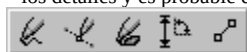
Corel comercializa sus productos a través de una red de más de 160 distribuidores establecidos en 80 países de todo el mundo. Sus acciones se cotizan en la bolsa de Toronto (símbolo COS), así como en NASDAQ, el Sistema de Mercado Nacional Canadiense (símbolo COSFF).

Si desea obtener más información sobre Corel y nuestros productos, consulte nuestro sitio Web (WWW) en la dirección <http://www.corel.com>.

Ya hemos hablado bastante de nosotros, ¿cuáles serían sus sugerencias?

En nuestros esfuerzos por ayudarle a conseguir mayores resultados de CorelDRAW, buscamos nuevos y mejores caminos para documentar nuestros productos. Si ha desarrollado un efecto especial único que le gustaría compartir con nosotros, por favor, háganoslo saber. Envíenos

los detalles y es probable que los incluyamos  con el reconocimiento debido, por supuesto



en futuros materiales de aprendizaje de CorelDRAW. Dirija su carta a

Documentation Manager
Corel Corporation
1600 Carling Avenue
Ottawa, Ontario, Canadá
K1Z 8R8
Fax: (613) 828-9890

`{button ,AL('OVR Welcome;',0,"Defaultoverview",)}` [Información más detallada](#)

`{button ,AL('OVR1 Welcome;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Utilización de la Ayuda



Utilización de la Ayuda

La Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8 ofrece documentación renovada y amplia para acudir al encuentro de sus necesidades de información más pertinentes. El completo sistema de Ayuda en línea le proporciona un fácil acceso a las descripciones y procedimientos que cubren las funciones y peculiaridades de todas las aplicaciones. Además de la Ayuda en línea, la Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8 incluye un completo Manual del Usuario.

El juego de documentación comprende lo siguiente:

Ayuda en línea

El sistema de Ayuda en línea le permite recuperar con rapidez toda la información que necesite, y luego volver a su trabajo. La ayuda aparece en una ventana distinta en la pantalla y, para un rápido acceso, puede mantener la ventana de Ayuda abierta sobre la aplicación. Asimismo, puede imprimir temas concretos del sistema de Ayuda en línea.

Tutoriales en línea

Los Tutoriales en línea proporcionan instrucciones paso a paso sobre cómo completar determinadas tareas y proyectos. Si lo prefiere, puede hacer que un Tutorial le muestre cómo acabar la tarea.

Los Tutoriales varían en complejidad desde las instrucciones sobre tareas básicas, a proyectos completos que comprenden varias tareas. Este tipo de ayuda está disponible en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.

Consejos en línea

Los Consejos en línea muestran información y le aconsejan sobre la tarea que está desarrollando. Cuando haga clic en una herramienta o un objeto, el contenido de la ventana de Consejos en línea se actualizará para mostrarle la información pertinente. Este tipo de Ayuda sólo está disponible en CorelDRAW.

Ayuda sensible al contexto

La Ayuda sensible al contexto muestra información referente al estado actual de la aplicación y facilita información sobre la utilización de los distintos comandos.

Ayuda emergente en línea

La Ayuda emergente en línea proporciona información acerca de los iconos y los botones presentes en las barras de herramientas y en la Caja de herramientas. La Ayuda emergente se muestra en forma de ventana cuando se sitúa el puntero del ratón sobre un botón.

Manual del Usuario

El Manual del Usuario de la Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8 le facilita una completa documentación, que podrá llevarse de su mesa de trabajo y leer con tranquilidad.

`{button ,AL('OVR Welcome';,0,"Defaultoverview",.)}` [Temas relacionados](#)



Convenciones en la documentación

Conforme vaya leyendo la documentación de Corel, apreciará el uso de una serie de convenciones con las que probablemente quiera estar familiarizado primero.

Convenciones del ratón

Las siguientes son algunas de las convenciones para los movimientos del ratón que encontrará en la documentación:

Cuando encuentre esto ...	Efectúe la siguiente operación ...
Haga clic en Archivo, Nuevo	Haga clic con el ratón en el menú Archivo, y a continuación, haga clic en la palabra Nuevo del menú.
Haga clic en Organizar, Orden, Hacia atrás	Haga clic en el menú Organizar, haga clic en Orden y, por último, en la opción Hacia atrás del submenú que aparece.
Habilite una casilla de verificación	Haga clic en la casilla de verificación para colocar una marca de verificación o "X" en su interior.
Deshabilite una casilla de verificación	Haga clic en la casilla de verificación para eliminar la marca de verificación o "X".
Seleccione	Haga clic (y arrastre) para resaltar.
Elija Cursiva en el cuadro de lista Grosor	Haga clic en el cuadro de lista Grosor, y en la opción Cursiva.
Haga clic en un color de la Paleta de colores.	Haga clic con el botón izquierdo del ratón en un color de la Paleta de colores.
Haga clic con el botón derecho, y haga clic en Pegar	Haga clic con el botón derecho del ratón, y después con el izquierdo, en el comando Pegar del submenú que aparece.
Arrastre un color de la Paleta de colores	Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón en un color de la Paleta de colores y mueva el ratón.

Convenciones para el teclado

Las siguientes son convenciones para algunas acciones con el teclado con las que deberá familiarizarse:

Cuando encuentre esto ...	Efectúe la siguiente operación ...
Presione la tecla Intro	Presione la tecla Intro de su teclado.
Ctrl + Mayús	Presione las teclas Ctrl y Mayús al mismo tiempo.

{button ,AL('OVR Welcome;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización de la Ayuda en línea

Si hace clic en Ayuda, Temas de Ayuda, se abrirá un cuadro de diálogo conteniendo opciones para el acceso a tres utilidades de Ayuda diferentes.

Para acceder a la Ayuda en línea

1. Haga clic en Ayuda, Temas de Ayuda.
2. Haga clic en una de las siguientes pestañas:
 - Contenido, para mostrar información conceptual y del tipo "Cómo...
 - Índice, para buscar utilidades, sinónimos y tareas por su nombre
 - Buscar, para efectuar la búsqueda de un texto completo en la Ayuda

{button ,AL(^PRC Using help;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Acceso a los Tutoriales en línea

Los nuevos Tutoriales en línea le ayudan a adquirir velocidad facilitándole instrucciones paso a paso sobre cómo completar gran cantidad de tareas, desde guardar archivos y rellenar objetos, a crear tarjetas de visita y folletos.

Para acceder a los Tutoriales

- Haga clic en Ayuda, CorelTUTOR para obtener instrucciones interactivas desglosadas paso a paso.

{button ,AL("PRC Using help";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Acceso a los Consejos en línea

La ventana de Consejos en línea aparece junto a la ventana de documento, y transmite información relativa a la acción que está desarrollando con la herramienta activa. Si selecciona una herramienta distinta, la ventana de Consejos en línea presentará información sobre la nueva herramienta y sus opciones.

Para acceder a los Consejos

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en Ayuda, Consejos para obtener información actualizada según el progreso de su trabajo.
- Haga clic en el [botón Consejos](#) de la barra de herramientas estándar.

{button ,AL('PRC Using help;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Acceso a la Ayuda sensible al contexto

Puede acceder a la Ayuda sensible al contexto desde cualquier lugar en CorelDRAW. Es posible acceder a la Ayuda sensible al contexto en los menús, cuadros de diálogo, persianas, Barras de propiedades y todas las barras de herramientas de CorelDRAW.

