



BIENVENIDO A CORELDRAW®

1

CorelDRAW® es un programa de dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas. CorelDRAW proporciona una variedad de herramientas y efectos que le permiten trabajar de manera eficiente para producir gráficos de alta calidad. Asimismo, permite enviar una ilustración a un servicio de filmación para su impresión o para la publicación de su documento en Internet.

Antes de empezar a utilizar CorelDRAW, existen varias áreas con las que deberá familiarizarse. Para asistirle en el uso de la aplicación, CorelDRAW proporciona varios tipos de ayuda. Al usar CorelDRAW, puede que le resulte útil conocer la diferencia entre vectores y mapas de bits; es más, conocer los distintos controles de la aplicación, le permitirá trabajar con mayor eficacia. Asimismo, Corel® proporciona varios servicios de asistencia que pueden ayudarle con la aplicación en caso de necesidad.

Acerca de Corel Corporation

Corel Corporation está reconocida como una de las primeras compañías a nivel mundial en el desarrollo de software para aplicaciones gráficas y empresariales en entorno PC. CorelDRAW está disponible en más de 17 idiomas, y ha obtenido más de 215 premios internacionales concedidos por las principales publicaciones del mercado.

Nos enorgullece poder suministrar software de alta calidad para gráficos, productividad y aplicaciones empresariales gracias al activo interés en su opinión, que nos permite mejorar nuestros productos y dar una rápida respuesta a los usuarios de Corel en todo el mundo.

Si desea obtener más información sobre Corel y nuestros productos, consulte nuestro sitio Web en la dirección <http://www.corel.com>

Queremos sus comentarios

Si desea hacer comentarios sobre la documentación de CorelDRAW puede dirigirlos por correo o fax a la dirección que aparece más abajo.

Lamentablemente, es posible que no podamos responderle de manera personal

Documentation Manager
Corel Corporation Ltd.,
Europa House, Harcourt Street
Dublin 2
Irlanda
Fax: (00353) 1-478-5864

Utilización de la ayuda

CorelDRAW dispone de varios recursos electrónicos que proporcionan asistencia en pantalla a medida que se necesita. La principal forma de asistencia es la ayuda en línea, que aparte de que contiene un número mínimo de gráficos, constituye la versión electrónica del Manual del usuario de CorelDRAW. La información puede buscarse en la ayuda en línea haciendo doble clic en las palabras, frases e iconos codificados que presentan los temas. Además de la ayuda en línea, también puede obtener ayuda con PerfectExpert™. Puede acceder a la ayuda sensible al contexto desde cualquier lugar en CorelDRAW: menús, cuadros de diálogo, ventanas acoplables, barras de propiedades y todas las barras de herramientas de CorelDRAW. La ayuda emergente describe las funciones de la aplicación, mientras que el tutorial de CorelDRAW le guía por los procedimientos tutoriales básicos a medida que completa una serie de tareas. La ventana Consejos en línea le proporciona información sobre la herramienta que está utilizando o sobre las posibles tareas o acciones que puede ejecutar

Acceso a la ayuda en línea

La ayuda en línea le relaciona con un tema general o de procedimientos cuando lo elige en el índice o el contenido. También puede buscar los temas mediante palabras clave que describan una función o tarea.

Para acceder a la ayuda en línea

- 1 Haga clic en Ayuda, Temas de ayuda.
- 2 Haga doble clic en un tema.

Para acceder a un tema de la ayuda en línea mediante la búsqueda de palabras

- 1 Haga clic en Ayuda, Temas de ayuda.
- 2 Haga clic en la ficha Índice.
- 3 Escriba una palabra en el cuadro de búsqueda y haga clic en el botón Buscar.
- 4 Elija un tema de la lista y haga clic en el botón Mostrar

Impresión de la ayuda en línea

Puede imprimir secciones completas de la ayuda en línea o sólo temas concretos.

Para imprimir una sección completa

- 1 Haga clic en Ayuda, Temas de ayuda.
- 2 Haga clic en un libro y, a continuación, en el botón Imprimir

Para imprimir un tema

- 1 Haga clic en Ayuda, Temas de ayuda.
- 2 Haga clic en un tema y, a continuación, en el botón Imprimir



- Asimismo, puede imprimir un tema individual haciendo clic en el botón Imprimir de la ventana de ayuda de CoreIDRAW.

Acceso a la ayuda sensible al contexto

Las formas más habituales de acceder a la ayuda sensible al contexto son las siguientes:

Para conseguir ayuda sobre... Efectúe esta operación...

Cuadros de diálogo	Haga clic en el botón Ayuda o presione F1.
Comandos de menú	Haga clic en el botón Ayuda de la barra de herramientas estándar, 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 Ayuda de la barra de herramientas estándar y haga clic en el elemento para el que desea ayuda. O bien haga clic en Ayuda, ¿Qué es esto?



- 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 información sobre las acciones correspondientes a los botones, controles y comandos de menú a medida que mueve el puntero del ratón sobre ellos.

Acceso a la ayuda emergente

La ayuda emergente identifica los iconos y botones de varias funciones en CorelDRAW, incluidas las barras de herramientas, la Barra de propiedades y los menús laterales de herramientas.

Para acceder a la ayuda emergente

- Sitúe el cursor sobre un icono o un botón.

Acceso a los tutoriales en línea

CorelTUTOR™ le guía por una serie de ejercicios prácticos a fin de que obtenga una idea general de las principales funciones de la aplicación. Aunque está dirigido especialmente a usuarios sin experiencia, también ofrece información útil para los usuarios avanzados y analiza conceptos comunes con muchas otras operaciones CorelDRAW.

Para acceder a los tutoriales

- Haga clic en Ayuda, CorelTUTOR.

Acceso a los consejos en línea

La ventana Consejos en línea presenta información sobre la acción que está realizando con la herramienta activa. Si selecciona una herramienta distinta, la ventana Consejos en línea presentará información sobre la nueva herramienta y sus opciones.

Para acceder a los consejos

- Haga clic en Ayuda, Consejos.

Conceptos referentes a CorelDRAW

Los programas informáticos de imágenes están basados en la creación de gráficos vectoriales o de imágenes de mapa de bits. Esta sección presenta los conceptos básicos de un programa vectorial como es CorelDRAW, y perfila las diferencias entre imágenes vectoriales y de mapa de bits, como las que encontrará al trabajar con Corel PHOTO-PAINT®.

Si aún no ha trabajado con aplicaciones de dibujo, o si solamente ha trabajado con programas de edición fotográfica o de pintura (es decir imágenes de mapas de bits), encontrará esta sección de especial interés.

¿Qué es una imagen vectorial?

Las imágenes vectoriales, también llamadas imágenes orientadas al objeto o imágenes de dibujo, se definen matemáticamente como una serie de puntos unidos por líneas. Los elementos gráficos presentes en un archivo vectorial se denominan objetos. Cada objeto es una entidad completa con propiedades tales como color, forma, contorno, tamaño y posición en la pantalla, que están incluidas en su definición.

Ejemplo de una imagen vectorial.



Considerando que cada objeto es una entidad completa, puede mover y cambiar sus propiedades una y otra vez manteniendo su claridad y nitidez originales, sin afectar a los restantes objetos de la ilustración. Estas características hacen que los programas vectoriales sean idóneos para la ilustración, en la que 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: impresora, monitor, etc. 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.

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 Vectorización automática, o bien la herramienta Mano alzada para vectorizar alrededor del contorno de forma manual. Si desea más información, consulte “Vectorización de mapas de bits” en la página 574.

¿Qué es una imagen de mapa de bits?

Los programas de edición de fotografías como Corel PHOTO-PAINT operan 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 conocidas como imágenes ráster están compuestas de puntos individuales denominados píxeles dispuestos y coloreados de formas diversas para conformar un patrón. Al aumentar la imagen, podrá ver los cuadros individuales que componen la imagen completa. Si aumenta el tamaño de un mapa de bits, también aumentará el número de píxeles individuales, haciendo que las líneas y las formas tengan un aspecto dentado.

Ejemplo de una imagen de mapa de bits.



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

La reducción del tamaño de un mapa de bits distorsiona la imagen original, ya que se eliminan algunos píxeles para reducir el tamaño 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.

Con Corel PHOTO-PAINT puede abrir directamente archivos vectoriales procedentes de CorelDRAW guardados en formato CPT. Corel PHOTO-PAINT creará automáticamente una versión en mapa de bits del original.

Exploración del espacio de trabajo

En la ventana de CorelDRAW, la gran porción blanca de la pantalla es la ventana de dibujo. El rectángulo del centro con la sombra proyectada, representa la página de dibujo. Normalmente, sólo se imprime la parte del dibujo que queda incluida en la página de dibujo. Puede utilizar el resto del espacio de la ventana de dibujo, denominado capa de escritorio, para mantener a mano las herramientas y los elementos que utilizará mientras dibuja. Si desea más información sobre la capa de escritorio, consulte “Utilización de capas para organizar los dibujos” en la página 206.

La Caja de herramientas de CorelDRAW contiene herramientas para crear, rellenar y modificar objetos de forma interactiva. Las herramientas de dibujo le permitirán diseñar gran cantidad de objetos para sus ilustraciones, mientras que las herramientas para dar forma le facilitarán la modificación del dibujo. Asimismo, la Caja de herramientas contiene útiles que le permitirán aplicar varios efectos de forma interactiva.

Además, la Caja de herramientas contiene menús laterales que son barras de herramientas accesibles a través de una herramienta de la caja. 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 agupan varias herramientas. Los menús laterales pueden arrastrarse fuera de la Caja de herramientas para así crear barras de herramientas independientes.

Las barras de herramientas contienen botones que representan a comandos. Algunos de estos botones son accesos directos a comandos de menú; otros son comandos disponibles sólo como botones de barra de herramientas.

La Barra de propiedades, cuya apariencia es similar a la de una barra de herramientas, permite un rápido acceso a las funciones de uso frecuente que resultan importantes para la herramienta o para la tarea activa que está desarrollando. Por ejemplo, cuando haga clic en la herramienta Texto, la Barra de propiedades contendrá sólo comandos relacionados con el texto.

Las ventanas acoplables contienen el mismo tipo de controles que un cuadro de diálogo, tales como botones de comando, opciones y cuadros de lista. Sin embargo, a diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, puede mantener abiertas las ventanas acoplables mientras trabaja en un documento para acceder a las operaciones más frecuentes, o bien, para experimentar con diversos efectos. Estas ventanas pueden acoplarse o desacoplarse en cualquier borde de la ventana de aplicación. Además, puede minimizarlas para que no ocupen espacio útil en pantalla.

CorelDRAW le brinda la posibilidad de crear varios espacios de trabajo. El espacio de trabajo es una determinada configuración de valores que puede guardar y volver a aplicar. Por ejemplo, si varias personas utilizan la misma versión de CorelDRAW, o si encuentra que necesita distintas configuraciones para diferentes tareas, puede utilizar los espacios de trabajo para guardar la configuración necesaria para cada usuario o tarea.



- Las barras de herramientas están optimizadas para una resolución de 800 x 600. Si trabaja con una resolución inferior, algunas porciones de las barras de herramientas aparecerán cortadas.
-

Utilización de la Caja de herramientas

Esta tabla describe todas las herramientas que contiene la Caja de herramientas de CoreIDRAW.



Herramienta...	Descripción...
	La herramienta Selección le permite seleccionar y transformar objetos.
	La herramienta Forma le permite modificar la forma de los objetos.
	La herramienta Cuchillo recorta los objetos.
	La herramienta Borrador le permite eliminar áreas de un dibujo.
	Las herramientas Transformación libre le permiten modificar los objetos mediante las herramientas Rotación libre, Reflexión con ángulo libre, Escala libre e Inclinación libre.
	La herramienta Zoom le permite cambiar el nivel de aumento de la ventana de dibujo.
	La herramienta Panorámica le permite mover la visualización de la ventana de dibujo.
	La herramienta Mano alzada le permite dibujar líneas y curvas.
	La herramienta Bézier le permite dibujar curvas utilizando un estilo de dibujo por conexión de puntos.
	La herramienta Medios artísticos proporciona acceso a las herramientas Pincel, Diseminador, Pluma y Pluma de Medios artísticos de presión.
	La herramienta Cotas le permite dibujar líneas de cotas verticales, horizontales, modificadas y angulares.
	La herramienta Línea de conexión le permite conectar dos objetos con una línea.
	La herramienta Línea de conexión interactiva le permite unir dos objetos mediante una línea de organigrama.
	La herramienta Rectángulo le permite dibujar rectángulos y cuadrados.



La herramienta Elipse le permite dibujar elipses y círculos.



La herramienta Polígono le permite dibujar polígonos y estrellas.



La herramienta Espiral le permite dibujar formas en espiral simétrica y logarítmica.



La herramienta Papel gráfico le permite dibujar una cuadrícula de líneas similar a la de un papel para gráficos.



La herramienta Texto permite introducir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o como texto de párrafo.



La herramienta Relleno interactivo le permite aplicar diversos rellenos mediante el ratón.



La herramienta Malla interactiva le permite aplicar una cuadrícula de malla a un objeto mediante el ratón.



La herramienta Transparencia interactiva le permite aplicar transparencias a los objetos mediante el ratón.



La herramienta Mezcla interactiva le permite mezclar dos objetos.



La herramienta Distorsión interactiva le permite aplicar una distorsión Empujar, Tirar, Cremallera o Torbellino a los objetos.



La herramienta Envoltura interactiva le permite distorsionar un objeto tirando de los nodos de la envoltura situada sobre el objeto.



La herramienta Extrusión interactiva le permite aplicar una tercera dimensión a los objetos.



La herramienta Sombra interactiva le permite aplicar una sombra a un objeto.



La herramienta Silueta interactiva le permite aplicar una silueta a un objeto.



La herramienta Cuentagotas le permite seleccionar con el ratón el relleno de un objeto de la ventana de dibujo.



La herramienta Bote de pintura le permite rellenar un objeto de la ventana de dibujo después de seleccionar un relleno con la herramienta Cuentagotas.



La herramienta Contorno abre un menú lateral que le permite establecer las propiedades del contorno.



La herramienta Relleno abre un menú lateral que le permite establecer las propiedades del relleno.

Acceso a los menús laterales

Gracias a los menús laterales podrá acceder a muchas herramientas de la Caja de herramientas. Asimismo, puede visualizar el menú lateral como si de una barra de herramientas se tratara separándolo de la Caja de herramientas.

Para acceder a los menús laterales

- Sitúe el cursor sobre la herramienta y mantenga presionado el botón del ratón.



- También puede acceder a los menús laterales haciendo clic en el botón de flecha de la herramienta.

Para mostrar un menú lateral como una barra de herramientas independiente

- Haga clic fuera del área de botones del menú lateral y arrastre el menú de la barra de herramientas que lo alberga.



- Para devolver el menú lateral a la Caja de herramientas, ciérrelo.

Utilización de la Barra de propiedades

Puede personalizar el espacio de trabajo mostrando, ocultando o acoplando la Barra de propiedades.

Para que aparezca la Barra de propiedades

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 Habilite la casilla Barra de propiedades.

Para ocultar la Barra de propiedades

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 Deshabilite la casilla Barra de propiedades.

Para acoplar la Barra de propiedades

- Arrastre la barra de título de la Barra de propiedades hacia los menús de la parte superior de la ventana de aplicación, o hacia cualquiera de los lados restantes.



- También es posible personalizar la Barra de propiedades. Si desea más información, consulte “Personalización de la Barra de propiedades” en la página 858.
-

Utilización de las barras de herramientas

Puede personalizar el espacio de trabajo mostrando, ocultando, cambiando de tamaño y acoplando las barras de herramientas. Asimismo, puede acoplar una barra de herramientas a cualquier lado de la pantalla.

Para mostrar barras de herramientas

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 Habilite las casillas de verificación situadas junto a las barras de herramientas que desea mostrar

Para ocultar barras de herramientas

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 Deshabilite las casillas de verificación situadas junto a las barras de herramientas que desea ocultar

Para acoplar barras de herramientas

- Arrastre la barra de título de la barra de herramientas que desea acoplar hacia los menús de la parte superior de la ventana de aplicación, o hacia cualquiera de los lados.

Para cambiar el tamaño de las 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 y el tamaño que desea.



- Sólo puede cambiar el tamaño de las barras de herramientas flotantes. Al acoplar 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.

Uso de las ventanas acoplables

La lista siguiente recoge las acciones más comunes que puede ejecutar en una ventana acoplable:

Para...	Efectúe esta operación...
Abrir una ventana acoplable	Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables y, a continuación, haga clic en la ventana acoplable que desee abrir.
Contraer una ventana acoplable	Haga clic en el botón de flecha de la esquina de la ventana acoplable.
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 hasta el borde de la ventana de aplicación.
Cerrar una ventana acoplable	Haga clic en el botón "X" en la esquina de la ventana acoplable.
Separar ventanas acoplables	Desacople las ventanas acoplables y arrastre una ficha de la lista de ventanas aplicables.

Uso de varios espacios de trabajo

Puede crear varios espacios de trabajo para determinados usuarios o tareas, y aplicarlos después cuando los necesite. Asimismo, puede suprimir espacios de trabajo cuando ya no los necesite. Si desea más información sobre el uso de los espacios de trabajo, consulte "Personalización de configuraciones del espacio de trabajo" en la página 835.

Para crear un espacio de trabajo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Haga clic en el botón Nuevo.
- 3 Escriba el nombre del espacio de trabajo en el cuadro Nombre del nuevo espacio de trabajo.
- 4 En el cuadro de lista Basar nuevo espacio de trabajo en, elija un espacio de trabajo existente en el que basar el nuevo.
- 5 Escriba una descripción del espacio de trabajo en el cuadro Descripción del nuevo espacio de trabajo, si desea incluir una descripción.



- La descripción que escriba en el cuadro Descripción del nuevo espacio de trabajo aparecerá en la lista de espacios de trabajo disponibles.



- Si desea aplicar el nuevo espacio de trabajo inmediatamente, active la casilla Establecer como espacio de trabajo actual.

Para elegir un espacio de trabajo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Seleccione un espacio de trabajo en el cuadro de lista Espacios de trabajo disponibles.
- 3 Haga clic en el botón Definir como actual.



- Puede elegir entre varios espacios de trabajo preestablecidos. Cada espacio de trabajo preestablecido se ha diseñado para suministrar un entorno de trabajo individualizado según sus requisitos. Por ejemplo, si utiliza una configuración de baja resolución para el monitor, puede emplear el espacio de trabajo preestablecido diseñado para dicha configuración.

Para eliminar un espacio de trabajo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Seleccione un espacio de trabajo en el cuadro de lista Espacios de trabajo disponibles.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar.

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.

Antes de acudir al servicio técnico de Corel

Antes de llamar al servicio de asistencia técnica, prepare la información siguiente, que 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 PC, monitor, dispositivo señalador (por ejemplo, ratón, tableta), impresora y tarjeta de vídeo (adaptador de vídeo) que está utilizando.
- 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 (por ejemplo, programas TSR). Compruebe la carpeta Inicio del menú Programas para averiguar si está ejecutando otros programas.



- Si desea más información sobre el modo de obtener asistencia técnica, elija la opción Asistencia técnica que encontrará en el menú Ayuda.
-

Opciones de asistencia técnica telefónica

Los usuarios de CorelDRAW pueden utilizar la asistencia técnica telefónica complementaria de pago. Encontrará toda la información sobre estas opciones, incluidos los números de teléfono, en el archivo de ayuda en línea de Asistencia técnica. Este archivo de ayuda en línea explica los diversos niveles de asistencia disponibles para usted y su organización.

Servicios clásicos

La Asistencia técnica clásica está diseñada para ocuparse de necesidades de atención técnica de CorelDRAW tales como la comprensión técnica de las nuevas funciones del producto y los temas relacionados con la instalación y configuración básicas.

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 asistencia o consultas fuera del horario de trabajo, estos servicios le serán útiles.

Servicios prioritarios

El servicio prioritario está sujeto a una tarifa y va destinado a los usuarios que requieren la ayuda de técnicos más especializados. El servicio prioritario puede pagarse por minuto, por consulta o por un periodo de tiempo determinado. Las opciones van desde el acceso durante el horario de trabajo para usuarios individuales hasta el acceso para varios usuarios las 24 horas del día.

Otras opciones de asistencia de CorelDRAW

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 asistencia o consultas fuera del horario de trabajo, estos servicios le serán útiles.

Red interactiva de contestadores automáticos (IVAN)

La Red interactiva de contestadores automáticos dispone de las repuestas a las preguntas más comunes sobre 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. Este servicio no tiene recargo; sólo pagará el coste de la llamada telefónica. Para ponerse en contacto con IVAN llame al (613) 728-7070.

Número europeo (00353) 1-708-2525

Sistema automatizado de respuesta por fax

El servicio de asistencia técnica mantiene un sistema de fax automatizado en el que se almacena en documentos numerados información actualizada sobre problemas habituales, sugerencias y trucos. El servicio está disponible 24 horas al día, 365 días al año.

Para utilizar este servicio llame al:

(613) 728-0826, extensión 3080

A continuación, se le pedirá un número de documento y su propio número de fax. El documento solicitado le será enviado automáticamente. 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.

Número internacional (00353) 1-708-2525

Sistema de boletines electrónicos (BBS)

Si tiene un módem y un paquete de software de comunicaciones, puede acceder al BBS de Corel de la que puede descargar archivos, incluidos controladores de impresora, consejos para la solución de problemas y utilidades. Asimismo, podrá servirse del BBS para transferir archivos problemáticos al Servicio de atención al cliente. Para obtener más información sobre cómo acceder y utilizar el sistema BBS, llame al teléfono:

BBS para Europa (00353)-1-7082700

BBS para Holanda (00353)-0 (10) 476-3232

BBS para EE.UU. (613) 728-4752

CompuServe

Le permite contactar con otros usuarios y con los técnicos de Corel para obtener información sobre productos y asistencia. CompuServe se encuentra disponible 24 horas al día, 7 días a la semana, incluidos festivos. El personal de Corel estará dispuesto a atender sus llamadas desde las 8:30 A.M. hasta las 5:00 P.M., hora oficial del Este de EE.UU., excluidos los días no laborables.

Si está abonado a CompuServe, podrá obtener información técnica de Corel introduciendo uno de estos comandos: GO CORELEUR para la asistencia en idioma neerlandés, francés o español; GO CORELGER para la asistencia en alemán. Si accede al foro, podrá descargar archivos o programas correctores, además de efectuar consultas.

Asistencia técnica en World Wide Web

La dirección de World Wide Web para los productos de Corel en Internet 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 si lo desea.

FTP (protocolo de transferencia de archivos)

Puede descargar actualizaciones, soluciones provisionales y utilidades accediendo a nuestro sitio FTP anónimo en [ftp.corel.com](ftp://ftp.corel.com).

Europa: [ftp.corel.ie](ftp://ftp.corel.ie).



- Los términos de las ofertas de asistencia técnica de Corel están sujetos a cambios sin previo aviso.
-

Servicio de atención al cliente

El Servicio de atención al cliente de Corel puede proporcionarle con exactitud y rapidez información sobre funciones, especificaciones, precios, disponibilidad y servicios relacionados con productos de Corel. Puede acceder al Servicio de atención al cliente mediante los siguientes caminos.

World Wide Web

Puede acceder al servicio general de atención al cliente y a información sobre productos a través de World Wide Web en la dirección <http://www.corel.com/support>.

Correo, fax, correo electrónico

Puede enviar preguntas específicas sobre atención al cliente a los representantes de este servicio por correo ordinario, fax o correo electrónico.

Corel Corporation
Corel Customer Service
1600 Carling Avenue
Ottawa, Ontario
Canadá
K1Z 8R7

Fax: 1-613-761-9176 o 1-613-761-1295

Correo electrónico: custserv2@corel.ca

Teléfono

Asimismo, puede llamar a los centros del Servicio de atención al cliente de Corel para hacer sus preguntas.

En Norteamérica, puede ponerse en contacto con el Servicio de atención al cliente llamando al número de teléfono gratuito 1-800-772-6735. Las horas de servicio son de 9:00 A.M. a 9:00 P.M., hora oficial del Este de EE.UU., de lunes a viernes, y de 10:00 A.M. a 7:00 P.M. los sábados.

Los clientes de Corel que no residan en Norteamérica pueden comunicarse con los representantes del Servicio de atención al cliente de Corel en Dublín, Irlanda, llamando al 353-1-706-3916, o con una delegación autorizada de Servicio de atención al cliente local de Corel.

Para ver una lista de los números de teléfono de los centros de Servicio de atención al cliente internacionales de Corel, consulte el archivo de ayuda en línea en el menú Ayuda o visite el sitio Web de Corel en la dirección <http://www.corel.com/support>.



2

PROCEDIMIENTOS INICIALES

2

CorelDRAW ofrece funciones flexibles y fáciles de usar de configuración de dibujos con las que podrá crear una serie de documentos, tales como gráficos individuales, boletines informativos, impresos, tarjetas de visita y etiquetas.

Con las avanzadas herramientas y funciones de CorelDRAW, dejará volar su imaginación.



En este capítulo encontrará la información necesaria para iniciarse en el uso de CorelDRAW y obtener buenos resultados. Se describe cómo crear dibujos nuevos o abrir archivos existentes, así como la forma de guardar, cerrar y archivar documentos y de hacer copia de seguridad de los mismos. De igual modo, aprenderá acerca de las distintas opciones asociadas con estos comandos y sobre su forma de uso. Si utiliza estas opciones correctamente, conseguirá mantener organizados sus archivos y acceder a ellos con mayor rapidez.

Antes de empezar a crear dibujos, es posible que desee aprender a configurar un entorno de trabajo eficaz. Este capítulo contiene instrucciones de configuración de la página de dibujo, entre las que se incluye la definición del tamaño, la orientación y el fondo de página. También indica el procedimiento para añadir y eliminar páginas, así como la forma de desplazarse por documentos de varias páginas.

De igual modo, podrá beneficiarse de las herramientas que CorelDRAW ofrece para asegurarse de que los objetos se dibujan y ubican con precisión. Estas herramientas incluyen las reglas, la cuadrícula y las líneas guía.

Se recomienda familiarizarse con la Carpeta de recortes, ya que es una herramienta de organización. La Carpeta de recortes es una ventana acoplable en la que es posible buscar las carpetas donde se almacenan archivos, imágenes clipart, fotografías, rellenos y contornos preestablecidos y sitios FTP (Protocolo de transferencia de archivos). Para acceder a carpetas y sitios con la Carpeta de recortes, basta utilizar la función de arrastrar y colocar. La Carpeta de recortes también permite organizar, almacenar y acceder a los diseños, rellenos y contornos propios que más le gusten.

Las funciones de visualización y panorámica de CorelDRAW permiten mostrar los dibujos de distintas formas según sus necesidades. Este capítulo contiene información sobre la forma de aumentar o reducir la visualización, guardar visualizaciones específicas para utilizarlas con posterioridad y desplazarse con rapidez por documentos de varias páginas.

Finalmente, aprenderá a acceder a información sobre su PC y documentos, así como a activar y desactivar mensajes de advertencia de CorelDRAW.

Creación y apertura de dibujos

Una vez iniciado CorelDRAW, es posible realizar una serie de operaciones. Además de abrir el tutorial de CorelDRAW y de acceder a las funciones nuevas de CorelDRAW 9, podrá:

- crear un dibujo nuevo
- abrir un dibujo existente, incluso si se creó con una versión anterior de CorelDRAW
- abrir el último dibujo al que se accedió
- crear un dibujo nuevo a partir de una plantilla

Para crear un tipo de documento de uso frecuente, como boletines informativos o tarjetas de felicitación, se recomienda basar el dibujo nuevo en una plantilla. También es posible escanear imágenes en CorelDRAW o capturarlas de una cámara digital.

Si desea obtener más información sobre plantillas, consulte “Operaciones con estilos y plantillas” en la página 153.

Creación de dibujos nuevos

Para crear un dibujo nuevo, aparece una ventana de dibujo de blanco. Esta ventana de dibujo contiene los estilos de la plantilla predeterminada CORELDRW.CDT. Si no tiene intención de utilizar estilos, no necesita conocer el concepto de estilos y plantillas. Si desea obtener más información sobre estilos y plantillas, consulte “Operaciones con estilos y plantillas” en la página 153.

Para crear un dibujo

- Haga clic en Archivo, Nuevo.



- También puede crear un dibujo nuevo haciendo clic en el botón Nuevo.
-

Creación de un dibujo basado en una plantilla

Con una plantilla será más fácil crear tipos de documentos de uso frecuente, como prospectos, folletos o boletines informativos. En CorelDRAW, el Asistente de plantilla indica los pasos necesarios para crear un documento basado en una plantilla. Es posible utilizar una de las plantillas suministradas con CorelDRAW o crear una propia. Para acceder con facilidad a las plantillas personalizadas que se han almacenado con versiones anteriores de CorelDRAW, añada las plantillas al Asistente de plantilla. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con estilos y plantillas” en la página 153.

Creación de un dibujo basado en una plantilla

- 1 Inserte el CD-ROM de CorelDRAW que contiene las plantillas.
- 2 Haga clic en Archivo, Nuevo con plantilla.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Plantillas CorelDRAW: para elegir entre una serie de plantillas CorelDRAW.
 - Plantillas PaperDirect, ejemplos de texto y papel: para elegir entre una selección de plantillas de texto y papel PaperDirect.
 - Plantillas PaperDirect, sólo texto: para elegir entre una selección de plantillas de texto PaperDirect.
- 4 Haga clic en el botón Siguiente.
- 5 Siga las instrucciones.
- 6 Haga clic en el botón Finalizar cuando haya definido las opciones que desee.

Para volver a una opción anterior, haga clic en el botón Anterior.



- Para previsualizar el contenido de una plantilla, habilite la casilla de verificación Abrir con contenido a fin de obtener una imagen en miniatura.
-

Apertura de dibujos

Resulta fácil abrir un archivo en CorelDRAW, ya que es posible visualizar una imagen en miniatura de dicho archivo antes de abrirlo. De este modo, se asegurará de abrir el archivo que desea y ahorrará tiempo.

Para abrir un dibujo

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad donde está almacenado el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta que contiene el archivo.
- 4 Haga doble clic en el nombre de archivo.

Para visualizar una imagen en miniatura de un archivo antes de abrirlo

- Habilite la casilla de verificación Previsualización del cuadro de diálogo Abrir.



- Al abrir un dibujo, en la esquina inferior derecha del cuadro de diálogo Abrir dibujo se proporciona información sobre la versión del archivo y el índice de compresión utilizado para almacenarlo (por ejemplo, 60% significa que el tamaño del archivo se redujo un 60% después de guardarlo).
- Si intenta abrir un dibujo que ya está abierto y en el que se han realizado cambios, aparece un cuadro de mensaje donde se solicita confirmación para volver a la versión almacenada del dibujo. Haga clic en Sí para reemplazar el dibujo abierto por la versión guardada. Haga clic en No para conservar los cambios realizados.



- También puede abrir archivos haciendo clic en el botón Abrir
-

Almacenamiento y cierre de dibujos

CorelDRAW permite almacenar los archivos de la forma que mejor satisfaga sus necesidades de administración de archivos. Es posible guardar los objetos seleccionados de un dibujo únicamente, realizar una copia de un dibujo almacenándolo con un nombre diferente o guardar un dibujo en un formato compatible con una versión anterior de CorelDRAW. También existen distintos formatos vectoriales entre los que elegir.

.....
Guarde sus archivos
y dibujos con el
método que mejor se
adapte a sus
necesidades.
.....



CorelDRAW ofrece opciones avanzadas que permiten asignar notas, palabras clave e imágenes en miniatura a los archivos para acceder a éstos con más facilidad en futuras sesiones. Es posible almacenar fuentes, texturas, mezclas y extrusiones con el archivo o guardar referencias de dichos elementos. Estas referencias reducen el tamaño del archivo, que podrá abrirse y guardarse con mayor rapidez.

Antes de cerrar un archivo activo, CorelDRAW solicita confirmación para guardarlo. También puede cerrar ventanas de visualización específicas, así como todos los archivos o visualizaciones abiertas, utilizando un solo comando.

Almacenamiento de archivos

Es posible especificar un nombre de archivo nuevo para el dibujo, así como una ubicación donde almacenarlo. Si sólo desea guardar partes del dibujo, selecciónelas y especifique un nombre de archivo para guardarlas.

Para guardar un dibujo nuevo

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad donde desea almacenar el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar el archivo.
- 4 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en Guardar.



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 de verificación Sólo seleccionado.

- 4 Para conservar intacto el dibujo original, escriba un nombre de archivo distinto en el cuadro Nombre de archivo o elija otra carpeta en el cuadro de lista Guardar en.
- 5 Haga clic en Guardar.



- También puede utilizar el comando Guardar como para almacenar una copia de un dibujo existente. Al guardar una copia con otro nombre, el original se conserva intacto.



- También puede almacenar un archivo haciendo clic en el botón Guardar.

Almacenamiento de archivos mediante otras opciones

Es posible guardar el dibujo en formatos compatibles con las versiones 5, 6, 7 u 8 de CorelDRAW, en formatos vectoriales distintos de .CDR o con fuentes incorporadas. La incorporación de fuentes permite que otros usuarios puedan abrir el archivo aunque no dispongan de las fuentes del dibujo en sus sistemas.

La asignación de palabras clave, notas y miniaturas al almacenar un archivo puede facilitar la búsqueda de archivos en sesiones posteriores sin necesidad de recordar sus nombres.

Para guardar un dibujo en el formato 5, 6, 7 u 8 de CorelDRAW

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 Seleccione Versión 5, 6, 7 u 8 en el cuadro de lista Versión.
- 3 Para conservar el dibujo original, escriba un nombre de archivo distinto en el cuadro Nombre de archivo o elija una carpeta diferente en el cuadro de lista Guardar en.
- 4 Haga clic en Guardar.



- Si desea abrir un dibujo en la versión 5, 6, 7 u 8 de CorelDRAW, pero éste contiene fuentes no incluidas en dichas versiones, convierta el texto en curvas con el comando Convertir a curvas antes de guardar el archivo.
-

Para guardar un dibujo en un formato vectorial distinto de .CDR

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 Elija uno de los formatos vectoriales en el cuadro de lista Guardar con tipo.
- 3 Haga clic en Guardar.

Para guardar un dibujo con las fuentes incorporadas

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 Habilite la casilla de verificación Incorporar fuentes con TrueDoc.

Para añadir notas y palabras clave a un archivo

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 Escriba la información que desea registrar sobre el archivo en el cuadro Notas.

Escriba las palabras clave que desea asignar al archivo en el cuadro Palabras clave y sepárelas con una coma.
- 3 Haga clic en Guardar.

Para configurar la miniatura de un archivo

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en Archivo, Guardar: el archivo se guarda por primera vez.
 - Haga clic en Archivo, Guardar como: modifica la miniatura de un archivo previamente almacenado.
- 2 Elija un tipo de miniatura en el cuadro de lista Miniatura.
- 3 Haga clic en Guardar.



- Las palabras clave pueden contener 37 caracteres como máximo.
 - De forma predeterminada, CorelDRAW añade una miniatura en color a un archivo al almacenarlo. No obstante, es posible especificar una miniatura monocroma o desactivar la miniatura.
 - Si el dibujo ocupa más de una página, CorelDRAW utiliza objetos de la página de dibujo activa para crear la miniatura.
-

Almacenamiento de archivos con las configuraciones avanzadas

CorelDRAW permite reducir el tamaño de los archivos y transportarlos, o abrirlos y guardarlos con mayor rapidez.

Es posible guardar distintos elementos de dibujo (como texturas, mezclas o extrusiones) con el dibujo, en lugar de almacenar una referencia de los mismos. El almacenamiento de texturas, mezclas y extrusiones con el dibujo genera un aumento del tamaño del archivo, pero permite abrir dibujos complejos con mayor rapidez.

Para guardar un dibujo mediante las configuraciones avanzadas

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 Haga clic en el botón Avanzada.
- 3 Habilite una de las siguientes casillas de verificación o ambas:
 - Guardar intercambio de presentación (CMX): todas las aplicaciones que admiten el formato .CMX pueden leer el dibujo. El tamaño de archivo puede aumentar.
 - Usar miniatura actual: guarda el dibujo con la última miniatura generada. Se agiliza el almacenamiento.
- 4 En la sección Optimización de archivo, habilite una de las siguientes casillas de verificación o ambas:
 - Usar compresión de mapa de bits: comprime mapas de bits en el dibujo para reducir el tamaño de archivo.
 - Usar compresión de objeto gráfico: comprime objetos gráficos en el dibujo para reducir el tamaño de archivo.
- 5 En la sección Texturas, habilite una de las siguientes casillas de verificación o ambas:
 - Guardar texturas con el archivo: permite abrir dibujos complejos con mayor rapidez. Se produce un aumento del tamaño de archivo.
 - Reconstruir texturas al abrir el archivo: crea archivos más pequeños. Los archivos complejos pueden tardar más tiempo en abrirse.
- 6 En la sección Mezclas y extrusiones, habilite una de las siguientes casillas de verificación o ambas:
 - Guardar mezclas y extrusiones con el archivo: permite abrir dibujos complejos con mayor rapidez. Se produce un aumento del tamaño de archivo.
 - Reconstruir mezclas y extrusiones al abrir el archivo: crea archivos más pequeños. Los archivos complejos pueden tardar más tiempo en abrirse.



- También puede acceder a las configuraciones avanzadas en el cuadro de diálogo Opciones, que se encuentra bajo Documento, Guardar.
-

Creación de espacio de disco de intercambio para almacenamiento temporal de archivos

Es posible almacenar de forma temporal archivos que no están actualmente en uso en el espacio de disco de intercambio especificado en CorelDRAW. Si dispone de dos discos duros o dos particiones, pueden utilizarse para configurar un disco de intercambio primario y uno secundario. A fin de obtener los mejores resultados, establezca una cantidad total de espacio de disco de intercambio dos o tres veces superior al tamaño de las imágenes abiertas no comprimidas.

Para crear espacio de disco de intercambio a fin de almacenar archivos temporalmente

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, Memoria.
- 3 En la sección Discos de intercambio, realice lo siguiente:
 - En el cuadro Disco primario, escoja la letra de unidad que corresponde al disco duro que desee utilizar en primer lugar como almacenamiento de archivos temporales.
 - En el cuadro Disco secundario, elija la letra de unidad que corresponde al segundo disco duro que desea utilizar para guardar archivos temporales.
- 4 Será necesario reiniciar CorelDRAW para que las nuevas configuraciones surtan efecto.



- Si ha personalizado la cantidad de espacio de disco de intercambio disponible, se muestra en la barra de estado.
 - Es posible hacer clic en Archivo, Información del documento para visualizar el tamaño de una imagen. En el cuadro de diálogo Información sobre el documento se indica si el tamaño de archivo que aparece está comprimido. Cuando se utilizan imágenes .CPT o .BMP, el tamaño de archivo siempre se muestra como descomprimido.
-

Especificación de la cantidad de memoria RAM utilizada para guardar imágenes

Es posible determinar la cantidad de memoria RAM disponible en su PC que desea reservar para almacenar las imágenes que se abren y editan. Defina la cantidad de memoria en función del tipo de trabajo que realice y el número de aplicaciones que normalmente ejecuta de forma simultánea. Si aumenta la cantidad de memoria reservada para imágenes y observa un descenso del rendimiento de la aplicación, puede que sea preciso reducir dicha cantidad para que haya más memoria RAM disponible al ejecutar CorelDRAW.

Para especificar la cantidad de memoria RAM utilizada para almacenar imágenes

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías del cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, Memoria.

En la sección Uso de la memoria de la página Memoria, se muestra la cantidad total de memoria disponible en su sistema.
- 3 En el cuadro Máximo, escriba el porcentaje de la memoria total que desea reservar para las imágenes en CorelDRAW.

La cantidad de memoria a que corresponde dicho porcentaje se muestra a la derecha del cuadro Máximo.
- 4 Será necesario reiniciar CorelDRAW para que las nuevas configuraciones surtan efecto.



- La cantidad de memoria asignada para imágenes aparece en la barra de estado.
-

Cierre de archivos y ventanas

Si desea mantener los cambios realizados en un archivo, guárdelo antes de cerrarlo. Si intenta cerrar el archivo sin almacenar, CorelDRAW solicita confirmación para guardar los cambios antes de cerrarlo. Si no desea conservar los cambios, cierre sin almacenar.

El comando Cerrar del menú Ventana permite cerrar la ventana activa o todas las ventanas.

Para cerrar un archivo

- Haga clic en Archivo, Cerrar.

Para cerrar la ventana activa

- Haga clic en Ventana, Cerrar.

Para cerrar todas las ventanas

- Haga clic en Ventana, Cerrar todo.

Archivación

La archivación es un método de almacenar sucesivas versiones de los dibujos que proporciona dos ventajas principales: es posible acceder a versiones anteriores de los archivos sin necesidad de crear un gran número de archivos que ocupan un valioso espacio de disco.

.....
Archive las versiones antiguas de los archivos y dibujos organizados para conservarlas.
.....



¿Cuándo se realiza la archivación?

El proceso de archivación no es automático, sino que se realiza bajo control del usuario. Es posible determinar las versiones que van a archivarse en función de su importancia.

Durante la archivación, es posible crear una versión temporal o permanente. Las versiones temporales se sustituyen por las más recientes cuando se alcanza el número máximo de versiones temporales del archivo admitidas. Las versiones permanentes se mantienen hasta que se decide eliminarlas.

¿Dónde se ubican las versiones archivadas?

CorelDRAW permite designar un directorio para almacenar las versiones archivadas. Estas versiones están incluidas en la misma carpeta y tienen asignadas el mismo nombre de los archivos.

Las versiones archivadas también pueden ubicarse en el mismo directorio que los archivos originales. Independientemente de la ubicación de la versión archivada (en un directorio local o en el directorio de versiones), el nombre de archivo es el mismo. El nombre de archivo es la ruta de acceso completa a la versión archivada cuyos caracteres especiales (barra invertida y dos puntos) se han reemplazado por el signo \$.

Archivación de la versión actual del archivo

CorelDRAW permite guardar sucesivas versiones de los dibujos, incluida la versión en la que trabaja actualmente. Este proceso se denomina archivación y proporciona dos ventanas principales: acceso a versiones anteriores de los archivos y mayor cantidad de espacio en disco. Para archivar versiones, en primer lugar es preciso habilitar Control de versión en el Panel de control de Windows.

Para habilitar 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 del dibujo

- 1 Haga clic en Archivo, Control de versión, Archivar documento.
- 2 Active una o varias casillas de verificación:
 - Primera versión permanente: conserva la primera versión como permanente. Es una opción útil si el archivo está casi finalizado; en caso contrario, no resulta necesaria.
 - Usar compresión: comprime las versiones almacenadas. De este modo se ahorra espacio en disco, pero aumenta el tiempo necesario para abrir archivos grandes.
 - Guardar versión en una sola ubicación: guarda el archivo en el directorio especificado en el cuadro de diálogo Corel Versions. Si no aparece marca de verificación en esta casilla, CorelDRAW almacena el archivo en el mismo directorio que el original.
- 3 Escriba el número que desee en el cuadro Número máximo de versiones temporales.

Esta cifra es independiente del número de versiones permanentes que conserve.



- Al habilitar la casilla de verificación Primera versión permanente, el archivo se conserva hasta que se decide eliminarlo.
-

Para definir la carpeta predeterminada de alineación en una sola 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 organizar los archivos.

Recuperación de una versión anterior del archivo activo

Resulta fácil abrir versiones anteriores de los archivos.

Para recuperar 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 Elija la versión a recuperar.
- 3 Haga clic en el botón Recuperar.

Para recuperar una versión anterior de otro archivo

- 1 Haga clic en Archivo, Control de versión, Recuperar desde archivo guardado.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, haga clic en la carpeta que contiene la versión archivada 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 Elija la versión a recuperar.
- 6 Haga clic en el botón Recuperar.

Copia de seguridad del trabajo

Es importante hacer una copia de seguridad del trabajo para protegerlo frente a fallos del suministro eléctrico o problemas del sistema que pueden corromper y destruir archivos. CorelDRAW proporciona las funciones de almacenamiento automático y copia de seguridad para proteger los archivos en caso de que se olvide de guardarlos manualmente.

Es posible establecer valores para especificar intervalos de almacenamiento automático. CorelDRAW guarda el archivo en función de los intervalos de tiempo establecidos. Este archivo se denomina BACKUP_OF_FILENAME, donde Filename es el nombre del archivo.

Otra forma de proteger el trabajo consiste en indicar a CoreIDRAW que cree automáticamente una copia de seguridad de la imagen cada vez que la guarde. El archivo se denomina AUTOBACKUP_OF_FILENAME y se guarda en la misma carpeta que el archivo CoreIDRAW.

Cuando se abre un archivo que no tiene formato CoreIDRAW, se crea una versión con el formato de archivo CoreIDRAW y, a continuación, se hace una copia de seguridad de esta versión del archivo.

Almacenamiento de imágenes automáticamente

Para proteger el trabajo de accidentes y problemas del sistema, guarde las imágenes automáticamente a medida que trabaja.

Para guardar 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 de verificación Copia de seguridad automática en la sección Copia de seguridad automática.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Minutos.

El número que escriba representa el intervalo de tiempo comprendido entre las acciones de almacenamiento 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 para seleccionar una carpeta.



- Los archivos creados con la función de copia de seguridad automática se denominan AUTOBACKUP_OF_FILENAME.
-

Creación de copias de seguridad de las imágenes

Es posible crear una copia de seguridad de una imagen cada vez que la almacena para disponer siempre de otra versión del archivo en su PC.

Para crear copias de seguridad de 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 seguridad al guardar.

De forma predeterminada, CorelDRAW hace copia de seguridad de archivos en la misma carpeta en que se almacena el documento.



- Los archivos de copia de seguridad se denominan BACKUP_OF_FILENAME.

Configuración de la página de dibujo

Para iniciar un dibujo, necesitará determinar el tamaño y la orientación de página que desea utilizar. Es posible cambiar y personalizar el tamaño, la orientación y el diseño de las páginas del documento en función de sus necesidades. Asimismo, existen controles que permiten modificar la visualización del documento o las propiedades de fondo, como mapas de bits, color, opciones de impresión y opciones de exportación.

Utilice las opciones de configuración de página del cuadro de diálogo Opciones para ajustar el aspecto de la página.



También puede elegir entre casi 40 tamaños y orientaciones de página predefinidos, incluidos papel oficio y carta estándar, sobres y diapositivas. Si no encuentra el tamaño de página que necesita, puede crear y guardar uno propio personalizado.

Creación de etiquetas

CorelDRAW proporciona más de 800 formatos de etiqueta de 40 fabricantes de etiquetas aproximadamente. Puede elegir una etiqueta y (en la mayoría de los casos) ajustarla según sea necesario. También puede crear y guardar etiquetas propias originales.

Cada etiqueta creada por el usuario debe aparecer en una página de dibujo independiente. No obstante, antes de imprimir etiquetas, consulte la información de la garantía de la impresora. Algunos fabricantes establecen la anulación de la garantía si las etiquetas dañan la impresora.

Definición del estilo de diseño

CorelDRAW ofrece diseños para documentos de una sola página, así como para publicaciones de varias páginas estándares, como folletos e impresos. Cuando se trabaja en pantalla, las páginas se ordenan secuencialmente y para realizar la impresión, CorelDRAW las organiza automáticamente en el orden de impresión y encuadernación necesario.

Por ejemplo, si crea un boletín de cuatro páginas con el tamaño de página de carta estándar, trabajará con páginas verticales y en orden secuencial. No obstante, la impresora tendrá que utilizar extensiones de impresora. En este ejemplo, las páginas dos y tres deben ser páginas opuestas, al tiempo que las páginas una y cuatro también lo son. Estos conjuntos de páginas opuestas se imprimen en caras opuestas de una hoja de papel con tamaño tabloide, que se pliega por la mitad para crear un boletín informativo. Sin embargo, mientras crea el boletín, puede trabajar con las páginas de una en una, en posición vertical y en orden secuencial.

Inserción, cambio de nombre y eliminación de páginas

Es posible añadir y eliminar páginas del documento, así como cambiarles el nombre. Si dispone de un documento con tres o más páginas, puede eliminar un rango de páginas.

Para insertar una página

- 1 Haga clic en Diseño, Insertar página.
- 2 En el cuadro Insertar páginas, escriba el número de páginas que desee añadir.
- 3 Haga clic en Delante de o Detrás de para especificar dónde desea añadir la página en relación con la página activa.

En documentos de varias páginas, escriba un número de página nuevo en el cuadro Página para cambiar la página relativa.

Para cambiar el nombre de una página

- 1 Haga clic en Diseño, Cambiar nombre de 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 En el cuadro Eliminar página, escriba el número de la página que desee eliminar.

Para eliminar un rango de páginas

- 1 Haga clic en Diseño, Eliminar página.
- 2 En el cuadro Eliminar página, escriba el número de la primera 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 de verificación Hasta página.

Configuración del tamaño de página predeterminado para documentos de varias páginas

CorelDRAW proporciona una serie de tamaños de página preestablecidos, incluidos los tamaños estándares para Norteamérica y Europa, entre los que elegir y permite crear tamaños de página personalizados. Es posible utilizar estas configuraciones para diseñar una amplia variedad de publicaciones: desde pequeños gráficos de Internet hasta boletines informativos o pósters gigantes.

En un documento de varias páginas, el tamaño de página que se asigna a cualquier parte del documento se convierte en el tamaño predeterminado para todas las páginas. Todas las páginas nuevas que se añaden al documento posteriormente adquieren el mismo tamaño de página predeterminado.

No obstante, es posible asignar un tamaño personalizado a páginas individuales de un documento de varias páginas sin que ello afecte a otras páginas que utilizan el tamaño predeterminado. Por ejemplo, es posible disponer de un documento de 10 páginas que contiene páginas con tamaño de carta; cualquier página que añada al documento incorporará el tamaño de página predeterminado (carta). Pero, si lo desea, puede cambiar el tamaño de las páginas dos o seis, o de cualquier otra página suelta por uno distinto, oficio por ejemplo, sin que ello afecte al resto del documento.

Para establecer el tamaño de página predeterminado de un documento de varias páginas

- 1 Con el documento abierto por cualquier página, haga clic en la parte superior del botón Establecer tamaño de página predeterminado o actual de la Barra de propiedades.
- 2 Elija un tamaño de papel preestablecido en el *cuadro de lista Tipo y tamaño del papel* de la Barra de propiedades.



Para establecer el tamaño de una sola página de un documento de varias páginas

- 1 Con el documento abierto por la página que desea cambiar, haga clic en la parte inferior del botón Establecer tamaño de página predeterminado o actual de la Barra de propiedades.
- 2 Elija un tamaño de papel preestablecido en el cuadro de lista Tipo y tamaño del papel de la Barra de propiedades.



- La definición de un tamaño de página que no es el predeterminado provoca la desaparición de cualquier línea guía preestablecida de dicha página.
- Los tamaños de página mixtos no están disponibles si ha habilitado la opción de página Visualización páginas opuestas, está creando etiquetas o ha establecido un diseño de página del documento distinto del diseño de página completa.
- El botón Establecer tamaño de página predeterminado o actual también se utiliza para establecer las orientaciones de página predeterminada e individual. Si desea obtener información sobre la configuración de la orientación de página predeterminada, consulte “Configuración de la orientación de página predeterminada para documentos de varias páginas” en la página 42.



- También puede especificar un tamaño para una sola página haciendo clic en Diseño, Cambiar tamaño de página.

Definición, almacenamiento y eliminación de un tamaño de página personalizado

Si CorelDRAW no proporciona el tamaño de página que necesita, es posible crear un propio. Los tamaños de página personalizados resultan útiles para crear gráficos Web, iconos o botones. Es posible crear una página con un tamaño máximo de 45 por 45 metros y uno mínimo de 1 píxel por 1 píxel.

Las páginas personalizadas se visualizan en el cuadro de lista Tipo y tamaño del papel de la Barra de propiedades.

Para definir un tamaño de página personalizado

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 Habilite el botón Papel normal.
- 3 Elija Personalizar en el cuadro de lista Papel.
- 4 Escriba las dimensiones de página vertical y horizontal en los cuadros Anchura y Altura.
- 5 Si es necesario, elija una unidad de medida distinta en el cuadro de lista que aparece junto al cuadro Anchura.

Las dimensiones se convierten automáticamente al cambiar de unidad.



- También puede definir un tamaño de papel personalizado escribiendo valores en los cuadros Anchura y altura del papel de la Barra de propiedades.
-

Para guardar un tamaño de página personalizado

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Guardar página pers.
- 3 Escriba el nombre del nuevo tipo de página en el cuadro Guardar tipo de página personalizada como.

Para eliminar un tamaño de página personalizado

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 Habilite el botón Papel normal.
- 3 Seleccione el tamaño de página Personalizar en el cuadro de lista Papel.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar página pers. y haga clic en Sí para confirmar la eliminación.

Configuración de la orientación de página predeterminada para documentos de varias páginas

La orientación de página predeterminada que se seleccione, vertical u horizontal, se aplicará automáticamente a todas las páginas de un documento de varias páginas. Las páginas nuevas que se añadan después de crear el documento también adoptarán automáticamente la misma orientación.

Es posible establecer la orientación de página vertical u horizontal.



No obstante, es posible cambiar la orientación de una página de un documento de varias páginas sin que se modifique la orientación de las páginas que utilizan el valor predeterminado. Por ejemplo, puede disponer de un documento de 10 páginas cuya orientación predeterminada sea vertical. Todas las páginas nuevas que añada adoptarán la orientación predeterminada (vertical). Sin embargo, puede cambiar la orientación de las páginas dos o seis o de cualquier otra página y asignarles la orientación horizontal sin que ello afecte a las demás páginas.

Para establecer la orientación de página predeterminada de un documento de varias páginas utilizando la Barra de propiedades

1 Abra el documento por cualquier página y haga clic en la mitad superior del botón Establecer tamaño de página predeterminado o actual de la Barra de propiedades.

2 Habilite uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:



- *Horizontal*: si desea que la dimensión horizontal de la página sea superior a la vertical.



- *Vertical*: si desea que la orientación vertical de la página sea superior a la horizontal.



- También puede establecer la orientación de página predeterminada de un documento de varias páginas haciendo clic en Diseño, Cambiar orientación de página.

Para establecer la orientación de una sola página de un documento de varias páginas

- 1 Abra el documento por la página cuya orientación desea cambiar y haga clic en la mitad inferior del botón Establecer tamaño de página predeterminado o actual de la Barra de propiedades.
- 2 Habilite el botón Vertical o el botón Horizontal de la Barra de propiedades.



- Si asigna una orientación no predeterminada a una página, desaparecerán las líneas guía preestablecidas de dicha página.
- Las orientaciones de página mixtas no están disponibles si habilita la opción de página Visualización Páginas opuestas, está creando etiquetas o ha establecido un diseño de página del documento distinto del diseño de página completa.
- El botón Establecer tamaño de página predeterminado o actual también se utiliza para establecer los tamaños de página predeterminado e individual. Si desea obtener información sobre la configuración del tamaño de página predeterminado, consulte “Configuración del tamaño de página predeterminado para documentos de varias páginas” en la página 39.

Concordancia del tamaño y la orientación de página con las configuraciones de impresora actuales

Si el tamaño y la orientación de papel no coinciden con las configuraciones actuales de la impresora, aparece un mensaje al intentar imprimir un dibujo. En el mensaje se pide confirmación para que CorelDRAW haga concordar estas configuraciones de forma automática. Es posible hacer clic en Sí o utilizar el procedimiento siguiente para obtener las propiedades de página que necesite.

Para que el tamaño y la orientación de página concuerden con las configuraciones de impresora actuales

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Tamaño.
- 3 Habilite el botón Papel normal.
- 4 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Horizontal: si desea que la dimensión horizontal de la página sea superior a la vertical.
 - Vertical: si desea que la dimensión vertical de la página sea superior a la horizontal.



- La concordancia del tamaño y la orientación de página con las configuraciones de impresora actuales no provoca el cambio de orientación o tamaño de las páginas de un documento de varias páginas que se han reorientado o redimensionado individualmente.

Navegación por documentos de varias páginas

El Navegador permite añadir y eliminar páginas y facilita la visualización de documentos de varias páginas con rapidez sin necesidad de que interrumpa su trabajo.

El Navegador facilita el desplazamiento por documentos de varias páginas con rapidez.



El Navegador aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana de dibujo, a la izquierda de las fichas de página, y muestra el número total de páginas del dibujo, así como el número de la página activa.

Para añadir una página, eliminarla o cambiarle el nombre, el tamaño o la orientación

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la ficha de la página y haga clic en un comando.

Para añadir una página al principio o al final del documento

- Desplácese a la primera o la última página y a continuación, haga clic en el botón *Añadir página* del Navegador.

Para ir a una página específica del documento con rapidez

- Haga clic en uno de los siguientes botones del Navegador:
 - Botón *Primera página*: permite desplazarse a la primera página del documento.
 - Botón *Última página*: permite desplazarse a la última página del documento.



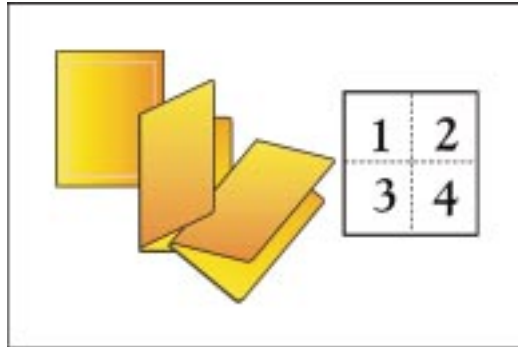


- Botón *Avanzar una*: permite avanzar una página.
- Botón *Retroceder uno*: permite retroceder una página.
- Botón *Número de página*: permite elegir un número de página específico al que desplazarse.

Configuración del estilo de diseño

CorelDRAW ofrece diseños para documentos de una sola página, así como para publicaciones de varias páginas estándares, como folletos e impresos. Para trabajar con las páginas en pantalla, se utiliza el orden secuencial, pero para imprimirlos, CorelDRAW las organiza automáticamente en el orden de impresión y encuadernación correcto. Dependiendo del tipo de documento que cree, es posible que el orden de impresión sea distinto del orden utilizado para trabajar.

CorelDRAW imprime los documentos de forma automática en función del estilo de diseño que esté utilizando.



La ventaja que ofrecen los diseños de CorelDRAW radica en que, independientemente del diseño necesario para imprimir el documento, cada página puede editarse con orientación vertical y en orden secuencial en la ventana de dibujo.

Para establecer el estilo de diseño

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Diseño.
- 3 Elija un estilo de diseño en el cuadro de lista Diseño.

Cada estilo de diseño viene acompañado de una breve descripción y de un ejemplo gráfico en la ventana de previsualización.

Visualización de páginas opuestas

Es posible visualizar dos páginas consecutivas en la pantalla al mismo tiempo. Esta opción permite crear objetos que ocupan dos páginas. Es posible especificar si desea que CorelDRAW inicie el documento en una página orientada a la derecha o a la izquierda.

Para visualizar páginas opuestas

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Diseño.
- 3 Habilite la casilla de verificación Páginas opuestas.

Para establecer el lado de inicio de un documento de varias páginas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija una de las opciones del cuadro de lista Empezar en:
 - Lado izquierdo: inicia el documento en una página par
 - Lado derecho: inicia el documento en una página impar



- No será posible visualizar páginas opuestas si el documento utiliza tamaños y orientaciones de varias páginas o el estilo de diseño Tarjeta doblada o Tarjeta pliegue superior. La opción Lado izquierdo sólo está disponible con los estilos de diseño Página completa y Libro.

Configuración de la resolución de reglas

Al cambiar la resolución de visualización o impresión del documento, CorelDRAW ajusta las reglas Horizontal y Vertical para que reflejen la nueva resolución. El número de píxeles es equivalente a la resolución multiplicada por las dimensiones de página. Por ejemplo, un documento que mide cinco por cinco pulgadas con 72 ppp tiene 360 píxeles. Es posible cambiar las resoluciones utilizadas en las reglas Horizontal y Vertical para configurarlas.

Si desea obtener información sobre el uso de píxeles como unidad de un dibujo, consulte “Configuración de unidades de regla para gráficos de Internet” en la página 65.

Para definir la resolución de las reglas

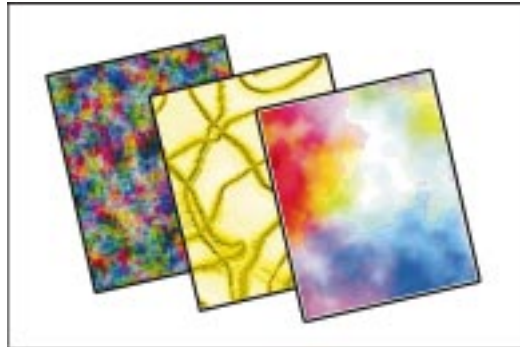
- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 Habilite el botón Papel normal.
- 3 Elija un valor de resolución del cuadro de lista Resolución.

Si es necesario, elija Otro y escriba valores personalizados en los cuadros Resolución horizontal y Resolución vertical.

Adición y eliminación de fondos de página

Es posible aplicar color al fondo de la página de dibujo con un color sólido o un mapa de bits. También puede imprimir y exportar fondos con el dibujo. Al utilizar un mapa de bits para crear un fondo, especifique las dimensiones del mapa de bits y vincule (o incorpore) el gráfico al documento.

Es posible añadir un fondo de página para mejorar la presentación de un documento.



Al vincular un gráfico al documento, éste último refleja automáticamente cualquier cambio que se realice en el gráfico origen. Los objetos incorporados permanecen inalterados. No se olvide de incluir los gráficos vinculados si envía el archivo a otro usuario.

Para aplicar color sólido a un fondo de página

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Fondo.
- 3 Habilite el botón Sólido.
- 4 Elija el color que desee en el cuadro de lista.

Si no encuentra el color que busca, haga clic en el botón Otro. Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar color, que permite crear un color personalizado o elegir un color de cualquiera de los modelos que CorelDRAW proporciona.

Para aplicar color a un fondo de página utilizando un mapa de bits

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Fondo.
- 3 Active 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 Tipo de archivo.
- 6 Escoja 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 en el nombre de archivo.

Para vincular o incorporar el fondo de mapa de bits

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Vinculado: vincula el mapa de bits externamente.
 - Incorporado: añade el mapa de bits al documento.

Para modificar el tamaño del fondo de mapa de bits

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento “Para aplicar color a un fondo de página utilizando un mapa de bits”.
- 2 Habilite el botón Tamaño personalizado.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Habilite la casilla de verificación Mantener proporción: mantiene las proporciones horizontales y verticales del mapa de bits.
 - Deshabilite la casilla de verificación Mantener proporción: especifica los valores de altura y anchura no proporcionales.
- 4 Escriba valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) para especificar la anchura de fondo.



- Es posible establecer el tamaño predeterminado de un mapa de bits habilitando el botón Tamaño predeterminado.
-

Para imprimir y exportar el fondo

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento “Para aplicar color a un fondo de página utilizando un mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Fondo de impresión y de exportación.
Si deshabilita la casilla de verificación, podrá utilizar el fondo con fines de visualización únicamente.

Para eliminar un fondo de página

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento, Página, y haga clic en Fondo.
- 3 Habilite el botón Sin fondo.

Ocultación y visualización del borde y la sangría de página

El borde de página (el rectángulo sombreado que aparece en la ventana de dibujo) indica las dimensiones y la orientación de la página de dibujo. Aunque se muestra de forma predeterminada, es posible ocultar el borde de página mientras trabaja. No obstante, se recomienda volver a visualizar el marco antes de imprimir para asegurarse de que el dibujo cabe en la página.

Una sangría es la parte adicional de color, imagen o texto que sobrepasa del borde de la página y que, después de que la impresora la corta, une y recorta, no queda espacio en blanco entre los bordes de la imagen y el borde del papel. Si desea aplicar una sangría, asegúrese de dibujar la imagen de forma que se extienda unos milímetros más allá de los bordes de página. La parte que sobrepasa de los bordes se denomina sangría y CorelDRAW la representa con líneas de puntos situadas a lo largo de los bordes de página.

Para ocultar o visualizar el borde de página

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Página.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Deshabilite la casilla de verificación Mostrar borde de página: se oculta el borde de página.
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar borde de página: se muestra el borde de página.

Para ocultar o visualizar la sangría

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Página.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Deshabilite la casilla de verificación Mostrar área de sangría: se oculta la sangría.
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar área de sangría: se muestra la sangría.



- La visualización de la sangría en pantalla no equivale a definir un límite de sangría para impresión; la línea de puntos sólo indica que la sangría es una línea guía visual. Es posible que también necesite definir un límite de sangría en el cuadro de diálogo Imprimir al preparar el dibujo para impresión. Si desea obtener más información sobre la configuración de un límite de sangría en el cuadro de diálogo Imprimir, consulte “Configuración de un límite de sangría” en la página 761.



- Es posible visualizar la sangría con rapidez haciendo clic en **Ver, Sangría**.

Inicio de documentos nuevos con opciones predeterminadas

Es posible iniciar documentos nuevos con las opciones predeterminadas que elija si preestablece funciones, tales como líneas guía, tamaño y orientación de página, cuadrícula y reglas.

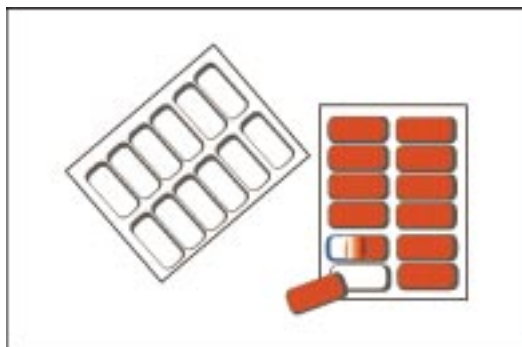
Para iniciar documentos nuevos con opciones de diseño de página específicas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones, Documento.
- 2 Habilite la casilla de verificación Guardar opciones como valores predeterminados para nuevos documentos.

Creación de etiquetas

CorelDRAW ofrece más de 800 formatos de etiqueta prediseñados de 40 fabricantes de etiquetas aproximadamente. En la lista se utiliza una configuración de archivos y carpetas (similar al Explorador de Windows) y los formatos de etiqueta se organizan por fabricante en orden alfabético. Es posible previsualizar las dimensiones de las etiquetas y un modo de ajuste en una página impresa. Si CorelDRAW no proporciona un estilo de etiqueta que satisfaga sus necesidades, es posible modificar un estilo existente o crear y guardar un estilo propio original. También puede eliminar cualquier estilo de etiqueta de la lista.

Es posible crear etiquetas con rapidez y facilidad utilizando estilos de etiqueta preestablecidos.



Para utilizar un estilo de etiqueta preestablecido

- 1 Haga clic en Diseño, Preparar página.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Etiqueta.
- 3 Habilite el botón Etiquetas.
- 4 Seleccione el nombre de fabricante de la lista.
- 5 Elija el estilo de etiqueta que desee de la lista.

Para añadir un estilo de etiqueta personalizado

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en el nombre de fabricante y seleccione en la lista el estilo de etiqueta que más se asemeje al que desea.
- 3 Haga clic en el botón Personalizar etiqueta.
- 4 Ajuste el tamaño, los márgenes y los medianiles de etiqueta, así como el número de etiquetas que aparece en cada hoja; para ello, introduzca valores en los cuadros suministrados.
- 5 Haga clic en el botón *con el signo de adición*.
- 6 Escriba un nombre para el nuevo estilo de etiqueta en el cuadro Guardar como.



- No podrá crear etiquetas si el documento utiliza varios tamaños y orientaciones de página.

Uso de configuraciones coherentes para documentos nuevos

Cuando se cierra un archivo CorelDRAW, algunas configuraciones se conservan de forma automática. Estas configuraciones incluyen todas las que se muestran actualmente en el cuadro de diálogo Opciones, así como todas las de la barra de herramientas. CorelDRAW también recuerda la ventana acoplable y la paleta de colores que se utilizaban cuando se cerró el dibujo.

La página Documento permite guardar configuraciones para que CorelDRAW las utilice siempre que abra documentos nuevos. En la tabla siguiente se describe brevemente cada tipo de configuración y las configuraciones individuales que contiene.

Tipo de configuración	CorelDRAW guarda
Opciones generales	Las configuraciones de documento generales y actuales
Opciones de página	El tamaño y la orientación de página actuales, las configuraciones de etiqueta, el diseño de impresión, el borde de página y las configuraciones de fondo de página
Opciones de cuadrícula y reglas	Las configuraciones de cuadrícula, regla, encajar en cuadrícula y escala
Opciones de líneas guía	Las configuraciones de líneas guías y encajar en línea guía actuales
Estilos	Las configuraciones de relleno y contorno y las propiedades de texto predeterminadas
Opciones de almacenamiento	Las configuraciones de almacenamiento de archivos avanzadas que incluyen miniaturas, optimización de archivos, texturas, mezclas y extrusiones (se accede haciendo clic en el botón Avanzada del cuadro de diálogo Guardar dibujo)
Opciones de publicación en Internet	Las configuraciones de publicación en Internet actuales

Almacenamiento de configuraciones para documentos nuevos

Es posible crear un entorno de trabajo básico que sea siempre el mismo cada vez que inicie un nuevo dibujo o documento. Por ejemplo, si normalmente muestra las reglas en pulgadas, habilite el comando Encajar en cuadrícula y utilice una escala de 1:16; es posible almacenar estas configuraciones como predeterminadas en 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 la casilla de verificación Guardar opciones como valores predeterminados para nuevos documentos.
- 4 Habilite las casillas de verificación correspondientes a las configuraciones que desea utilizar en cada documento nuevo.

Uso de la Carpeta de recortes

La Carpeta de recortes permite buscar en las carpetas de su PC, visualizar colecciones de imágenes clipart y fotografías, importar archivos en el dibujo, aplicar sus rellenos y contornos favoritos y buscar sitios FTP (Protocolo de transferencia de archivos).

La Carpeta de recortes es una carpeta que contiene imágenes clipart, fotografías, rellenos, contornos, sitios FTP y otros elementos que pueden utilizarse en los dibujos.



La ventana acoplable Carpeta de recortes está dividida en seis páginas: Examinar, Clipart, Fotos, Rellenos y contornos favoritos, Modelos 3D y Sitios FTP. Para abrir la Carpeta de recortes en una página específica, elija dicha página en el submenú Carpeta de recortes del menú Herramientas.

La página Examinar permite importar elementos en el documento desde cualquier carpeta en su PC. Las páginas Clipart y Fotos permiten importar archivos de imágenes clipart y fotografías en el documento desde el CD-ROM de imágenes clipart y fotografías. Es posible arrastrar elementos a la página Examinar directamente desde el documento.

La página Rellenos y contornos favoritos permitirá aplicar rellenos y contornos preestablecidos a objetos del 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.

Búsqueda de archivos, imágenes clipart y fotografías con la Carpeta de recortes

La página Examinar de la Carpeta de recortes permite visualizar la disposición jerárquica de los archivos y las carpetas de su PC, así como realizar búsquedas. Esta página sirve para realizar dos funciones principales: permite buscar en su PC un archivo que desee importar y, una vez encontrado, arrastrarlo directamente al documento. Esta función resulta especialmente útil a la hora de importar objetos o archivos creados con alguna de las aplicaciones de la Familia de productos gráficos de CorelDRAW o con otras aplicaciones compatibles.

Las páginas Clipart y Foto de la Carpeta de recortes también permiten buscar el tipo de archivo que desea y arrastrarlo al dibujo. En las páginas Examinar, Clipart y Foto, podrá realizar las tareas de administración de archivos básicas.

Importación, apertura e impresión de archivos, imágenes clipart y fotografías con la Carpeta de recortes

La Carpeta de recortes facilita la importación, apertura e impresión de archivos, imágenes clipart y fotografías incluidos en el disco duro de su PC o en el CD-ROM de imágenes clipart que se suministra con CorelDRAW.

Para importar archivos, imágenes clipart o fotografías en el documento

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en Herramientas, Carpeta de recortes, Examinar: se abren los archivos guardados en su PC.
 - Haga clic en Herramientas, Carpeta de recortes, Clipart: se abre una imagen o un objeto clipart.
 - Haga clic en Herramientas, Carpeta de recortes, Fotos: se abre una fotografía.
- 2 Abra la carpeta que contiene el archivo al que desea acceder.
- 3 Arrastre el icono del archivo desde la Carpeta de recortes hasta la ventana de dibujo.



- También puede copiar y pegar en el documento utilizando los comandos del menú Contexto que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón.
-

Para abrir un archivo, una imagen clipart o una fotografía

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - 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, una imagen clipart o una fotografía

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para importar archivos, imágenes clipart o fotografías en el documento”.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono del archivo y, a continuación, haga clic en Imprimir.

Administración de archivos, imágenes clipart y fotografías con la Carpeta de recortes

Después de utilizar las páginas Examinar, Clipart o Fotos de la Carpeta de recortes para buscar un archivo, es posible cortarlo, copiarlo, eliminarlo o cambiarle el nombre, crear un acceso directo al mismo o visualizar sus propiedades.

Para cambiar el nombre de un archivo, visualizar sus propiedades o cortarlo, copiarlo o eliminarlo

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono del archivo y haga clic en un comando.

Búsqueda de los rellenos y contornos preestablecidos con la Carpeta de recortes

La página Relleno y contornos favoritos de la Carpeta de recortes ofrece rellenos y contornos preestablecidos que es posible añadir a objetos. Estos rellenos y contornos se aplican a objetos del mismo modo que se añaden elementos de las páginas Examinar, Clipart, Fotos y Modelos 3D: se arrastran desde la Carpeta de recortes hasta el 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 utilizarlos en el futuro. Asimismo, podrá aplicar los rellenos y contornos que más utiliza sin tener que volver a crearlos una y otra vez.

Si desea obtener información sobre la aplicación de rellenos y contornos a objetos, consulte “Relleno y aplicación de contorno a objetos” en la página 225.

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 permite guardar las propiedades de relleno y contorno de un objeto de forma que puedan aplicarse a otros objetos del documento. Si guarda un relleno o contorno, no tendrá que volver a crearlo cada vez que desee aplicarlo a un objeto.

Para guardar un relleno o contorno en la Carpeta de recortes

- 1 Haga clic en Herramientas, Carpeta de recortes, Rellenos y contornos favoritos.
- 2 Abra la carpeta en la que desea guardar el relleno o contorno.
- 3 Con la herramienta *Selección*, arrastre el objeto que contiene el relleno y contorno que desea a la Carpeta de recortes.
- 4 En el cuadro de diálogo Guardar favorito, habilite o deshabilite las casillas de verificación para indicar las propiedades de relleno y contorno que desea almacenar.



- También puede guardar un relleno y un contorno favoritos en la Carpeta de recortes arrastrando el objeto con el botón derecho del ratón hasta la Carpeta de recortes.
- Para visualizar el contenido de una carpeta, haga doble clic en el icono de carpeta correspondiente. Si desea ascender un nivel en la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Subir un nivel.