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

Para conseguir ayuda en ...	Efectúe la siguiente operación ...
Cuadros de diálogo	Haga clic en el botón Ayuda o presione F1.
Comandos de menú	Haga clic en el botón de Ayuda de la barra de herramientas, haga clic en un menú, y haga clic en un comando. O bien, presione F1 cuando un comando esté resaltado.
Herramientas y controles	Haga clic en el botón de Ayuda de la barra de herramientas y a continuación en el objeto para el que precise ayuda. O bien, haga clic en Ayuda, ¿Qué es esto? O bien, haga clic en el elemento con el botón derecho del ratón, y a continuación, clic en ¿Qué es esto?
Persianas	Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título de una persiana abierta y, a continuación, haga clic en Ayuda.
Objetos seleccionados	Haga clic con el botón derecho en un objeto, y a continuación, haga clic en Propiedades. La información referente al tipo de objeto, tipo de relleno, tipo de contorno, así como sobre cualquier efecto especial aplicado, aparecerá en el cuadro de diálogo Propiedades.



Sugerencia

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

{button ,AL(^PRC Using help;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Impresión de la Ayuda

Puede imprimir temas de Ayuda concretos, o bien, secciones completas de la Ayuda en línea.

Para ...	Efectúe la siguiente operación ...
Imprimir una sección completa	En la página Contenido, haga clic en el botón Imprimir que aparece en el lado inferior derecho de la ventana.
Imprimir un tema introductorio	Haga clic en el botón Imprimir que aparece en el lado inferior derecho de la ventana.
Imprimir un tema de tipo Cómo...	Haga clic con el botón derecho en la ventana, y haga clic a continuación en Imprimir Tema.

{button ,AL(^PRC Using help;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Servicios de asistencia técnica de Corel

Servicios de asistencia técnica de Corel

Corel se compromete a proporcionar a sus clientes asistencia técnica de gran calidad. Los apartados siguientes describen la diversidad de servicios de asistencia disponibles.

Servicios de asistencia de primer nivel

1-613-728-7070 (sólo en Norteamérica)

Tiene a su disposición asistencia técnica gratuita durante 30 días a partir de su primera llamada al servicio de asistencia técnica de Corel. El personal de Corel está disponible para atender sus llamadas de lunes a viernes de 8:30 A.M. a 8:30 P.M. (hora oficial del Este de EE.UU.) En el transcurso del período de asistencia de primer nivel, así como a su fin, podrá disfrutar de los servicios básicos que se describen a continuación.

Servicios básicos

Corel le ofrece las siguientes opciones de asistencia técnica, la mayoría de las cuales están disponibles 365 días al año, 24 horas al día. Si prefiere no pagar por la asistencia o se encuentra en problemas fuera del horario de oficina, le serán de utilidad estos servicios.

IVAN (Interactive Voice Answering Network - Red Interactiva de Contestadores Automáticos)

La Red Interactiva de Contestadores Automáticos dispone de respuestas a las preguntas más comunes sobre productos de Corel y está disponible 24 horas al día, 365 días al año. El sistema se actualiza de forma regular con la información, los consejos y los trucos más recientes. También puede solicitar que las soluciones IVAN le sean enviadas por fax. No existe recargo adicional para el servicio IVAN aparte del coste de la llamada telefónica.

IVAN (613) 728-7070

Sistema automatizado de respuesta por fax

La Asistencia Técnica mantiene un Sistema automatizado de respuesta por fax donde, en documentos numerados, se almacena información actualizada acerca de las cuestiones, consejos y trucos más comunes. El servicio está disponible 24 horas al día, 365 días al año.

Respuesta por fax (613) 728-0826, extensión 3080

Se le pedirá un número de documento junto con su número de fax. El documento solicitado se le enviará de forma automática. Para que se le envíe un catálogo de documentos por fax, llame al número del Sistema automatizado de respuesta por fax y solicite el documento **2000**.

Sistema de boletines electrónicos (BBS)

Si dispone de módem y aplicaciones para comunicaciones, podrá acceder a la BBS de Corel. En ella podrá descargar archivos, obtener información sobre búsqueda y solución de problemas, así como diversas utilidades. Asimismo, podrá servirse de la BBS para transferir archivos problemáticos al Servicio de atención al cliente.

BBS europea (+353)-1-7082700 BBS norteamericana (613) 728-4752

{button ,AL('OVR Welcome;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

CompuServe

Comuníquese con otros usuarios y con los técnicos de Corel para obtener información sobre los distintos productos y asistencia técnica. CompuServe se encuentra disponible 24 horas al día, 7 días a la semana, incluyendo festivos. El personal de Corel estará dispuesto a atender sus llamadas de lunes a viernes de 8:30 A.M. a 5:00 P.M., hora oficial del Este de EE.UU., excluyendo días no laborables.

Si está abonado a CompuServe, podrá acceder a información técnica de Corel introduciendo en Compuserve uno de estos comandos junto al símbolo del sistema:

- **GO COREL** (en inglés)
- **GO CORELGER** (en alemán)
- **GO CORELFR** (en francés)
- **GO CORELNL** (en neerlandés)
- **GO CORELSCAN** (en lenguas nórdicas)

{button ,AL('OVR Welcome;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Sitio en World Wide Web (WWW)

La dirección de World Wide Web en Internet para los productos de Corel es **http://www.corel.com**. En esta dirección, podrá realizar rápidas búsquedas en la base de datos abierta de Corel. Desde esta base de datos, podrá leer, imprimir o descargar documentos que den respuesta a la mayoría de sus preguntas o problemas técnicos. El sitio contiene también archivos que podrá descargar a su elección.

File Transfer Protocol (FTP)

Podrá descargar archivos para impresora y de otros tipos a través de nuestro servidor anónimo FTP en **ftp.corel.com**.

Servicios de asistencia técnica ampliada

Si desea obtener más información acerca de las opciones de asistencia disponibles una vez que el período de asistencia principal haya finalizado, no dude en comunicarse con la Asistencia Técnica Corel en el **(613)-728-7070**.

{button ,AL(`OVR Welcome;`,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Asistencia en todo el mundo

Los clientes de Corel que residan fuera de EE.UU. pueden comunicarse con el personal de asistencia técnica de Corel en Dublín (Irlanda) o cualquier concesionario de servicio técnico local autorizado. La asistencia técnica fuera de EE.UU. está disponible en los números que se detallan más adelante. Si su país no aparece en este apartado, consulte el apartado correspondiente a servicios y asistencia técnica (Services and Support) en nuestro sitio en World Wide Web con la dirección <http://www.corel.com>. Puede también llamar al **(353)-1-7082500** para obtener información sobre cómo comunicarse con la asistencia técnica.

Servicios de asistencia técnica Priority

Para solicitar una lista actualizada de los Concesionarios de Asistencia Autorizados de Corel en todo el mundo, así como una copia del sistema de asistencia técnica Priority de Corel, no dude en comunicarse con la Asistencia Técnica de Corel en el **(353)-1-7082500**.

Iberoamérica

Argentina	(0541) 954-6500
Brasil	011 5505 4725
Chile	562 671-3060
Colombia	57-1-2150411
México	01-800-024-2673

Europa

Austria	(01)-589-241-30
Bélgica valona	(02)714-41-30
Bélgica flamenca	(02)714-41-31
Dinamarca	35-25-80-30
Finlandia	(90)-229-060-30
Francia	(1)-40-92-76-20
Alemania	01805-2582-11
Hungría	36 1 327 57 37
Italia	02-452-812-30
Países Bajos	202-581-4426
Noruega	22-97-19-30
Portugal	353-1-708-23-33
Rusia	95-361-2000
España	91-661-3627
Suecia	0680-711-751
Suiza francófona	0848-80-85-90
Suiza germanoparlante	0848-80-85-90
Reino Unido	0171-298 85 16

Europa del Este

República Checa	420-2-312-3871
Polonia	(0048)-(71)-728-141 ext. 289

Oriente Medio

Dubai	971.4.523.526
Israel	02-6793-723

Asia Pacífico

Australia	02 9898 6860
Hong Kong	8100-3729
India	91 11 3351948
Japón	03-5645-8379
Malasia	800-800-1090
Nueva Zelanda	09 526 1155
Singapur	1-800-773-1400

Corea del Sur	82-2-639-8778
Taiwán	(886) 2-593-3693

África

Sudáfrica	021-658-4222
-----------	--------------

{button ,AL('OVR Welcome;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Antes de llamar a la Asistencia Técnica de Corel

Antes de llamar al servicio de asistencia técnica, prepare la siguiente información. Le servirá al personal del servicio de asistencia técnica para ayudarle con su problema de un modo más rápido y eficiente:

- Una breve descripción del problema que incluya el texto exacto de cualquier mensaje de error recibido, así como los pasos para reproducirlo.
- Tipo de sistema de PC, monitor, dispositivo señalador (p.ej., ratón, tableta), impresora y tarjeta de vídeo (adaptador de vídeo) en uso.
- Las versiones de Microsoft Windows y del producto Corel que esté utilizando. Elija el comando Acerca de Windows 95 del menú Ayuda del Explorador de Windows para averiguar qué versión de Windows está ejecutando.
- Una lista de los programas cargados en la memoria RAM (p.ej., TSR). Revise la carpeta Inicio del menú Programas para determinar si está ejecutando algún otro programa.