Aplicación de rellenos o contornos favoritos a un objeto

La página Rellenos y contornos favoritos de la Carpeta de recortes ofrece acceso a los rellenos y contornos proporcionados con CorelDRAW, así como a los rellenos y contornos creados y guardados por el usuario. Es posible aplicar estos rellenos y contornos a cualquier objeto que cree en CorelDRAW. Los rellenos aparecerán sólo en formas cerradas. Para mayor comodidad, los iconos de relleno y contorno muestran miniaturas de cada archivo.

Para aplicar un relleno o contorno favorito a un objeto

- 1 Haga clic en Herramientas, Carpeta de recortes, Rellenos y contornos favoritos.
- 2 Abra la carpeta que contiene el relleno o contorno que desea aplicar.
- 3 Arrastre el icono del relleno o contorno favorito hasta el objeto.



- También puede aplicar un relleno o contorno favorito seleccionando un objeto con la herramienta Selección; a continuación, haga doble clic en el icono que representa el relleno o contorno.

Administración de rellenos y contornos favoritos con 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 de administración de archivos.

Para cortar, copiar o eliminar un archivo, cambiarle el nombre, crear un acceso directo o visualizar sus propiedades

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono del archivo y haga clic en un comando.

Búsqueda de sitios FTP con la Carpeta de recortes

Con la Carpeta de recortes, es posible conectar con cualquier sitio FTP (Protocolo de transferencia de archivos) de forma anónima o suministrando un nombre de usuario y una contraseña. Después de conectar con un sitio, es posible buscar archivos en su contenido para incluirlos en el documento. Cuando encuentre un archivo que desee usar, puede importarlo en el documento o descargar una copia en la unidad local. No es posible transferir archivos desde el documento hasta la página Sitios FTP

Inicialmente, puede conectarse a un sitio FTP escribiendo la dirección del sitio. Una vez conectado a un sitio, es posible crear un acceso directo para no tener que escribir la dirección cada vez que desee acceder al mismo.

La creación de accesos directos es la forma más sencilla de acceder a los sitios que utiliza más a menudo. No obstante, si decide no crear un acceso directo, siempre puede conectarse al sitio introduciendo la dirección.

CorelDRAW también proporciona un historial de los últimos ocho sitios a los que se ha conectado.

La página Sitios FTP de la Carpeta de recortes contiene el acceso directo al sitio FTP de Corel (<ftp.corel.com>) en primer lugar.

Conexión a sitios FTP

La mayoría de los sitios FTP permiten establecer conexión de forma anónima con sólo introducir la dirección: por ejemplo, ftp.corel.com. No obstante, algunos sitios FTP tienen acceso restringido, a menos que se suministre un nombre de usuario y una contraseña válidos. Después de conectarse a un sitio, podrá crear un acceso directo para que no sea necesario reintroducir la dirección cada vez que desee acceder al mismo. La creación de accesos directos es la forma más sencilla de acceder a los sitios que utiliza más a menudo.

Para conectarse como usuario anónimo a un sitio FTP

- 1 Haga clic en Herramientas, Carpeta de recortes, Sitios FTP
- 2 En la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes, haga clic con el botón derecho del ratón en un área en blanco y, después, haga clic en Ir a sitio.
- 3 Habilite la casilla de verificación Realizar un acceso anónimo.
- 4 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.
 - Elija una dirección en el cuadro de lista.

Para conectarse a un sitio FTP utilizando un nombre de usuario y una contraseña

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Realizar un acceso anónimo.
- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 Escriba la información correcta en los cuadros Nombre de usuario y Contraseña del cuadro de diálogo Introduzca nombre de usuario y contraseña.



- Para mantener la seguridad de un sitio FTP de acceso restringido, el nombre de usuario y la contraseña no se guardan con el sitio si lo almacena como favorito. Recibirá solicitud para escribir el nombre de usuario y la contraseña siempre que se conecte a un sitio FTP de acceso restringido.

Para crear un acceso directo a un sitio FTP favorito

- Haga clic con el botón derecho del ratón en un área vacía del sitio favorito y haga clic en Guardar sitio.

El acceso directo se muestra en forma de 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, establezca una conexión anónima o suministre un nombre de usuario y una contraseña.



- Si decide no crear un acceso directo, siempre puede conectarse a un sitio reintroduciendo su dirección o seleccionando la dirección en el cuadro de diálogo Introduzca el nombre del sitio FTP
 - Otro método para establecer conexión consiste en hacer clic con el botón derecho del ratón en un acceso directo y, a continuación, hacer clic en Examinar.
-

Obtención de archivos de sitios FTP

Después de conectarse a un sitio FTP, puede examinar el sitio para buscar archivos que desea incluir en su documento. Cuando encuentre el archivo que quiere utilizar, puede importarlo directamente en su documento, descargar una copia en la unidad local o arrastrarlo al documento.

Para abrir una carpeta de un sitio FTP

- 1 Haga clic en Herramientas, Carpeta de recortes, Sitios FTP.
- 2 Conecte con el sitio FTP que desea examinar
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - 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.

Para importar un archivo de un sitio FTP en el documento

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga doble clic en el archivo.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo y haga clic en Importar.

Para guardar un archivo de un sitio FTP en la unidad local

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para abrir una carpeta de un sitio FTP”.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo y haga clic en Obtener archivo.
- 3 En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione la unidad y la carpeta donde desea guardar el archivo.
- 4 En el cuadro Nombre de archivo, escriba el nombre del archivo.
- 5 Elija el formato de archivo con el que desea guardar el archivo en el cuadro de lista Guardar con tipo.

Para arrastrar un archivo desde un sitio FTP hasta el documento

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para abrir una carpeta de un sitio FTP”.
- 2 Arrastre el archivo desde la Carpeta de recortes hasta el documento.



- No es posible transferir archivos desde el documento hasta la página Sitios FTP.



- Es posible arrastrar un archivo con el botón derecho del ratón. Al soltar el botón del ratón, aparece un menú emergente en el que podrá hacer clic sobre el comando Colocar archivo de datos Internet de CoreIDRAW.
-

Uso de las reglas, la cuadrícula y las líneas guía

Las reglas, la cuadrícula y las líneas guía ayudan a dibujar y organizar objetos con precisión. Las reglas son ajustables y dan idea de la ubicación y el tamaño en la ventana de dibujo. La cuadrícula también es ajustable y se superpone al dibujo para ayudarle a dibujar y alinear objetos con precisión. Las líneas guía se añaden a la ventana de dibujo para facilitar la alineación de objetos.

De forma predeterminada, las líneas guía no se muestran en la impresión del trabajo, pero pueden imprimirse si ajusta los controles del Administrador de objetos. Si desea obtener más información sobre el Administrador de objetos, consulte “Uso del Administrador de objetos” en la página 199.

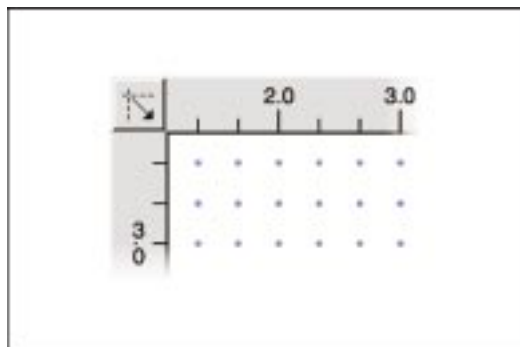
El usuario decide cómo y cuándo utilizar las reglas, la cuadrícula y las líneas guía; es posible establecer las propiedades que controlan el funcionamiento de dichas herramientas en el dibujo. Antes de añadir objetos al dibujo, le resultará útil asegurarse de que las reglas, la cuadrícula y las líneas guía están configuradas según sus preferencias. Aunque puede modificar las configuraciones de las reglas, la cuadrícula y las líneas guía en cualquier momento (por ejemplo, puede visualizar la cuadrícula como líneas y después, como puntos, o puede desplazar las líneas guía por la ventana de dibujo), observará que se trabaja con mayor rapidez si las configura con antelación.

Uso de las reglas y la cuadrícula

Las reglas en pantalla le ayudan a determinar el tamaño y la posición de los objetos del dibujo. Las reglas pueden resultar especialmente eficaces si las utiliza para situar objetos cuando los arrastra con el ratón. A medida que desplaza el puntero del ratón por la ventana de dibujo, las reglas detectan la posición actual con respecto al origen (la posición de intersección de los puntos 0 de las reglas). En la barra de estado se muestra la posición del puntero del ratón de forma predeterminada. Las reglas pueden mostrar la unidad de medida que mejor se adecua al dibujo.

La cuadrícula se emplea con las reglas para alinear y ubicar objetos con precisión. CorelDRAW muestra la cuadrícula como una serie de líneas de intersección que están espaciadas en función de las configuraciones que se especifiquen. La visualización de la cuadrícula ofrece una forma fácil y precisa de ubicar objetos con respecto a los demás y a la página de dibujo. Asimismo, es posible encajar objetos en la cuadrícula para asegurarse de que se alinean automáticamente con ésta al desplazarlos.

La cuadrícula y las reglas se utilizan juntas para facilitar la configuración del tamaño y la posición del objeto.



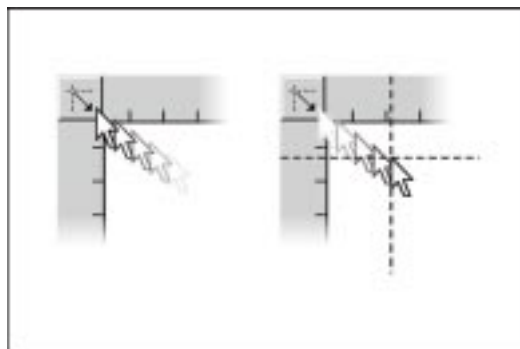
Configuración de una escala de dibujo

Es posible aumentar la eficacia de las reglas y la cuadrícula y, para ello, basta establecer una escala de dibujo que relacione todas las distancias del dibujo con las distancias reales. Por ejemplo, si crea un dibujo técnico en el que desea mostrar objetos grandes en una página pequeña, es posible ajustar la escala de dibujo para ello.

Configuración de los parámetros de regla

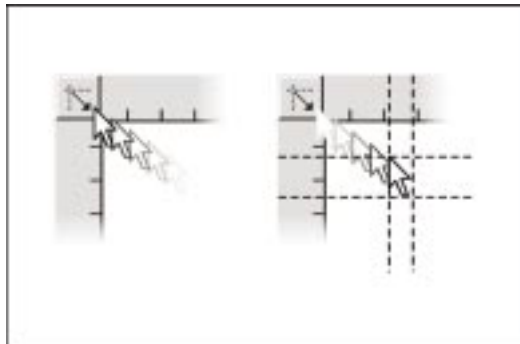
Las reglas pueden ayudarle a determinar el tamaño y la posición de los objetos. Antes de utilizar las reglas, establezca la posición del origen de regla: la posición de intersección de los puntos 0 de la regla. La colocación del origen de regla en el punto exacto que desee de la página de dibujo garantizará que las coordenadas de regla comiencen exactamente en el lugar adecuado.

Arrastre de la intersección de reglas hasta la ventana de dibujo para reubicar el origen de regla.



Además de ubicar el origen de regla, puede desplazar las reglas dentro de la ventana de dibujo para utilizarlas con mayor eficacia. Por ejemplo, puede desplazar las reglas sobre el dibujo para crear o mover un objeto con precisión.

Vuelva a colocar las reglas para crear o desplazar objetos con precisión.



Para establecer el origen de regla

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Reglas.
- 3 Escriba valores en los cuadros Origen horizontal y Origen vertical para definir la ubicación del origen.



- Los valores que se especifican representan la posición del origen de regla con respecto a la esquina inferior izquierda de la página de dibujo. Por ejemplo, si establece 1,0 como la coordenada horizontal y 5,0 como la vertical, CorelDRAW sitúa el origen de regla 1 pulgada a la derecha y 5 pulgadas hacia arriba de la esquina inferior izquierda de la página de dibujo.



- También puede establecer el origen de regla arrastrando el punto de intersección de reglas en la ventana de dibujo.

Para cambiar la posición de las reglas

- Realice una de las siguientes operaciones:
 - Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre la regla a otra posición.
 - Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre el punto de intersección de reglas para desplazar ambas reglas simultáneamente.

Para devolver una regla a su posición anterior

- Mantenga presionada la tecla Mayús y haga doble clic en la regla.



- Es posible abrir la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones haciendo doble clic en cualquiera de las reglas de la ventana de dibujo.
-

Configuración de las unidades de regla

Es posible cambiar las unidades de medida que se muestran en las reglas Horizontal y Vertical. CorelDRAW proporciona una serie de unidades entre las que se incluyen puntos, milímetros y pulgadas, y unidades superiores, como metros, kilómetros y millas. Utilice la configuración de unidad que mejor se ajuste al tipo y tamaño de dibujo que desea crear.

Para establecer las mismas unidades para las reglas horizontal y vertical

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Reglas.
- 3 Habilite la casilla de verificación Unidades iguales para reglas horizontal y vertical y elija una unidad de medida en los cuadros de lista Horizontal y Vertical.

Para establecer distintas unidades para las reglas horizontal y vertical

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Unidades iguales para reglas horizontal y vertical y elija unidades de medida en los cuadros de lista Horizontal y Vertical.



- Al modificar las unidades de regla, la frecuencia de cuadrícula se convierte automáticamente para mantener la misma distancia relativa entre las líneas de la cuadrícula. Por ejemplo, si prefiere disponer de cuatro líneas por pulgada y cambia las unidades de regla a centímetros, CorelDRAW convertirá automáticamente la frecuencia de cuadrícula para obtener la cantidad de líneas por centímetro correcta; en este caso, una línea por cada 1,6 centímetros.
-



- Habilite la casilla de verificación **Mostrar fracciones** si desea que las reglas muestren las medidas en fracciones en lugar de con decimales.
- También puede cambiar las unidades de medida de las reglas si selecciona una unidad de medida para las reglas **Horizontal** y **Vertical** en el cuadro de lista **Unidades de dibujo** de la **Barra de propiedades**.

Configuración de unidades de regla para gráficos de Internet

Al crear un gráfico para utilizarlo en Internet, suele ser recomendable el uso de píxeles como unidad de regla. Si utiliza píxeles y configura una resolución horizontal y vertical para el gráfico, éste presentará el mismo aspecto independientemente de la aplicación que emplee para mostrarlo.

Si desea obtener más información, consulte “Configuración de la página de dibujo” en la página 37.

Para mostrar medidas de regla en píxeles

- 1 Haga clic en **Herramientas, Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Documento** y haga clic en **Reglas**.
- 3 Seleccione **Píxeles** en el cuadro de lista **Horizontal**.
- 4 Habilite la casilla de verificación **Unidades iguales para reglas horizontal y vertical**.
- 5 Haga clic en el botón **Resolución**.
- 6 Escriba un valor en el cuadro **Resolución horizontal**.
- 7 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para que las resoluciones horizontal y vertical sean iguales, habilite la casilla de verificación **Valores idénticos**.
 - Para que las resoluciones horizontal y vertical sean diferentes entre sí, deshabilite la casilla de verificación **Valores idénticos** y escriba un valor en el cuadro **Resolución vertical**.

Configuración de marcas de precisión de regla

Es posible seleccionar la cantidad de marcas de precisión que se mostrarán entre cada marca de unidad completa o “división” en 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, haga doble clic en Documento y haga clic en Reglas.
- 3 Seleccione la opción que desee en el cuadro de lista Divisiones.

Configuración de la escala de dibujo

Es posible establecer la escala de dibujo. En CorelDRAW, la escala representa la proporción entre el dibujo (distancia de página) y las dimensiones reales (distancia real). Por ejemplo, si selecciona una escala de dibujo de 1:10, una unidad de la regla se corresponde con 10 unidades de la distancia “real”. La configuración de una escala de dibujo resulta especialmente útil para crear un dibujo técnico o arquitectónico en el que es necesario dibujar un elemento de grandes proporciones en una página relativamente pequeña.

Es posible elegir una escala preestablecida o crear una personalizada que se ajuste a sus necesidades.

Para seleccionar una escala de dibujo preestablecida

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Reglas.
- 3 Haga clic en el botón Editar escala.
- 4 Elija una escala de dibujo del cuadro de lista Escalas típicas.

Para crear una escala de dibujo personalizada

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Elija Personalizar en el cuadro de lista Escalas típicas.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Distancia de página para definir la parte de la escala representada en el dibujo.
- 4 Elija una unidad para la distancia de página en el cuadro de lista.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Distancia mundial para definir la distancia que se corresponderá con cada unidad de la distancia de página.



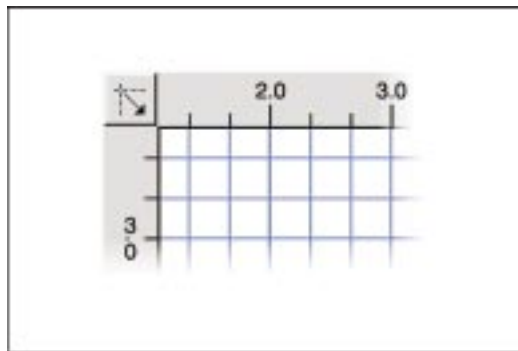
- Asimismo, si desea cambiar las unidades de Distancia mundial, modifique las unidades de regla Horizontal.
- Si la escala de dibujo se define en un valor diferente de 1:1, las unidades de la regla Vertical siempre serán iguales que las unidades de la regla Horizontal. Si desea obtener más información sobre el cambio de unidades de regla, consulte “Configuración de las unidades de regla” en la página 64.

Configuración de los parámetros de cuadrícula

Es posible establecer el espacio entre líneas de cuadrícula utilizando dos opciones: frecuencia y espaciado. La frecuencia permite establecer la distancia entre las líneas de cuadrícula en función de la cantidad de líneas de cuadrícula de que desee disponer por unidad horizontal y vertical. A su vez, el espaciado permite establecer esta distancia especificando la distancia exacta que desea dejar entre cada línea. La cuadrícula funcionará de la misma forma con independencia de la opción que elija.

De forma predeterminada, CorelDRAW muestra la cuadrícula como líneas que recuerdan el papel cuadrulado. Existe la posibilidad de visualizar la cuadrícula como puntos; en este caso, la cuadrícula no es tan evidente. Los puntos de intersección de las líneas verticales y horizontales representan los puntos de cuadrícula. Las configuraciones de frecuencia o espaciado que se especifican afectan tanto a líneas como a puntos.

Visualización de la cuadrícula como líneas.



Para establecer la distancia entre líneas de cuadrícula

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Cuadrícula.

- 3 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Frecuencia: establece el espaciado de cuadrícula como el número de líneas por unidad de medida seleccionada.
 - Espaciado: especifica la distancia entre cada línea de cuadrícula.
- 4 Escriba valores en los cuadros Horizontal y Vertical.

Para visualizar la cuadrícula como puntos

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Mostrar cuadrícula como puntos.



- Especifique valores de frecuencia altos o valores de espaciado bajos para obtener un nivel mayor de precisión.
-

Uso de la función Encajar en cuadrícula

La función Encajar en cuadrícula facilita la alineación de objetos con precisión. Al habilitar Encajar en cuadrícula, los objetos que el usuario desplaza o dibuja automáticamente se encajan en la cuadrícula de forma que se alinean vertical y horizontalmente con respecto al marcador de cuadrícula más cercano.

Para encajar objetos en la cuadrícula

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Cuadrícula.
- 3 Habilite la casilla de verificación Encajar en cuadrícula.



- También puede encajar objetos en la cuadrícula haciendo clic en el botón Encajar en cuadrícula de la Barra de propiedades o haciendo clic en Ver, Encajar en cuadrícula.
-

Visualización de las reglas y la cuadrícula

Es posible determinar el momento y la forma de visualización de las reglas y la cuadrícula. Si dispone de espacio en pantalla limitado, es posible que decida ocultar las reglas y mostrarlas sólo cuando las necesite. De igual modo, si desea visualizar el dibujo tal y como aparecerá en la impresión, puede ocultar la cuadrícula y mostrarla posteriormente. Las reglas y la cuadrícula mantienen sus configuraciones cuando están ocultas.

Para mostrar u ocultar las reglas

- Haga clic en Ver, Reglas.

Si no aparece una marca de verificación junto al nombre de comando, las reglas se ocultan. Si, por el contrario, aparece una marca de verificación, las reglas se visualizan.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula

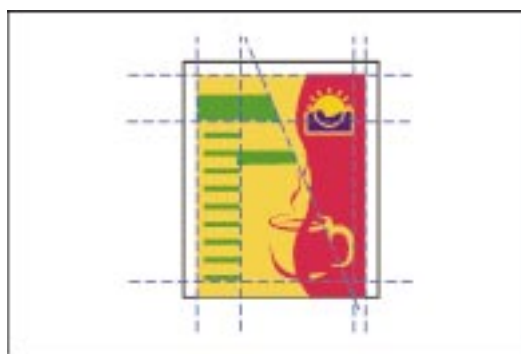
- Haga clic en Ver, Cuadrícula.

Si no aparece una marca de verificación junto al nombre de comando, la cuadrícula se oculta. Si la marca de verificación se muestra, la cuadrícula se visualiza.

Operaciones con las líneas guía

Las líneas guía son líneas que se colocan en cualquier lugar de la ventana de dibujo para facilitar la alineación y ubicación de objetos. Es posible crear un número cualquiera de líneas guía horizontales, verticales e inclinadas y guardarlas con el dibujo. De igual forma, puede habilitar la opción Encajar en líneas guía para que los objetos que se desplazan o dibujan cerca de las líneas guía se alineen automáticamente con éstas.

Utilice las líneas guía para que le resulte más fácil crear, alinear y ubicar objetos en la ventana de dibujo.



Es posible seleccionar, girar, desplazar, duplicar y eliminar líneas guía del mismo modo que otros objetos. Puede elegir cualquier color para las líneas guía, pero las líneas guía seleccionadas siempre se muestran en color rojo.

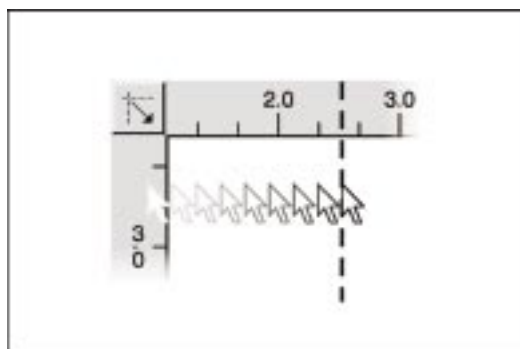
También puede ocultar la capa de líneas guía utilizando el Administrador de objetos. Si desea obtener información sobre el Administrador de objetos, consulte “Uso del Administrador de objetos” en la página 199.

De forma predeterminada, las líneas guía no aparecen en las copias impresas del trabajo. Pero si desea imprimirlas, puede hacerlo con el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte “Habilitación y deshabilitación de la impresión de capas” en la página 211.

Adición de líneas guía estándares

Es posible configurar líneas guía horizontales, verticales e inclinadas exactas. Las líneas guía horizontales y verticales se configuran en función de la distancia horizontal o vertical desde el punto 0 de la regla correspondiente. De forma inversa, las líneas guía inclinadas se configuran en función de dos coordenadas de regla específicas o de una coordenada y un ángulo. Es posible alinear objetos a lo largo de una línea guía a simple vista o encajarlos en la línea guía para ubicarlos con precisión.

Es posible crear líneas guía horizontales y verticales arrastrándolas desde una regla hasta la ventana de dibujo.



Utilice el ratón para añadir líneas guía al dibujo con mayor rapidez que precisión. Es posible crear líneas guía horizontales y verticales arrastrándolas desde una regla hasta la ventana de dibujo. Para crear líneas guía inclinadas, gire una línea guía horizontal o vertical.

Cualquier línea guía que añada aparecerá en cada una de las páginas de un documento de varias páginas, excepto en las páginas cuyo tamaño u orientación haya experimentado cambios.

Es posible comenzar todos los documentos con las mismas líneas guías preestablecidas que elija.

Para añadir una línea guía horizontal o vertical

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, elija Horizontal o Vertical.

- 3 Escriba una ubicación para la línea guía (con respecto al punto 0 de la regla Horizontal o Vertical) en el cuadro.
- 4 Seleccione una unidad en el cuadro de lista Unidades.
- 5 Haga clic en el botón Añadir



- Para situar una línea guía por debajo o a la izquierda del punto 0 (las líneas guía Horizontal o Vertical respectivamente), escriba valores negativos en los cuadros.



- También puede añadir una línea guía haciendo clic en la regla Horizontal o Vertical y arrastrándola a la página de dibujo.

Para añadir una línea guía inclinada

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, elija Inclinado.
- 3 Seleccione un método de configuración de la línea guía en el cuadro de lista Especificar
Establezca dos coordenadas o una coordenada y un ángulo. Por ejemplo, si elige Ángulo y 1 punto, es preciso definir las coordenadas en los cuadros X e Y y un ángulo en el cuadro Ángulo. La línea guía creada por el usuario pasará por dicha coordenada en el ángulo establecido.
- 4 Introduzca las coordenadas de extremo final con respecto al punto 0,0 de las reglas en los cuadros X e Y.
- 5 Si está utilizando la opción Ángulo y 1 punto, introduzca un valor de ángulo en el cuadro Ángulo.
- 6 Haga clic en el botón Añadir



- Es posible convertir una línea guía vertical u horizontal en una inclinada haciendo clic en la línea guía dos veces de forma que aparezcan los tiradores de rotación e inclinación.

Para comenzar todos los documentos nuevos con las líneas guía preestablecidas

- 1 En el menú Herramientas, haga clic en Opciones, Documento.

- 2 Habilite la casilla de verificación Guardar opciones como valores predeterminados para nuevos documentos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Opciones de líneas guía.
- 4 Deshabilite las casillas de verificación situadas junto a las opciones que no desee activar.



- Haga doble clic en una línea guía para abrir la página Configuración de líneas guía del cuadro de diálogo Opciones.
-

Adición de líneas guía preestablecidas

Con las líneas guía preestablecidas le será más fácil aplicar las líneas guía utilizadas con frecuencia a los dibujos. Es posible crear líneas guía propias, así como aplicar las preestablecidas a todos los documentos nuevos. Si cambia el tamaño o la orientación de la página después de aplicar líneas guía preestablecidas, dichas líneas volverán a generarse en las posiciones adecuadas.

Las líneas guía preestablecidas sólo están disponibles en páginas predeterminadas de documentos de varias páginas y en páginas individuales cuyo tamaño u orientación de página no haya sufrido cambios. Si desea obtener información sobre la configuración de documentos, consulte Configuración de la página de dibujo.

Para añadir líneas guía preestablecidas

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, elija Preestablecido.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Preestablecidos de Corel: permite elegir una o más líneas guía preestablecidas proporcionadas por CorelDRAW.
 - Preestablecidos definidos por el usuario: permite definir líneas guía propias.
- 4 Habilite las casillas de verificación situadas junto a las opciones que desee activar.

Si está utilizando Preestablecidos definidos por el usuario, introduzca los valores que desee en los cuadros Márgenes, Columnas y Cuadrícula.

- 5 Haga clic en el botón Aplicar preestablecidos.

Colocación de líneas guía

Una vez iniciado el dibujo, es posible desplazar las líneas guía a las posiciones que sean de mayor utilidad. Existen dos formas de situar líneas guía ya establecidas: a simple vista (basta seleccionarlas y arrastrarlas con el ratón) o con mayor precisión; para ello, es necesario utilizar el cuadro de diálogo Opciones.

Para situar líneas guía horizontales o verticales con el ratón

- Haga clic en la línea guía y arrástrela a cualquier punto de la ventana de dibujo.

Para colocar una línea guía inclinada con el ratón

- Haga doble clic en la misma y gírela como cualquier otro objeto hasta que obtenga el ángulo que desea obtener

Para situar líneas guías horizontales o verticales con precisión

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, seleccione Horizontal o Vertical.
- 3 Elija una línea guía en la lista situada en el lado izquierdo del cuadro de diálogo.
- 4 Introduzca una nueva ubicación con respecto al punto 0 de la regla 0 Horizontal o Vertical.

Si desea desplazar la línea guía a la izquierda o por debajo del punto 0 (línea guía Vertical u Horizontal respectivamente), introduzca un número negativo.
- 5 Seleccione una unidad en el cuadro de lista de unidades, si es necesario.
- 6 Haga clic en el botón Mover

Para situar una línea guía inclinada

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, seleccione Inclinado.
- 3 Elija una línea guía de la lista.
- 4 Seleccione una forma de desplazar la línea guía del cuadro de lista Especificar.
- 5 Introduzca las coordenadas de extremo final con respecto al punto 0,0 de las reglas en los cuadros X e Y.

- 6 Si está utilizando la opción Ángulo y 1 punto, escriba un valor de ángulo en el cuadro Ángulo.
- 7 Haga clic en el botón Mover.



- Al cambiar la posición de una línea guía preestablecida, ésta se convierte en una línea guía estándar. Al cambiar el tamaño u orientación de la página, vuelve a generarse la línea guía preestablecida original.
 - Las líneas guías seleccionadas siempre aparecen en color rojo.
-

Uso de la función Encajar en líneas guía

La función Encajar en líneas guía ayuda a alinear objetos con precisión. Al habilitar esta función, los objetos que se desplazan o dibujan cerca de una línea guía se encajan automáticamente para alinearse con las líneas guía. Los objetos se encajan en líneas guía de dos formas. Los bordes del cuadro de selección de un objeto se encajan en las líneas guía Horizontal y Vertical y el punto del objeto en el que se hace clic durante el arrastre se encaja en todo tipo de líneas guía.

Para utilizar Encajar en líneas guía

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 Habilite la casilla de verificación Encajar en líneas guía.

Para centrar objetos en líneas guía

- 1 Haga clic en Ver, Encajar en líneas guía, y asegúrese de que aparece una marca de verificación junto a la opción Encajar en líneas guía.
- 2 Seleccione un objeto y desplácelo sobre una línea guía hasta que su centro de rotación encaje en la línea guía.



- Los objetos también encajan en el punto de intersección de dos líneas guía.
-

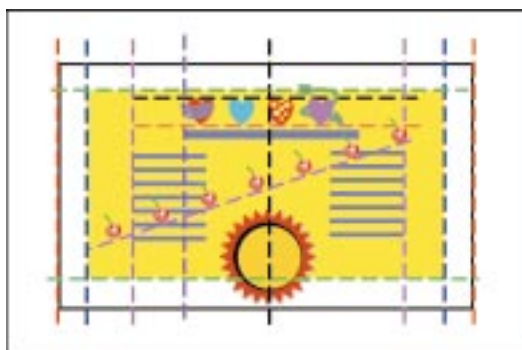


- También puede encajar objetos en líneas guía haciendo clic en el botón Encajar en líneas guía de la Barra de propiedades o haciendo clic en Ver, Encajar en líneas guía.
-

Visualización de líneas guía

La forma de visualización de las líneas guía de un dibujo puede modificarse en cualquier momento. Resultará más útil si visualiza las líneas guía al dibujar y colocar objetos. No obstante, se recomienda ocultarlas para visualizar el dibujo tal y como aparecerá impreso.

Es posible modificar la forma de visualización de las líneas guía en una página y, para ello, puede asignarles color, cambiar su posición u ocultarlas.



Es posible cambiar el color de las líneas guía predeterminadas, así como de las nuevas líneas guía que cree.

Para mostrar u ocultar las líneas guía

- Haga clic en Ver, Líneas guía.



- También puede visualizar las líneas guía habilitando la casilla de verificación Mostrar líneas guía en la página Líneas guía del cuadro de diálogo Opciones.

Para cambiar el color de una línea guía

- Realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre un color de la paleta de colores hasta la línea guía.
 - Seleccione la línea guía y haga clic con el botón derecho del ratón en un color de la paleta.

Es preciso anular la selección de la línea guía para ver el nuevo color ya que las líneas guía seleccionadas siempre aparecen en color rojo.

Bloqueo de líneas guía

El bloqueo de líneas guía se utiliza para impedir que se seleccionen, desplacen o eliminen por accidente. Es posible desbloquear líneas guía bloqueadas si decide moverlas o eliminarlas.

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.



- Otro método de bloqueo y desbloqueo de una línea guía consiste en hacer clic con el botón derecho del ratón en la misma y hacer clic en Bloquear objeto o en Desbloquear objeto.

Eliminación de líneas guía estándares

Para eliminar líneas guía, basta seleccionarlas con la herramienta Selección y presionar la tecla Supr. Si quita una línea guía de un documento de varias páginas, desaparecerá de todas las páginas.

Para eliminar una línea guía

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Horizontal, Vertical o Ángulo.
- 3 Elija la línea guía.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar.

Para eliminar todas las líneas guía horizontales, verticales o inclinadas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Borrar todo.

Para eliminar una línea guía bloqueada

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la línea guía y haga clic en Desbloquear objeto.



- Es posible seleccionar varias líneas guía manteniendo presionada la tecla Mayús mientras las selecciona.
- También puede utilizar el cuadro de diálogo Líneas guía para eliminar una, algunas o todas las líneas guía del documento activo.

Eliminación de líneas guía preestablecidas

Para eliminar líneas guía preestablecidas es necesario utilizar la página Líneas guía del cuadro de diálogo Opciones. Si elimina una línea guía preestablecida con cualquier otro método, volverá a generarse al cambiar el tamaño o la orientación de la página.

Para eliminar una línea guía preestablecida

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Preestablecidos.
- 3 Deshabilite todas las casillas de verificación de la lista Preestablecidos de Corel y haga clic en Aceptar.

Visualización del trabajo

Los controles de visualización de CorelDRAW permiten ver el dibujo en función de sus necesidades. Estos controles se encuentran en el menú lateral Zoom y en el Administrador de visualización, así como en comandos disponibles de barras de herramientas y menús. Es posible utilizar estos controles para cambiar la forma en que CorelDRAW muestra los objetos; podrá aumentar o reducir la visualización o guardar visualizaciones específicas para utilizarlas en sesiones posteriores.

Aplicación de zoom y visualización panorámica

CorelDRAW proporciona acceso a rápido a herramientas que permiten reducir o ampliar la visualización del dibujo. Es posible aumentar la visualización para acceder a los detalles o, reducirla, para disponer de una visualización más amplia. La visualización también puede cambiarse si desplaza el dibujo por la ventana de dibujo.

Los controles de zoom también se encuentran en la Barra de propiedades, la barra de herramientas de zoom y la barra de herramientas estándar. Si utiliza la Barra de propiedades, podrá aplicar cualquier nivel de aumento. Asimismo, desde niveles de zoom preestablecidos, podrá recuperar un porcentaje de aumento específico con rapidez.

La aplicación de zoom y la visualización panorámica no producen cambios en el dibujo, sólo ofrecen otra forma de visualizarlo.

Modificación de la visualización con el menú lateral Zoom

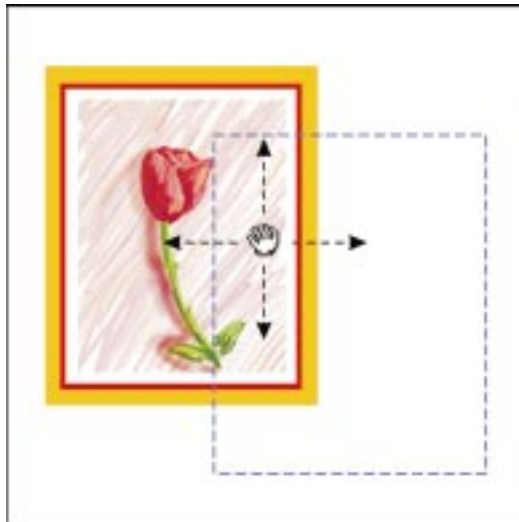
Con las herramientas Zoom y Panorámica resulta fácil cambiar la visualización de un dibujo. La herramienta Zoom permite aumentar para obtener una imagen más cercana del área del dibujo; también permite reducir para visualizar un área mayor. La herramienta Panorámica permite desplazar la página de dibujo para obtener la visualización que desee. El uso de la herramienta Panorámica se asemeja al movimiento que se hace con la mano para mover una hoja de papel sobre un escritorio.

Para aumentar la visualización de un objeto específico, utilice la herramienta Zoom a fin de incluir el objeto en un recuadro.



CorelDRAW admite el uso del ratón Microsoft IntelliMouse. Es posible aplicar zoom y obtener una visualización panorámica utilizando la rueda. Cada muesca de la rueda eleva el nivel de aumento un 10 o un 50 por ciento. Cuando se aplica un nivel de zoom comprendido entre el 1 y el 100 por ciento, el nivel de zoom aumenta o disminuye en incrementos del 10 por ciento. Si el nivel de aumento es superior al 100 por ciento, los incrementos de zoom aumentan en un 50 por ciento.

Utilice la herramienta Panorámica para desplazarse por la ventana de dibujo con rapidez.





Para aumentar un área del dibujo

- 1 Abra el menú lateral Zoom y haga clic en la herramienta *Zoom*.
- 2 Haga clic en la ventana de dibujo y arrastre en diagonal para crear un recuadro alrededor del área que desea aumentar.

Para reducir

- 1 Abra el menú lateral Zoom y haga clic en la herramienta *Zoom*.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón dentro de la ventana de dibujo.



Para desplazar un dibujo en 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 aumentar o reducir con el ratón IntelliMouse

- 1 Sitúe el cursor sobre un objeto.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Gire la rueda hacia adelante (hacia el monitor) a fin de aumentar el objeto.
 - Gire la rueda hacia atrás (en dirección opuesta al monitor) a fin de reducir el objeto.

Para obtener una visualización panorámica con IntelliMouse

- 1 Haga clic en el botón de rueda.
- 2 Apunte el ratón en la dirección hacia la que desea desplazar la página de dibujo.

Para aumentar la velocidad de desplazamiento, aleje el cursor de la marca de origen.
- 3 Haga clic en el botón de rueda para detener la visualización panorámica.



- Para aumentar parte de una página con rapidez, zoom para encajar, basta hacer doble clic en la herramienta *Zoom* o hacer clic en cualquier punto de la ventana de dibujo cuando se ha seleccionado dicha herramienta.
- Si mantiene presionada la tecla Mayús mientras hace clic con el botón derecho o izquierdo del ratón, invertirá las acciones realizadas con la herramienta *Zoom*.

Modificación de la visualización con la Barra de propiedades

Al hacer clic en la herramienta Zoom o Panorámica (de la caja de herramientas), se muestra un nuevo conjunto de controles en la Barra de propiedades. Estos controles incluyen las herramientas Zoom y Panorámica, así como las que permiten modificar la visualización. Es posible abrir el Administrador de visualización para guardar y eliminar visualizaciones específicas.

Estos controles sólo están visibles en la Barra de propiedades cuando se selecciona la herramienta Zoom o la herramienta Panorámica.

Para modificar la visualización con la Barra de propiedades

Para ver ...	Realice lo siguiente (en la Barra de propiedades) ...
Una visualización aumentada del dibujo	Haga clic en el botón Aumentar.
Un área mayor del dibujo	Haga clic en el botón Reducir.
El tamaño real de los objetos	Haga clic en el botón Tamaño real.
Todos los objetos seleccionados	Haga clic en el botón Zoom de la selección.
Todos los objetos	Haga clic en el botón Zoom sobre todos los objetos.
Toda la página de dibujo	Haga clic en el botón Zoom sobre página.
La anchura de la página de dibujo	Haga clic en el botón Zoom sobre la anchura de página.
La altura de la página de dibujo	Haga clic en el botón Zoom sobre la altura de página.
El Administrador de visualización	Haga clic en el botón Administrador de visualización.

Modificación de la visualización con las barras de herramientas de zoom y estándar

Es posible visualizar la barra de herramientas de zoom para disponer en todo momento de los controles de zoom aunque utilice otras herramientas. La barra de herramientas de zoom proporciona todas las herramientas necesarias para obtener la visualización que desee. Estas herramientas funcionan del mismo modo que sus equivalentes de la Barra de propiedades y el Administrador de visualización. Para obtener información sobre el uso de estas herramientas, consulte “Modificación de la visualización con la Barra de propiedades” en la página 80 y “Modificación de la visualización con el Administrador de visualización” en la página 83.

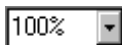
Es posible acceder a un nivel de aumento preestablecido realizando una sola acción o a un nivel de aumento específico. Si el valor introducido sobrepasa el nivel de aumento máximo, CorelDRAW ofrecerá el nivel máximo. Si especifica niveles de aumento altos (por ejemplo, del 100.000 por ciento), CorelDRAW mostrará el nivel más cercano posible. También puede asignar nombre al nivel de aumento que especifique y guardarlo con la barra de herramientas estándar. Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento de niveles de zoom definidos por el usuario” en la página 81.

Para visualizar la barra de herramientas de zoom

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 Habilite la casilla de verificación Zoom.

Para acceder a un nivel de aumento específico

- Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione un nivel de aumento en el control *Cuadro Zoom* de la barra de herramientas estándar
 - Escriba un valor en el control Cuadro Zoom.



Almacenamiento de niveles de zoom definidos por el usuario

Es posible guardar un nivel de zoom para acceder al mismo con rapidez. Una vez que haya aumentado un área de una página de dibujo, puede asignarle nombre y guardarla. Después de guardarla, puede volver a aumentarla si elige dicho nivel de zoom.

Los niveles de zoom definidos por el usuario se especifican para páginas. Por ejemplo, si asigna nombre a un nivel de zoom definido por el usuario y lo guarda en la página 1 de un documento de varias páginas, dicho nivel sólo estará disponible cuando visualice la página 1.

Si cambia el nombre del nivel de zoom definido por el usuario, el Administrador de visualización reflejará el nombre nuevo. Es preciso utilizar el Administrador de visualización para eliminar un nivel de zoom definido por el usuario. Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento, uso y eliminación de visualizaciones específicas” en la página 84.

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.

Configuraciones predeterminadas de la herramienta Zoom

Es posible personalizar las configuraciones predeterminadas de la herramienta Zoom para que respondan de una forma concreta al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre las mismas. Puede elegir entre reducir de forma automática la herramienta Zoom en un factor de dos o visualizar un menú de comandos que permita acceder con rapidez a una serie de niveles de zoom diferentes.



Para establecer las configuraciones predeterminadas de la herramienta Zoom

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la herramienta *Zoom* del menú lateral Zoom y seleccione *Propiedades*.
- 2 Para especificar la acción que la herramienta Zoom deberá realizar en la ventana de dibujo al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la herramienta, habilite uno de los siguientes botones:
 - Reducir: aplica una reducción en un factor de dos.
 - Menú contextual: muestra un menú de comandos en el que puede elegir un nivel de zoom específico.



Para establecer las configuraciones predeterminadas de la herramienta Panorámica

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la herramienta *Panorámica* del menú lateral Zoom y seleccione *Propiedades*.
- 2 Para especificar la acción que la herramienta Panorámica deberá realizar en la ventana de dibujo al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la herramienta, habilite uno de los siguientes botones:
 - Reducir: aplica una reducción en un factor de dos.
 - Menú contextual: muestra un menú de comandos en el que puede elegir un nivel de zoom específico.

Concordancia entre la distancia real y la distancia de pantalla

Es posible determinar que un centímetro de la pantalla sea equivalente a un centímetro de distancia "real". Esta herramienta resulta especialmente útil para dibujar en el modo Zoom a tamaño real, ya que permite trabajar con las distancias mundiales, en lugar de hacerlo con las distancias relativas que dependen de la resolución de pantalla.

Antes de realizar este procedimiento, es preciso disponer de una regla de plástico transparente para comparar las distancias reales con las distancias en pantalla. Esta regla debe utilizar la unidad de medida establecida para la cuadrícula y las reglas. Si desea obtener más información, consulte “Uso de las reglas y la cuadrícula” en la página 61.



Para que las distancias en pantalla equivalgan a las distancias reales



- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la herramienta *Zoom* del menú lateral *Zoom* y seleccione *Propiedades*.
- 2 Haga clic en el botón *Calibrar reglas*.
- 3 Sitúe la regla de plástico debajo de la regla *Horizontal* en pantalla.
- 4 Haga clic en los botones de flecha arriba o abajo del cuadro *Horizontal* para que una unidad de medida de la regla en pantalla equivalga a una unidad de medida de la regla real.
- 5 Sitúe la regla junto a la regla *Vertical* en pantalla.
- 6 Haga clic en los botones de flecha arriba o abajo del cuadro *Vertical* para que una unidad de medida de la regla en pantalla equivalga a una unidad de medida de la regla real.

Uso del Administrador de visualización

El Administrador de visualización cumple dos funciones. Proporciona un conjunto de herramientas para ajustar la visualización del dibujo según sus preferencias; asimismo, permite almacenar cualquier visualización de una página de dibujo específica para poder volver a ella siempre que quiera.

Modificación de la visualización con el Administrador de visualización

El Administrador de visualización proporciona herramientas que permiten cambiar la visualización de un dibujo. Por ejemplo, puede utilizar las herramientas *Aumentar* y *Reducir* para optimizar la visualización de un área, o las herramientas *Zoom* de la selección o *Zoom* sobre la anchura de página para consultar un área específica.

Para abrir el Administrador de visualización

- Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en *Herramientas*, *Administrador de visualización*.
 - Si ha seleccionado la herramienta *Zoom* o la herramienta *Panorámica*, haga clic en el botón *Administrador de visualización* de la *Barra de propiedades*.





Para ver una imagen aumentada del dibujo

- Haga clic en el botón *Aumentar* tantas veces como sea necesario.



Para ver una imagen aumentada de un área específica del dibujo

- Haga clic en el botón *Zoom en una operación* y, a continuación, arrastre un recuadro para que rodee el área que desea aumentar.



Para ver una parte mayor del dibujo

- Haga clic en el botón *Reducir* tantas veces como sea necesario.



Para ver todos los objetos seleccionados

- Haga clic en el botón *Zoom de la selección*.



Para ver todos los objetos

- Haga clic en el botón *Zoom sobre todos los objetos*.

Almacenamiento, uso y eliminación de visualizaciones específicas

El Administrador de visualización permite guardar distintas visualizaciones de un documento para que pueda cambiar de una a otra con facilidad. Por ejemplo, puede guardar la página 2 de un documento con un nivel de aumento del 230% y volver a dicha página y visualizarla en cualquier momento.

Cuando ya no necesite una visualización almacenada, podrá quitarla de la lista.

Para guardar una visualización

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de visualización.
- 2 Utilice las herramientas de zoom del Administrador de visualización para obtener la visualización que desee.

Por ejemplo, utilice *Aumentar* para obtener una imagen más cercana de un objeto.




- 3 Haga clic en el botón *Añadir visualización actual*.

A la nueva visualización se le asigna un nombre predeterminado, como por ejemplo, Visualización 1.

- 4 Para asignar un nombre nuevo a la visualización, haga clic en el nombre predeterminado y escriba uno nuevo.


Para acceder a una visualización almacenada

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de visualización.
- 2 Elija la visualización en el Administrador de visualización.
- 3 Haga clic en , Cambiar a visualización.

Para eliminar una visualización almacenada

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de visualización.
- 2 Haga clic en la visualización que desea eliminar
- 3 Haga clic en el botón *Eliminar visualización actual*.



- Cuando trabaje con un documento de varias páginas, utilice los iconos de página y de lupa para cambiar la forma de uso de una visualización almacenada. Si deshabilita el icono de página situado junto a una visualización almacenada, CorelDRAW sólo recupera el nivel de aumento, no la página. De igual modo, si deshabilita el icono de lupa, CorelDRAW recupera sólo la página, no el nivel de aumento.
- Utilice el menú lateral de la ventana acoplable Administrador de visualización (al que se accede haciendo clic en ) para obtener los comandos adicionales necesarios para añadir y eliminar visualizaciones y cambiarles el nombre, así como un comando para ocultar y mostrar la barra de herramientas del Administrador de visualización.

Configuración de la calidad de visualización

Es posible cambiar la calidad de visualización: la forma que CorelDRAW utiliza para mostrar los objetos en un dibujo. Por ejemplo, es posible mostrar objetos utilizando sólo contornos o bien, rellenos, contornos y mapas de bits.

Las configuraciones de calidad de visualización controlan la visualización de los objetos en la ventana de dibujo.



Elija esta visualización...	Si desea...
Líneas de dibujo simples	Ocultar rellenos, extrusiones, siluetas y formas intermedias de la mezcla, visualizar sólo el contorno de cualquier objeto y mostrar los mapas de bits en monocromo
Líneas de dibujo	Ocultar rellenos, visualizar extrusiones, siluetas y formas intermedias de la mezcla y mostrar los mapas de bits en monocromo
Borrador	Mostrar rellenos uniformes, mapas de bits de baja resolución y rellenos degradados como colores sólidos
Normal	Mostrar todos los rellenos, excepto los rellenos PostScript y los mapas de bits de alta resolución
Mejorada	Utilizar el sobremuestreo 2X para mostrar la visualización de mejor calidad, incluidos los rellenos PostScript

En la visualización Borrador, CorelDRAW muestra los rellenos degradados mediante una mezcla del primer y último color de relleno. En la visualización Borrador se visualizan tramas exclusivas para representar rellenos. La trama de damero representa rellenos de dos colores; la trama de flechas de dos direcciones, rellenos a todo color; la trama de rayas, rellenos de mapas de bits; y la trama PS, rellenos PostScript.

Selección de la calidad de visualización

El menú Ver proporciona acceso rápido a las cinco calidades de visualización disponibles en CorelDRAW y permite elegir la forma en que CorelDRAW muestra un dibujo en la pantalla. Si dispone de un PC rápido o desea obtener la imagen más aproximada posible del aspecto que tendrá un dibujo impreso, utilice la visualización Normal o Mejorada. Si dispone de un PC más lento o sólo desea agilizar el redibujo de un dibujo complejo, la visualización Líneas de dibujo o Líneas de dibujo simples será muy eficaz.

La modificación de la calidad de visualización no afecta al contenido del dibujo ni a la forma de impresión; sólo afecta a la forma de visualizarlo en la pantalla de su PC.

Para mostrar un documento con la visualización Líneas de dibujo simples

- Haga clic en Ver, Líneas de dibujo simples.

Para mostrar un documento en la visualización Líneas de dibujo

- Haga clic en Ver, Líneas de dibujo.

Para mostrar un documento en la visualización Borrador

- Haga clic en Ver, Borrador.

Para mostrar un documento en la visualización Normal

- Haga clic en Ver, Normal.

Para mostrar un documento en la visualización Mejorada

- Haga clic en Ver, Mejorada.

Uso de previsualizaciones a pantalla completa

Es posible mostrar una previsualización a pantalla completa de una página del dibujo. También puede previsualizar todos los objetos de la página activa utilizando la calidad de visualización Normal o Mejorada (en función de la calidad de visualización actualmente seleccionada). Asimismo, puede ver una previsualización a pantalla completa de los objetos que seleccione únicamente.

Previsualización de dibujos

Es posible mostrar el aspecto que el dibujo tendrá al imprimirlo. Asimismo, puede establecer la calidad de visualización Normal o Mejorada para realizar la previsualización a pantalla completa y mostrar rellenos PostScript.

Para establecer la calidad de visualización de previsualizaciones a pantalla completa

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Habilite una de estas opciones:
 - Botón Usar visualización normal: especifica la calidad de visualización Normal.
 - Botón Usar visualización mejorada: especifica la calidad de visualización Mejorada.
 - Botón Usar visualización mejorada y la casilla de verificación Mostrar rellenos PostScript en visualización mejorada: muestran rellenos PostScript

Para mostrar una previsualización a pantalla completa de la página actual

- Haga clic en Ver, Previsualización a pantalla completa.

Para mostrar una previsualización a pantalla completa de los objetos seleccionados únicamente

- 1 Seleccione los objetos que desee previsualizar.
- 2 Haga clic en Ver y habilite el comando Previsualizar sólo lo seleccionado.
- 3 Haga clic en Ver, Previsualización a pantalla completa.

Para volver a la pantalla de dibujo desde cualquier previsualización a pantalla completa

- Haga clic con el botón derecho de ratón o presione cualquier tecla.



- Aunque es posible dibujar en cualquier punto de la ventana de dibujo, sólo se imprimen los objetos situados en el área imprimible. Para visualizar el área imprimible, haga clic en Ver, Área imprimible.
-

Visualización de información de su PC y del documento

Es posible visualizar información sobre su PC, así como sobre CorelDRAW. Por ejemplo, puede visualizar información detallada sobre la configuración de su PC, así como acerca del sistema, las propiedades de visualización e impresión, los archivos Corel .EXE y .DLL y los archivos .DLL del sistema.

En la información de CorelDRAW se incluye el nombre de programa, número de versión, número de serie y nombre de usuario. Esta información no cambia y le resultará muy útil cuando necesite ayuda de los Servicios de asistencia técnica de Corel.

También puede visualizar información sobre el documento de CorelDRAW y acceder a información adicional detallada, como el número de páginas, capas, gráficos y objetos de texto que contiene.

Visualización de información del sistema

Es posible visualizar los siguientes tipos de información con relación al estado actual del PC: sistema, monitor, impresoras, archivos Corel .EXE y .DLL y archivos .DLL del sistema. Esta función es útil, por ejemplo, para averiguar la cantidad de memoria de que dispone en la unidad donde desea guardar un archivo. Guarde cualquier tipo de información en un archivo de texto llamado SYSINFO.TXT.

Para obtener la información sobre el 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.



- Utilice el botón Guardar para almacenar información del sistema que va a imprimirse. La información del sistema se guarda como SYSINFO.TXT. La ubicación del archivo guardado se obtendrá mediante un cuadro de mensaje.

Visualización de información sobre el documento

CorelDRAW muestra información detallada sobre el contenido del documento y los objetos incluidos en el mismo. Esta información puede imprimirse, así como guardarse, para consultarla en el futuro.

Para ver información sobre el documento

- 1 Haga clic en Archivo, Información del documento.
- 2 Habilite las casillas de verificación situadas junto a cada objeto que desee visualizar.

Almacenamiento e impresión de información sobre el documento

Es posible almacenar información sobre el documento en un archivo de texto que otras aplicaciones, como un procesador de textos, puedan abrir. La información del documento también puede imprimirse.

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.

Visualización de mensajes de advertencia

Es posible que reciba mensajes de advertencia cuando trabaje en CorelDRAW. Los mensajes de advertencia explican las consecuencias de una acción que está a punto de realizarse e informan sobre los cambios permanentes que pueden producirse como resultado de dicha acción.

Es posible establecer si desea visualizar o no mensajes de advertencia antes de seguir realizando determinadas operaciones.



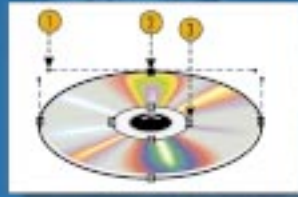
Aunque los mensajes de advertencia son útiles, podrá ocultarlos una vez que conozca el programa. No deshabilite los mensajes de advertencia antes de familiarizarse con la aplicación y con los resultados de los comandos que utiliza.

Habilitación y deshabilitación de mensajes de advertencia

Es posible habilitar o deshabilitar cualquier mensaje de advertencia.

Para habilitar o deshabilitar mensajes de advertencia

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías del cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, Advertencias.
- 3 Habilite o deshabilite una o varias casillas de verificación.



3

DIBUJO Y ASIGNACIÓN DE FORMA A OBJETOS

3

Después de abrir y asignar formato a la página de dibujo, ya puede empezar a dibujar. Para ello debe aprender a crear formas geométricas, líneas rectas, curvas y formas irregulares. Este capítulo explica cómo se utilizan las herramientas básicas de dibujo que ofrece CorelDRAW para generar estos tipos de objetos.

También enseña a usar las herramientas especializadas de dibujo, como Medios artísticos, una potente herramienta que sirve para aplicar diversos efectos a una línea. Se usa en modo de pincel, por ejemplo, para aplicar texto o gráficos a una curva. La herramienta Medios artísticos tiene cinco modos de dibujo: preestablecido, pincel, diseminador de objetos, caligrafía y pluma sensible a la presión.

Además de la herramienta Medios artísticos, CorelDRAW también posee herramientas para crear líneas de cotas, conexión y flujo.

Cuando se crean formas o líneas, es posible desplazarlas y asignarles forma para lograr el efecto deseado. Algunos tipos de objetos, como rectángulos y elipses, sólo cambian de forma de determinadas maneras. Por ejemplo, se pueden redondear una o varias esquinas de un cuadrado o crear sectores circulares o arcos a partir de un círculo. Con líneas y curvas (incluidos los trazos de Medios artísticos), cualquier forma es posible si se arrastran los nodos de la curva o se desplazan las líneas de control.

Para realizar cambios más amplios en rectángulos, elipses o polígonos, estos objetos han de convertirse en curvas. Por ejemplo, puede crearse una forma trapezoidal a partir de un rectángulo convirtiendo este último en un objeto de curvas y arrastrando después las esquinas con la herramienta Forma.

Dibujo de objetos básicos

CorelDRAW ofrece herramientas de dibujo para dibujar formas básicas, como rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, cuadrículas y espirales. Para dibujar una forma con una de estas herramientas, arrastre el ratón en diagonal en cualquier dirección hasta que la forma alcance el tamaño que desee. Con cada herramienta, la barra de estado muestra las dimensiones de la forma conforme la dibuja.

Dibujo de rectángulos o cuadrados

Los rectángulos y cuadrados se dibujan con la herramienta Rectángulo.



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 el ratón en diagonal para dibujar el rectángulo.

Para dibujar un cuadrado

- Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el ratón en diagonal.



- Mantenga presionada Mayús mientras arrastra para que CorelDRAW cree el rectángulo o el cuadrado desde el centro hacia fuera.
- Haciendo doble clic en la herramienta Rectángulo se crea un rectángulo que cubre toda la página de dibujo, lo cual resulta útil cuando hace falta crear un fondo para el dibujo.

Dibujo de elipses o círculos

Las elipses y los círculos se dibujan con la herramienta Elipse.



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 el ratón en diagonal para dibujar la elipse.

Para dibujar un círculo

- Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el ratón en diagonal.



- Si mantiene presionada Mayús mientras arrastra, CorelDRAW crea la elipse o el círculo desde el centro hacia fuera.

Dibujo de polígonos o estrellas

Los polígonos y estrellas se dibujan con la herramienta Polígono. Un polígono es una forma cerrada que puede tener entre 3 y 500 lados. Las estrellas pueden tener entre 3 y 500 puntos.



Para dibujar un polígono



- 1 Abra el menú lateral Objeto y haga clic en la herramienta *Polígono*.
- 2 Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca el polígono.
- 3 Arrastre el ratón en diagonal para dibujar el polígono.
- 4 Si desea cambiar el número de lados del polígono, escriba el número en el cuadro *Número de puntos en polígono* de la Barra de propiedades y después presione Intro.



Para dibujar una estrella

- 1 Siga todos los pasos del procedimiento anterior
- 2 Haga clic en el botón *Polígono/estrella* de la Barra de propiedades.



Para dibujar un polígono simétrico

- Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el ratón en diagonal.



- Mantenga presionada Mayús mientras arrastra para que CorelDRAW cree el polígono o la estrella desde el centro hacia fuera.

Dibujo de espirales

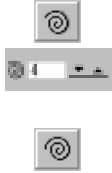
Las formas en espiral se dibujan con la herramienta Espiral. Hay dos tipos de espirales: simétricas y logarítmicas. En las espirales simétricas, la distancia entre las revoluciones es constante. En las espirales logarítmicas, esta distancia aumenta conforme la espiral se aleja del centro.

Espiral simétrica (izquierda) y espiral logarítmica (derecha).





Para dibujar una espiral simétrica



- 1 Abra el menú lateral Objeto y haga clic en la herramienta *Espirales*.
- 2 Escriba el número en el cuadro *Revoluciones de espiral* de la Barra de propiedades para especificar el número de revoluciones que desee.
- 3 Haga clic en el botón *Espirales simétricas* de la Barra de propiedades.
- 4 Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca la espiral.
- 5 Arrastre el ratón en diagonal para dibujar la espiral.

Para dibujar una espiral logarítmica



- 1 Abra el menú lateral Objeto y haga clic en la herramienta *Espirales*.
- 2 Escriba el número de revoluciones en el cuadro *Revoluciones de espiral* de la Barra de propiedades para especificar el número de revoluciones que desee.
- 3 Haga clic en el botón *Espirales logarítmicas* de la Barra de propiedades.
- 4 Desplace el deslizador *Factor de expansión de espiral* para ajustar la medida en que se expande la espiral conforme se mueve hacia fuera.
Desplace el deslizador a la derecha para aumentar esta medida y a la izquierda para reducirla.
- 5 Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca la espiral.
- 6 Arrastre el ratón en diagonal para dibujar la espiral.

Para dibujar una espiral con las dimensiones horizontal y vertical iguales

- 1 Elija una de estas opciones:
 - Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para dibujar una espiral simétrica”.
 - Siga los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para dibujar una espiral logarítmica”.
- 2 Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre en diagonal para dibujar la espiral.



- Si mantiene presionada Mayús mientras arrastra, CorelDRAW crea la espiral desde el centro hacia fuera.

Dibujo de cuadrículas

Los patrones de cuadrícula se crean con la herramienta *Papel gráfico*. Estos patrones se componen de varios rectángulos agrupados y distribuidos en filas y columnas.



Para dibujar una cuadrícula

- 1 Abra el menú lateral Objeto y haga clic en la herramienta *Papel gráfico*.
- 2 Escriba el número de columnas que desee en el espacio correspondiente del cuadro *Filas y columnas del papel gráfico* en la Barra de propiedades.
- 3 Escriba el número de filas que desee en el espacio correspondiente del cuadro *Filas y columnas del papel gráfico* en la Barra de propiedades.
- 4 Sitúe el cursor en el punto en que desee que aparezca la espiral.
- 5 Arrastre el ratón en diagonal para dibujar la cuadrícula.

Para dibujar una cuadrícula cuadrada

- 1 Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el ratón en diagonal.

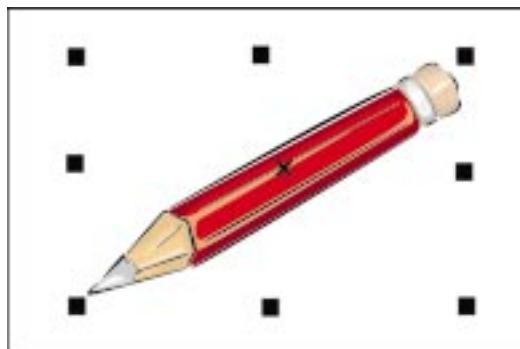


- Si mantiene presionada Mayús mientras arrastra, CorelDRAW crea la cuadrícula desde el centro hacia fuera.

Selección de objetos

Para desplazar o asignar forma a un objeto, primero hay que seleccionarlo. Cuando se selecciona un objeto, a su alrededor aparece un cuadro de selección, es decir, un rectángulo invisible con ocho cuadrados negros denominados tiradores de selección dispuestos en las esquinas y en los puntos centrales, y con una pequeña "x" en el centro.

Cuando se selecciona un objeto, a su alrededor aparecen ocho tiradores de selección. El centro del cuadro de selección está marcado con una pequeña "x".



Cuando es necesario realizar varias acciones con uno o varios objetos, se seleccionan todos. En este caso, un solo cuadro de selección engloba el conjunto, y la “x” aparece en el centro de este cuadro. Los objetos se seleccionan con el ratón, el teclado o los comandos de menú.

Pueden seleccionarse objetos de cualquier capa no bloqueada siempre que esté habilitada la opción Editar en las capas del Administrador de objetos. Si no está habilitada, sólo podrán seleccionarse los objetos de la capa activa. Si desea obtener más información sobre capas, consulte “Uso de capas para organizar los dibujos” en la página 206.

Cuando se seleccionan objetos bloqueados, los tiradores de selección adoptan forma de candado. No es posible modificar objetos bloqueados. Para modificarlos, primero es preciso desbloquearlos. Si desea obtener más información, consulte “Bloqueo y desbloqueo de objetos” en la página 197.

Selección de objetos

Para modificar un objeto, primero hay que seleccionarlo. Cuando la opción Tratar todos los objetos como rellenos está habilitada, haciendo clic en cualquier punto dentro del contorno es posible seleccionar objetos sin relleno. Si la opción no está habilitada, para seleccionar el objeto es preciso hacer clic en su contorno.

Resulta muy útil seleccionar objetos por su contorno cuando se trabaja con objetos superpuestos con y sin relleno.



Para seleccionar un objeto

- Haga clic en el objeto con la herramienta *Selección*.



- Para elegir la herramienta Selección, puede presionar la barra espaciadora o, si ha seleccionado la herramienta Texto en modo de edición, Ctrl + barra espaciadora.
- Presione Tab para seleccionar el siguiente objeto o Mayús + Tab para seleccionar el objeto anterior.

Para habilitar o deshabilitar la opción Tratar todos los objetos como rellenos

- 1 Haga clic en un espacio vacío de la ventana de dibujo para deseleccionar todos los objetos.
- 2 Elija una de estas opciones:



- Habilite el botón *Considerar como relleno* para seleccionar objetos sin relleno haciendo clic dentro del contorno.
- Deshabilite el botón *Considerar como relleno* para seleccionar objetos sin relleno haciendo clic en el contorno.

El botón está deshabilitado cuando aparece levantado.



- La opción *Tratar todos los objetos como rellenos* también puede cambiarse haciendo clic en la herramienta *Selección* con el botón derecho del ratón y habilitando o deshabilitando la casilla de verificación.

Selección de todos los objetos

Es posible seleccionar todos los objetos de la página activa. También pueden seleccionarse todos los objetos de texto, líneas guía y nodos.

Para seleccionar todos los objetos

- Haga clic en *Edición*, *Seleccionar todo*, *Objetos*.



- La opción *Seleccionar todo*, *Objetos* excluye líneas guía.



- También se seleccionan todos los objetos de la página activa haciendo doble clic en la herramienta *Selección*.

Para seleccionar todo el texto

- Haga clic en *Edición*, *Seleccionar todo*, *Texto*.
Se selecciona todo el texto de párrafo y texto artístico.

Para seleccionar todas las líneas guía

- Haga clic en *Edición*, *Seleccionar todo*, *Líneas guía*.

Para seleccionar todos los nodos de un objeto seleccionado

- Haga clic en *Edición*, *Seleccionar todo*, *Nodos*.



- También se seleccionan todos los nodos haciendo doble clic en la herramienta Forma.

Recuadros de selección de objetos

Los recuadros de selección sirven para seleccionar varios objetos, incluyéndolos por completo o de forma parcial.



Para seleccionar varios objetos con un recuadro

- Arrastre el ratón en diagonal con la herramienta *Selección* hasta que un recuadro englobe todos los objetos.

Para seleccionar objetos con un recuadro sin rodearlos a todos por completo

- 1 Haga clic en la herramienta Selección.
- 2 Mantenga presionada Alt y arrastre el ratón en diagonal hasta que el recuadro de selección toque los objetos que desee seleccionar



- Si los objetos que va a seleccionar están dispuestos de tal forma que es imposible usar el recuadro de selección, mantenga presionada Mayús y utilice la herramienta Selección para seleccionarlos uno a uno.

Selección de objetos de un grupo

Es posible seleccionar individualmente objetos que forman parte de grupos o de grupos anidados, por lo que ya no es preciso desagrupar grupos para modificar uno o varios de sus componentes.



Para seleccionar un objeto de un grupo

- 1 Haga clic en la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada Ctrl y haga clic en el objeto.

Para seleccionar un objeto de un grupo anidado

- 1 Haga clic en la herramienta Selección.
- 2 Mantenga presionada Ctrl y haga doble clic en el objeto.



- Cuando se selecciona un objeto que forma parte de un grupo, los tiradores del cuadro de selección son círculos en lugar de cuadrados.

Selección de objetos ocultos

Cuando hay objetos superpuestos en una página, es posible seleccionar los objetos ocultos de una serie o un grupo sin tener que desplazar ni reorganizar los demás.

También pueden seleccionarse varios objetos a la vez. Cuando se selecciona el objeto inferior, el cursor se desplaza al objeto superior de la serie. Normalmente es útil consultar el Administrador de objetos para ver qué objetos están seleccionados. Si desea obtener más información sobre el uso del Administrador de objetos, consulte “Uso del Administrador de objetos” en la página 199.

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 Alt y haga clic en el objeto superior con la herramienta *Selección* hasta seleccionar el objeto que desee.

Con cada clic, CorelDRAW muestra el cuadro de selección de cada objeto oculto seleccionado.

Para seleccionar varios objetos ocultos bajo una serie de objetos

- 1 Haga clic con la herramienta Selección en el objeto superior de la serie que desee incluir en la selección.
- 2 Mantenga presionadas Alt + Mayús y haga clic para añadir el siguiente objeto a la selección.
- 3 Haga clic hasta que haya añadido todos los objetos que desee seleccionar.

Para seleccionar un objeto oculto dentro de un grupo

- Mantenga presionadas Ctrl + Alt y haga clic en el objeto superior con la herramienta Selección hasta seleccionar el objeto que desee.



- La vista Líneas de dibujo simples o Líneas de dibujo facilita la identificación de los objetos que van a seleccionarse.
- Con las herramientas de dibujo también pueden seleccionarse objetos ocultos utilizando el mismo método.

Selección de objetos bloqueados

Cuando un objeto está bloqueado, los tiradores de selección que aparecen son pequeños candados. La selección de varios objetos bloqueados es la forma más rápida de desbloquear objetos 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 presenta tiradores de selección con forma de candado.

Para seleccionar varios objetos bloqueados

- 1 Seleccione los objetos bloqueados con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic manteniendo presionada la tecla *Mayús* para añadir objetos.



- Los objetos bloqueados no pueden seleccionarse con recuadros de selección.

Deselección de objetos

Deseleccione un objeto cuando haya terminado de modificarlo.

Para deseleccionar todos los objetos

- Haga clic en un espacio vacío de la ventana de dibujo.



- Para deseleccionar todos los objetos también puede presionar *Esc*.

Para deseleccionar un objeto entre varios objetos seleccionados

- Con la tecla *Mayús* presionada, haga clic en cualquier punto del relleno o el contorno del objeto.



- Si no está seguro de qué objetos están seleccionados, consulte la barra de estado o el Administrador de objetos.

Desplazamiento de objetos

La forma más fácil de desplazar y colocar objetos en un dibujo es arrastrarlos con la herramienta Selección o con una herramienta de dibujo. Para arrastrar un objeto con una herramienta de dibujo, coloque el cursor sobre la “x” situada en el centro del cuadro de selección.

Mientras se arrastra un objeto seleccionado, CorelDRAW indica su nueva posición mostrando el contorno o el relleno transparente u opaco del objeto. Al mostrar la nueva posición, CorelDRAW permite colocar el objeto exactamente donde se desea.

También es posible desplazar objetos con precisión introduciendo nuevas coordenadas o “empujando” el objeto hacia un lugar en incrementos.

Desplazamiento de objetos con el método de arrastrar y soltar

Arrastrando objetos es posible desplazarlos rápidamente a otra posición. Durante el arrastre de un objeto, CorelDRAW muestra su contorno o relleno transparente u opaco para indicar su nueva posición.



Para desplazar un objeto arrastrando y soltando

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre el objeto a otra posición en el dibujo.



- Cuando se arrastra un objeto, los valores del cuadro Posición de objeto(s) de la Barra de propiedades indican sus nuevas coordenadas.

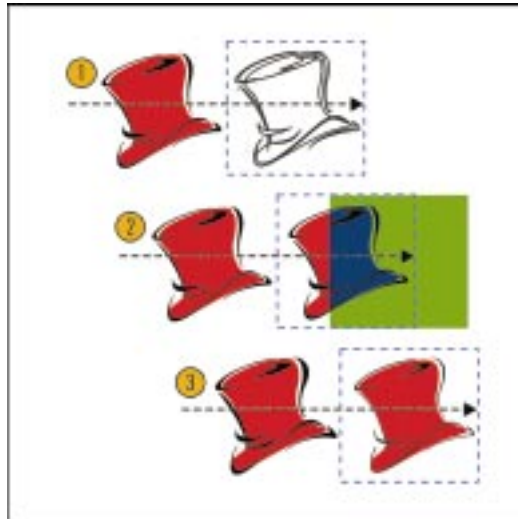


- Para que los movimientos del objeto sean sólo horizontales o verticales, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras lo desplaza.
- Puede encajar el objeto en una cuadrícula, línea guía u otro objeto para colocarlo exactamente donde quiera. Si desea obtener más información sobre el modo de encajar objetos en cuadrículas, líneas guía y otros objetos, consulte “Uso de las reglas, la cuadrícula y las líneas guía” en la página 61.

Visualización de objetos durante su colocación

Durante la colocación de un objeto, es posible visualizarlo de tres formas diferentes: viendo su contorno, relleno opaco o relleno transparente. Al mostrar su nueva posición, CorelDRAW permite colocar el objeto exactamente donde se desea.

Mientras se arrastra un objeto, es posible visualizar su (1) contorno, (2) relleno transparente o (3) relleno opaco.



En el caso de ilustraciones complejas que llevaría mucho tiempo redibujar, CorelDRAW muestra la nueva posición durante el arrastre con un rectángulo de borde discontinuo. Aunque es posible indicar a CorelDRAW que redibuje el objeto si se hace una pausa al arrastrarlo, la forma predeterminada para mostrar la posición de objetos complejos es un rectángulo.



Para seleccionar el modo de visualización durante la colocación de un objeto

- 1 Sitúe el cursor sobre un objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic y mantenga presionado el botón izquierdo del ratón hasta que el cursor se convierta en una flecha de cuatro puntas.
- 3 Presione Tab para alternar entre las tres formas de visualización del objeto: contorno, relleno transparente o relleno opaco.
- 4 Elija una forma de visualización y arrastre el objeto a la posición que desee.

Para habilitar la opción Redibujar objetos complejos

- 1 Haga clic en la herramienta *Selección* con el botón derecho del ratón y a continuación en *Propiedades* con el izquierdo.
- 2 Habilite la casilla *Redibujar objetos complejos* para visualizar el contorno de objetos complejos si hace una pausa mientras los arrastra.

- 3 Escriba un valor en el cuadro Demora para especificar el tiempo que transcurrirá desde que comience la pausa hasta el momento en que CorelDRAW redibuje el contorno.

CorelDRAW dibujará el contorno de un objeto complejo cuando haga una pausa durante su colocación.

Desplazamiento de objetos en incrementos

Con las teclas de flecha del teclado es posible desplazar objetos en incrementos. Utilizando estas teclas los objetos pueden desplazarse hacia arriba, hacia abajo, a la derecha y a la izquierda. De forma predeterminada, los objetos se desplazan en incrementos de 0,254 cm. Para desplazar objetos con incrementos mayores se utiliza la función de súper desplazamiento.

Adapte los valores de Desplazar y Súper desplazamiento a sus necesidades. El valor de Súper desplazamiento depende del valor de Desplazar



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 (súper desplazamiento)

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Mantenga presionada Mayús y presione las teclas de flecha.



- Si desea que quede una copia del objeto en el lugar original mientras lo desplaza, presione la tecla + del teclado numérico antes de presionar la tecla de flecha.