{button ,AL('OVR Welcome;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Servicio de atención al cliente en todo el mundo

El Servicio de atención al cliente de Corel lo atiende una serie de empresas concesionarias que representan a Corel. Si desea información suplementaria sobre productos o servicios de Corel, no dude en llamar a uno de los teléfonos que se detallan a continuación. Si no encuentra su país, llame al número de atención general que también figura. Asimismo, puede acceder a información general sobre atención al cliente y productos a través de World Wide Web en la dirección <http://www.corel.com>.

País	Llame al número
Estados Unidos	1-800-772-6735
Canadá	1-800-772-6735
Argentina	0-800-3-9192
Australia	1-800-658-850
Austria	0660-5875
Bélgica	0800 11930
Dinamarca	800 187 55
Finlandia	0800-1-13502
Francia	05 90 65 12
Alemania	0130 815074
Irlanda	1800-242800
Italia	1678 74791
Japón	03-5645-8567
Corea del Sur	82-2-639-8778
Luxemburgo	0800-2213
México	1-800-024-2673
Países Bajos	06-022-2084
Nueva Zelanda	0800-COREL-1
Noruega	800 11661
Portugal	05055-3001
Sudáfrica	0800-23-4211
España	900 95 35 38
Suecia	020 791 085
Suiza	155-8224
Reino Unido	0800-581028
General	353-1-706-3912

{button ,AL('OVR Welcome';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Conceptos de la Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8

Conceptos referentes a CorelDRAW 8

Es posible que encuentre especialmente útil la información de esta sección, referente a las diferencias entre el trabajo con vectores y con mapas de bits si tiene pensado trabajar con varios productos Corel a la vez.

CorelDRAW y CorelDREAM 3D operan con gráficos vectoriales, y Corel PHOTO PAINT lo hace con imágenes de mapa de bits. Esta sección destaca los conceptos básicos que necesitará dominar para trabajar con vectores, mapas de bits y objetos, y ofrece una breve introducción sobre el trabajo con gráficos tridimensionales (3D).

{button ,AL('OVR CorelDRAW 8 Graphics Suite concepts';,0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL('OVR Welcome';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Funcionamiento de imágenes vectoriales y de mapa de bits



Funcionamiento de imágenes vectoriales y de mapa de bits

Los programas informáticos de imágenes están basados en la creación de gráficos vectoriales o de imágenes de mapa de bits. Esta sección desarrolla los conceptos básicos de un programa vectorial como es CorelDRAW, y perfila las diferencias entre imágenes vectoriales y de mapa de bits, tales como las que encontrará al trabajar con Corel PHOTO PAINT.

Si aún no ha trabajado con programas de dibujo, o si solamente ha trabajado con programas de edición fotográfica o de dibujo, encontrará esta sección de especial interés.

{button ,AL('OVR CorelDRAW 8 Graphics Suite concepts';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



¿Qué es una imagen vectorial?

La imágenes vectoriales, también llamadas imágenes orientadas al objeto o imágenes de dibujo, se definen matemáticamente en forma de series de puntos unidos por líneas. Los elementos gráficos presentes en un archivo vectorial se llaman objetos. Cada objeto es una entidad independiente con propiedades tales como color, forma, contorno, tamaño y posición en la pantalla, que están incluidas en su definición.

Considerando que cada objeto es una entidad completa, puede mover y cambiar sus propiedades una y otra vez manteniendo su claridad y nitidez originales, y sin afectar a los restantes objetos de la ilustración. Estas características hacen que los programas vectoriales sean idóneos para la ilustración y modelado tridimensional, donde el proceso de diseño requiere a menudo la creación y manipulación de objetos individuales.

Los dibujos vectoriales no dependen de la resolución. Esto significa que se muestran con la máxima resolución permitida por el dispositivo de salida, como pueden ser la impresora o el monitor. Como resultado, la calidad de imagen de su dibujo será mejor si lo imprime en una impresora a 600 puntos por pulgada (ppp) que en una impresora a 300 ppp.

{button ,AL('OVR CorelDRAW 8 Graphics Suite concepts','0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



¿Qué es una imagen de mapa de bits?

A diferencia de los programas de ilustración vectoriales, los programas de edición de fotografías como Corel PHOTO-PAINT funcionan con imágenes de mapa de bits. Si trabaja con este tipo de imágenes, podrá depurar pequeños detalles, introducir cambios radicales y dar mayor intensidad a los efectos.

Las imágenes de mapa de bits, también denominadas imágenes ráster, están compuestas de puntos individuales denominados píxeles (elementos de la imagen) dispuestos y coloreados de formas diversas para conformar un patrón. Al aumentar la imagen, podrá ver los cuadros individuales que componen la imagen completa. Al aumentar el tamaño de un mapa de bits, también aumentan los píxeles individuales, haciendo que las líneas y las formas tengan un aspecto dentado.

No obstante, el color y la forma de una imagen de mapa de bits aparecen regulares si se contemplan a distancia. Puesto que cada píxel tiene un color propio, puede crear efectos de realismo fotográfico tales como el sombreado y el aumento de la intensidad del color manipulando áreas determinadas, píxel a píxel.

La reducción del tamaño de un mapa de bits también distorsiona la imagen original, ya que se eliminan algunos píxeles para reducir el tamaño global de la imagen.

Asimismo, debido a que las imágenes de mapa de bits forman conjuntos de píxeles ordenados, sus distintos elementos no pueden manipularse (por ejemplo, moverse) de forma individual.

{button ,AL('OVR CorelDRAW 8 Graphics Suite concepts';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



¿Cuál es la importancia de la resolución al trabajar con mapas de bits?

Al trabajar con mapas de bits, la calidad del resultado final dependerá de las decisiones que haya tomado acerca de la resolución al principio de todo el proceso. Resolución es un término "paraguas" que se refiere a la cantidad de detalle e información contenidos en un archivo de imagen, así como al nivel de detalle que puede producir un dispositivo de entrada, salida o visualización. Cuando trabaje con mapas de bits, la resolución influirá tanto en la calidad del resultado final como en el tamaño de los archivos.

El trabajo con mapas de bits precisa cierta planificación, ya que la resolución que elija para su imagen permanecerá constante en el archivo correspondiente. Es indiferente que imprima archivos de mapa de bits en una impresora láser a 300 ppp o en una filmadora a 1280 ppp, pues los archivos se imprimirán con la resolución establecida al crear la imagen, salvo en el caso de que la resolución de la impresora sea menor que la de la imagen.

Si desea que el resultado final se imprima con el mismo aspecto que la imagen correspondiente en pantalla, tendrá que considerar la relación existente entre la resolución de su imagen y la que ofrecen los dispositivos que posee antes de comenzar a trabajar. Hecho esto, estará en camino de obtener resultados correctos.

{button ,AL('OVR CorelDRAW 8 Graphics Suite concepts';0,"Defaultoverview",.)} [Temas relacionados](#)



Comparación entre imágenes vectoriales e imágenes de mapa de bits

Compare la descripción de las imágenes vectoriales con las de mapa de bits. Recuerde que, en los gráficos vectoriales, los objetos se crean como colecciones de líneas, y que las imágenes de mapa de bits están compuestas de píxeles individuales dispuestos según patrones. De entre los dos formatos, las imágenes de mapa de bits suelen mostrar sombras y texturas con mayor sutileza, pero también consumen más memoria y tardan más tiempo en imprimirse. Las imágenes vectoriales ofrecen líneas más nítidas y precisan menores recursos de impresión.

Los programas de pintura, procesamiento de imágenes y escaneo generan imágenes de mapa de bits cuando es preciso representar variaciones constantes de tonalidad. Los programas de ilustración (como CorelDRAW) y de realización de modelos en tres dimensiones (como CorelDREAM 3D) operan con imágenes vectoriales para permitirle crear y manipular objetos individuales una y otra vez durante el proceso de diseño.

{button ,AL('PRC Understanding vector and bitmap images';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización de varias aplicaciones al trabajar

Si trabaja con más de una de las aplicaciones de la Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8, o si va a transferir su trabajo entre varias de ellas, el Lanzador de aplicaciones le resultará de gran utilidad. El botón [Lanzador de aplicaciones](#) está disponible en todas las aplicaciones, y le permite ejecutar otros programas sin tener que buscarlos en el sistema.

Esta sección ofrece información sobre la transferencia de documentos entre las distintas aplicaciones de la Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8 para continuar con un trabajo.

¿Puedo trabajar con imágenes de mapa de bits en CorelDRAW?

CorelDRAW le permitirá incluir mapas de bits en sus ilustraciones, así como exportar los que haya creado. Para los dibujos sencillos, puede emplear el comando Vectorizar automáticamente, o bien, la herramienta Mano alzada para vectorizar alrededor del contorno de forma manual.

Para los dibujos con mayor cantidad de detalles, puede utilizar la OCR-TRACE de Corel y convertir los mapas de bits en gráficos vectoriales, que podrá editar, escalar, imprimir, etc., sin distorsiones.

¿Puedo trabajar con un archivo de CorelDRAW en Corel PHOTO-PAINT?

En Corel PHOTO-PAINT puede abrir ilustraciones vectoriales procedentes de CorelDRAW directamente. Corel PHOTO-PAINT creará automáticamente una versión en mapa de bits del original cuando abra la ilustración de CorelDRAW.

¿Puedo trabajar con un archivo de CorelDRAW en CorelDREAM 3D?

Para trabajar con una ilustración de CorelDRAW en CorelDREAM 3D, debe importar primero las formas bidimensionales (2D) (denominadas secciones transversales) de CorelDRAW a CorelDREAM 3D. En esta aplicación, puede barrer la imagen por el trayecto y formar un objeto tridimensional. El trayecto de barrido se denomina en ocasiones trayecto de extrusión. La forma se habrá convertido en un objeto tridimensional que podrá manipular como cualquier otro objeto de CorelDREAM 3D.

¿Puedo trabajar con un archivo de CorelDREAM 3D en Corel PHOTO-PAINT?

Para trabajar con una imagen de CorelDREAM 3D en Corel PHOTO-PAINT, es preciso que represente la imagen tridimensional. La representación captura una vista de su escena tridimensional y la guarda como imagen bidimensional. Conceptualice la representación como la fotografía de una escena. Podrá tomar el número de representaciones de su escena que desee, así como hacerlo desde distintos ángulos y bajo diferentes condiciones de iluminación, para luego comparar los resultados.

Una representación difiere de la escena de la que procede en que se trata de un mapa de bits compuesto de píxeles, y en que no contiene objetos. Es un archivo independiente que puede almacenarse en uno de estos formatos: Corel PHOTO-PAINT (.CPT), .BMP, .TIFF, .TGA, .PCX, y .PSD. Para trabajar con un archivo de CorelDREAM 3D en Corel PHOTO-PAINT, sólo tiene que abrir la imagen representada.

Para lanzar otra aplicación instalada

1. Haga clic en el [Lanzador de aplicaciones](#).
2. Haga clic en la aplicación que desee ejecutar.

{button ,AL("PRC Understanding vector and bitmap images";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Comportamiento de los objetos



Comportamiento de los objetos en CorelDRAW

En CorelDRAW, un objeto es básicamente cualquier elemento de dibujo o línea de texto como, por ejemplo, una línea, elipse, polígono, rectángulo, línea de nota o línea de Texto artístico que CorelDRAW trata como unidad.

Una vez creado un objeto, puede definir características tales como un color de relleno y de contorno, depurar la uniformidad de sus curvas y aplicarle efectos especiales.

CorelDRAW almacena toda esta información, incluyendo la posición del objeto en la pantalla, su orden de creación, y las propiedades que haya definido, como parte de la descripción del objeto. Esto implica que, siempre que aplique una operación al objeto como, por ejemplo, moverlo, CorelDRAW reproducirá la forma y todas sus propiedades para luego almacenar toda la información.

Los objetos pueden tener un [trayecto cerrado](#) o un [trayecto abierto](#). Un objeto agrupado comprende uno o más objetos.

Puede identificar un objeto individual por el cuadro de selección que lo rodea al seleccionarlo con la [herramienta Selección](#). Cuando se selecciona un objeto, aparecen ocho cuadrados rellenos en las esquinas y puntos medios de los lados del cuadro de selección.

Cada objeto dispone de su propio cuadro de selección. Cuando agrupe dos o más objetos mediante el comando Agrupar, el resultado será un objeto agrupado que podrá seleccionar y manipular como si se tratase de un solo objeto.

Los objetos están compuestos por trayectos que forman sus contornos o límites. Un trayecto puede estar compuesto de un solo segmento, o bien, de varios unidos.

A cada extremo de los segmentos, encontrará un cuadrado hueco que se denomina nodo. Es posible seleccionar los nodos de un objeto para cambiar su forma general y ángulo de curva con la [herramienta Forma](#).

¿Cuál es la diferencia entre objetos con trayectos abiertos y con trayectos cerrados?

Un objeto con trayecto abierto es aquel cuyos dos extremos no se tocan. Un objeto con trayecto cerrado es aquel cuyos extremos se encuentran para formar un trayecto continuo.

Los objetos con trayectos abiertos pueden ser líneas o curvas como las que puede crear con la [herramienta Mano alzada](#), líneas creadas con la [herramienta Bézier](#), o espirales creadas con la [herramienta Espiral](#). No obstante, al utilizar las herramientas Mano alzada o Bézier, podrá también crear trayectos cerrados si une los puntos inicial y final.

Entre los ejemplos de objetos de trayectos cerrados se encuentran los círculos, cuadrados, cuadrículas, líneas de Pluma natural, polígonos y estrellas. Podrá rellenar los objetos de trayectos cerrados, pero no los que tengan trayectos abiertos.

{button ,AL('PRC Becoming familiar with objects','0','Defaultoverview"),}} [Temas relacionados](#)

Exploración del área de trabajo



Exploración del área de trabajo

Al crear un dibujo nuevo en CorelDRAW, la gran porción blanca de la pantalla es la ventana de dibujo. El rectángulo del centro con la sombra proyectada, representa la [página Dibujo](#). Normalmente, sólo se imprime la parte del dibujo que queda incluida en la página de dibujo.

Puede imaginar que el espacio restante en la [ventana Dibujo](#) es el área de trabajo en que podrá tener a mano sus herramientas y los elementos que empleará en la ilustración.