Para especificar la distancia de desplazamiento o súper desplazamiento

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En el árbol, haga clic en Editar bajo Espacio de trabajo.
- 3 Escriba una distancia de desplazamiento en el cuadro Desplazar.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Súper desplazamiento.

La distancia de súper desplazamiento se determina multiplicando el valor introducido por la distancia de desplazamiento.

- 5 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.



- La distancia de desplazamiento también puede especificarse deseleccionando todos los objetos e introduciendo un valor en el cuadro Valor de desplazamiento de la Barra de propiedades.

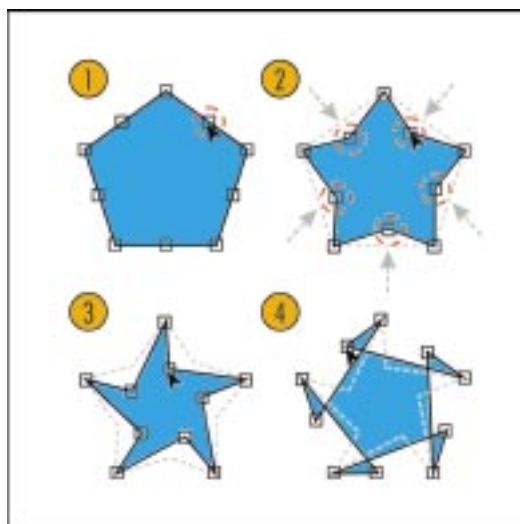
Asignación de forma a objetos básicos

Después de crear objetos básicos, pueden utilizarse varias herramientas, botones y comandos para cambiarles la forma. Por ejemplo, es posible usar la herramienta Forma para redondear las esquinas de un rectángulo o convertir una elipse en un arco o un sector circular.

Para asignar forma a un polígono o una estrella, el botón Polígono/estrella permite pasar de polígono a estrella y viceversa. Y el deslizador Perfilado sirve para ajustar el perfilado de una estrella. También es posible usar la herramienta Forma para arrastrar los nodos de un objeto. Los nodos no se pueden desplazar individualmente. Siempre que se arrastra el nodo de un polígono o una estrella, los demás nodos del mismo tipo se desplazan en la misma dirección. Por ejemplo, si arrastra un nodo de esquina en sentido contrario a las agujas del reloj, todos los demás nodos de esquina se desplazan en la misma dirección. Esta forma de edición se denomina edición por reflejo.

Por ejemplo, un pentágono tiene 10 nodos, uno en cada esquina y uno a cada lado. Todos los nodos de esquina están relacionados entre sí, y los laterales también. Si arrastra un nodo lateral hacia el centro, todos los nodos laterales se desplazarán hacia el centro. Igualmente, si añade un nodo a un pentágono, se añadirán cinco nodos más (uno en cada lado).

Edición por reflejo de un polígono.



En el caso de cuadrículas, primero se desagrupan y se asigna forma a cada rectángulo por separado.

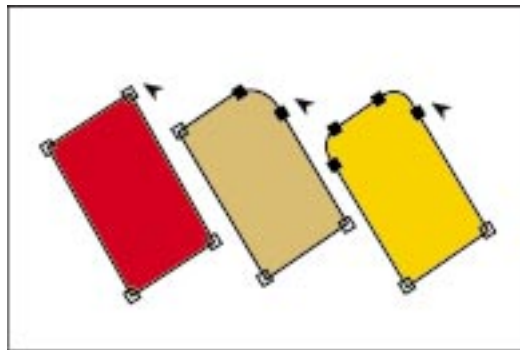
Para modificar con más libertad la forma de un objeto, hay que convertirlo en un objeto de curvas. Una vez convertido en un objeto de curvas, es posible arrastrar los nodos de forma independiente. Por ejemplo, puede crear un objeto irregular de cuatro lados convirtiendo un rectángulo en una curva y después arrastrando los nodos de esquina uno a uno.

Si desea modificar una cuadrícula como curva, primero debe desagruparla para convertirla en curvas. Las espirales son objetos de curvas desde que se crean y, como tales, pueden modificarse.

Redondeo de las esquinas de un rectángulo

La herramienta Forma sirve para redondear una o varias esquinas de rectángulos y cuadrados. Los rectángulos tienen un nodo en cada esquina. Cuando se redondean las esquinas, CorelDRAW divide cada nodo de esquina en dos y dibuja un arco entre estos dos nuevos nodos. El tamaño del arco se controla desplazando uno de los nodos de esquina. La proporción de redondeo se muestra en la Barra de propiedades.

Es posible redondear una o varias esquinas de un rectángulo.



Para redondear las esquinas de un rectángulo

- 1 Seleccione el rectángulo con la herramienta *Forma*.
- 2 Arrastre uno de los cuatro nodos de esquina a lo largo del contorno del rectángulo o el cuadrado.

Cada nodo de esquina se dividirá en dos nodos unidos por un arco. Cuanto más se aleje el nodo de la esquina a lo largo del contorno, más redondas serán las esquinas del rectángulo.

Para redondear una sola esquina de un rectángulo o un cuadrado

- 1 Seleccione el rectángulo con la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en un nodo de esquina para deselectionar los otros tres nodos de esquina.

3 Arrastre el nodo de esquina por el contorno del rectángulo o el cuadrado.

El nodo de esquina se dividirá en dos nodos unidos por un arco. Cuanto más se aleje el nodo de la esquina a lo largo del contorno, más redonda será esa esquina del rectángulo.



- Las esquinas de un rectángulo también se redondean con la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas básicas de dibujo.
- Para redondear las esquinas de un rectángulo con precisión, introduzca valores en los cuadros Redondez de esquina de rectángulo de la Barra de propiedades. Para redondear sólo una esquina, desbloquee el botón Redondear esquinas simultáneamente.

Conversión de elipses en arcos o sectores circulares

La herramienta Forma sirve para convertir elipses en arcos o sectores circulares. Una elipse simple tiene un nodo, pero CorelDRAW lo divide en dos al crear un arco o sector circular.

El aspecto del arco o el sector circular se controla desplazando estos dos nuevos nodos. También es posible cambiar la dirección en la que CorelDRAW dibuja arcos y sectores circulares.

Elipse (izquierda),
arco (derecha arriba)
y sector circular
(derecha abajo).



Para crear un arco o sector circular a partir de una elipse

- 1 Seleccione la elipse con la herramienta *Forma*.
- 2 Arrastre el nodo por el contorno de la elipse.
- 3 Elija una de estas opciones:
 - Para crear un arco, arrastre el ratón manteniendo el cursor fuera del perímetro de la elipse.
 - Para crear un sector circular, arrastre el ratón manteniendo el cursor dentro del perímetro de la elipse.



Para cambiar la dirección en la que se dibujan arcos y sectores circulares



- 1 Seleccione el arco o el sector circular con la herramienta Forma.
- 2 Haga clic en el botón *Hacia la derecha/izquierda o Pies* de la Barra de propiedades.

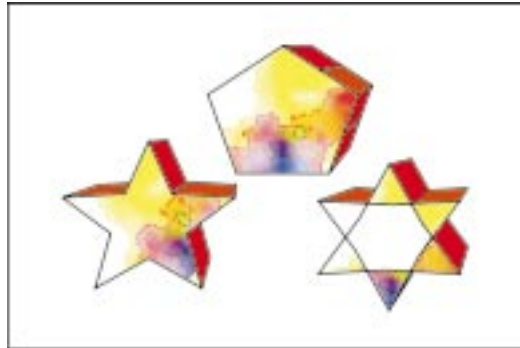


- También es posible convertir elipses en arcos y sectores circulares usando la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas básicas de dibujo. Basta con situar el cursor sobre el nodo (el cursor se transforma en el cursor de la herramienta Forma) y arrastrarlo como sea necesario.
- Cuando se arrastran nodos, es posible restringir su desplazamiento a incrementos de 15 grados manteniendo presionada la tecla Ctrl.
- Para convertir elipses, arcos y sectores circulares con rapidez, seleccione su forma y haga clic en el botón *Elipse, Sector o Arco* de la Barra de propiedades.

Cambio de las propiedades de polígonos o estrellas

Las propiedades de polígonos o estrellas, como el número de puntos, pueden modificarse. También es posible cambiar su forma con la herramienta Forma o la herramienta Selección.

Polígono (arriba),
estrella (derecha) y
polígono con forma
de estrella
(izquierda).



Ajustando el nivel de perfilado se controla qué puntos de una estrella se conectan con qué otros. Cuanto mayor sea el nivel de perfilado, más pronunciados serán los puntos de la estrella.

Para que los cambios efectuados en un nodo se reflejen en todos los nodos asociados, el polígono o la estrella puede editarse por reflejo. En una edición por reflejo es posible mover, añadir y eliminar segmentos y nodos. Los nodos pueden ser uniformes, asimétricos, o simétricos y los segmentos pueden ser rectos o curvos. Si desea obtener más información sobre la edición de nodos y segmentos, consulte “Asignación de forma a líneas, curvas y objetos de curvas” en la página 126.



Para convertir un polígono en estrella o una estrella en polígono

- 1 Seleccione el polígono o la 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 los puntos de una estrella



- 1 Seleccione el polígono o la estrella con la herramienta *Selección*.
- 2 Escriba un número en el cuadro *Número de puntos en polígono* de la Barra de propiedades y presione Intro.

Para editar una estrella o un polígono por reflejo

- 1 Seleccione el polígono o la estrella con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga la herramienta *Selección* sobre un nodo hasta que se transforme en el cursor de la herramienta *Forma*.
- 3 Haga clic y arrastre el nodo.

Para cambiar el perfilado de una estrella



- 1 Seleccione la estrella con la herramienta *Selección*.
- 2 Desplace el deslizador *Perfilado* de la Barra de propiedades para ajustar el perfilado de la estrella.

Desplace el deslizador a la derecha para aumentar el perfilado y desplácelo a la izquierda para reducirlo.



- Para poder usar el deslizador *Perfilado*, la estrella debe tener al menos siete puntos. La sensibilidad del deslizador aumenta con el número de puntos.



- El perfilado de los polígonos también puede ajustarse haciendo clic con el botón derecho en la herramienta *Polígono*, haciendo clic con el izquierdo en *Propiedades* y ajustando el deslizador *Perfilado* de la página de la herramienta *Polígono*. Sólo es posible ajustar el perfilado de estrellas o polígonos como estrellas, no el de polígonos normales.

Asignación de forma a partes de una cuadrícula

Una cuadrícula es un grupo de rectángulos creados con la herramienta Papel gráfico. Para modificar la forma de un objeto de cuadrícula, hay que desagruparlo. Una vez desagrupado, se convierte en un conjunto de rectángulos individuales. Si desea obtener más información sobre la asignación de forma a las esquinas de un rectángulo, consulte “Redondeo de las esquinas de un rectángulo” en la página 107.



Para desagrupar una cuadrícula

- 1 Seleccione la cuadrícula con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Desagrupar.

Conversión de objetos en curvas

Para asignar forma sin restricciones a un objeto, primero es preciso convertirlo en un objeto de curvas. Cuando una elipse o un rectángulo se convierte en un objeto de curvas, se le asigna forma editando sus nodos o segmentos.

Para asignar forma a un polígono o una estrella sin editar por reflejo, primero es preciso convertirlo en un objeto de curvas. Cuando un polígono o una estrella se convierte en un objeto de curvas, se le asigna forma editando cada nodo y segmento individualmente.

Una cuadrícula, creada con la herramienta Papel gráfico, está formada de varios rectángulos agrupados. Hay que desagruparlos para que la cuadrícula se convierta en un objeto de curvas.



Para convertir una elipse, un rectángulo, un polígono o una estrella en un objeto de curvas

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Convertir a curvas.

Para convertir una cuadrícula en un objeto de curvas

- 1 Seleccione la cuadrícula con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Desagrupar.
- 3 Haga clic en Organizar, Convertir a curvas.



- Los objetos creados con la herramienta Espiral son objetos de curvas. Una vez creada una espiral, cada nodo y segmento se edita por separado.



- Un objeto también puede convertirse en objeto de curvas seleccionándolo y haciendo clic en el botón Convertir a curvas de la Barra de propiedades cuando está seleccionada la herramienta Selección.

Dibujo de líneas y curvas

Además de las herramientas para dibujar formas básicas, CorelDRAW también incluye dos herramientas para dibujar líneas y curvas sencillas: las herramientas Mano alzada y Bézier. Una vez dibujada una línea o curva, con la herramienta Medios artísticos es posible aplicarle diversos efectos. Si desea obtener más información sobre la herramienta Medios artísticos, consulte “Dibujo con la herramienta Medios artísticos” en la página 116.

El mismo vaso dibujado con la herramienta Mano alzada (izquierda), Bézier (centro) y Medios artísticos (derecha).



La herramienta Mano alzada permite dibujar una línea o una curva arrastrando el ratón en la página como un lápiz sobre un papel. Si la curva resultante es más imprecisa de lo deseado, es posible suavizar la línea ajustando las configuraciones de dibujo o editando la curva después de dibujarla. Si desea obtener más información, consulte “Asignación de forma a líneas, curvas y objetos de curvas” en la página 126.

La herramienta Bézier permite dibujar curvas precisas y uniformes colocando nodos y ajustando la curvatura de la línea entre nodos. Cuando se dibuja una línea o una curva con la herramienta Bézier, los nodos se colocan uno a uno haciendo clic con el ratón. Cada nodo se conecta al nodo anterior con un segmento. Para controlar la curvatura del segmento trazado se utilizan los puntos de control del nodo, que son cuadros negros conectados al nodo con líneas de puntos. Utilizando los puntos de control y colocando cada uno de los nodos individualmente, se crean líneas y curvas de gran precisión.

Dibujo de líneas y curvas con la herramienta Mano alzada

La herramienta Mano alzada permite dibujar líneas y curvas arrastrando el ratón como un lápiz sobre un papel. La asignación de formato a líneas y curvas es igual que la asignación de formato a contornos. Por ejemplo, puede elegir la anchura y el estilo de una línea, así como sus puntas de flecha inicial y final. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de contornos a objetos” en la página 264.



Para dibujar una curva con la herramienta Mano alzada

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Mano alzada*.
- 2 Haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador emergente para seleccionar una configuración de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

- 3 Sitúe el cursor donde desee que comience la curva.
- 4 Arrastre el ratón para dibujar 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 que acabe.

Para dibujar una curva o línea recta conectada a otra

- Sitúe la herramienta Mano alzada sobre el nodo del extremo de la línea o curva existente y trace otra línea o curva.



- Debe hacer clic en los cinco píxeles siguientes al punto final para unir las dos curvas. Este umbral de píxeles puede ajustarse cambiando la definición de Unir automáticamente de la herramienta Mano alzada. Para acceder a este parámetro, haga clic con el botón derecho en la herramienta Mano alzada y con el izquierdo en Propiedades.

Para borrar una porción de una curva mientras dibuja con la herramienta Mano alzada

- Sin soltar el botón del ratón, mantenga presionada Mayús y arrastre hacia atrás a lo largo de la porción de curva que desee borrar.

Cuando acabe de borrar, suelte la tecla Mayús y siga arrastrando el ratón para continuar dibujando.

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 Haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador emergente para seleccionar una configuración de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

- 3 Dibuje una curva o una serie de líneas rectas unidas que comience y termine en el mismo punto.

Si dibuja varias líneas rectas conectadas, haga doble clic para crear un nodo y haga clic en el punto inicial para cerrar la forma. Si dibuja una curva, coloque el ratón sobre el punto inicial y suelte el botón para cerrar la forma.



- Con la herramienta Mano alzada puede dibujar líneas que tengan secciones rectas y a mano alzada utilizando Tab para alternar entre el dibujo de rectas y el dibujo a mano alzada mientras arrastra el ratón.
- Mantenga presionada Ctrl antes de colocar el final de la línea para restringir el ángulo de una línea recta a incrementos de 15 grados. Con los controles del cuadro de diálogo Opciones puede especificar un ángulo distinto. Si desea obtener más información, consulte “Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier” en la página 148.

Dibujo de líneas y curvas con la herramienta Bézier

La herramienta Bézier permite dibujar líneas y curvas colocando cada nodo con el ratón. Cuando se coloca un nodo, éste se une con una línea o curva al anterior. La herramienta Bézier permite crear formas complejas e irregulares rápida y fácilmente y controlar con exactitud la posición y el número de nodos que forman una curva.

La asignación de formato a líneas y curvas es igual que la asignación de formato a contornos. Por ejemplo, puede elegir la anchura y el estilo de una línea, así como sus puntas de flecha inicial y final. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de contornos a objetos” en la página 264.



Para dibujar una curva con la herramienta Bezier

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Bezier*.
- 2 Haga clic donde desee colocar el primer nodo y arrastre el punto de control en la dirección en la que desee que se doble la curva.
- 3 Sitúe el cursor donde desee colocar el siguiente nodo y arrastre el punto de control para crear la curva.

La posición y el ángulo de los puntos de control afectan a la forma del segmento recién creado y a la del siguiente segmento que se añada (si así fuera).

- 4 Repita el paso 3 para añadir nodos a la curva.
- 5 Presione la barra espaciadora para finalizar 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 por cada nodo que desee añadir.
- 5 Presione la barra espaciadora para finalizar la curva.

Para dibujar una forma cerrada con la herramienta Bézier

- 1 Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para dibujar una curva con la herramienta Bezier” o “Para dibujar una línea recta con la herramienta Bézier”.
- 2 Sitúe el cursor sobre el primer nodo y haga clic una vez.



- Mantenga Ctrl presionada mientras sitúa los puntos de control para desplazarse en incrementos de 15 grados. Con los controles del cuadro de diálogo Opciones puede especificar un ángulo de restricción distinto. Si desea obtener más información, consulte “Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier” en la página 148.
- Mantenga presionada la tecla Alt mientras dibuja con la herramienta Bézier para cambiar la posición del último nodo creado arrastrando el ratón. Si mantiene presionada la tecla C, el último nodo se convertirá en un nodo asimétrico, mientras que si mantiene presionada la tecla S, el último nodo se convertirá en un nodo uniforme.

Dibujo con la herramienta Medios artísticos

La herramienta Medios artísticos permite aplicar varios efectos a una curva. Por ejemplo, pueden crearse curvas que parezcan trazos de una pluma caligráfica o sensible a la presión. Con la herramienta Medios artísticos también es posible aplicar texto, formas o imágenes a una curva. Cuando hace falta cambiar la posición o la forma de la curva, se modifica el trayecto de control del trazo de Medios artísticos. Si desea obtener más información, consulte “Asignación de forma a líneas, curvas y objetos de curvas” en la página 126.

La herramienta Medios artísticos tiene cinco modos:

- Modo preestablecido: dibuja curvas que cambian de grosor según las formas de línea preestablecidas, que pueden elegirse en un cuadro de lista de la Barra de propiedades.
- Modo de pincel: aplica texto o formas a la curva al dibujarla.
- Modo de diseminador de objetos: aplica varias imágenes a una curva al dibujarla.
- Modo de caligrafía: dibuja curvas que cambian de grosor según su dirección. El efecto es similar al que se obtiene con una pluma caligráfica.
- Modo sensible a la presión: dibuja curvas que cambian de grosor según la información procedente del teclado o de una pluma sensible a la presión.

El tipo de trazo de Medios artísticos se selecciona haciendo clic en el botón correspondiente de la Barra de propiedades. Haga clic primero en la herramienta Medios artísticos para que aparezcan los controles en la Barra de propiedades.

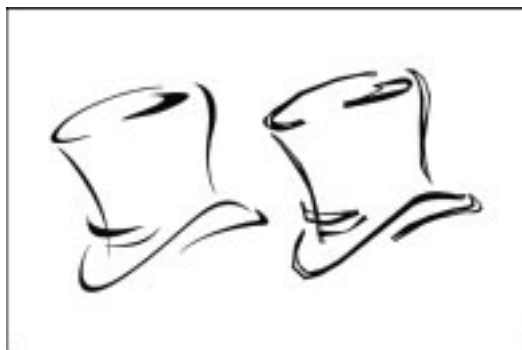


- Con la herramienta Medios artísticos puede dibujar líneas que tengan secciones rectas y a mano alzada utilizando Tab para alternar entre el dibujo de rectas y el dibujo a mano alzada mientras arrastra el ratón. Si mantiene presionada Ctrl, la línea se restringe a incrementos de 15 grados.
- Si modifica la configuración de la herramienta Medios artísticos en la Barra de propiedades sin haber seleccionado nada, dicha configuración se convierte en la predeterminada para la herramienta.
- Con el comando Organizar, Separar es posible separar el trazo de Medios artísticos del trayecto de control, lo cual permite dar forma al trazo independientemente del trayecto.

Dibujo de curvas en modo preestablecido

El modo preestablecido permite dibujar curvas con una de las diversas formas preestablecidas. Las formas preestablecidas son trayectos cerrados que siguen la curva trazada. Al ser trayectos cerrados, es posible aplicar diferentes tipos de rellenos y cambiar el estilo y el color de los contornos.

Sombrero dibujado con la herramienta Bézier (izquierda) y el mismo sombrero después de aplicar curvas preestablecidas con la herramienta Medios artísticos (derecha).



Para dibujar una curva en modo preestablecido

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Medios artísticos*.
- 2 Haga clic en el botón *Preestablecido* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador emergente para seleccionar una configuración de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

- 4 Escriba una anchura en el cuadro Anchura de la Barra de propiedades para la herramienta Medios artísticos y después presione Intro.

La anchura que defina aquí representa la anchura máxima de la curva.

- 5 Elija una forma de curva preestablecida en el cuadro de lista Preestablecido.
- 6 Sitúe el cursor donde desee que comience la curva.
- 7 Arrastre el ratón para dibujar la curva.

Dibujo de curvas en modo de pincel

El modo de pincel permite aplicar formas o texto a una curva. Es posible seleccionar un pincel preestablecido en el cuadro de lista Pincel o guardar un objeto gráfico o de texto como una pincelada.

Objeto aplicado a una curva con el modo de pincel de la herramienta Medios artísticos.



Para dibujar una curva en modo de pincel

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Medios artísticos*.
- 2 Haga clic en el botón *Pincel* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador emergente para seleccionar una configuración de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

- 4 Escriba una anchura en el cuadro Anchura de la Barra de propiedades para la herramienta *Medios artísticos* y después presione Intro.

La anchura que defina aquí representa la anchura máxima de la curva.

- 5 Seleccione un pincel en el cuadro de lista Pincel.
- 6 Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
- 7 Arrastre el ratón para dibujar la curva.

Para crear una pincelada

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Medios artísticos*.
- 2 Haga clic en el botón *Pincel* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione el objeto gráfico o de texto que desee usar como pincel con la herramienta *Medios artísticos*.

- 4 Haga clic en el botón Guardar de la Barra de propiedades.
- 5 En el cuadro de diálogo Guardar como, escriba el nombre de la pincelada en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en Guardar.



- También se crean pinceladas seleccionando el objeto gráfico o de texto, haciendo clic en el botón Guardar de la ventana acoplable Medios artísticos y habilitando el botón Pincel.
-

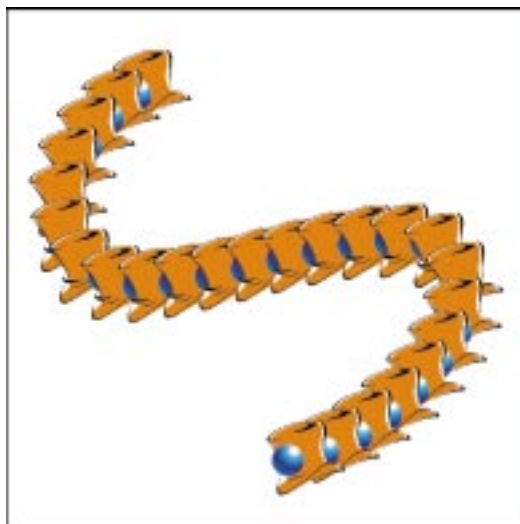
Para eliminar una pincelada

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Seleccione la pincelada que desee eliminar en el cuadro de lista Pincel y haga clic en el botón Eliminar

Dibujo de curvas con el Diseminador de objetos

El modo de diseminador de objetos permite esparcir objetos a lo largo de una curva. Además de objetos gráficos y de texto, es posible importar mapas de bits y diseminarlos a lo largo de una curva. Por supuesto, cuanto más complejo sea el objeto, más recursos del sistema se utilizarán, más tardará CorelDRAW en generar la curva y más extenso será el tamaño del archivo.

Serie de objetos "diseminados" a lo largo de una curva con el Diseminador de objetos.



El Diseminador de objetos tiene varias funciones que permiten controlar el aspecto de la diseminación en la curva. Por ejemplo, permite ajustar el espacio entre los objetos, variar el orden de los objetos en la curva, girar los objetos en la curva y descentrarlos con respecto a la curva trazada.

Todos los valores se guardan en una Lista de diseminador. Si una Lista de diseminador se modifica, es posible restablecer los valores guardados o guardar la lista con los valores nuevos. Pueden esparcirse algunos o todos los objetos de la Lista de diseminador. La serie de objetos seleccionados para la diseminación se denomina “lista de ejecución”.



Para dibujar una curva con el Diseminador de objetos

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Medios artísticos*.
- 2 Haga clic en el botón *Diseminador* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador emergente para seleccionar una configuración de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

- 4 Escriba un valor porcentual en el cuadro Tamaño de objeto(s) que se diseminará de la Barra de propiedades y después presione Intro.

El valor establecido aquí representa el tamaño del objeto diseminado como porcentaje del original. Si desea que los objetos aumenten o disminuyan a lo largo de la curva, haga clic en el botón Escala incremental para habilitar el cuadro Escala incremental, escriba un valor porcentual y presione Intro.

- 5 Seleccione una diseminación en el cuadro Lista de archivos de Lista de diseminador.
- 6 Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
- 7 Arrastre el ratón para dibujar la curva.

Para ajustar la definición de pinceladas para la Lista de diseminador

- 1 Seleccione la Lista de diseminador que desee ajustar
- 2 Escriba el número de objetos que desee colocar en cada punto del espaciado.
Por ejemplo, si escribe “4”, CorelDRAW sitúa cuatro objetos en cada punto del espaciado de la curva.

Para ajustar el espaciado entre pinceladas en una curva

- Escriba la distancia que desee entre los centros de cada objeto de la curva y presione Intro.



Para ajustar la rotación de los objetos que van a diseminarse

- 1 Seleccione la Lista de diseminador que desee ajustar
- 2 Haga clic en el botón *Rotación* de la Barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor entre 0 y 360 en el cuadro *Ángulo*.
Por ejemplo, para girar 45 grados todos los objetos de la diseminación, escriba "45" en el cuadro *Ángulo*.
- 4 Si desea que los objetos de la diseminación roten en incrementos, habilite la casilla de verificación *Usar incremento* y escriba un valor en el cuadro *Incremento*.
- 5 Elija una de estas opciones:
 - Habilite el botón *Basado en trayecto* para girar los objetos en relación con la curva.
 - Habilite el botón *Basado en página* para girar los objetos en relación con la página.



Para descentrar objetos con respecto a la curva

- 1 Seleccione la Lista de diseminador que desee ajustar
- 2 Haga clic en el botón *Descentrado* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación *Usar descentrado* para descentrar objetos con respecto a la curva.
Si prefiere que los objetos sigan la curva, deshabilite esta casilla.
- 4 Si desea ajustar la distancia de descentrado, escriba un nuevo valor en el cuadro *Descentrado*.
- 5 Elija una dirección de descentrado en el cuadro de lista *Dirección de descentrado*.
Por ejemplo, si desea alternar entre la izquierda y la derecha de la curva, elija *Alternado*.



Para crear una nueva Lista de diseminador

- 1 Elija *Nueva Lista de diseminador* en la Barra de propiedades.
- 2 Seleccione el objeto que desee añadir a la Lista de diseminador y haga clic en *Añadir a Lista de diseminador*.
- 3 Repita el paso 2 por cada objeto que desee añadir
- 4 Haga clic en el botón *Guardar* y escriba el nombre de la Lista de diseminador en el cuadro *Nombre de archivo*.



Para crear o modificar una lista de ejecución



- 1 Elija una Lista de diseminador en el cuadro Lista de archivos de Lista de diseminador.
- 2 Haga clic en el botón *Diálogo Lista de diseminador* de la Barra de propiedades.
- 3 En Crear lista de ejecución, siga los pasos que considere necesarios:
 - Para añadir una imagen a la lista de ejecución, elija la imagen en el cuadro Lista de diseminador y haga clic en Añadir
 - Para eliminar una imagen de la lista de ejecución, elija la imagen en el cuadro Lista de ejecución y haga clic en Quitar
 - Para cambiar el orden de la lista de ejecución, elija una imagen y haga clic en la flecha arriba o abajo.
 - Para cambiar el orden de la lista de ejecución, haga clic en el botón Orden inverso.
 - Para vaciar la lista de ejecución, haga clic en Borrar.

Para eliminar una Lista de diseminador

- En la Barra de propiedades, elija la Lista de diseminador que desee eliminar y haga clic en el botón Eliminar

Para restablecer los valores guardados en una Lista de diseminador



- 1 Elija la Lista de diseminador que desee restablecer en el cuadro Lista de archivos de Lista de diseminador
- 2 Haga clic en el botón *Restablecer valores* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en Sí para guardar los nuevos valores en la Lista de diseminador y No para restablecer los valores guardados.



- También es posible crear una Lista de diseminador seleccionando el objeto gráfico o de texto, haciendo clic en el botón Guardar de la ventana acoplable Medios artísticos y habilitando el botón Diseminador de objetos.

Dibujo de curvas en modo de caligrafía

El modo de caligrafía permite simular el efecto de una pluma caligráfica. Las curvas dibujadas en modo de caligrafía varían en grosor según la dirección de la línea y el ángulo de la plumilla.

Las líneas dibujadas con el modo de caligrafía varían en anchura según su dirección.



Para dibujar una curva en modo de caligrafía

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Medios artísticos*.
- 2 Haga clic en el botón *Pluma caligráfica* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador emergente para seleccionar una configuración de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

- 4 Escriba una anchura en el cuadro Anchura de la Barra de propiedades para la herramienta Medios artísticos y después presione Intro.

La anchura que defina aquí representa la anchura máxima de la curva.



- 5 Escriba un ángulo en el cuadro *Ángulo de pluma caligráfica* de la Barra de propiedades y presione Intro.

El cuadro *Ángulo de pluma caligráfica* controla el ángulo de la plumilla. Por ejemplo, escriba "0" si desea estrechar las líneas horizontales y aumentar el grosor de las verticales o "90" si desea aumentar el grosor de las horizontales y estrechar las verticales.

- 6 Sitúe el cursor en el punto en que desee comenzar la curva.
- 7 Arrastre el ratón para dibujar la curva.

Dibujo de curvas en modo sensible a la presión

El modo sensible a la presión permite usar una pluma sensible a la presión para crear curvas de diferentes grosores. También es posible usar el ratón y el teclado para simular este efecto.

Las líneas dibujadas en modo sensible a la presión varían en anchura según la presión aplicada.



Para dibujar una curva en modo sensible a la presión

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Medios artísticos*.
- 2 Haga clic en el botón *Presión* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Suavizado mano alzada y desplace el deslizador emergente para seleccionar una configuración de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

- 4 Escriba una anchura en el cuadro Anchura de la Barra de propiedades para la herramienta Medios artísticos y después presione Intro.

La anchura que defina aquí representa la anchura máxima de la curva.

- 5 Sitúe el cursor donde desee que comience la curva.
- 6 Arrastre el ratón para dibujar la curva.



- Si utiliza el ratón, presione las flechas arriba y abajo para variar la presión de la pluma. La flecha arriba aumenta el efecto de presión y hace la curva más ancha, mientras que la flecha abajo disminuye este efecto. Para definir la anchura máxima de la curva, escriba un valor en el cuadro Anchura de la herramienta Medios artísticos.

Aplicación de trazos utilizando la ventana acoplable Medios artísticos

Una potente función de la herramienta Medios artísticos es la capacidad de aplicar trazos de Medios artísticos a objetos existentes. Con los trazos de Medios artísticos se usa el contorno del objeto como trayecto de control. Para facilitar la aplicación de trazos de Medios artísticos, es posible abrir la ventana acoplable Medios artísticos y arrastrar y soltar trazos o elegirlos y aplicarlos a objetos seleccionados.

Cuando se aplica un trazo de Medios artísticos, éste aparece en el cuadro de lista Último utilizado. De este modo es más fácil encontrar trazos utilizados con frecuencia.

Para aplicar trazos de Medios artísticos a objetos existentes

- 1 Haga clic en Efectos, Medios artísticos.
- 2 Elija la carpeta que contiene los trazos que desee en el cuadro de lista Grupo.


Para buscar otra carpeta, haga clic en el botón Examinar.

- 3 Utilizando la herramienta *Selección*, elija el objeto al que desee aplicar el trazo de Medios artísticos.
- 4 En la ventana acoplable, elija un trazo en el cuadro de lista Último utilizado o Grupo y después haga clic en Aplicar

Para eliminar un trazo de Medios artísticos

- Elija el trazo en el cuadro de lista Grupo y después haga clic en el botón Eliminar.

Para especificar qué tipos de trazos deben aparecer en la ventana acoplable Medios artísticos

- 1 Haga clic en .
 - 2 Habilite una o varias de las opciones siguientes:
 - Preestablecido: para ver trazos preestablecidos.
 - Pinceles: para ver pinceladas.
 - Diseminador de objetos: para ver Listas de diseminador
- Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.



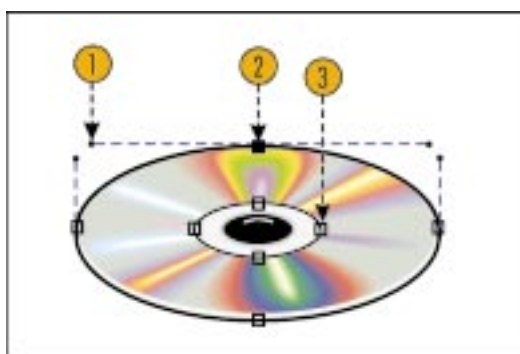
- También es posible usar trazos de Medios artísticos arrastrándolos desde el cuadro de lista de la ventana acoplable al objeto de la página de dibujo.

Asignación de forma a líneas, curvas y objetos de curvas

La herramienta Forma permite cambiar la forma de todos los objetos de curvas editando sus nodos y segmentos. También es posible seleccionar y editar curvas con la herramienta Selección.

Un objeto de curvas es una línea, curva o forma creada con las herramientas Mano alzada, Bézier, Medios artísticos o Espiral. Los rectángulos, elipses, polígonos y objetos de texto se convierten en objetos de curvas cuando se utiliza el comando Convertir a curvas.

Punto de control (elemento 1), nodo (elemento 2) y subtrayecto (elemento 3).



Segmentos

Un segmento es la porción de una curva que se encuentra entre dos nodos. Hay dos tipos de segmentos: curvos o rectos. Los segmentos curvos se flexionan arrastrándolos con la herramienta Forma o arrastrando los puntos de control de los nodos de cualquiera de sus extremos. Si desea flexionar un segmento recto, primero debe convertirlo en segmento curvo.

Nodos

Un nodo es un pequeño cuadrado que aparece en una línea, curva o contorno de un objeto y que sirve para editar dicho objeto. Cuando se selecciona un objeto de curvas con la herramienta Forma, CorelDRAW muestra todos sus nodos. Es posible asignarle forma al objeto desplazando los nodos o los puntos de control que aparecen junto a éstos.

Los puntos de control definen la curvatura de un segmento al pasar por un nodo. Variando el ángulo del punto de control y su distancia con respecto al nodo, puede controlarse la curvatura del segmento. Cada nodo tiene un punto de control por cada segmento curvo conectado con él. El nodo del extremo de un segmento curvo tiene un punto de control, mientras que el nodo que se encuentra entre dos segmentos dispone de dos. Los segmentos rectos no se pueden flexionar, por lo que los nodos que se encuentran al final de un segmento recto no tienen punto de control para dicho segmento.

Si moviendo los nodos existentes no puede modificar un trayecto a su gusto, 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. Cada una de esas curvas o formas se denomina subtrayecto. Por ejemplo, cuando se convierte texto en curvas, a menudo se crean subtrayectos. Una vez convertida en curvas, la letra “O” se compone de dos elipses. Cada una de estas elipses es un subtrayecto.



- Cuando se modifica un trazo de Medios artísticos, se modifica el trayecto de control del trazo. El trazo propiamente dicho es un trayecto cerrado que sigue el trayecto de control. Cuando se asigna forma al trayecto de control, el trazo se adapta a las modificaciones del trayecto de control. Si desea modificar directamente el trayecto cerrado, primero debe separarlo del trayecto de control.

Selección de nodos y segmentos

Para modificar una curva, primero es preciso seleccionar un nodo o un segmento. Cuando se selecciona un nodo conectado a un segmento recto, el nodo aparece como un cuadrado sin relleno. Si el nodo está en un segmento curvo, aparece como un cuadrado compacto. La barra de estado indica el tipo de nodo (uniforme, asimétrico o simétrico) y el segmento (de línea o curvo) seleccionados.

Para seleccionar un segmento hay que usar la herramienta Forma. Para seleccionar un nodo, es posible usar la herramienta Forma, la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas básicas de dibujo.

Para seleccionar un nodo o un segmento en un objeto de curvas

- Haga clic en el nodo o segmento con la herramienta Forma.

Para seleccionar varios nodos

- 1 Seleccione el objeto de curvas con la herramienta Forma.
- 2 Mantenga presionada Mayús y haga clic en los nodos con la herramienta Forma.