Los comandos de aplicación disponibles en las barras de menú también están disponibles en las barras de herramientas y menús laterales. Las Barras de propiedades y persianas permiten acceder rápidamente a funciones utilizadas con frecuencia. Las Barras de propiedades, accesibles mientras trabaje en un documento, le proporcionarán acceso a comandos relacionados con la herramienta activa o la tarea que esté llevando a cabo en ese momento.

La ventana acoplable es una nueva función de CorelDRAW que es similar a una persiana, aunque es posible acoplarla al lateral de la ventana de aplicación.

Otra nueva función en CorelDRAW es la capacidad de crear varias áreas de trabajo a la vez. El Área de trabajo es una determinada configuración de valores en el cuadro de diálogo Opciones que puede guardar y volver a aplicar. Si varias personas utilizan la misma versión de CorelDRAW, o si encuentra que necesita distintas configuraciones para diferentes tareas, puede utilizar las áreas de trabajo para guardar la configuración que emplea cada usuario o tarea.



Nota

- Las barras de herramientas están optimizadas para una resolución de 800 x 600. Por ello, si trabaja con una resolución más baja, algunas porciones de las barras de herramientas aparecerán cortadas.

`{button ,AL('OVR Welcome';,0,"Defaultoverview",.)}` [Temas relacionados](#)



Utilización de las barras de herramientas

Cada botón de una barra de herramientas representa un comando. Algunos de ellos son accesos directos a comandos de menú; otros son comandos disponibles sólo como botones de barra de herramientas.

Para ver u ocultar barras de herramientas:

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Habilite las casillas de verificación junto a las barras de herramientas que desee visualizar; deshabilite las casillas correspondientes a las barras que desee cerrar.

Para acoplar barras de herramientas

- Arrastre la barra de título de la barra de herramientas que desea acoplar hacia los menús en la parte superior de la ventana de la aplicación, o hacia cualquiera de los lados para situarla en dicha posición.

Para dimensionar barras de herramientas flotantes

1. Sitúe el cursor sobre uno de los bordes de la barra de herramientas y espere a que se convierta en una flecha de dos puntas.
2. Arrastre hasta que la barra de herramientas tenga la forma que desea.



Nota

- Sólo podrá cambiar la forma de las barras de herramientas flotantes. Al fijar una barra de herramientas, quedará en sentido horizontal si se coloca en la parte superior o inferior de la ventana de aplicación, y en sentido vertical si se sitúa en los lados izquierdo o derecho.

{button ,AL('PRC Exploring the work area;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Acceso a los menús laterales

Los menús laterales son barras de herramientas a las que se accede a través de una herramienta. Una pequeña flecha negra en la esquina inferior derecha de una herramienta determinada indica que se trata de un menú lateral en el que se agrupan varias herramientas. Puede arrastrar un menú lateral fuera de la barra de herramientas que lo alberga arrastrando cualquiera de sus partes fuera del área del botón. Este paso no implica la eliminación del menú en la barra de herramientas, sino sólo su visualización como si se tratase de una barra de herramientas independiente.

Para visualizar un menú lateral

- Haga clic en la flecha, o haga clic y mantenga presionado el botón del ratón sobre la herramienta.

{button ,AL("PRC Exploring the work area";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Funcionamiento de las persianas

Una Persiana es similar a un cuadro de diálogo que contiene las mismas operaciones que éstos, p.ej., botones de comando, opciones y cuadros de lista.

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

A continuación, se enumeran algunas de las operaciones más frecuentes que puede realizar con persianas:

Para ...	Efectúe la siguiente operación ...
Abrir una persiana	Haga clic en Ver, Persianas, y en la persiana que desee abrir.
Plegar o desplegar una persiana	Haga clic en la flecha de la esquina superior derecha. O bien, haga doble clic en la barra de título de la persiana.
Llevar a cabo las operaciones	Haga clic en el botón Aplicar.
Cerrar una persiana	Haga clic en el botón Cerrar en el extremo derecho de la barra de título. O bien, haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título y, a continuación, haga clic en Cerrar.
Cerrar todas las persianas abiertas	Haga clic con el botón derecho en la barra de título de una persiana abierta y, a continuación, haga clic en Cerrar todo.
Mover una persiana	Haga clic en la barra de título y arrástrela a la ubicación deseada.
Organizar las persianas	Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título de una persiana abierta, y haga clic, a continuación, en Organizar para moverla hacia un lado del área de trabajo.
Organizar todas las persianas	Haga clic en Organizar todo para plegar todas las ventanas de persiana abiertas y moverlas hacia un lado del área de trabajo.
Obtener ayuda sobre persianas	Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de título de una persiana abierta y, a continuación, haga clic en Ayuda.



Nota

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

{button ,AL('PRC Exploring the work area;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Utilización de las Barras de propiedades

La Barra de propiedades es una barra de comando sensible al contexto que muestra varios botones y opciones dependiendo de la herramienta u objeto seleccionado. Por ejemplo, si hay texto seleccionado, la Barra de propiedades contendrá únicamente comandos referentes a texto.

Si hace clic en la [herramienta Selección](#) para seleccionar un objeto en este momento, la Barra de propiedades se actualizará con los comandos aplicables al objeto seleccionado. En este caso, quedarán disponibles comandos de transformación y de formateo.

Si hace clic en una herramienta diferente, la Barra de propiedades cambiará de nuevo para mostrar los comandos y controles adecuados a la herramienta.

Si no selecciona ningún elemento del dibujo, la Barra de propiedades mostrará herramientas aplicables a cuestiones generales del dibujo, tales como el tamaño de página y la orientación. También mostrará algunas opciones establecidas comunes, tales como Dibujo de un objeto al mover y Encajar en cuadrícula, y proporcionará acceso al cuadro de diálogo Opciones, donde puede establecer las opciones de aplicación restantes.

Para ver u ocultar la Barra de propiedades

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Habilite la casilla de verificación Barra de propiedades para mostrarla, o deshabilítela para ocultarla.

Para acoplar la Barra de propiedades

- Arrastre la barra de título de la Barra de propiedades hacia los menús en la parte superior de la ventana de aplicación, o hacia cualquiera de los lados restantes para situarla allí.



Nota

- Al acoplar la Barra de propiedades, quedará en sentido horizontal si la coloca en la parte superior o inferior de la ventana de aplicación, y en sentido vertical si la coloca en el lado derecho o izquierdo.

{button ,AL('PRC Exploring the work area;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Personalización de las barras de herramientas y las Barras de propiedades

En CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, puede mover y eliminar herramientas de las barras de herramientas y la Barra de propiedades para adaptarlas a sus preferencias. Puede desplazar los botones de una barra a otra (una barra de herramientas o la Barra de propiedades) arrastrándolos. Los botones se eliminan si se arrastran a un área abierta.

Para ver una barra de herramientas o la Barra de propiedades

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Habilite las barras de herramientas que desee que aparezcan en el escritorio.

Para mover un botón

1. Mantenga presionadas Alt + Mayús al mismo tiempo que el botón del ratón.
2. Arrastre el botón hasta otra barra de herramientas.

Para eliminar un botón

1. Mantenga presionadas Alt + Mayús.
2. Arrastre el botón fuera de la barra de herramientas, pero no a otra barra de herramientas ni a la Barra de propiedades.

Para restaurar la configuración predeterminada de las barras de herramientas

1. Haga clic en Ver, Barras de herramientas.
2. Haga clic en el nombre de la barra de herramientas.
3. Haga clic en Restablecer.

{button ,AL(^PRC Exploring the work area;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Uso de las ventanas Elemento acoplable

Una ventana acoplable es similar a un cuadro de diálogo que contiene las mismas operaciones que éstos, p.ej., botones de comando, opciones y cuadros de lista.

A diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, puede mantener abiertas las ventanas Elemento acoplable mientras trabaja en un documento para acceder a las operaciones más frecuentes, o bien, para experimentar con diversos efectos. Estas ventanas pueden acoplarse a cualquier borde de la ventana de aplicación, o también puede desacoplarlas. Al acoplar una ventana acoplable, puede minimizarla para que no ocupe espacio útil en pantalla.