- También puede crear un recuadro de selección alrededor de los nodos para seleccionarlos.

Para seleccionar todos los nodos de un objeto seleccionado

- Haga clic en Edición, Seleccionar todo, Nodos.



- Si la curva seleccionada tiene demasiados nodos, la edición de nodos con la herramienta Selección queda automáticamente deshabilitada.



- También pueden seleccionarse todos los nodos manteniendo presionadas las teclas Mayús y Ctrl y haciendo clic en un nodo del objeto con la herramienta Forma.
- Para seleccionar el primer o el último nodo de un objeto de curvas, puede seleccionar el objeto con la herramienta Forma y después presionar Inicio para seleccionar el primero nodo o Fin para seleccionar el último.
- Si hace doble clic en una curva con la herramienta Selección, accederá al modo de edición completa de nodos.

Deselección de nodos

Deseleccione un nodo cuando haya terminado de asignar forma a una curva.

Para deseleccionar uno o varios nodos

- 1 Seleccione el objeto de curvas con la herramienta Forma.
- 2 Mantenga presionada Mayús y haga clic en los nodos con la herramienta Forma.



- También puede mantener presionada Mayús y arrastrar el ratón para crear un recuadro de selección en torno a los nodos que desee deseleccionar. Con este método seleccionará además cualquier nodo que quede dentro del recuadro de selección y que aún no esté seleccionado.
 - Para deseleccionar todos los nodos de un objeto, también es posible hacer clic en un espacio vacío de la ventana de dibujo.
-

Adición de nodos

Es posible añadir nodos a un objeto de curvas si se necesitan más nodos para crear una curva.



Para añadir un nodo a un objeto de curvas

- 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

- 1 Con la herramienta *Forma*, seleccione los nodos entre los que vaya a añadir nodos nuevos.
- 2 Haga clic en el botón *Añadir nodo(s)* de la Barra de propiedades.



- También es posible añadir un nodo a un objeto de curvas con la herramienta *Forma* haciendo clic en la curva y después en el botón *Añadir nodo(s)* de la Barra de propiedades.

Eliminación de nodos

Si se eliminan nodos de un objeto, se reduce el tiempo que se tarda en redibujarlo e imprimirlo y además el dibujo cobra un aspecto más uniforme. Puede seleccionar por sí mismo los nodos que desee eliminar o bien emplear el deslizador *Suavidad* de la curva para eliminar automáticamente los nodos superfluos. Cuanto más alto se coloque el deslizador, más nodos se eliminarán.



Para eliminar un nodo de un objeto de curvas

- 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

- 1 Utilizando la herramienta *Forma*, incluya los nodos que desee eliminar en un recuadro de selección.
- 2 Haga clic en el botón *Eliminar nodo(s)* de la Barra de propiedades.



Unión de nodos

Los trayectos abiertos se cierran uniendo los nodos de sus dos extremos. También se pueden unir nodos finales de trayectos diferentes si todos ellos son subtrayectos del mismo objeto. No es posible unir nodos de dos objetos diferentes. Para unir nodos de objetos de curvas diferentes, primero hay que combinarlos en un solo objeto de curvas y después unir los nodos de los dos extremos.



Para unir dos nodos

- 1 Seleccione los nodos que desee unir con la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en el botón *Unir dos nodos* de la Barra de propiedades.

Entre las posiciones de los dos nodos originales aparece un nodo unido.



Para unir dos nodos con una línea

- 1 Seleccione los nodos que desee unir con la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en el botón *Extender curva para cerrar* de la Barra de propiedades.



Para cerrar un trayecto abierto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección* o la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en el botón *Cerrar automáticamente* de la Barra de propiedades.



Asignación de forma a nodos y segmentos

La forma de un objeto de curvas puede cambiarse desplazando sus segmentos, nodos y puntos de control. Normalmente, para hacer ajustes generales se desplazan segmentos y nodos y después, para depurar la forma, se actúa sobre los puntos de control de los nodos. Manteniendo presionada la tecla Ctrl durante el arrastre de un nodo o punto de control, es posible forzar su movimiento a lo largo de un trayecto horizontal o vertical recto.

Los nodos de un objeto de curvas se editan con la herramienta *Selección* o con cualquier herramienta de dibujo. Para modificar los segmentos y puntos de control de un objeto de curvas, hay que seleccionarlos con la herramienta *Forma*.

Para asignar forma a un objeto de curvas moviendo sus segmentos curvos

- 1 Seleccione el objeto de curvas con la herramienta *Forma*.
- 2 Arrastre un segmento curvo para cambiar su forma.





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 para cambiar la forma de la curva.

Mientras arrastra se moverán los segmentos a ambos lados del nodo. Si el nodo se encuentra en un segmento curvo, los puntos de control también se desplazan para que no cambien los ángulos de entrada y salida de la curva en el nodo.

Para asignar forma a un objeto de curvas moviendo varios nodos a la vez

- 1 Mantenga presionada Mayús y haga clic en los nodos que desee seleccionar con la herramienta *Forma*.
- 2 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*.

Sólo se extienden puntos de control a partir del nodo seleccionado y, si se trata de un segmento curvo, de los que están a ambos lados.

- 2 Arrastre un punto de control para asignar forma a la curva.

Los puntos de control se mueven de forma distinta dependiendo de si el nodo con el que están asociados es uniforme, asimétrico o simétrico, lo cual a su vez afecta a la forma de la curva.



- Para mover un punto de control oculto bajo su respectivo nodo, deselectione todos los nodos del objeto de curvas, mantenga presionada Mayús y arrastre el punto de control para sacarlo de debajo del nodo.

Alineación de nodos y puntos de control

Es posible alinear dos o más nodos de un mismo objeto de curvas. También pueden alinearse los puntos de control asociados a estos nodos. Los nodos y puntos de control se alinean horizontal o verticalmente.



Para alinear nodos y puntos de control



- 1 Seleccione el objeto de curvas con la herramienta *Forma*.
- 2 Mantenga presionada Mayús y seleccione los nodos que desee alinear
- 3 Haga clic en el botón *Alinear nodos* de la Barra de propiedades.
- 4 Deshabilite las opciones que no desee aplicar

Transformación de partes de un objeto de curvas

La forma de un objeto puede cambiarse aplicando transformaciones geométricas básicas (como escalado) a los nodos seleccionados. Esta operación puede resultar útil, por ejemplo, para aumentar una parte 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 de la curva que desee 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 esquina para escalar los nodos seleccionados o los tiradores laterales para estirarlos.

Para girar o inclinar partes de un objeto de curvas

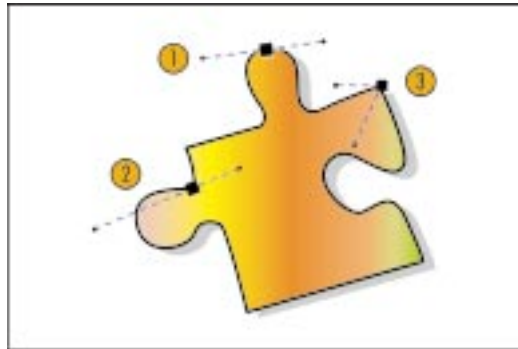


- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Haga clic en el botón *Rotar e inclinar nodos* de la Barra de propiedades.
Aparecerán ocho tiradores de rotación/inclinación.
- 3 Arrastre los tiradores de esquina para girar los nodos seleccionados o los tiradores laterales para inclinarlos.

Cambio de las propiedades de nodos

Hay tres tipos de nodos: asimétricos, uniformes y simétricos. Los puntos de control de cada tipo de nodo se comportan de formas distintas.

Nodo simétrico (elemento 1), nodo uniforme (elemento 2) y nodo asimétrico (elemento 3).



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 agudo.
Uniforme	Los puntos de control de los nodos uniformes siempre se encuentran enfrentados y pueden tener diferente longitud. Cuando se desplaza uno de los puntos, el otro también se desplaza. Los nodos uniformes producen una transición gradual entre segmentos de línea.
Simétrico	Los puntos de control de un nodo simétrico siempre se encuentran enfrentados. Además, estos puntos siempre tienen la misma longitud. Los nodos simétricos producen idéntica curvatura a ambos lados del nodo.

Cambiar el tipo de nodo no afecta 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 sí afectará a la manera en la que puede cambiarse la forma de la curva.



Para que un nodo sea uniforme, asimétrico o simétrico

- 1 Seleccione el objeto de curvas con la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en el nodo que desee cambiar
Si selecciona varios nodos, puede cambiarlos todos simultáneamente.
- 3 Haga clic en el botón Asimétrico, Uniforme o Simétrico de la Barra de propiedades.



Modificación de las propiedades de segmentos

Hay dos tipos de segmentos: rectos y curvos. Si hace clic en un nodo con la herramienta Forma, la barra de estado muestra el tipo de segmento que entra en el nodo y el tipo del nodo en sí, como **Nodo seleccionado: Curva Uniforme**. Los botones **Convertir línea en curva** y **Convertir curva en línea** facilitan la conversión de segmentos rectos en curvas y viceversa.

También es posible cambiar la dirección de una curva y suavizarla utilizando los botones de la Barra de propiedades de la herramienta Forma.



Para convertir un segmento en recto o curvo



- 1 Seleccione el objeto de curvas con la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en el segmento que desee modificar

Si selecciona varios segmentos a la vez, podrá cambiarlos de forma simultánea.

- 3 Elija una de estas opciones:



- Haga clic en el botón *Convertir curva a línea* de la Barra de propiedades para enderezar el segmento.



- Haga clic en el botón *Convertir línea a curva* para curvarlo.



Para invertir la dirección de una curva

- Seleccione la curva con la herramienta Forma y haga clic en el botón **Invertir dirección de curva**.

Para suavizar una curva

- 1 Seleccione la curva con un recuadro utilizando la herramienta Forma.
- 2 Haga clic en el cuadro **Suavidad** de la curva y desplace el deslizador emergente para seleccionar un ajuste de suavizado.

El extremo derecho del deslizador proporciona el máximo suavizado y el izquierdo no aplica ninguno.

División de trayectos

Los objetos de curvas cerrados pueden convertirse en objetos abiertos dividiendo su trayecto en cualquier punto. También es posible dividir un trayecto abierto en uno o varios subtrayectos o en objetos independientes.

Cuando se divide un trayecto, todos los subtrayectos y nodos que se crean pasan a formar parte del objeto original.



Para dividir un trayecto

- 1 Seleccione el objeto de curvas con la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en el punto en que desee dividir el trayecto.
Seleccione varios nodos para dividir el trayecto en diversos puntos.
- 3 Haga clic en el botón *Dividir curva* de la Barra de propiedades.
Aparecen dos nodos superpuestos en cada punto de división.



Para extraer un trayecto de un objeto

- 1 Realice los pasos 1, 2 y 3 del procedimiento anterior.
- 2 Empleando la herramienta *Forma*, seleccione un segmento, nodo o grupo de nodos que represente la porción del trayecto que desee extraer.
- 3 Haga clic en el botón *Extraer subtrayecto* de la Barra de propiedades.



- Cuando se divide un trayecto de un objeto, éste no se divide. Cuando se extrae un subtrayecto, se crean dos objetos.

Dibujo de líneas de cotas, conexión y flujo

Líneas de cotas

Las líneas de cotas 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 cotas a un objeto para que, al moverse éste, la línea se desplace con él. Esta característica aporta gran flexibilidad a las líneas de cotas, sobre todo cuando se combinan con el dimensionamiento dinámico.

Líneas de conexión y de flujo

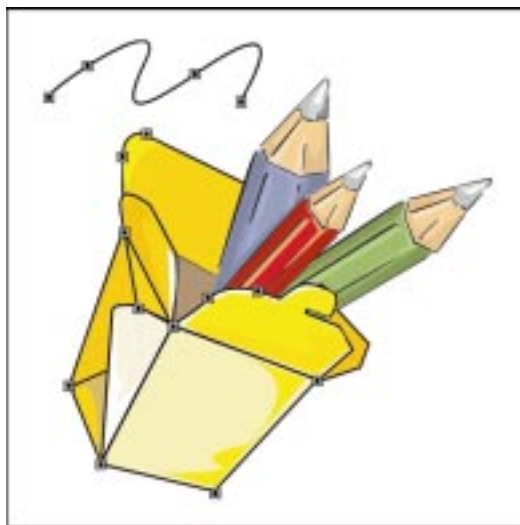
Las herramientas Línea de conexión y Línea de conexión interactiva permiten conectar objetos con una línea. Si se mueve alguno de los objetos, la línea de conexión o de flujo se adapta en consecuencia.

Unión de líneas de cotas, conexión y flujo a objetos

Para que las líneas de cotas, conexión y flujo tengan efectividad, deben estar vinculadas a los objetos que etiquetan. Cuando se usan las herramientas Cotas, Conexión y Línea de conexión interactiva, se activan 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 cotas, conexión y flujo sólo pueden unirse a objetos en estos puntos de encaje.

Los objetos básicos y curvos normalmente tienen puntos de encaje en cada nodo y en el centro del objeto.

Objeto que muestra la posición de los puntos de encaje para las líneas de cotas, conexión y flujo.

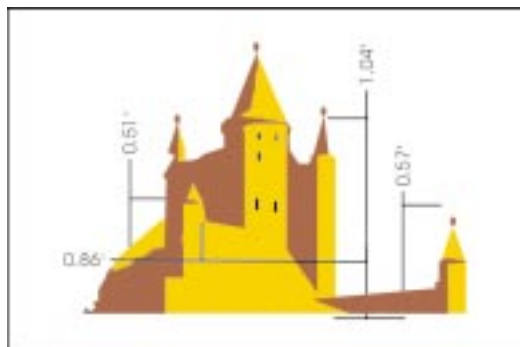


- Para que los puntos de encaje sean visibles, debe habilitarse la casilla **Mostrar marcas de ubicación al encajar**. Para acceder a esta casilla, haga clic en **Herramientas, Opciones** y, en la lista de categorías, haga clic en **Espacio de trabajo, Visualización**.

Dibujo de líneas de cotas

Las líneas de cotas permiten visualizar el tamaño de los objetos o la distancia entre ellos. El dimensionamiento dinámico muestra automáticamente la longitud de las líneas de cotas, lo cual garantiza el uso de medidas precisas en el dibujo. Además, las líneas de cotas dinámicas cambian automáticamente cuando se modifica un dibujo. Si prefiere escribir sus propias medidas aproximadas u otro tipo de texto, puede deshabilitar el dimensionamiento dinámico.

Pueden usarse líneas de cotas para indicar la distancia entre dos puntos del dibujo.



Cuando se emplean líneas de cotas para etiquetar objetos, es posible cambiar la escala del dibujo para reflejar el tamaño real de los objetos que se van a etiquetar. De forma predeterminada, la escala es 1:1, por lo que una pulgada en el dibujo equivale a una pulgada real. Sin embargo, si desea dibujar la planta de su oficina, por ejemplo, quizá sea más adecuada una escala de 1:12 (una pulgada equivale a un pie).

Líneas de nota

La herramienta Notas permite dibujar líneas que apuntan hacia los objetos de un dibujo y los etiquetan. Al dibujar una de estas líneas, aparece un cursor de texto al final de la misma. Este cursor indica dónde escribir la etiqueta para el objeto. Puede asignarse formato a este texto como si fuera un texto artístico. También es posible modificar el formato de las líneas de nota como si se tratara de un contorno.

Texto de cotas

Después de medir un objeto con la herramienta Cotas, un bloque de texto muestra las unidades de medida del objeto y su valor. Este bloque de texto se denomina texto de cotas y CorelDRAW permite personalizar opciones para su visualización.

Puede elegirse el estilo, la fuente y la posición del texto de cotas. También es posible elegir una unidad de medida y especificar el número de posiciones decimales para ella.

Añada un prefijo y un sufijo al texto de cotas para llevar un seguimiento de las diversas medidas del dibujo. También puede seleccionar el texto de cotas y personalizarlo.

Dibujo de líneas de cotas

La herramienta Cotas permite dibujar líneas de cotas verticales, horizontales, modificadas y angulares. Las cotas horizontales y verticales quedan restringidas a los ejes vertical y horizontal; las cotas modificadas pueden dibujarse con cualquier ángulo.

Las líneas de cotas 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 que forman en grados, gradianes o radianes.



Para dibujar líneas de cotas verticales, horizontales o modificadas

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Cotas*.
- 2 Haga clic en una de las siguientes opciones de la Barra de propiedades:



- Herramienta *Cota vertical*
- Herramienta *Cota horizontal*
- Herramienta *Cota modificada*

- 3 Haga clic donde desee comenzar a medir

Si desea que la línea de cotas se vincule a un objeto, haga clic en uno de los puntos de encaje del objeto.

- 4 Haga clic donde desee terminar de medir



- 5 Haga clic donde desee situar el *texto de cotas*.

El texto de cotas aparecerá donde haya hecho clic, siempre y cuando no haya especificado una ubicación predeterminada para texto de cotas en la Barra de propiedades.

El valor del texto de cotas se expresa en las mismas unidades que la regla horizontal, a menos que se especifique otra unidad en la Barra de propiedades.



Para dibujar una línea de cotas con 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 cotas se vincule a un objeto, haga clic en uno de los puntos de encaje del objeto.

- 3 Presione Tab para que la herramienta *Cota automática* alteme entre líneas de cota verticales, horizontales o modificadas.

- 4 Haga clic donde desee terminar de medir

- 5 Haga clic en el punto en que desee situar el texto de cotas.



- Si dibuja una línea de cotas modificada, mantenga presionada Ctrl mientras arrastra para restringir el ángulo a incrementos de 15 grados o al valor especificado en Ángulo de restricción del cuadro de diálogo Opciones.



Para dibujar líneas de cotas angulares

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta Cotas.
- 2 Haga clic en el botón *Herramienta Cota angular* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el punto en que deben cortarse las dos líneas que forman el ángulo.
- 4 Haga clic donde desee que termine la primera línea.
Si está midiendo el ángulo entre dos objetos y desea que la línea de cotas cambie cuando desplace los objetos, coloque 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.

Dibujo de notas

La herramienta Notas permite crear notas para etiquetar un dibujo. Las notas deben estar vinculadas a los objetos que etiquetan para tener efectividad. Si desea vincular notas, utilice los puntos de encaje del objeto.

CorelDRAW permite personalizar el texto de las notas de la misma forma que se edita cualquier otro texto en CorelDRAW. Si desea obtener más información, consulte “Tratamiento de textos” en la página 359.



Para dibujar una nota de dos segmentos

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Cotas*.
- 2 Haga clic en el botón *Nota* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic donde desee que comience el primer segmento de nota.
- 4 Haga clic donde desee que termine el primer segmento y donde desee que comience el segundo.
- 5 Haga clic donde desee situar el texto de nota.
- 6 Escriba el texto de nota.

Para dibujar una nota de un segmento

- Siga los pasos 1, 2 y 3 del procedimiento anterior y haga doble clic donde desee situar el texto de nota.

Vinculación de líneas de cotas a objetos

Si las líneas de cotas están unidas a objetos, las operaciones efectuadas sobre dichos objetos afectarán a las líneas de cotas. La lista siguiente contiene las operaciones más frecuentes y los efectos que cada una tiene en líneas de cotas unidas:

Al...	un objeto,...
Girar	las líneas de cotas horizontales y verticales permanecen como tales sea cual sea la orientación del objeto. Las líneas de cotas modificadas giran con los objetos que etiquetan. Si va a girar objetos, quizá las líneas de cotas modificadas resulten más útiles que las líneas de cotas horizontales o verticales.
Inclinar	no se inclina la línea de cotas vinculada. CorelDRAW actualiza el texto de cotas para reflejar los cambios de medidas.
Estirar	la línea de cotas también se estira. CorelDRAW actualiza el texto de cotas para reflejar las nuevas medidas.
Eliminar	la línea de cotas incorporada al punto de encaje eliminado también se elimina.
Duplicar	no se duplica la línea de cotas vinculada al objeto. Para duplicar un objeto y las líneas de cotas vinculadas a él, primero hay que seleccionar el objeto y las líneas de cotas.
Clonar	no se clona la línea de cotas vinculada al objeto. Para clonar un objeto y las líneas de cotas vinculadas a él, primero hay que seleccionar el objeto y las líneas de cotas.
Separar	el vínculo entre la línea de cotas y el objeto se rompe. Los vínculos no pueden restablecerse una vez deshechos, excepto haciendo clic en Edición, Deshacer.
Editar un nodo	se ven afectadas las líneas de cotas conectadas al nodo editado.

Cambio del texto de cotas

Es posible cambiar las unidades del texto de cotas y añadir prefijos y sufijos al texto. Si desea cambiar el contenido del texto de cotas, desactive las líneas de cotas dinámicas y escriba una etiqueta personalizada. Para restablecer la cota auténtica, seleccione la línea de cotas y habilite el botón Dimensionamiento dinámico de la Barra de propiedades.



Para especificar la forma de visualización de las unidades de cota

I Seleccione la línea de cotas con la herramienta *Selección*.



- 2 Si desea que en la línea de cotas se indiquen las unidades junto a los valores correspondientes, habilite el botón *Mostrar unidades de cotas* de la Barra de propiedades.
- 3 Elija un estilo en el 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 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 cotas

- 1 Seleccione la línea de cotas con la herramienta Selección.
- 2 Escriba texto en los cuadros Prefijo de cotas o Sufijo de cotas de la Barra de propiedades.

Para escribir texto personalizado en una línea de cotas

- 1 Seleccione la línea de cotas con la herramienta Selección.
- 2 Deshabilite el botón Dimensionamiento dinámico de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione el texto que desee cambiar con la herramienta *Texto* y escriba texto nuevo.



Para cambiar las configuraciones predeterminadas

- 1 Presione Esc o haga clic en un área vacía para deseleccionar todos los objetos del dibujo.
- 2 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Cotas*.
- 3 Cambie las configuraciones especificadas en la Barra de propiedades.



- Las configuraciones predeterminadas pueden cambiarse en el cuadro de diálogo Opciones.



- Las configuraciones predeterminadas de las líneas de cotas dinámicas no pueden cambiarse. Siempre que se crea una línea de cotas, es dinámica a menos que se modifique.

Cambio de la fuente del texto de cotas

La fuente y el tamaño del texto de cotas puede cambiarse una vez creada la línea de cotas.



Para cambiar la fuente y el tamaño en puntos del texto de cotas

1 Seleccione el *texto de cotas* con la herramienta *Selección*.

Si la línea de cotas ya está seleccionada, haga clic en una zona vacía de la ventana de dibujo antes de intentar seleccionar el texto de cotas.

2 Escriba el tamaño en el cuadro de lista Tamaños de fuente de la Barra de propiedades.

3 Elija una de las fuentes del cuadro de lista Fuentes de la Barra de propiedades.

Colocación de texto de cotas

Es posible especificar la colocación de un texto de cotas con respecto a la línea de cotas y mover el texto a otra posición de la página.




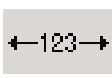
Para especificar la posición del texto de cotas con respecto a la línea de cotas


1 Seleccione la línea de cotas con la herramienta *Selección*.

2 Haga clic en el botón *Posición del desplegable del texto* de la Barra de propiedades.

3 Especifique dónde desea situar el texto de cotas con respecto a la línea de cotas.

• Haga clic en  para colocarlo sobre la línea.

• Haga clic en  para colocarlo dentro de la línea.

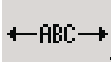
• Haga clic en  para colocarlo debajo de la línea.

• Haga clic en  para disponer el texto en sentido horizontal.





Esta opción coloca el texto horizontalmente aunque la línea de cotas sea diagonal o vertical. Si no elige esta opción, CorelDRAW coloca el texto de cotas en el mismo ángulo que la línea de cotas.

- Haga clic en  para que el texto quede centrado con respecto a la línea de cotas.

Esta opción centra el texto en la línea de cotas. Si no la elige, CorelDRAW sitúa el texto de cotas en el lugar donde hizo clic por última vez al trazar la línea de cotas.

Para cambiar la posición del texto de cotas

- Seleccione el texto de cotas con la herramienta Selección y arrástrelo a una nueva ubicación.

La línea de cotas se adaptará al cambio.

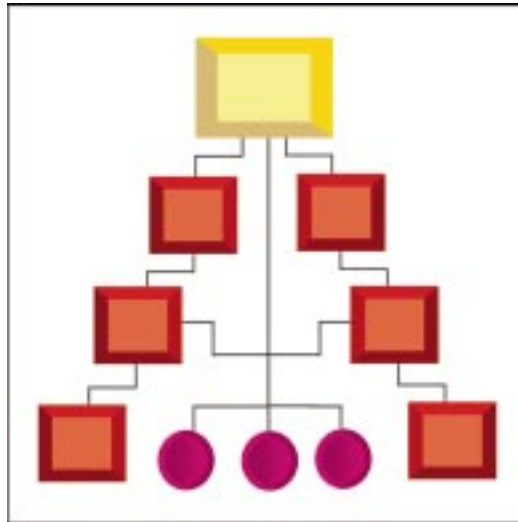
Dibujo de líneas de conexión y conexión interactiva

Las herramientas Línea de conexión y Línea de conexión interactiva permiten conectar dinámicamente dos objetos con una línea. A los dos objetos se incorpora una línea dibujada con una de estas herramientas para que, si se desplaza uno o ambos objetos, la línea cambie de posición para mantener la conexión. Si sólo un extremo de la línea está conectado a un objeto, el otro extremo queda fijado a la página.

La herramienta Línea de conexión dibuja líneas rectas en cualquier ángulo. Por ejemplo, si se conectan dos objetos y uno de ellos está situado sobre el otro y a su derecha, la herramienta Línea de conexión dibuja una diagonal entre los objetos. Las líneas de conexión pueden permanecer incorporadas a los nodos elegidos o pasar a los nodos más próximos en los dos objetos conectados. Sólo es posible cambiar la posición de una línea de conexión desplazando el objeto al que esté vinculada.

Con la herramienta Línea de conexión interactiva es fácil crear diagramas de flujo y organigramas. A diferencia de la herramienta Línea de conexión, la herramienta Línea de conexión interactiva traza líneas sólo con segmentos verticales y horizontales. Si se conectan dos objetos y uno de ellos está situado sobre el otro y a su izquierda, la herramienta Línea de conexión interactiva traza segmentos verticales y horizontales alternados a modo de escalera. Las líneas de conexión interactiva siguen incorporadas a los nodos elegidos cuando se desplazan los objetos. Estas líneas pueden despegarse de los objetos en cualquier momento.

Organigrama creado con líneas dibujadas mediante las herramientas Línea de conexión y Línea de conexión interactiva.



Con la Barra de propiedades es posible personalizar el estilo, el grosor y los puntos finales de líneas de conexión y de flujo.

Dibujo de líneas de conexión

La herramienta Línea de conexión permite dibujar líneas que conectan los objetos de un dibujo. Las líneas de conexión deben estar vinculadas a los objetos que etiquetan para tener efectividad. Si desea vincular objetos, utilice los puntos de encaje de los mismos. Cuando una línea de conexión está vinculada a un objeto, se mueve al desplazar éste. Las líneas de conexión sólo se desplazan si se mueve uno o los dos objetos que conectan.

Es posible cambiar el contorno de las líneas de conexión y personalizar su estilo y sus puntas de flecha. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de rellenos y contornos a objetos” en la página 225.



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 el ratón se sitúa sobre ellos.
- 3 Haga clic en un punto de encaje del segundo objeto.



- De forma predeterminada, el botón Bloquear en nodo conector está deshabilitado, en cuyo caso la línea de conexión siempre traza la línea más corta entre los dos objetos que conecta. Cuando está habilitado, la línea de conexión permanece fija en los nodos a los que se vinculó originalmente.
- Para acceder a la configuración de líneas de conexión, haga clic en Herramientas, Opciones y seleccione la herramienta Línea de conexión en la lista de categorías.

Dibujo de líneas conexión interactiva

La herramienta Línea de conexión interactiva permite trazar líneas de conexión interactiva para conectar los objetos de un dibujo. Las líneas de conexión interactiva deben estar vinculadas a los objetos que etiquetan para tener efectividad. Si desea vincular objetos, utilice los puntos de encaje de los mismos. Cuando una línea de conexión está vinculada a un objeto, se mueve al desplazar éste y se redibuja para reflejar el cambio de posición.

Es posible cambiar el contorno, el estilo y las puntas de flecha de las líneas de conexión interactiva. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de rellenos y contornos a objetos” en la página 225.

Para dibujar una línea de conexión interactiva entre dos objetos

- 1 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Línea de conexión interactiva*.
- 2 Haga clic en un punto de encaje del primer objeto.
Los puntos de encaje se resaltan cuando el ratón se sitúa sobre ellos.
- 3 Arrastre el ratón hasta un punto de encaje del segundo objeto.



Modificación de líneas de conexión interactiva

Con la herramienta Forma es posible introducir cambios en líneas de conexión interactiva. Los nodos de la línea pueden arrastrarse horizontal o verticalmente, pero no en ambas direcciones. Esto significa que todos los ángulos de una línea de conexión interactiva son rectos.

Si se desplaza uno de los objetos a los que está conectada la línea de conexión interactiva, ésta se redibuja y quizá se pierdan los cambios introducidos.

Para modificar una línea de conexión interactiva

- 1 Seleccione la línea de conexión interactiva con la herramienta *Forma*.
- 2 Haga clic en el nodo que desee desplazar y arrástrelo.



Unión de líneas de conexión e interactivas a objetos

Cuando hay líneas de conexión e interactivas vinculadas a objetos, las operaciones realizadas con estos objetos afectan a las líneas. La lista siguiente contiene las operaciones más frecuentes y los efectos que cada una tiene en las líneas de conexión y de flujo unidas:

Al...	un objeto,...
Girar, inclinar o estirar	la línea de conexión o de conexión interactiva se redibuja para reflejar el cambio de posición del objeto. Las líneas de conexión que no están bloqueadas en el nodo de conexión saltan a los dos nodos más próximos entre sí, mientras que las líneas de conexión bloqueadas en la línea de conexión permanecen incorporadas al mismo nodo.
Eliminar	también se elimina la conexión incorporada al punto de encaje eliminado. Las líneas de conexión interactiva se redibujan con respecto al siguiente punto de encaje.
Duplicar	no se duplica la línea de conexión o de conexión interactiva vinculada al objeto. Para duplicar un objeto y las líneas de conexión o de conexión interactiva vinculadas, primero hay que seleccionar la línea y los dos objetos a los que esté conectada.
Clonar	no se clona la línea de conexión o de conexión interactiva vinculada al objeto. Para clonar un objeto y todas las líneas de conexión o de conexión interactiva, primero hay que seleccionar la línea y los dos objetos a los que esté conectada.
Separar	el vínculo entre la línea de conexión o de conexión interactiva y el objeto se rompe. Una vez deshecho, el vínculo no puede restablecerse, excepto haciendo clic en Edición, Deshacer. Si excede el número máximo de niveles disponibles de Deshacer, debe eliminar la línea y reconstruirla.
Editar un nodo	la línea de conexión o de conexión interactiva incorporada al nodo editado se redibuja.

Definición de preferencias de herramientas

CoreIDRAW permite controlar las configuraciones predeterminadas de las herramientas de dibujo. Algunas opciones de las herramientas Mano alzada y Bézier, como Unir automáticamente, Mano alzada y Seguimiento de vect. auto., Umbral de esquina y Umbral de líneas rectas, sólo pueden preestablecerse en el cuadro de diálogo Opciones. La opción Unión automática determina la proximidad que deben tener dos nodos finales para unirse de forma automática.

La opción Seguimiento de Mano alzada determina hasta qué punto corresponde el trazado de una curva a mano alzada al movimiento del ratón. Seguimiento de vect. auto. establece la precisión de la función de vectorización automática de la herramienta Mano alzada y Bézier.

La opción Umbral de esquina establece el límite en el que un nodo de esquina es asimétrico (a diferencia de uniforme). Con la opción Umbral de líneas rectas se establece la desviación que puede presentar una línea con respecto a lo que sería un trayecto recto y seguir siendo considerada como recta.

CorelDRAW también ofrece opciones que sirven para dedicarse a los detalles del dibujo. Permite medir los valores con seis posiciones decimales como máximo y preestablecer el ángulo de restricción con el que gira un objeto en cada rotación. Cuando se usan líneas de cotas en un dibujo, para medir distancias se puede establecer una escala que represente valores de distancia reales.

Modificación de las configuraciones predeterminadas de las herramientas de dibujo

Las configuraciones predeterminadas de una herramienta de dibujo definen su comportamiento a la hora de crear objetos. Cuando es preciso que una herramienta se comporte de otra manera, se modifican sus configuraciones predeterminadas.

Si no hay objetos seleccionados y se selecciona una herramienta, los cambios realizados en los ajustes de la Barra de propiedades serán las configuraciones 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 con el cuadro de diálogo Opciones

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Caja de herramientas y en la herramienta de la lista que desee cambiar
- 3 Cambie las configuraciones.

Para cambiar las configuraciones predeterminadas de una herramienta de dibujo con 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.

Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier

El comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier puede cambiarse modificando sus propiedades en la página Caja de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.

Para definir las 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.
- 3 Cambie cualquiera la configuración de las propiedades siguientes escribiendo un valor (en píxeles) en el cuadro correspondiente. En todos los casos debe definir un valor comprendido entre 1 y 10.
 - Suavizado mano alzada determina hasta qué punto se adapta una curva trazada a mano alzada al movimiento del ratón. Con números bajos se consigue una coincidencia más exacta; con números altos la coincidencia es menor.
 - Seguimiento de vect. auto. establece la precisión de la función de vectorización automática de las herramientas Mano alzada y Bézier. Con números bajos se consigue una vectorización más exacta; con números altos la vectorización es menor.
 - Umbral de esquina establece el límite en el que un nodo de esquina es asimétrico (a diferencia de uniforme). Un nodo tiende 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 alto, no será necesario ser muy preciso al dibujar a mano alzada para generar una línea recta.
 - Unión automática determina la proximidad que deben tener dos nodos finales para unirse de forma automática.



- Haciendo doble clic en la herramienta Mano alzada o Bézier, aparece la página Caja de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.
 - De forma predeterminada, la casilla Rellenar curvas abiertas está deshabilitada. Cuando está habilitada, es posible aplicar rellenos a curvas abiertas. Para habilitarla, abra el cuadro de diálogo Opciones y haga clic en Documento, General.
-

Definición del ángulo de restricción

El cuadro de diálogo Opciones contiene los controles necesarios para cambiar el ángulo de restricción. El ángulo de restricción representa el incremento con el que giran puntos de control, líneas y objetos cuando se mantiene presionada la tecla Ctrl mientras se dibujan o se les hace rotar con el ratón. Por ejemplo, si define el ángulo de restricción en 14 grados, un objeto girará 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 Escriba el número de grados en el cuadro Ángulo de restricción.

Definición de la precisión de las medidas de un dibujo

Cambiando la precisión de dibujo es posible especificar el número de posiciones decimales con el que se indican medidas y coordenadas. Esta configuración no afecta al dibujo en sí, sino que sólo modifica la presentación de los números en los cuadros de diálogo, 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.

Dibujo de cotas a escala

Si utiliza líneas de cotas para medir distancias, probablemente necesitará establecer la escala en CorelDRAW. La escala es necesaria cuando las distancias de un dibujo representan distancias mayores o menores que 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 doble clic en Documento y después haga clic en Reglas.
- 3 Haga clic en el botón Editar escala.
- 4 Escoja una escala de dibujo en el cuadro de lista Escalas típicas.

Para definir una escala de dibujo personalizada

- 1 Realice los pasos 1, 2 y 3 del procedimiento anterior.
- 2 Escoja Personalizar 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 represente cada unidad de distancia de la página.



- 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 a las unidades de la regla horizontal. Si desea obtener más información sobre el cambio de las unidades de la regla, consulte “Configuración de las unidades de regla” en la página 64.
-



4

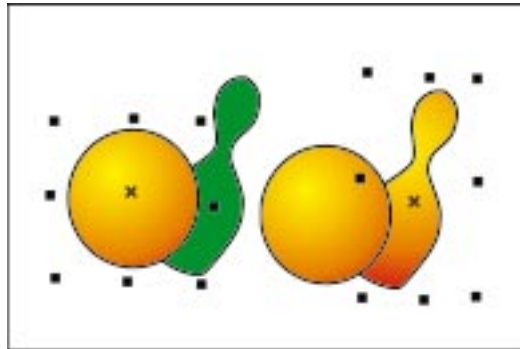
OPERACIONES CON ESTILOS Y PLANTILLAS

4

Este capítulo describe la manera de utilizar estilos y plantillas con el fin de dar formato a los dibujos y documentos en CoreIDRAW.

Un estilo es un conjunto de valores de formato que simplifica la tarea de asignar el formato a los objetos en los dibujos. Cuando se aplica un estilo a un objeto, todos los valores establecidos se aplican al objeto en un solo paso. Los estilos ahorran tiempo cuando es necesario aplicar el mismo formato a muchos objetos. Por ejemplo, puede crear un estilo de gráficos para asignar el formato rápidamente a determinados objetos de un dibujo.

Utilice un estilo para aplicar el mismo formato a muchos objetos distintos del dibujo.



Al utilizar estilos, también es más fácil cambiar los dibujos. Para cambiar el relleno de los objetos gráficos del dibujo, basta con modificar el estilo de gráficos y actualizar todos los objetos que utilicen ese estilo.

Una plantilla es un conjunto de estilos y de valores de diseño de página que rigen el diseño y el aspecto de un dibujo o documento. Puede utilizar la plantilla predeterminada (CORELDRW.CDT) o elegir otra de una variedad de plantillas disponibles en el CD-ROM de CoreIDRAW.