A continuación, se enumeran algunas de las operaciones más frecuentes que puede realizar con ventanas acoplables:

Para ...	Efectúe la siguiente operación ...
Abrir una ventana acoplable	Haga clic en Ver, Elementos acoplables, y en la ventana acoplable que desee abrir.
Desacoplar una ventana acoplable	Arrastre la parte superior de la ventana acoplable alejándola del borde de la ventana de aplicación.
Acoplar una ventana acoplable	Arrastre la ventana acoplable al borde de la ventana de aplicación.
Cerrar una ventana acoplable	Haga clic en el botón "X" en la esquina de la ventana acoplable.
Minimizar una ventana acoplable	Cuando haya acoplado una ventana acoplable, haga clic en las flechas en la esquina de la misma.
Maximizar una ventana acoplable	Haga clic en las flechas en la esquina de una ventana acoplable minimizada.

{button ,AL('PRC Exploring the work area;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Uso de varias Áreas de trabajo

El Área de trabajo es una determinada configuración de valores en el cuadro de diálogo Opciones. Puede guardar varias áreas de trabajo para determinados usuarios o tareas, y aplicarlas después cuando las necesite.

Para crear un área de trabajo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga clic en el botón Nuevo.
3. Escriba el nombre del área de trabajo en el cuadro Nombre del nuevo esp. de trabajo.
4. Elija un área de trabajo existente en la que basar el nuevo área de trabajo en el cuadro de lista Basar nuevo esp. de trabajo en.
5. Escriba una descripción del área de trabajo en el cuadro Descripción del nuevo esp. de trabajo, si desea incluir una descripción.
La descripción aparecerá en el cuadro de diálogo Área de trabajo.

Para seleccionar un área de trabajo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Haga doble clic en un área de trabajo en el cuadro Espacios de trabajo disponibles.

Para eliminar un área de trabajo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. Elija un área de trabajo en el cuadro Espacios de trabajo disponibles.
3. Haga clic en el botón Eliminar.

{button ,AL('PRC Exploring the work area;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Permite combinar el color seleccionado con los colores del área de combinación. Puede elegir los atributos del pincel (por ejemplo, el tamaño o el tipo de borde) haciendo clic en el botón de opciones.



Muestra un visualizador de color que permite seleccionar colores a partir de diferentes representaciones visuales del espectro visible.
Mantenga presionado el botón para elegir uno de visualizadores de color disponibles.



Haga clic en este botón para ver un área donde pueden combinarse y seleccionarse colores. Mantenga presionado el botón para elegir uno de los tipos de área de combinación disponibles.



Muestra las paletas de colores personalizadas. Estas paletas pueden modificarse e incluir cualquier tipo de color.



Haga clic en este botón si desea utilizar una paleta de colores fija. Las paletas disponibles figuran en el cuadro de lista Tipo. Puede que desee utilizar estas paletas si está trabajando con colores directos o colores de cuatricromía DIC, DuPont, FOCOLTONE, PANTONE, TOYO o TRUMATCH. Si utiliza estas paletas, junto con un catálogo de referencias de colores, puede estar bastante seguro del aspecto que tendrán los colores cuando se impriman.



Selecciona un color del área de combinación.



Imprime marcas de corte. Estas marcas se utilizan como elemento de ayuda a la hora de recortar la salida impresa para ajustarla a su tamaño final.

Para ver las marcas de corte, es preciso definir un tamaño de página de trabajo inferior a las dimensiones reales del papel o la película que se utilicen para la imagen.



Permite imprimir en ambas caras de la página. Cuando se habilita esta opción y se utiliza una impresora que no admite impresión a doble cara, la aplicación ejecuta automáticamente un asistente que garantiza que todas las páginas se ordenan y orientan correctamente.



Si está habilitada, imprime la imagen en negativo.



Permite añadir, quitar y colocar marcas de impresora.



Incluye números de página en las hojas impresas. Para ver los números de página, es preciso definir un tamaño de página de trabajo inferior al del papel o la película que se van a utilizar en la realidad para la imagen.



Permite seleccionar y cambiar la posición y la escala de las imágenes en el documento.



Imprime marcas de registro en cada hoja. Estas marcas se utilizan como guías para alinear las separaciones de color.

Para ver las marcas de registro, es preciso definir un tamaño de página de trabajo inferior al del papel o la película que se van a utilizar en la realidad para la imagen.



Permite especificar y editar los estilos de diseño de signatura.



Permite aumentar partes del documento.



Permite especificar y editar los formatos de imposición.

P_CDRULRTF

Acceso al cuadro de diálogo Opciones

Utilice el cuadro de diálogo Opciones para personalizar su espacio de trabajo y maximizar la productividad. Puede definir teclas de acceso directo, opciones de visualización para paletas de colores y mucho más.

Para acceder al cuadro de diálogo Opciones

- Haga clic en Herramientas, Opciones.



Personalización de la Barra de propiedades

La Barra de propiedades muestra distintos parámetros según las opciones seleccionadas, facilitando el cambio de los parámetros. También puede personalizar lo que aparece en la Barra de propiedades cuando hay distintos elementos seleccionados. Por ejemplo, si selecciona un rectángulo, la Barra de propiedades muestra los controles y parámetros predeterminados de rectángulo. Puede eliminar estos elementos y añadir otros según lo necesite.

Para personalizar la Barra de propiedades

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
3. Escoja la Barra de propiedades que quiere personalizar en el cuadro de lista Barras de propiedades.
4. Haga doble clic en la carpeta que contiene el elemento de barra de herramientas que desea.
5. Arrastre el icono del elemento de barra de herramientas adecuado (a la derecha) hasta la Barra de propiedades.



Nota

- También puede acceder al cuadro de diálogo Opciones haciendo clic con el botón derecho del ratón en la barra de herramientas y haciendo clic en Personalizar.

```
{button ,AL('PRC Customizing toolbars';,0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados
```



Personalización de opciones de inicio

Es posible escoger la acción que se ejecuta al abrir la aplicación gráfica. Puede escoger entre abrir un documento nuevo, abrir el último dibujo editado, iniciar CorelTUTOR o cualquiera de las diversas opciones disponibles. De forma peredeterminada, al iniciar la aplicación aparece la pantalla de bienvenida.

```
{button ,AL('OVR Customizing Corel applications';,0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados
```



Impresión de las teclas de acceso directo

Puede imprimir las teclas de acceso directo directamente en su impresora mediante la página Teclas de acceso directo del cuadro de diálogo Opciones.

Para imprimir las teclas de acceso directo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Teclas de acceso directo.
3. Haga clic en el botón Ver todos.
4. Haga clic en el botón Imprimir.

{button ,AL(`PRC Customizing keyboard shortcuts';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de las teclas de acceso directo en un formato legible para otros programas

Puede guardar las teclas de acceso directo en un formato de archivo que pueda abrirse en aplicaciones como procesadores de texto u hojas de cálculo.

Para guardar las teclas de acceso directo en un formato legible para otros programas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Teclas de acceso directo.
3. Haga clic en el botón Ver todos.
4. Haga clic en el botón Exportar a CSV.
5. En el cuadro de diálogo Guardar como, haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar el archivo.
6. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
7. Haga clic en Guardar.

{button ,AL("PRC Customizing keyboard shortcuts";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Personalización de opciones de inicio de CorelDRAW

Puede escoger la acción que se ejecutará al abrir CorelDRAW mediante la página General del cuadro de diálogo Opciones.