También puede crear plantillas propias adecuadas a sus necesidades. Por ejemplo, si periódicamente redacta una carta informativa, es posible guardar el diseño de página y los estilos de dicha carta en una plantilla. Los objetos de un dibujo también pueden guardarse en una plantilla. Asimismo, es posible guardar con la plantilla el membrete incluido en la carta de ejemplo mencionada. Al crear un dibujo nuevo con una plantilla, CoreIDRAW dará formato a la página con los valores de diseño de página guardados en la plantilla y cargará los estilos de la misma.

Operaciones con estilos

En CorelDRAW, hay tres tipos de estilos que pueden almacenarse y aplicarse a los dibujos: estilos de gráficos, de texto y de color

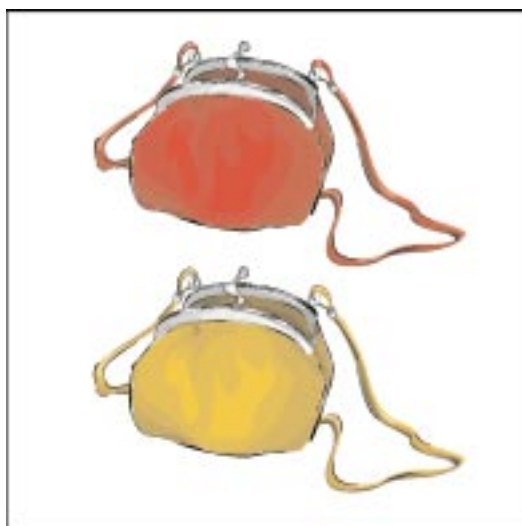
Un estilo de gráficos es una combinación de valores de relleno y contorno. Si desea más información sobre la creación de rellenos y contornos, consulte “Relleno y contorno de objetos” en la página 225.

Un estilo de texto es un conjunto de valores de texto que incluyen la fuente, el tamaño de punto y el estilo de fuente. Los estilos de texto también incluyen valores de relleno y de contorno. Por ejemplo, puede crear un estilo que aplique un relleno de textura a la fuente Wide Latin de 72 puntos. Hay dos tipos de estilos de texto: artístico y de párrafo.

Un estilo de color es el color que se guarda y aplica a los objetos en un dibujo. Debido a que hay millones de colores posibles en CorelDRAW, estos estilos hacen que sea más fácil encontrar y aplicar un color exacto. Una función muy útil es poder crear una serie de matices basados en estilos de color. El estilo de color original se denomina “principal” y los matices se denominan colores “secundarios”. En casi todos los modelos de color y paletas disponibles, los colores secundarios comparten el mismo tono que el color principal, aunque tienen distinto nivel de saturación y brillo. Con Pantone Matching System y Pantone Hexachrome, y las paletas de tintas de usuario, los colores principales y secundarios comparten una identificación común, aunque tienen distinto nivel de tinta.

Puede crear colores secundarios si necesita aplicar matices más claros u oscuros en un objeto. Si necesita cambiar el color del objeto más adelante, puede editar el color principal y CorelDRAW ajustará automáticamente los secundarios. Por ejemplo, al cambiar un color principal de rojo a amarillo, CorelDRAW convierte los colores secundarios del rojo en matices de amarillo.

Al cambiar el color principal, CorelDraw ajusta automáticamente todos los colores secundarios.



Con CorelDRAW, al cambiar los valores de un estilo se actualizan automáticamente todos los objetos que utilizan ese estilo. Esto permite hacer cambios en el diseño de un dibujo en un solo paso.

Al crear y aplicar estilos, se reduce significativamente el tiempo dedicado al diseño y se obtienen dibujos con un aspecto de alta calidad.

Operaciones con estilos de gráficos y texto

Esta sección describe la manera de crear y aplicar los estilos de gráficos y texto. Para facilitar su utilización, CorelDRAW incluye la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto. Puede utilizar esta ventana acoplable para arrastrar y colocar los estilos en un dibujo. También sirve para crear, aplicar o eliminar estilos.

Cada plantilla de CorelDRAW incluye estilos predeterminados para gráficos, texto artístico y texto de párrafo. Al crear gráficos o texto, CorelDRAW aplica automáticamente el estilo predeterminado correspondiente. Por ejemplo, si tiene un estilo predeterminado de texto artístico para dar formato al texto con la fuente Avante Garde de 24 puntos, todo el texto artístico que cree tendrá esas propiedades.

Después de crear un objeto, puede aplicarle un nuevo estilo o cambiar los valores del estilo predeterminado para actualizarlo. No es posible eliminar un estilo predeterminado.


Al crear un estilo, se guarda con el dibujo actual. Si desea aplicar el estilo a otro dibujo, puede copiarlo o guardarlo en una plantilla. Para obtener más información sobre la creación y carga de plantillas, consulte “Operaciones con plantillas” en la página 169.

Creación de estilos


La ventana acoplable Estilos de gráficos y texto muestra todos los estilos disponibles para el dibujo o la plantilla actual. Puede utilizar esta ventana acoplable para crear nuevos estilos de gráficos o texto. Una vez creado un estilo, puede cambiar sus propiedades.

Puede definir estilos para gráficos, texto artístico y texto de párrafo.

Para crear un estilo

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Haga clic en , Nuevo.
- 3 Habilite una de estas opciones:
 - Estilo de gráfico: crea un nuevo estilo de gráficos basado en el estilo predeterminado.



- Estilo de texto artístico: crea un nuevo estilo de texto artístico basado en el estilo predeterminado.
 - Estilo de texto de párrafo: crea un nuevo estilo de texto de párrafo basado en el estilo predeterminado.
- 4 Elija el nuevo estilo en la lista de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto.
 - 5 Haga clic en , Propiedades.
 - 6 Haga clic en el botón Editar de la propiedad que desea cambiar
 - 7 Ajuste las propiedades de Texto, Relleno y Contorno que desee.

Para crear un estilo a partir de un objeto gráfico o de texto



- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón y utilice la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Estilos, Guardar propiedades de estilo.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba el nombre del estilo en el cuadro Nombre.
 - No cambie el nombre si desea sobrescribir el archivo existente.
- 4 Habilite una de estas opciones:
 - Texto: para utilizar las propiedades de texto del objeto en el nuevo estilo.
 - Relleno: para utilizar los valores de relleno del objeto en el nuevo estilo.
 - Contorno: para utilizar los valores de contorno del objeto en el nuevo estilo.



- Cuando se crea un estilo basado en un objeto, CorelDRAW no lo aplica automáticamente. Si desea utilizar el estilo, es necesario que lo aplique al objeto.




- Puede crear un estilo nuevo basado en un objeto si arrastra éste desde la ventana de dibujo hasta el elemento acoplable Gráfico y texto. El nuevo estilo predeterminado recibe el nombre “Nuevo gráfico”, “Nuevo texto artístico” o “Nuevo texto de párrafo”, dependiendo del tipo. Si ya existe uno con ese nombre, CorelDRAW numera el nuevo estilo para distinguirlo del anterior.

Edición de estilos

En CorelDRAW, las propiedades de un estilo se pueden modificar en el cuadro de diálogo Opciones, o guardándolas con el estilo de un objeto.

Para editar un estilo

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Elija un estilo de la lista del elemento acoplable Gráfico y texto.
- 3 Haga clic en , Propiedades.
- 4 Haga clic en el botón Editar de la propiedad que desea cambiar
- 5 Ajuste las propiedades de Texto, Relleno y Contorno que desee.

Para editar un estilo basado en los cambios en un objeto

- 1 Realice los cambios deseados en el objeto.
- 2 Haga clic con el botón derecho en el objeto.
- 3 Haga clic en Estilos, Guardar propiedades de estilo.
- 4 Escriba el nombre del estilo que desea actualizar en el cuadro Nombre.
- 5 Habilite o deshabilite los cuadros Texto, Relleno y Contorno que desee.



- Puede editar un estilo si copia propiedades de un objeto al mismo. Esto se realiza arrastrando el objeto desde la ventana de dibujo hasta colocarlo encima del estilo en el elemento acoplable Gráfico y texto. También puede copiar las propiedades de un objeto si elige el estilo y después utiliza el comando Copiar propiedades de, en el menú acoplable.

Para cambiar el nombre de un estilo


- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Haga clic con el botón derecho en un estilo y haga clic en Cambiar nombre.
- 3 Escriba el nuevo nombre y presione Intro.

Eliminación de un estilo

Puede eliminar cualquier estilo personalizado de una plantilla. Sin embargo, no es posible eliminar ninguno de los estilos predeterminados: Texto de párrafo predeterminado, Texto artístico predeterminado y Gráfico predeterminado.




Para eliminar un estilo

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Elija el estilo que desea eliminar
- 3 Haga clic en , Eliminar.

Aplicación de estilos

Cuando se aplica un estilo a un objeto, CorelDRAW sustituye las propiedades de texto y gráficos existentes por las propiedades del estilo aplicado.

Para aplicar un estilo a un objeto

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Utilice la herramienta *Selección* para elegir el objeto al que aplicar el estilo.
- 3 Elija el estilo en la lista del elemento acoplable Gráfico y texto.
- 4 Haga clic en , Aplicar estilo.



- Puede aplicar un estilo si utiliza la herramienta Selección y hace clic con el botón derecho en el objeto, elige Estilos, Aplicar y después selecciona un estilo en el submenú.
- También puede aplicar un estilo seleccionando el objeto y haciendo doble clic en un estilo, o arrastrando el estilo hasta el objeto en la ventana de dibujo.
- Puede aplicar estilos de texto con la barra de propiedades de Texto. Seleccione el texto con la herramienta Texto o la herramienta Selección. Elija un estilo en el cuadro Lista de estilos de la barra de propiedades de Texto.

Reversión al estilo de un objeto

El comando Cambiar a estilo permite deshacer los cambios en las propiedades de un objeto después de aplicar un estilo.

Para volver al estilo de un objeto

- 1 Haga clic con el botón derecho en el objeto utilizando la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Estilos, Cambiar a estilo para reaplicar el estilo al objeto.




Uso de estilos de otros dibujos o plantillas

Para utilizar el estilo de otro dibujo o plantilla, debe copiar el estilo en el nuevo dibujo o cargar la plantilla que lo contiene. Para copiar un estilo, debe copiar el objeto que lo utiliza o importar el dibujo que lo contiene. Si copia o importa un estilo con el nombre de otro existente, CorelDRAW cambia el nombre del estilo añadiéndole un número.

Para cargar estilos de otra pantalla



- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Haga clic en , Plantilla, Cargar.
- 3 Elija la unidad en que está el archivo de plantilla en el cuadro de lista Buscar en.
- 4 Haga clic en el nombre de la plantilla que desee.
- 5 Haga clic en Abrir.


Los estilos de la plantilla cargada se muestran en el elemento acoplable Gráfico y texto.

Cambio de un estilo predeterminado

Al crear un objeto gráfico o de texto nuevo, CorelDRAW aplica el estilo de gráficos o texto predeterminado. Puede modificar un estilo predeterminado como cualquier otro estilo. CorelDRAW guarda las nuevas propiedades del estilo predeterminado con el dibujo.

Si desea utilizar las nuevas propiedades de un estilo predeterminado, es necesario que guarde los valores. Si desea obtener más información acerca de cómo se guardan los estilos predeterminados y se utilizan más adelante en documentos o sesiones de CorelDRAW, consulte “Aplicación de configuraciones normalizadas en documentos nuevos” en la página 52.

Para cambiar el relleno del estilo de gráficos o texto predeterminado

- 1 Haga clic en un espacio en blanco en la ventana de dibujo para deseleccionar todos los objetos.
- 2 Elija un color en la *paleta*. 
- 3 Habilite cualquiera de las siguientes casillas de verificación:
 - Gráfico: cambia el color de relleno de los nuevos objetos gráficos.

- Texto artístico: cambia el color de relleno de los nuevos objetos de texto artístico.
- Texto de párrafo: cambia el color de relleno de los nuevos objetos de texto de párrafo.

Para cambiar el contorno del estilo de gráficos o texto predeterminado

- 1 Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo para deseleccionar todos los objetos.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en un color de la paleta para cambiar el color de contorno predeterminado.
 - Haga clic en la herramienta Contorno y elija una anchura en el menú lateral para cambiar la anchura de contorno predeterminada.
- 3 Habilite cualquiera de las siguientes casillas de verificación:
 - Gráfico: cambia el color de contorno de los nuevos objetos gráficos.
 - Texto artístico: cambia el color de contorno de los nuevos objetos de texto artístico.
 - Texto de párrafo: cambia el color de contorno de los nuevos objetos de texto de párrafo.

Para cambiar el estilo de texto predeterminado

- 1 Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo para deseleccionar todos los objetos.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Elija las propiedades que desea asignar como predeterminadas y haga clic en Aceptar.
- 4 Habilite una o ambas casillas de verificación para indicar los estilos predeterminados que desea modificar:
 - Texto artístico.
 - Texto de párrafo.





- Puede cambiar el estilo de gráficos o texto predeterminado si arrastra un objeto gráfico o de texto hasta los estilos Gráfico predeterminado, Texto artístico predeterminado o Texto de párrafo predeterminado.
-

Búsqueda de objetos asignados a un estilo seleccionado

El comando Buscar del elemento acoplable Gráfico y texto permite buscar todos los objetos que utilizan un determinado estilo. Por ejemplo, este comando sirve para buscar todos los objetos que utilicen el estilo Gráfico predeterminado. Los objetos sólo se pueden buscar en el dibujo activo.

Para buscar objetos asignados a un estilo específico

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Haga clic en el estilo asignado a los objetos que desea buscar
- 3 Haga clic en , Buscar.
Aparece un cuadro de selección alrededor del primer objeto con el estilo especificado.
- 4 Haga clic en , Buscar siguiente para encontrar el siguiente objeto con el mismo estilo.




Asignación de una tecla de acceso rápido a un estilo

Puede asignarse una combinación de teclas de acceso rápido a cualquier estilo en CorelDRAW. Al presionar la combinación de teclas, CorelDRAW aplica el estilo al objeto seleccionado. Por ejemplo, puede asignar la combinación Alt + H a las cabeceras de un estilo de texto de párrafo. Cada combinación puede tener hasta cuatro teclas distintas.

Si introduce una combinación de teclas que ya se utiliza, puede reemplazarla y asignar su combinación al estilo.

También se pueden asignar las teclas de acceso rápido en el cuadro de diálogo Personalizar. Si desea obtener más información, consulte "Asignación y eliminación de accesos directos del teclado" en la página 837.

Para asignar una tecla de acceso rápido a un estilo

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Elija el estilo al que desea asignar una tecla de acceso rápido.
- 3 Haga clic en , Editar tecla rápida.
- 4 Haga clic en el cuadro Presione nueva tecla de acceso directo.
El cuadro Teclas de acceso directo actuales enumera las teclas de acceso rápido asignadas al estilo.
- 5 Presione la combinación que desee asignar al estilo y haga clic en el botón Asignar.



Para asignar una tecla de acceso rápido en uso a un estilo


- 1 Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Eliminar conflictos.
- 3 Si desea asignar otra tecla de acceso rápido a la tecla de estilo o comando que va a reemplazar, habilite la casilla de verificación Ir al conflicto.
- 4 Haga clic en el botón Asignar.

Personalización de la visualización del elemento acoplable Gráfico y texto

Puede elegir los tipos de estilos: de gráficos, texto artístico o texto de párrafo, que se muestran en el elemento acoplable Gráfico y texto. Puede personalizar este elemento acoplable para que sólo muestre los estilos aplicables a los objetos seleccionados. Por ejemplo, si selecciona el texto artístico, sólo se mostrarán estilos de texto artístico en el elemento acoplable. Si utiliza muchos estilos en el formato de un documento, es más fácil buscarlos si sólo ve los estilos aplicables a un objeto seleccionado. Al desplazarse de los objetos gráficos a los de texto, CoreIDRAW actualiza automáticamente el elemento acoplable con los estilos aplicables.

Para especificar los estilos mostrados en el elemento acoplable Gráfico y texto



- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Haga clic en , Mostrar.
- 3 Habilite cualquiera de las siguientes opciones:
 - Estilos de gráfico: para mostrar sólo los estilos de gráficos.
 - Estilos de texto artístico: para mostrar sólo los estilos de texto artístico.
 - Estilos de texto de párrafo: para mostrar sólo los estilos de texto de párrafo.

Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.

Para que CoreIDRAW sólo muestre los estilos aplicables al objeto seleccionado

- 1 Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la opción Visualización automática.

Trabajo con estilos de color

Esta sección describe la manera de crear y aplicar los estilos de color. Para que sea más fácil utilizarlos, CorelDRAW incluye la ventana acoplable Estilos de color. Puede utilizar el elemento acoplable para arrastrar y colocar estilos sobre un dibujo. El elemento acoplable también sirve para crear y modificar colores principales y secundarios, o para eliminar los estilos de color que ya no se necesitan.

Al crear un estilo de color, se guarda con el dibujo actual. Para utilizarlo en otro dibujo, ábralo y arrastre el estilo de una carpeta de dibujo a otra en el elemento acoplable.

CorelDRAW tiene la función Crear automáticamente, que sirve para crear estilos de color a partir de objetos seleccionados. Al crear estilos de color a partir de un objeto, CorelDRAW los aplica al objeto automáticamente. Con la función Crear automáticamente, es posible crear pocos o muchos estilos de color principal. Por ejemplo, después de convertir todos los colores a estilos, puede hacer que un color principal controle todos los objetos de rojo, o crear muchos colores principales, uno para cada matiz de rojo del dibujo.

Creación de estilos de color

La ventana acoplable Estilos de color permite crear estilos y vincular los colores en una relación “principal” o “secundaria”. Los estilos de color se crean abriendo el cuadro de diálogo Nuevo estilo de color y seleccionando un color. Los cuadros de diálogo Nuevo estilo de color y Relleno uniforme son idénticos. Si desea obtener más información acerca de la creación de rellenos uniformes, consulte “Aplicación de rellenos uniformes” en la página 226. Para más información acerca de los modelos de color, mezclas y paletas personalizadas o fijas, consulte “Elección de colores” en la página 326.

También puede crear estilos rápidamente si arrastra colores desde la paleta o el dibujo hasta el elemento acoplable.

Para crear un estilo de color con el cuadro de diálogo Nuevo estilo de color

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Haga clic en el botón Nuevo estilo de color
- 3 Seleccione un color en el cuadro de diálogo Nuevo estilo de color

Para crear un estilo de color con la paleta de colores

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Arrastre un color desde la paleta hasta la ventana acoplable Estilos de color.

Para crear un estilo de color a partir de un objeto

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color.
- 2 Arrastre el objeto con el color de relleno o contorno deseado a la ventana acoplable Estilos de color.

Creación de un color secundario

Pueden crearse colores secundarios basados en un estilo de color si se selecciona el estilo y se ajusta la saturación, brillo y tinta del color secundario. Estos colores se crean uno por uno o varios automáticamente.

Si se cambia un color principal, se modifican todos sus colores secundarios.

Para crear un color secundario

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color.
- 2 Elija el estilo al que desea vincular un color secundario.
- 3 Haga clic en el botón *Nuevo color secundario*.
- 4 En el cuadro de diálogo Crear un nuevo color secundario, elija un color haciendo clic en la paleta rectangular mostrada.
- 5 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de color.



- Puede crear un color secundario haciendo clic con el botón derecho del ratón en un estilo de color y clic en Crear color secundario.
- Puede elegir un color secundario escribiendo valores en los cuadros Saturación y Brillo del cuadro de diálogo Crear un nuevo color secundario.

Para crear varios colores secundarios a la vez

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Crear matices*.
- 3 Escriba un nombre de 1 a 20 en el cuadro Crear.
- 4 Habilite una de estas opciones:
 - 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 el mismo número de colores secundarios más claros que más oscuros.



- 5 Desplace el deslizador Similitud de matices para determinar la similitud entre los colores secundarios y el color principal.

Desplácelo a la izquierda para crear matices muy diferentes y hacia la derecha para crear matices muy parecidos.



- Puede crear varios colores secundarios a la vez si hace clic con el botón derecho del ratón en un estilo de color, y hace clic en Crear matices.

Creación de colores principales y secundarios a partir de una imagen

Puede crear colores principales y secundarios en un dibujo fácilmente mediante la función Crear automáticamente estilos de color. Se puede crear una serie de estilos de color no asociados, o agrupar los colores asociados en una relación entre principales y secundarios.

Al crear colores secundarios, los que se añadan de un sistema de concordancia del color se convierten al modo CMYK, a fin de agruparlos automáticamente en los grupos de color principal y secundarios correctos. Una vez convertidos los colores en CMYK, ya no es posible volver a transformarlos a su formato original.

Para crear colores principales y secundarios a partir de una imagen



- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Elija la imagen o el grupo de objetos con la herramienta *Selección*.



- 3 Haga clic en el botón *Crear automáticamente estilos de color*.
- 4 Habilite cualquiera de las siguientes opciones:
 - Utilizar colores de relleno: para crear estilos basados en los colores de relleno de la imagen seleccionada.
 - Utilizar colores de contorno: para crear estilos basados en los colores de contorno de la imagen seleccionada.
- 5 Habilite la casilla de verificación Vincular automáticamente colores similares juntos si desea vincular aquellos colores similares con sus respectivos principales.

Si deshabilita esta casilla, CorelDRAW no agrupará los colores similares bajo colores principales.

- 6 Si habilita la casilla de verificación Vincular automáticamente colores similares juntos, mueva el deslizador Índice de creación de principales para indicar el número de colores principales que se van a crear.

Al desplazar el deslizador a la derecha se crean pocos colores principales y al desplazarlo a la izquierda se crean muchos. Para probar los distintos valores del deslizador, haga clic en el botón Previsualizar.

- 7 Habilite o no la casilla de verificación Convertir paleta de colores secundarios a CMYK.

Si esta casilla de verificación está habilitada, los colores añadidos de un sistema de concordancia del color se convierten al modo CMYK para poder agruparlos bajo el color principal correcto. Si está deshabilitada, todos los colores añadidos de un sistema de concordancia del color se crean en estilos separados.

Edición de estilos de color

Puede editar tanto colores principales como secundarios en CorelDRAW. En la mayoría de modelos de color y paletas, los colores secundarios comparten el mismo matiz con el color principal, pero tienen niveles distintos de saturación y brillo. En Pantone Matching System y Pantone Hexachrome, y en las paletas de tintas de usuario, los colores secundarios y principales comparten una misma identificación aunque tienen distintos niveles de tintas.

Al cambiar el matiz de un color principal, se actualizan todos los colores secundarios asociados a partir del nuevo matiz y los valores de saturación y brillo originales. En los estilos de color que utilicen Pantone Matching System, Pantone Hexachrome o paletas de tintas de usuario, si se cambia la identificación del color principal, se actualizan todos los colores secundarios a partir de la nueva identificación y la tinta original.

Para editar un color principal

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Elija el color principal que desea editar
- 3 Haga clic en el botón *Editar estilo de color*.
- 4 Seleccione un color en el cuadro de diálogo Editar estilo de color



Para obtener más información sobre los rellenos uniformes, consulte “Aplicación de rellenos uniformes” en la página 226.



- Haga clic con el botón derecho del ratón sobre un color principal y clic en Editar color para modificarlo.

Para editar un color secundario

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Elija el color secundario que desea editar
- 3 Haga clic en el botón Editar estilo de color
- 4 Seleccione un color en el cuadro de diálogo Editar color secundario.



- Haga clic con el botón derecho del ratón en un color secundario y clic en Editar color para modificarlo.

Para cambiar el nombre de un estilo de color

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Haga clic con el botón derecho en el nombre de estilo de color que desea cambiar, y haga clic en Cambiar nombre.
- 3 Escriba un nombre nuevo para el color y presione Intro.



- Haga doble clic en el nombre de estilo de color que desea cambiar, escriba el nuevo nombre y presione Intro.

Aplicación de estilos de color

Después de crear un estilo de color, puede aplicarlo a los objetos de un dibujo con la ventana acoplable Estilos de color

Para aplicar un estilo de color



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Herramientas, 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

- Arrastre un estilo de color de la ventana acoplable Estilos de color a un objeto.

A medida que el puntero del ratón se mueve sobre el objeto, cambia de forma para indicar si el color se aplicará como relleno o como contorno.

Eliminación de estilos de color

Puede eliminar estilos de la ventana acoplable Estilos de color si ya no los necesita.

Para eliminar un color

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en el estilo que desea eliminar y haga clic en Eliminar

Organización de colores

Puede ordenar alfabéticamente los estilos de color, o que se enumeren primero todos los colores principales con los secundarios.

Para ordenar los colores por su nombre

- Haga clic con el botón derecho en la carpeta que desea reordenar, y haga clic en Ordenar, Por nombres.

Esto ordena alfabéticamente los colores del dibujo.

Para ordenar los colores por sus vínculos

- Haga clic con el botón derecho en la carpeta que desea reordenar, y haga clic en Ordenar, Por estilos de color con colores secundarios.

Esto desplaza todos los colores principales con los secundarios a la primera posición de la lista de dibujos.

Desplazamiento de un estilo de color a otro color principal

Es posible copiar un estilo de color (principal o secundario) y convertirlo en color secundario de otro principal. Si este estilo tiene colores secundarios, tanto el color principal como los secundarios se convierten en colores secundarios del nuevo estilo de color seleccionado. Al desplazar un color secundario a otro principal, cambia según el nuevo matiz o la identificación de color y los niveles de saturación, brillo o tintas originales.

Para desplazar un color secundario de un color principal a otro

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Haga clic con el botón derecho en el estilo de color que desea mover y haga clic en Hacer color secundario de uno existente.
- 3 Con la flecha derecha, haga clic en el estilo de color que desea convertir en color principal del seleccionado.

Presione Esc o haga clic fuera de la ventana acoplable Estilos de color si desea cancelar esta acción.

Para arrastrar un color secundario de un color principal a otro



- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
- 2 Seleccione el color con la herramienta *Selección*.
- 3 Arrastre un color secundario sobre otro debajo del color principal deseado.

Para copiar un estilo de color de un dibujo a otro

- 1 Abra el dibujo con el estilo de color y el dibujo al que desea copiarlo.
- 2 Haga clic en Herramientas, Estilos de color
La ventana acoplable Estilos de color muestra las carpetas de todos los dibujos abiertos.
- 3 Arrastre el estilo de color a la carpeta del otro dibujo en que va a copiarlo.

Operaciones con plantillas

Una plantilla es una colección de estilos y valores de diseño de página que determinan el aspecto de un dibujo o documento.

Al crear un dibujo, CorelDRAW carga automáticamente la plantilla predeterminada (CORELDRW.CDT). Esta plantilla tiene un estilo de gráficos, uno de texto artístico y siete de texto de párrafo.

Además de la plantilla predeterminada, CorelDRAW proporciona varias plantillas preestablecidas que ayudan a crear dibujos. Busque las plantillas preestablecidas en el CD-ROM de CorelDRAW o ejecutando el Asistente de plantilla.

Si lo desea, puede modificar estas plantillas y guardarlas como otras nuevas. Por ejemplo, si quiere agilizar una plantilla, puede añadirle estilos que ha creado o tomado de otra distinta.

Puede controlar el aspecto de los documentos con plantillas preestablecidas o predeterminadas.



Si no está satisfecho con ninguna de las plantillas preestablecidas, puede crear otras propias basadas en sus estilos o en los que tome de otras plantillas. También puede crear una plantilla a partir de cualquier dibujo de CorelDRAW. Si lo desea, los objetos gráficos y de texto se pueden guardar con la plantilla. Al guardar los objetos de este modo, puede decidir si los incluye o no en otro dibujo que cree con la misma plantilla.

Las plantillas se pueden aplicar en cualquier momento durante una sesión de CorelDRAW. Por ejemplo, con el comando Nuevo con plantilla (en el menú Archivo) puede abrir el Asistente de plantilla, que le ayudará a buscar la plantilla deseada. Si ya ha creado un dibujo, puede aplicarle una plantilla con el comando Cargar (en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto).

Si lo desea, puede guardar las plantillas en la carpeta Template de la unidad de disco duro. También puede hacer que sus plantillas estén disponibles al abrir el Asistente de plantilla.


Creación de plantillas

Las plantillas se pueden crear con estilos personalizados o estilos de otros dibujos. Para guardarlas, puede utilizar 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 con los estilos, para añadirlos a la página cuando cargue la plantilla. Si ha modificado el diseño de página, puede guardar los nuevos valores con los estilos. Cuando se utiliza el cuadro de diálogo Guardar dibujo, CorelDRAW almacena automáticamente los objetos de la página de dibujo con la plantilla.

Para crear una plantilla en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.



- 2 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Cree texto y gráficos, y utilícelos para los nuevos estilos que necesite.
 - Utilice el Portapapeles para añadir objetos a los estilos que desea guardar en la nueva plantilla.
 - Cargue una plantilla existente con los estilos que desee y aplíquelos a los objetos en la página.
- 3 Haga clic en , Plantilla, Guardar como.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo para guardar la plantilla en la unidad y carpeta actuales.
- 5 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Con contenido si desea incluir los valores de página y los objetos en la página activa.
 - Deshabilite la casilla de verificación Con contenido para guardar sólo los estilos.
- 6 Haga clic en el botón Guardar.



- Puede guardar una plantilla con el cuadro de diálogo Guardar dibujo si hace clic en Archivo, Guardar como y la almacena en la carpeta Template como un archivo de plantilla CoreIDRAW (CDT).

Apertura de una plantilla para editarla

Si quiere editar una plantilla, ábrala y realice cambios en los estilos, valores de diseño de página y objetos. Para más información sobre la definición de opciones de diseño de página, consulte “Configuración de la página de dibujo” en la página 37.

Para abrir una plantilla y editarla

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 2 Elija la unidad en que está el archivo de plantilla en el cuadro de lista Buscar en.
- 3 Elija Plantilla CoreIDRAW (CDT) en el cuadro de lista Tipo de archivos.
- 4 Haga doble clic en la plantilla que desee.
Aparece el cuadro de diálogo Abrir plantilla.
- 5 Habilite la casilla de verificación Abrir para edición.

Carga de plantillas

Todos los dibujos creados con el comando Nuevo hacen uso de la plantilla predeterminada CORELDRW.CDT. Si desea abrir otra plantilla distinta, utilice los comandos Nuevo con plantilla o Abrir del menú Archivo. La opción Nuevo con plantilla abre el Asistente de plantilla, que ayuda a buscar la plantilla de CorelDRAW o de PaperDirect deseada. Para obtener más información acerca de la adición de plantillas personalizadas al Asistente, consulte “Adición de plantillas al Asistente de plantilla” en la página 173.

Al cargar una plantilla se puede elegir si se cargan sólo los estilos, o los estilos, valores de diseño de página y objetos.

Para empezar un dibujo con una plantilla del Asistente de plantilla

- 1 Introduzca el CD-ROM de CorelDRAW en la unidad de CD-ROM de su PC.
- 2 Haga clic en Archivo, Nuevo con plantilla.
- 3 Siga las instrucciones del Asistente de plantilla para buscar la plantilla que desee.

Para cargar una plantilla con el cuadro de diálogo Abrir dibujo

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir
- 2 Elija la unidad en que está el archivo de plantilla en el cuadro de lista Buscar en.
- 3 Elija Plantilla CorelDRAW (CDT) en el cuadro de lista Tipo de archivos.
- 4 Haga doble clic en la plantilla deseada.
Aparece el cuadro de diálogo Abrir plantilla.
- 5 Habilite la casilla de verificación Nuevo con plantilla.
- 6 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Con contenido para cargar los estilos, el diseño de página y los objetos de la plantilla.
 - Deshabilite la casilla de verificación Con contenido para cargar sólo los estilos.


Asignación de otra plantilla al dibujo

Cuando tenga un dibujo empezado y quiera cambiar de plantilla, utilice el comando Cargar del menú de la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto.

Si los objetos en el dibujo tienen estilos con el mismo nombre que los nuevos estilos de la plantilla, CorelDRAW indica que debe confirmarse si se desea aplicarlos.



Para asignar una plantilla con nuevos estilos en la ventana acoplable Estilos de gráficos y texto

- 1 Haga clic en Herramientas, Estilos de gráficos y texto.
- 2 Haga clic en , Plantilla, Cargar.
- 3 Elija la unidad en que está el archivo de plantilla en el cuadro de lista Buscar en.
- 4 Haga clic en la plantilla que desea cargar.
- 5 Haga clic en el botón Abrir



- Sólo se cargan los estilos cuando se utiliza el comando Cargar. CorelDRAW no utiliza los valores de diseño de página y no añade los objetos guardados con la plantilla a la página.

Adición de plantillas al Asistente de plantilla

El Asistente de plantilla ayuda a buscar las plantillas en la carpeta Template del CD-ROM de CorelDRAW. Si dispone de plantillas de versiones anteriores de CorelDRAW o personalizadas, también puede acceder a ellas con este asistente. Para ello, es necesario que ejecute el guión TempWiz en el Administrador de guiones y preestablecidos. Este guión tiene instrucciones fáciles de seguir que le guían por la tarea de añadir plantillas a la lista del asistente.

Para añadir plantillas a la lista del Asistente de plantilla

- 1 Haga clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Administrador de guiones y preestablecidos.
- 2 En la ventana acoplable Administrador de guiones y preestablecidos, haga doble clic en la carpeta Guiones.
- 3 Haga doble clic en el icono de TempWiz.
- 4 Siga las instrucciones anteriores para seleccionar las plantillas que desee añadir.



- Puede cambiar el nombre y quitar las plantillas de la lista del Asistente de plantilla.



REGIS

CIVICACES

Rex

PROCEEDIT

5

ORGANIZACIÓN DE OBJETOS

5

CorelDRAW proporciona herramientas eficaces para ordenar y organizar objetos en los dibujos. Con ellas es posible realizar prácticamente cualquier tarea: desde operaciones simples como copiar, agrupar y combinar objetos, hasta otras más avanzadas, como utilizar el Administrador de objetos para organizar un documento completo.

Es posible controlar el orden vertical de los objetos de un dibujo y alinear o distribuir objetos en la página. Las herramientas de organización de objetos le ayudarán a desarrollar su creatividad y a conseguir una mayor eficacia.

En este capítulo también se ofrece información sobre cómo buscar y reemplazar objetos y propiedades de texto, agrupar y desagrupar objetos, duplicar y clonar objetos y utilizar capas para organizar el dibujo.

Asimismo, se incluye una sección sobre el uso del Administrador de datos de objeto destinada a quienes se encargan de la creación o supervisión de proyectos grandes. El Administrador de datos de objeto es una función avanzada de CorelDRAW que facilita el seguimiento de los gastos, plazos, trabajos, avances y demás tareas relacionadas con el proyecto que es preciso organizar.

Cómo deshacer y rehacer cambios

CorelDRAW ofrece total libertad y flexibilidad para experimentar y ser creativo sin preocuparse de si los cambios realizados en el dibujo son permanentes ni de tener que empezar de nuevo. Si realiza un cambio en el documento que no desea implementar posteriormente, puede deshacerlo.

Es posible:

- deshacer las últimas acciones realizadas.
- cambiar el número de niveles de deshacer hasta un número máximo determinado por la configuración de memoria del sistema.
- deshacer una serie de cambios a partir de un punto determinado y, si lo prefiere, rehacerlos, independientemente de las veces que haya guardado el dibujo.
- deshacer todos los cambios desde la última vez que guardó el dibujo y volver a utilizar la última versión almacenada de éste.
- repetir comandos y copiar propiedades de objeto de un objeto a otro.

La posibilidad de repetir comandos y de copiar propiedades de objeto permite aplicar las mismas propiedades a varios objetos sin tener que crearlos de nuevo una y otra vez.

Cómo deshacer el último cambio

Es posible deshacer las últimas acciones realizadas.

Para deshacer el último cambio

- Haga clic en Edición, Deshacer

Cambio del número de niveles de deshacer

Aunque es posible deshacer 99 acciones de forma predeterminada, puede aumentar o reducir este número para adaptarlo a sus necesidades.

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
El número de niveles de deshacer permitido sólo está limitado por la configuración de memoria del sistema.



- Cuanto mayor sea el número de niveles de deshacer, mayores serán las exigencias de recursos del sistema.

Cómo deshacer una serie de cambios

Es posible visualizar una lista de las últimas acciones realizadas en orden cronológico y elegir el punto a partir del cual se quieren deshacer. La acción elegida y las que le siguen se anularán.



Para deshacer una serie de cambios

- 1 Haga clic en el botón *Lista de Deshacer* de la barra de herramientas estándar.
- 2 Elija un comando de la lista Deshacer



- Utilice esta opción para deshacer algunos cambios o todos los efectuados desde la última vez que guardó el documento.
- Archivo Abrir, Archivo Nuevo y Archivo Guardar no aparecen en la lista de Deshacer porque corresponden a acciones que no se pueden anular



- Es posible deshacer cambios, aunque el documento se haya guardado varias veces.

Cómo deshacer todos los cambios desde la última vez que se almacenó

Es posible recuperar la última versión almacenada del archivo. Esta función resulta útil cuando el archivo se guarda cada vez que los cambios aplicados al dibujo se consideran adecuados.

Para deshacer todos los cambios desde la última vez que se guardó el documento

- Haga clic en Archivo, Descartar cambios.

Cómo rehacer una serie de cambios

Es posible visualizar una lista de todas las acciones deshechas en orden cronológico y elegir el punto a partir del cual quiere rehacerlas. La acción elegida y las que le siguen se aplicarán de nuevo.



Para rehacer una serie de cambios



- 1 Haga clic en el botón *Lista de Rehacer* de la barra de herramientas estándar.
- 2 Elija un comando de la lista de Rehacer.