Para escoger opciones de inicio de CorelDRAW

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
3. Escoja una de las siguientes opciones en el cuadro de lista Al iniciar CorelDRAW!:
 - Pantalla de bienvenida. Abre la pantalla Bienvenidos a CorelDRAW, que permite iniciar un gráfico nuevo, abrir el último dibujo editado, abrir un gráfico, iniciar un gráfico nuevo con una plantilla de su elección, ejecutar CorelTUTOR o previsualizar funciones nuevas.
 - Iniciar un nuevo documento. Abre un documento nuevo al iniciar la aplicación.
 - Abrir un documento existente. Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo al iniciar la aplicación.
 - Seleccionar una plantilla. Abre el Asistente de plantillas.
 - Iniciar CorelTUTOR. Ejecuta CorelTUTOR al iniciar la aplicación.



Nota

- Si deshabilita la casilla de verificación Mostrar esta pantalla de bienvenida al inicio en la pantalla de bienvenida a CorelDRAW, CorelDRAW abre un documento nuevo al iniciarse.

Referencia

Uso de la línea de comandos de Windows



Uso de la línea de comandos de Windows

La aplicación CorelDRAW puede iniciarse desde Inicio, Ejecutar en Windows 95 y Windows NT 4.0. La línea de comandos Ejecutar puede utilizarse para proporcionar las siguientes opciones en el inicio:

- mostrar la ventana de Ayuda
- minimizar la aplicación
- suprimir la pantalla de inicio de la aplicación
- cargar archivos
- restaurar los valores predeterminados

{button ,AL('OVR Reference;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Visualización de la Ayuda de línea de comandos

Este procedimiento permite ver la Ayuda de CorelDRAW. Aunque la ventana de Ayuda se abre en este tema, puede navegar por el resto del sistema de Ayuda mediante la pestaña Contenido.

Para mostrar la Ayuda de línea de comandos

1. Haga clic en Inicio, Ejecutar en Windows 95 o Windows NT 4.0.
2. Escriba el nombre de trayecto del archivo Coreldrw.exe, seguido de /h, /H, /?, -h, -H o -?, p. ej., c:\draw8\programs\coreldrw /h

{button ,AL("PRC Using the command line in Windows;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inicio de la aplicación en estado minimizado

Si desea que la aplicación se inicie, pero quede minimizada en la Barra de tareas, siga el procedimiento a continuación.

Para iniciar la aplicación en estado minimizado

1. Haga clic en Inicio, Ejecutar en Windows 95 o Windows NT 4.0.
2. Escriba el nombre de trayecto del archivo Coreldrw.exe, seguido de /min o -min, p. ej., c:\draw8\programs\coreldrw /min



Nota

- La aplicación mostrará la pantalla inicial y pasará a su estado minimizado.

{button ,AL("PRC Using the command line in Windows",'0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Supresión de la pantalla de inicio de la aplicación

Al ejecutarse, la aplicación muestra de forma predeterminada una pantalla inicial. Esta pantalla verifica el progreso del proceso de inicio y proporciona información acerca del copyright y registro. Puede seguir el procedimiento a continuación si no desea que se muestre la pantalla de inicio.

Para suprimir la pantalla de inicio de la aplicación

1. Haga clic en Inicio, Ejecutar en Windows 95 o Windows NT 4.0.
2. Escribe el nombre de trayecto del archivo Coreldrw.exe seguido de /nosplash o -nosplash, p. ej., c:\draw8\programs\coreldrw /nosplash

{button ,AL('PRC Using the command line in Windows;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Carga de un archivo

Se muestra una Pantalla de bienvenida de forma predeterminada al iniciar la aplicación CorelDRAW. Esta pantalla proporciona seis opciones, una de las cuales consiste en abrir un gráfico existente. Puede omitir la pantalla y cargar el gráfico directamente desde la línea de comandos, como se describe en el procedimiento a continuación.

Para cargar un archivo

1. Haga clic en Inicio, Ejecutar en Windows 95 o Windows NT 4.0.
2. Escriba el nombre de trayecto del archivo Coreldrw.exe, seguido del nombre de trayecto del archivo requerido, p. ej., c:\draw8\programs\coreldrw c:\corel\draw8\samples\camera.cdr



Nota

- Es posible abrir más de un archivo a la vez si se añaden los nombres de trayecto al final de la misma línea de comandos, p. ej., c:\draw8\programs\coreldrw c:\corel\draw8\samples\camera.cdr c:\corel\draw8\samples\test.cdr

{button ,AL('PRC Using the command line in Windows;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Restauración de los valores predeterminados del Administrador del área de trabajo

Este procedimiento da el mismo resultado que presionar F8 mientras se inicia la aplicación CorelDRAW. Se le pedirá que verifique que desea sobrescribir el área de trabajo actual con los valores predeterminados.

Para restaurar los valores predeterminados del Administrador del área de trabajo

1. Haga clic en Inicio, Ejecutar en Windows 95 o Windows NT 4.0.
2. Escriba el nombre de trayecto del archivo Coreldrw.exe, seguido de /factory o -factory, p. ej., c:\draw8\programs\coreldrw /factory

{button ,AL("PRC Using the command line in Windows;','0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)

Uso de la línea de comandos de DOS



Uso de la línea de comandos de DOS

La aplicación CorelDRAW puede iniciarse desde el entorno DOS. Hay disponibles las siguientes opciones de inicio:

- mostrar esta ventana de Ayuda
- minimizar la aplicación
- suprimir la pantalla de inicio de la aplicación
- cargar archivos
- restaurar los valores predeterminados de fábrica

{button ,AL(^OVR Reference;',0,"Defaultoverview" ,)} [Temas relacionados](#)



Visualización de la Ayuda de línea de comandos desde DOS

Este comando permite ver la Ayuda de CorelDRAW. Aunque la ventana de Ayuda se abre en este tema, puede navegar por el resto del sistema de Ayuda mediante la pestaña Contenido.

Para mostrar la Ayuda de línea de comandos

1. Asegúrese de que está trabajando en el directorio en que se halla el archivo Coreldrw.exe.
2. Escriba Coreldrw seguido de /h, /H, /?, -h, -H o -?,
p. ej., coreldrw /h

{button ,AL(`PRC Using the command line in DOS;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Inicio de la aplicación en estado minimizado desde DOS

Si desea que la aplicación se inicie, pero quede minimizada en la Barra de tareas, siga el procedimiento a continuación.

Para iniciar la aplicación en estado minimizado

1. Asegúrese de que está trabajando en el directorio en que se halla el archivo Coreldrw.exe.
2. Escriba Coreldrw seguido de /min o -min,
p. ej., coreldrw /min



Nota

- La aplicación mostrará la pantalla inicial y pasará a su estado minimizado.

{button ,AL("PRC Using the command line in DOS";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Supresión de la pantalla de inicio de la aplicación desde DOS

Al ejecutarse, la aplicación muestra de forma predeterminada una pantalla inicial. Esta pantalla verifica el progreso del proceso de inicio y proporciona información acerca del copyright y registro. Puede seguir el procedimiento a continuación si no desea que se muestre la pantalla de inicio.

Para suprimir la pantalla de inicio de la aplicación

1. Asegúrese de que está trabajando en el directorio en que se halla el archivo Coreldrw.exe.
2. Escriba Coreldrw seguido de /nosplash o -nosplash,
p. ej., coreldrw /nosplash

{button ,AL("PRC Using the command line in DOS";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Carga de un archivo desde DOS

Se muestra una Pantalla de bienvenida de forma predeterminada al iniciar la aplicación CorelDRAW. Esta pantalla proporciona seis opciones, una de las cuales consiste en abrir un gráfico existente. Puede omitir la pantalla y cargar el gráfico directamente desde la línea de comandos, como se describe en el procedimiento a continuación.

Para cargar un archivo

1. Asegúrese de que está trabajando en el directorio en que se halla el archivo Coreldrw.exe.
2. Escriba Coreldrw seguido del nombre de trayecto del archivo requerido,
p. ej., coreldrw c:\corel\draw8\samples\camera.cdr



Nota

- Es posible abrir más de un archivo a la vez si se añaden los nombre de trayecto al final de la misma línea de comandos, p. ej., coreldrw c:\corel\draw8\samples\camera.cdr c:\corel\draw8\samples\test.cdr

{button ,AL('PRC Using the command line in DOS;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Restauración de los valores predeterminados desde DOS

Este procedimiento da el mismo resultado que presionar F8 mientras se inicia la aplicación CorelDRAW. Se le pedirá que verifique que desea sobrescribir el área de trabajo actual con los valores predeterminados.

Para restaurar los valores predeterminados del Administrador del área de trabajo

1. Asegúrese de que está trabajando en el directorio en que se halla el archivo Coreldrw.exe.
2. Escriba Coreldrw seguido de /factory o -factory,
p. ej., coreldrw /factory

{button ,AL("PRC Using the command line in DOS;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Los controles de esta sección permiten determinar el método mediante el cual se aplican formas concéntricas al objeto seleccionado en el dibujo.

Habilite esta opción para aplicar el relleno actual del objeto de control a todas sus superficies extruidas. Utilice esta opción para los rellenos uniformes, los rellenos degradados, los patrones a dos colores y a todo color, las texturas y los mapas de bits.

Habilite esta opción para mezclar dos colores a lo largo de las superficies extruidas. El resultado será similar al de un relleno degradado lineal. Puede utilizar los selectores de color Desde y Hasta (visibles si habilita esta opción) para elegir los colores para la mezcla.

Habilite esta opción para aplicar un color diferente a las superficies extruidas del objeto de control. Puede especificar el color que desea con el selector de color. CorelDRAW aplicará el color elegido sólo a las superficies extruidas.

Habilite esta opción (disponible sólo si habilita la opción Usar relleno del objeto) si quiere rellenar toda la extrusión con un patrón, textura o mapa de bits. Cuando esta casilla de verificación está deshabilitada, CorelDRAW aplica una copia de la textura, patrón o mapa de bits a cada superficie extruida.

Los controles de esta sección permite establecer las propiedades de color para las superficies extruidas del objeto seleccionado.



Adición de columnas en marcos de texto de párrafo

Las columnas presentan de forma eficaz documentos con gran cantidad de texto en un formato muy accesible, especialmente en periódicos, revistas y boletines informativos. Es posible crear columnas de anchura y medianiles iguales o diferentes. Al añadir, editar o eliminar columnas, puede mantenerse la anchura del [marco de texto de párrafo](#) y redimensionar las columnas, o mantener la anchura de las columnas y redimensionar el marco.

- crear columnas de anchura y medianiles iguales o distintos.
- mantener la anchura del marco de texto de párrafo.
- mantener la anchura de las columnas

{button ,AL('OVR Applying paragraph formatting;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Comprobación de conflictos de objetos HTML en el documento

Es posible asegurarse de que el documento Web se publicará en Internet correctamente realizando pruebas de verificación en el documento mediante los controles de la ventana acoplable Analizador de conflictos de objetos HTML. Es posible determinar el tipo de conflicto de objetos que va a verificarse habilitando casillas de verificación en la página Conflictos HTML del cuadro de diálogo Opciones. Todos los conflictos de objetos HTML que corresponden a las casillas de verificación habilitadas se muestran en una lista en la ventana acoplable Analizador de conflictos de objetos HTML.

{button ,AL('OVR Creating documents for the World Wide Web;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Publicación del documento en Internet

Es posible publicar el documento Web en Internet utilizando el asistente Publicar en Internet o el cuadro de diálogo Publicar en Internet.

El asistente Publicar en Internet proporciona una guía con cada paso del proceso de publicación y permite elegir opciones de publicación en Internet básicas. El cuadro de diálogo Publicar en Internet también contiene las opciones necesarias para publicar el documento en Internet de forma satisfactoria. Además, el cuadro de diálogo Publicar en Internet permite acceder al cuadro de diálogo Opciones para establecer parámetros de conflictos de objetos HTML y seleccionar opciones de publicación de imágenes, texto e hipervínculos más avanzadas.

{button ,AL(`OVR Publishing your document to the Internet;';0,"Defaultoverview"),)} [Información más detallada](#)
{button ,AL(`OVR Creating documents for the World Wide Web;';0,"Defaultoverview"),)} [Temas relacionados](#)

**Exploración del documento para detectar conflictos de objetos HTML**

Es posible explorar el documento Web antes de publicarlo en Internet para asegurarse de que no existen conflictos entre los objetos de Internet. Todos los conflictos de objetos HTML que se verifican en el documento se muestran en una lista de la ventana acoplable Analizador de conflictos de objetos HTML. A medida que soluciona conflictos de objetos HTML, es posible volver a explorar cada página o el documento entero para actualizar la lista de conflictos.

Para explorar la página actual del documento con el fin de detectar conflictos de objetos HTML:

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Conflicto de objetos HTML.
2. Haga clic en el botón [Volver a explorar la página actual.](#)

Para explorar el documento completo con el fin de detectar conflictos de objetos HTML:

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Conflicto de objetos HTML.
2. Haga clic en el botón [Explorar todo el documento.](#)

{button ,AL("PRC Checking your document for HTML object conflicts";,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Establecimiento de las opciones de verificación de conflictos de objetos HTML

Es posible habilitar casillas de verificación de la página Conflictos HTML del cuadro de diálogo Opciones para que CorelDRAW verifique propiedades específicas de objetos de Internet antes de publicar el documento Web en Internet. Todos los conflictos de objetos HTML que corresponden a las opciones habilitadas se muestran en una lista de la ventana acoplable Analizador de conflictos de objetos HTML.

Para establecer opciones de verificación de conflictos de objetos HTML:

1. Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Conflicto de objetos HTML.
2. Haga clic en el botón [Opciones de analizador](#).
El cuadro de diálogo Opciones se abre en la página Conflictos HTML.
3. Habilite las casillas de verificación que corresponden a los conflictos de objetos HTML que desea verificar.



Nota

- También es posible acceder a la página Conflictos HTML haciendo clic en Herramientas, Opciones.

{button ,AL('PRC Checking your document for HTML object conflicts';,0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Resolución de conflictos de objetos HTML

Es posible utilizar la ventana acoplable Analizador de conflictos de objetos HTML para identificar conflictos entre objetos de Internet en el documento Web. Algunos conflictos de objetos puede solucionarse automáticamente utilizando los controles de la ventana acoplable, mientras que otros conflictos precisan de una resolución manual.

Para abrir la ventana acoplable Analizador de conflictos de objetos HTML:

- Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Conflicto de objetos HTML.

Para desplazarse hacia arriba hasta un mensaje de error o advertencia en la lista de conflictos de objetos:

- Haga clic en el botón [Ir al error anterior](#).

Para desplazarse hacia abajo hasta un mensaje de error o advertencia en la lista de conflictos de objetos:

- Haga clic en el botón [Ir al error siguiente](#).

Para ubicar el objeto de conflicto en el documento:

- Haga clic en el botón [Seleccionar objeto a partir del error actual](#).

Para corregir el objeto de conflicto en el documento de forma automática:

- Haga clic en el botón [Solucionar error actual](#).



Nota

- Si el objeto de conflicto no puede resolverse de forma automática, será necesario hacerlo manualmente en el documento Web.

{button ,AL("PRC Checking your document for HTML object conflicts";,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación de bordes biselados

Las herramientas Bisel frontal y Bisel trasero de la Barra de propiedades permiten simular el efecto de las herramientas de biselado de la vida real. El biselado crea la sensación de que los bordes del objeto se han cortado a un ángulo distinto de 90 grados. Es posible especificar el ángulo y la profundidad del "corte" de la cara frontal del texto, la trasera, o ambas.

{button ,AL("OVR Creating threedimensional text";0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