Repetición de comandos

En CoreIDRAW se pueden repetir comandos. Por ejemplo, puede rellenar un objeto y, a continuación, seleccionar otro para aplicarle el mismo relleno.



Para repetir un comando



- 1 Seleccione un objeto con la herramienta *Selección* y utilice uno de los comandos siguientes:
 - Relleno
 - Contorno
 - Mover
 - Escala
 - Inclinar
 - Desplazar
 - Rotar

- Duplicar
 - Copiar atributos
- 2 Seleccione otro objeto con la herramienta Selección y haga clic en Edición, Repetir [nombre de comando].



- En el menú Edición, el nombre de comando cambia en función del comando que se está repitiendo; por ejemplo, Repetir mover, Repetir inclinar, etc.

Copia de propiedades de objetos

Una vez que se aplica un relleno o un contorno a un objeto, es posible copiar las mismas propiedades en otro objeto.



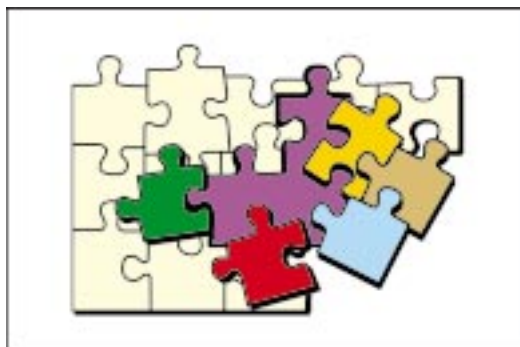
Para copiar las propiedades de relleno de otro objeto

- 1 Seleccione el objeto en el que desea copiar las propiedades con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Edición, Copiar propiedades de.
- 3 Habilite una o varias de las casillas de verificación siguientes:
 - Pluma del contorno: copia los atributos de la pluma del contorno de un objeto a otro.
 - Color del contorno: copia los atributos de 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. El cursor adquiere la forma de una flecha grande.
- 5 Haga clic en el objeto que contiene las propiedades que desea copiar

Organización de objetos

Existe una serie de funciones de edición básicas que permiten organizar los objetos del dibujo. Estos objetos también se pueden manipular utilizando el Portapapeles para cortarlos, copiarlos y pegarlos. El Portapapeles es un área de almacenamiento temporal utilizada para transferir texto y gráficos entre aplicaciones, a archivos de CorelDRAW o entre estos archivos.

La serie de funciones de edición que incluye CoreIDRAW permiten organizar el dibujo de la forma deseada.



CoreIDRAW también ofrece funciones avanzadas, como la clonación y la duplicación.

Mediante la clonación, los objetos seleccionados se copian directamente en la pantalla y se establece una conexión entre el objeto original (“maestro”) y el nuevo objeto (“clónico”). Esto implica que los cambios realizados en el objeto maestro también se aplicarán al clónico. Por ejemplo, si cambia el relleno del objeto maestro, el relleno del clónico también cambiará.

Gracias a la duplicación, una copia del objeto inicial se sitúa directamente en la pantalla y se descentra ligeramente respecto del objeto original. Aunque el duplicado incluye todos los atributos del objeto original, no mantiene ningún tipo de vínculo con éste.

CoreIDRAW permite modificar el descentrado de los objetos duplicados y clónicos para adaptarlos a las necesidades de cada usuario.

Los objetos también pueden eliminarse, pero, si en lugar de ello, los corta, CoreIDRAW no los sitúa en el Portapapeles. Elimine un objeto (en lugar de cortarlo) sólo cuando esté seguro de que no va a utilizarlo otra vez.

Uso del Portapapeles para copiar objetos

Es posible copiar o cortar objetos y situarlos en el Portapapeles. Los objetos del Portapapeles se pueden pegar de nuevo en la ventana de dibujo.



Para copiar un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Edición, Copiar.

Para cortar un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Edición, Cortar.

Para pegar un objeto desde el Portapapeles

- Haga clic en Edición, Pegar.

Si el objeto se cortó o copió desde CorelDRAW, se situará en la misma posición que ocupaba antes de cortarlo o copiarlo.



- También puede acceder a los comandos Cortar, Copiar y Pegar haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto seleccionado en la ventana de dibujo.

Duplicación de objetos

La duplicación de objetos es la forma más rápida de crear copias. Al duplicar un objeto, CorelDRAW crea una copia de éste y la sitúa encima del objeto original, a la derecha del mismo, utilizando un valor de descentrado predeterminado de 0,25 pulgadas (o el valor equivalente en otras unidades de medida). Si desea obtener información sobre cómo cambiar la distancia de descentrado, consulte “Cambio del descentrado de duplicaciones y clonaciones” en la página 184.

La forma más rápida de crear una copia de un objeto es duplicarlo.



Después de mover el objeto duplicado, puede duplicarlo de nuevo para crear otra copia. La distancia entre el nuevo duplicado y el primer duplicado será igual a la distancia que separa el primer duplicado del original. Este tipo de duplicación se denomina “duplicación inteligente”.



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 la página de dibujo.
- 4 Haga clic en Edición, Duplicar



- Después de anular la selección del objeto, seleccionar otro objeto o cambiar de herramienta, se restablece la configuración predeterminada de la duplicación inteligente. La duplicación inteligente mantiene los atributos de estirado, inclinación y rotación relativos del último duplicado.



- Para realizar varios duplicados de un mismo objeto rápidamente, seleccione el objeto con la herramienta Selección y muévelo por la ventana de dibujo mientras mantiene presionada la barra espaciadora.

Clonación de objetos

La clonación crea una copia offset de un objeto que permanece vinculado al objeto original. Al clonar un objeto, los cambios efectuados en el objeto original (maestro) se aplican automáticamente a la copia (clónico).



Para clonar un objeto

- 1 Seleccione el objeto original con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en Edición, Clonar

Para determinar el objeto maestro de una clonación

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto clónico y a continuación, haga clic en Seleccionar maestro.

Para determinar los objetos clónicos de un objeto maestro

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto maestro y haga clic en Seleccionar clonaciones.

Para volver al objeto maestro de una clonación

- 1 Con la herramienta Selección, seleccione el clónico modificado.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto clónico 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 de verificación siguientes:
 - Clonar relleno: restaura los atributos de relleno del maestro.
 - Clonar contorno: restaura los atributos de contorno del maestro.
 - Clonar forma del trayecto: restaura los atributos de forma del maestro.
 - Clonar transformaciones: restaura los atributos de forma y tamaño del maestro.
 - Clonar máscara de color del mapa de bits: restaura las configuraciones de color del maestro.

Sólo podrá habilitar las opciones de las propiedades del objeto maestro que han cambiado. Las funciones que no han cambiado están atenuadas.



- La opción Seleccionar clonaciones sólo está disponible cuando el objeto clónico y el maestro están en la misma página.
- Si selecciona un objeto clónico y modifica uno de sus atributos, ese atributo dejará de depender del objeto maestro.



- Si desea obtener más información sobre los efectos especiales y la clonación, consulte “Creación de efectos especiales” en la página 459.

Cambio del descentrado de duplicados y clonaciones

Es posible especificar la distancia de descentrado para duplicados y clonaciones. Los valores positivos darán como resultado un descentrado hacia arriba y a la derecha, mientras que los valores negativos producirán un descentrado hacia abajo y a la izquierda.

Para cambiar el descentrado de objetos duplicados y clónicos

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar
- 3 Escriba valores de descentrado en los cuadros Horizontal y Vertical de la sección Posición de duplicados.



- También puede utilizar la Barra de propiedades para cambiar el descentrado predeterminado de duplicados y clonaciones.

Eliminación de objetos

Al eliminar un objeto, desaparece de la ventana de dibujo sin incluir una copia del mismo en el Portapapeles. La única forma de recuperar un objeto eliminado consiste en utilizar el comando **Deshacer**



Para eliminar un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Edición, Eliminar



- Si no tiene la certeza de que desea eliminar el objeto, córtelo y sitúelo en el Portapapeles en su lugar.

Búsqueda y sustitución

Los asistentes **Buscar** y **Reemplazar** de CorelDRAW permiten realizar búsquedas de objetos con propiedades específicas y sustituir estas propiedades por otras. Por ejemplo, puede buscar texto de 16 puntos en negrita y sustituirlo por texto de 10 puntos normal. Estos asistentes también permiten realizar búsquedas de palabras concretas y sustituirlas por otras. Por ejemplo, puede buscar todas las veces que aparece la palabra “caminar” y sustituirla por “correr”.

Los asistentes **Buscar** y **Reemplazar** permiten actualizar el dibujo de forma rápida y sencilla.



El asistente **Buscar** le guiará paso a paso por el proceso de búsqueda de los objetos de los dibujos que coincidan con los criterios especificados. El asistente **Reemplazar** le indicará el procedimiento que ha de realizar para sustituir colores, paletas, propiedades de pluma de contorno, propiedades de texto (como fuente, grosor o tamaño), palabras y demás propiedades.

Búsqueda de objetos

El asistente Buscar identifica los objetos gráficos y de texto que cumplen los criterios de búsqueda especificados.

Para buscar objetos

- 1 Haga clic en Edición, Buscar y reemplazar, Buscar objetos.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Comenzar una nueva búsqueda: inicia una nueva búsqueda.
 - Cargar una búsqueda en disco: carga una búsqueda preestablecida u otra guardada anteriormente.
 - Buscar objetos que coincidan con el objeto seleccionado: busca los objetos cuyas propiedades coinciden con las del objeto seleccionado.
- 3 Haga clic en Siguiente.
- 4 Siga las instrucciones hasta llegar al final del proceso de búsqueda.

CorelDRAW busca en los dibujos las palabras u objetos que cumplen los criterios de búsqueda. Entonces, muestra la primera coincidencia encontrada o un mensaje advirtiendo de que no se ha encontrado ninguna.



- También puede buscar en el dibujo objetos cuyos criterios coincidan con los del objeto seleccionado; por ejemplo, rectángulos con esquinas redondeadas individualmente.
 - Los criterios se pueden cambiar en mitad del proceso de búsqueda.
-

Sustitución de propiedades de objetos

El asistente Reemplazar realiza una búsqueda de las propiedades especificadas y las sustituye por otras. Por ejemplo, puede buscar propiedades de pluma de contorno concretas y reemplazarlas por propiedades de pluma de contorno distintas.

Para reemplazar propiedades de objetos

- 1 Haga clic en Edición, Buscar y reemplazar, Reemplazar objetos.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Reemplazar un color
 - Reemplazar un modelo de color o paleta

- Reemplazar las propiedades de la pluma de contomo
 - Reemplazar propiedades de texto
- 3 Habilite la casilla de verificación Aplicar sólo a los objetos seleccionados actualmente.
 - 4 Haga clic en el botón Siguiente.
 - 5 Especifique propiedades para buscar y reemplazar, según sea necesario.
 - 6 Haga clic en el botón Finalizar.
Si el asistente Reemplazar no encuentra propiedades que cumplan los criterios de búsqueda, aparecerá un mensaje indicando que no se ha encontrado ningún objeto.
 - 7 Haga clic en los botones Buscar anterior, Buscar siguiente, Buscar todos, Reemplazar o Reemplazar todo de la barra de herramientas Buscar y reemplazar hasta finalizar la búsqueda.

Búsqueda y sustitución de objetos de texto

En CorelDRAW, es posible buscar objetos de texto con propiedades específicas. Además, existe la posibilidad de buscar y reemplazar caracteres específicos.

Para buscar texto

- 1 Haga clic en Edición, Buscar y reemplazar, Buscar texto.
- 2 Escriba el texto que desea buscar en el cuadro Buscar.
- 3 Para buscar palabras cuyas mayúsculas o minúsculas coincidan exactamente con el texto escrito en el cuadro Buscar, habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús.
- 4 Haga clic en el botón Buscar siguiente.

Para buscar y reemplazar texto

- 1 Haga clic en Edición, Buscar y reemplazar, Reemplazar texto.
- 2 Escriba el texto que desea reemplazar en el cuadro Buscar.
- 3 En el cuadro Reemplazar con, escriba el texto de sustitución.
- 4 Para buscar sólo palabras cuyas mayúsculas o minúsculas coincidan exactamente con el texto introducido en los cuadros Buscar y Reemplazar, habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús.

5 Habilite uno de los siguientes botones:

- Reemplazar: sustituye la primera coincidencia del texto especificado en el cuadro Buscar.
- Reemplazar todo: sustituye todas las coincidencias del texto especificado en el cuadro Buscar.
- Buscar siguiente: busca la siguiente coincidencia del texto especificado en el cuadro Buscar.
- Cerrar: termina la búsqueda.

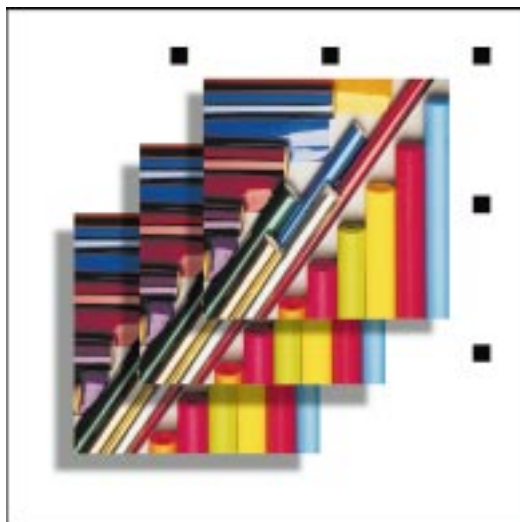


- También puede buscar objetos de texto con propiedades concretas y sustituir estas propiedades por otras. Si desea obtener información sobre la búsqueda de objetos de texto con propiedades específicas, consulte “Búsqueda de objetos” en la página 186.
 - Si desea obtener información sobre la sustitución de propiedades de texto, consulte “Sustitución de propiedades de objetos” en la página 186.
-

Cambio de orden de los objetos

En su nivel más básico, los dibujos de CorelDRAW están formados por una serie de objetos superpuestos. El orden vertical de estos objetos, denominado orden de superposición, ayudará a determinar el aspecto del dibujo. Los objetos pueden organizarse utilizando los planos invisibles denominados capas. Cada una de las capas tiene un orden de superposición interno propio.

El orden de superposición es más evidente cuando hay objetos solapados.



El orden de superposición es más evidente en dibujos que contienen objetos solapados con propiedades que producen contraste. Si los objetos no están solapados, el orden de superposición puede no ser tan obvio. Sin embargo, el orden de superposición viene siempre determinado por el orden en que se añaden los objetos al dibujo. Hasta que reorganice los objetos, el primer objeto que dibuje ocupará la posición inferior; mientras que el último objeto dibujado ocupará la posición superior.

Es posible cambiar el orden de superposición de los objetos dentro de una capa enviándolos hacia adelante o al fondo, o bien colocándolos detrás o delante de otro objeto. Por ejemplo, si selecciona el objeto inferior de una capa y lo mueve hacia adelante, CorelDRAW lo situará encima de todos los demás objetos de dicha capa. El objeto superior pasará a ocupar la segunda posición, el segundo objeto ocupará la tercera posición y así sucesivamente.

Los objetos también pueden situarse en una posición determinada dentro del orden de superposición. Por ejemplo, si tiene 10 objetos superpuestos, puede colocar el primer objeto detrás del tercero. Además, puede seleccionar varios objetos e invertir su orden de superposición relativo.

Cambio de orden de los objetos de una capa

Es posible cambiar el orden de superposición de los objetos de una capa. Antes de utilizar los comandos siguientes, seleccione el objeto que desea mover con la herramienta Selección.

Para mover el objeto seleccionado en la capa hacia adelante

- Haga clic en Organizar, Orden, Hacia adelante.

Para mover el objeto seleccionado en la capa hacia atrás

- Haga clic en Organizar, Orden, Hacia atrás.

Para que el objeto seleccionado avance una posición

- Haga clic en Organizar, Orden, Avanzar uno.

Para que el objeto seleccionado retroceda una posición

- Haga clic en Organizar, Orden, Retroceder uno.

Para mover el objeto seleccionado delante de un objeto determinado

- Haga clic en Organizar, Orden, Delante de y, a continuación, haga clic en el objeto apropiado.



Para mover el objeto seleccionado 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 Utilice la herramienta *Selección* y mantenga presionada la tecla Mayús para seleccionar varios objetos.
- 2 Haga clic en Organizar, Orden, Orden inverso.



- El comando Orden inverso sólo se aplica a los objetos seleccionados; los demás objetos del dibujo no se verán afectados.

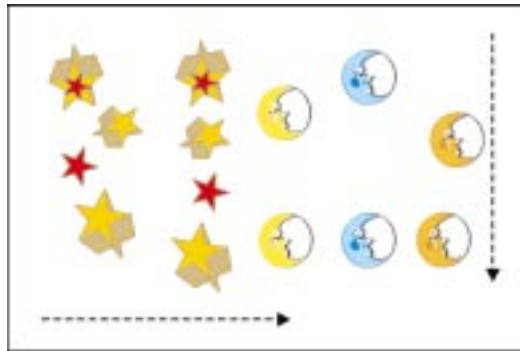


- Los comandos Hacia adelante y Hacia atrás también están disponibles en la Barra de propiedades cuando se selecciona un objeto.

Alineación y distribución de objetos

La posibilidad de alinear objetos de forma precisa puede ser un requisito importante para casi cualquier tipo de dibujo. CoreIDRAW ofrece controles que permiten alinear con precisión una serie cualquiera de objetos.

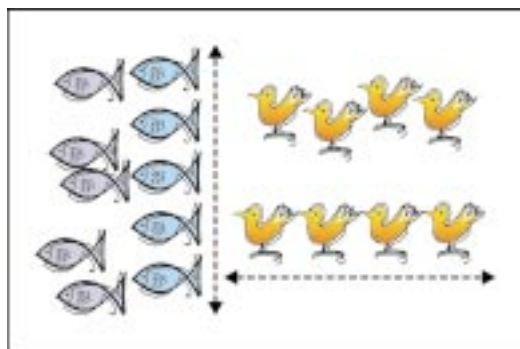
La función Alinear permite alinear los objetos horizontal o verticalmente.



Es posible determinar si los objetos se van a alinear horizontal o verticalmente (o ambos) utilizando sus bordes o los puntos centrales. Una vez indicado el modo en que quiere alinear los objetos, tendrá que especificar la posición de alineación: respecto del borde de la página o del centro de ésta. Para obtener el máximo nivel de precisión, también puede alinear los objetos con la línea de la cuadrícula más cercana al punto de alineación seleccionado.

Para alinear los objetos, CorelDRAW utiliza los cuadros imaginarios, denominados cuadros de selección, situados alrededor de los objetos seleccionados. Al seleccionar un objeto con la herramienta Selección, el marco y los tiradores de éste se visualizan para poder manipularlo.

La función Distribuir permite crear un espaciado horizontal o vertical regular de los objetos.



La distribución de los objetos concede una presentación profesional e impecable al dibujo. Los objetos pueden organizarse de forma que los puntos centrales o determinados bordes de éstos (por ejemplo, el superior o el derecho) se separen a intervalos regulares. También puede distribuir los objetos de forma que mantenga un mismo intervalo de separación entre ellos. Una vez que haya indicado cómo desea distribuir los objetos, puede elegir el área en la que quiere que se distribuyan. En cualquier caso, los objetos pueden distribuirse dentro de los límites marcados por la longitud y la anchura del cuadro de selección que los rodea o de la página de dibujo.

Al encajar los objetos, éstos se alinean con la cuadrícula, las líneas guía o cualquier otro objeto del dibujo, en función de las configuraciones especificadas. Si desea obtener información sobre cómo alinear objetos utilizando la opción de encajar, consulte “Uso de las reglas, la cuadrícula y las líneas guía” en la página 61.

Alineación horizontal y vertical de objetos

Una serie de objetos puede alinearse horizontal o verticalmente. Puede elegir la forma de alinear los objetos entre sí, que no es lo mismo que especificar en qué parte de la página quiere alinearlos. Por ejemplo, si habilita la casilla de verificación Derecha en el cuadro de diálogo Alinear y distribuir, los bordes derechos de los cuadros de selección de los objetos se alinearán entre sí, aunque no necesariamente en el lado derecho de la página.



Para alinear una serie de objetos horizontalmente

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Alinear y distribuir

- 3 Para indicar la forma en que quiere que los objetos se alineen entre sí, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - Arriba
 - Centro
 - Abajo
- 4 Para indicar en qué parte de la página quiere que se realice la alineación, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - Borde de página: los objetos se alinean con el borde de la página.
 - Centro de la página: los objetos quedan centrados en la página.
 - Alinear con cuadrícula: los objetos se alinean con la línea de cuadrícula más próxima.

Para alinear una serie de objetos verticalmente

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Para indicar la forma en que quiere que los objetos se alineen entre sí, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - Izquierda
 - Centro
 - Derecha
- 3 Para indicar en qué parte de la página quiere que se realice la alineación, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - Borde de página: los objetos se alinean con el borde de la página.
 - Centro de la página: los objetos quedan centrados en la página.
 - Alinear con cuadrícula: los objetos se alinean con la línea de cuadrícula más próxima.



- Puede utilizar el botón Previsualizar para ver las configuraciones de alineación en la ventana de dibujo.
-



- Para que los objetos se alineen con el objeto de destino, deshabilite las casillas de verificación Borde de página, Centro de la página y Alinear con cuadrícula.
 - También puede alinear objetos seleccionándolos y haciendo clic en el botón Alinear de la Barra de propiedades.
-

Distribución horizontal y vertical de objetos

Es posible distribuir una serie de objetos o líneas guía horizontal o verticalmente de forma regular.



Para distribuir una serie de objetos horizontalmente

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Alinear y distribuir
- 3 Haga clic en la ficha Distribuir
- 4 Para especificar cómo quiere distribuir los objetos, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - Izquierda
 - Centro
 - Derecha
- 5 Para indicar el área en la que quiere distribuir los objetos, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - A toda la selección
 - A toda la página

Para distribuir una serie de objetos verticalmente

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior
- 2 Para especificar cómo quiere distribuir los objetos, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - Arriba
 - Centro
 - Espaciado
 - Abajo
- 3 Para indicar el área en la que quiere distribuir los objetos, habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - A toda la selección
 - A toda la página



- También puede distribuir los objetos seleccionándolos y haciendo clic en el botón Alinear de la Barra de propiedades.
- Puede utilizar el botón Previsualizar para ver las configuraciones de alineación en la ventana de dibujo.

Agrupación y desagrupación de objetos

La agrupación vincula objetos para que puedan manipularse como si se tratara de una sola unidad. Esto resulta especialmente eficaz para proteger y mantener las conexiones y relaciones espaciales entre objetos. Por ejemplo, puede agrupar todos los objetos que forman el fondo o la estructura de un dibujo y desplazarlos sin alterar su posición relativa.

La desagrupación permite descomponer un objeto complejo en los objetos que lo forman. Esto resulta útil cuando es necesario realizar cambios en alguno de los objetos individuales que componen el objeto agrupado.

Después de agrupar varios objetos, sigue siendo posible seleccionar objetos individuales del grupo.

Agrupación de objetos

Al agrupar varios objetos, cada objeto del grupo mantiene sus propiedades originales. Los objetos se agrupan para evitar que la relación entre ellos se modifique accidentalmente. El comando Agrupar también permite crear grupos anidados: grupos compuestos por varios objetos o por grupos de objetos (o ambos). Los grupos anidados son especialmente eficaces en dibujos que contienen muchos elementos complejos.

La agrupación de objetos permite crear un solo objeto a partir de varios objetos.



La agrupación resulta útil cuando se quiere aplicar el mismo formato, las mismas propiedades u otros cambios, como la modificación del tamaño o la copia reflejada, a varios objetos.



Para agrupar objetos

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
Mantenga presionada la tecla Mayús para seleccionar varios objetos.
- 2 Haga clic en Organizar, Agrupar.

Para crear un grupo anidado

- 1 Utilice la herramienta *Selección* para seleccionar dos o más grupos (o uno o más grupos y uno o varios objetos individuales).
Mantenga presionada la tecla Mayús para seleccionar varios objetos.
- 2 Haga clic en Organizar, Agrupar.
Esto permite formar un solo grupo compuesto por dos o más grupos anidados. Esto dependerá del número de grupos seleccionado en el paso 1.



- También es posible agrupar objetos utilizando el botón Agrupar de la Barra de propiedades.
- Para seleccionar un objeto que forma parte de otro objeto agrupado mayor, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras realiza la selección.

Desagrupación de objetos

Es posible descomponer un objeto agrupado en los objetos que lo forman.



Para desagrupar objetos

- 1 Seleccione un objeto agrupado con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Desagrupar.

Para desagrupar todos los objetos

- Haga clic en Organizar, Desagrupar todo.



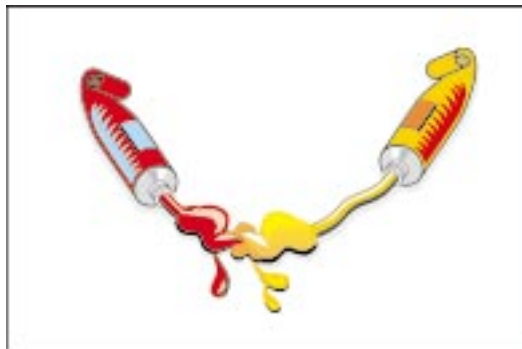
- Si ha anidado grupos (grupos dentro de un grupo), repita el proceso de desagrupación tantas veces como sea necesario hasta que obtenga el nivel de grupo deseado.
- También puede utilizar el comando Desagrupar todo de la Barra de propiedades.

Combinación y descombinación de objetos

En CorelDRAW, es posible unir varias curvas, líneas y formas para crear una forma nueva con atributos de contorno y relleno comunes. Si los objetos originales se superponen, las áreas de superposición se quitan para crear huecos recortados que permitan ver lo que hay debajo. Si los objetos no se superponen, también se convierten en un solo objeto, pero su separación espacial se mantiene.

Al combinar rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, espirales, gráficos o texto, CorelDRAW los convierte en curvas antes de transformarlos en un solo objeto de curva. Sin embargo, al combinar distintos bloques de texto entre sí, los objetos de texto no se convierten en curvas, sino en bloques de texto más grandes. Para cambiar la forma de un objeto de texto artístico, convierta primero el texto en un objeto de curva. Si desea obtener más información, consulte “Conversión de texto artístico en curvas” en la página page 364.

El comando
Combinar permite
crear formas nuevas
con atributos
comunes uniendo
varias curvas, líneas
y objetos.



Los objetos combinados se pueden separar. Esta función resulta especialmente útil para modificar objetos clipart creados mediante la combinación de varios objetos independientes. Cuando se separa un objeto clipart (o cualquier objeto combinado), pueden cambiarse los atributos y propiedades de cada uno de sus componentes.

La combinación de objetos puede generar huecos recortados y unir segmentos de línea o curva. En cualquier caso, el objeto resultante será una curva que puede manipularse de la misma manera que cualquier otra curva de CorelDRAW.

Combinación de dos o más objetos

Para crear un objeto, pueden combinarse dos o más objetos.



Para combinar objetos

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Combinar.



- No es posible convertir texto de párrafo en curvas.
- Si coloca un objeto combinado encima de otro objeto, puede ver el objeto situado debajo a través de los huecos recortados. Si desea obtener información sobre el orden de superposición vertical de los objetos, consulte “Cambio de orden de los objetos” en la página 188.



- Los objetos también pueden combinarse utilizando el botón Combinar de la Barra de propiedades.

Separación de objetos combinados

Los objetos combinados se pueden separar



Para separar objetos combinados

- 1 Seleccione el objeto combinado con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Descombinar.



- Si separa un objeto creado mediante la combinación de texto artístico, el texto se descompondrá primero en líneas y, a continuación, en palabras. El texto de párrafo, sin embargo, se descompone en párrafos independientes. Tanto el texto artístico como el de párrafo pueden volver a combinarse.

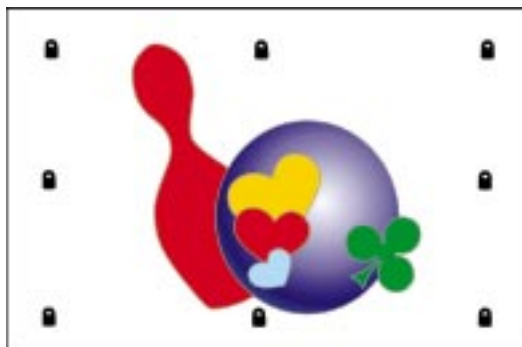


- Los objetos combinados también pueden separarse utilizando el botón Descombinar de la Barra de propiedades.
- El texto artístico puede separarse si se convierte antes en curvas. Si desea obtener más información, consulte “Conversión de texto artístico en curvas” en la página 364.

Bloqueo y desbloqueo de objetos

El bloqueo fija un objeto en una posición determinada y evita que se mueva, cambie de tamaño, se transforme, se clone, se rellene o se modifique de forma accidental. Es posible bloquear un solo objeto, varios objetos y objetos agrupados. Para modificar un objeto bloqueado, será preciso desbloquearlo antes.

Cuando los objetos están bloqueados, no es posible modificarlos.



Bloqueo de objetos

Es posible bloquear un objeto, varios objetos y objetos agrupados.



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.



- Cuando un objeto está bloqueado, en la barra de estado y el Administrador de objetos se indicará Objeto bloqueado en capa.

Desbloqueo de objetos

Es posible desbloquear un objeto, varios objetos y objetos agrupados para realizar cambios.



Para desbloquear un objeto

- 1 Seleccione el objeto bloqueado con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Desbloquear objeto.

Para desbloquear varios objetos o grupos de objetos

- 1 Seleccione los objetos bloqueados con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Desbloquear todos los objetos.

Uso del Administrador de objetos

El Administrador de objetos muestra la estructura vertical, es decir, el orden de superposición, de los objetos, las capas y las páginas del documento. Por cada objeto del documento, el Administrador de objetos muestra un icono pequeño y una breve descripción en la que se indican las propiedades básicas de relleno y contorno de dicho objeto. El Administrador de objetos permite establecer las opciones de visualización de las páginas, las capas y los objetos.

El Administrador de objetos mantiene organizados los dibujos complejos mediante la visualización del orden de superposición de los objetos, las capas y las páginas del documento.



Los objetos de los dibujos pueden modificarse utilizando las funciones y los controles del Administrador de objetos. Éste permite organizar los objetos (dentro de las capas y entre distintas capas de la misma página), editar los colores de contorno y relleno, arrastrar y colocar estilos (color, gráficos y texto) y agrupar y desagrupar objetos.

Mediante el Administrador de objetos, puede crear capas, cambiarles el nombre y editarlas para organizar el dibujo. La definición de las propiedades de las capas puede facilitar la visualización, impresión y edición de los objetos incluidos en las capas.

Al seleccionar un objeto en la ventana de dibujo, éste se resalta automáticamente en el Administrador de objetos y viceversa. Los cambios aplicados a los objetos (por ejemplo, rellenos y contornos) se reflejan en ambos lugares.

Si prefiere utilizar una visualización más sencilla del Administrador de objetos, puede cambiar a la visualización del Administrador de capas. En la visualización del Administrador de capas aparecen todas las capas del documento, pero no se muestran los subniveles ni los objetos. Además de ser la visualización más básica disponible, constituye una forma sencilla de cambiar de una capa a otra o de mover objetos entre las capas. También es la única visualización que permite acceder a los comandos Mover a y Copiar a del menú lateral Administrador de objetos.

Apertura y configuración del Administrador de objetos

Si se aprenden las funciones básicas del Administrador de objetos, será más fácil utilizar las funciones avanzadas. Para empezar, aprenda a abrir el Administrador de objetos, a añadir y eliminar páginas y a cambiarles el nombre.

Para abrir el Administrador de objetos

- Haga clic en Herramientas, Administrador de objetos.

Para añadir páginas al dibujo

- Haga clic con el botón derecho del ratón en un nombre de página y, a continuación, haga clic en Insertar página después o Insertar página antes.

Para eliminar páginas del dibujo

- Haga clic con el botón derecho del ratón en un nombre de página y, a continuación, haga clic en Eliminar página.

Para cambiar el nombre de las páginas del dibujo

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en un nombre de página y, a continuación, haga clic en Cambiar nombre de página.
- 2 Escriba un nombre nuevo en el cuadro de diálogo Cambiar nombre de página.



- Las funciones de cambio de nombre, adición y eliminación de páginas pueden aplicarse haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier página del Administrador de objetos, excepto en la página maestra.

Uso de las opciones de visualización del Administrador de objetos

El Administrador de objetos muestra la estructura jerárquica de las páginas, las capas y los objetos del documento activo. Los botones de la barra de herramientas del Administrador de objetos permiten añadir capas, mostrar y ocultar detalles y realizar modificaciones en las capas.



Para mostrar las propiedades de los objetos



- Haga clic en el botón *Mostrar propiedades de objeto*.
Vuelva a hacer clic en el botón para ocultar las propiedades de los objetos.



Para mostrar páginas solamente

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Mostrar páginas.



Para mostrar el resumen de las capas

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Mostrar capas.




Para mostrar páginas y capas

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Mostrar páginas y capas.



Para expandir el Administrador de objetos al seleccionar objetos

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Expandir para mostrar selección.



- También puede acceder a los comandos Mostrar propiedades de objeto, Mostrar páginas, Mostrar capas y Mostrar páginas y capas haciendo clic con el botón derecho del ratón en un espacio en blanco del Administrador de objetos.

Uso de la visualización del Administrador de capas

En la visualización del Administrador de capas aparecen todas las capas del documento, pero no se muestran los subniveles ni los objetos. Además de ser la visualización más simple disponible, constituye una forma sencilla de cambiar de una capa a otra o de mover objetos entre capas.



Para seleccionar la visualización del Administrador de capas en el Administrador de objetos



- Haga clic en el *icono Administrador de capas*.

Las distintas páginas del documento y los objetos que contienen desaparecen de la lista y sólo permanecen los nombres de las capas.



- Al cambiar a la visualización del Administrador de capas, se deshabilitan todas las demás visualizaciones. También dejan de estar disponibles algunas opciones, como Mostrar páginas, Mostrar capas o Mostrar páginas y capas.
- La visualización del Administrador de capas es la única que permite acceder a las funciones Mover a y Copiar a del menú lateral Administrador de objetos.

Edición de objetos mediante el Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite editar los objetos de la misma forma que en la ventana de dibujo. Para que sea posible editar un objeto, es preciso seleccionarlo. CorelDRAW permite seleccionar, agrupar, copiar, mover, eliminar, bloquear y sustituir las propiedades del objeto de forma rápida utilizando el Administrador de objetos.

Una vez que se selecciona un objeto en el Administrador de objetos, es posible cambiar sus propiedades. Por ejemplo, puede seleccionar un objeto y cambiarle el relleno o el contorno igual que si estuviera trabajando en la ventana de dibujo. También puede realizar operaciones más avanzadas, como colorear objetos y crear objetos PowerClip™.

Selección de objetos mediante el Administrador de objetos

Al igual que sucede en la ventana de dibujo, es preciso seleccionar los objetos en el Administrador de objetos para que sea posible manipularlos, aplicarles formato o editarlos. Para seleccionar cualquier objeto o grupo de objetos, puede utilizar el ratón.

Para seleccionar un objeto o un grupo de objetos

- Haga clic en la etiqueta de identificación 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 de identificación de los objetos o grupos de objetos que quiere seleccionar. Mantenga presionada la tecla Mayús para seleccionar una serie de objetos.

Para seleccionar varios objetos o grupos de objetos en varias capas

- Asegúrese de que el botón Editar en las capas está habilitado y a continuación, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras selecciona objetos en una misma capa o en capas diferentes.



- Sólo se pueden seleccionar objetos de capas distintas cuando éstos pertenecen a la misma página (o a la página maestra y a cualquier otra). Por ejemplo, no es posible seleccionar varios objetos de capas distintas que pertenezcan a las páginas 1 y 3 del documento.
-

Desplazamiento y copia de objetos entre capas

Los objetos seleccionados se pueden mover o copiar a una capa nueva. Para esto, es preciso acceder a la visualización del Administrador de capas.

Si mueve o copia un objeto a una capa inferior, se convertirá en el primer objeto de la nueva capa. De igual modo, si mueve o copia un objeto a una capa superior, se convertirá en el último objeto.



Para mover o copiar un objeto a otra capa en la visualización del Administrador de capas

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en Mover a capa o Copiar en capa del menú lateral.
Aparece una flecha negra de gran tamaño.
- 3 Arrastre la flecha a la capa a la que desea copiar o mover el objeto y a continuación, haga clic.

Para mover un objeto a otra capa utilizando el ratón en cualquier visualización

- Seleccione el objeto con la herramienta Selección y arrástrelo a otra capa.



- Los comandos Mover a capa y Copiar en capa sólo pueden utilizarse en la visualización del Administrador de capas. Estos comandos están deshabilitados en todas las demás visualizaciones. Para mover o copiar objetos en cualquier otra visualización, utilice el ratón.



- En la visualización del Administrador de capas, puede hacer clic con el botón derecho del ratón en un espacio en blanco del Administrador de objetos para acceder a los comandos Mover a capa y Copiar en capa. Al utilizar estos comandos, recuerde desde qué capa está desplazando o copiando.
- Para seleccionar varios objetos, mantenga presionada la tecla Ctrl. Para seleccionar una serie de objetos, mantenga presionada la tecla Mayús.

Ordenación y copia de propiedades de objetos mediante el Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite mover objetos delante o detrás de otros objetos de la misma capa. También puede copiar los atributos de relleno y contorno de un objeto en otro objeto de la misma capa.

Para colocar un objeto delante o detrás de otro objeto

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón y arrastre el nombre del objeto que desea mover.
El cursor adquirirá la forma de un rectángulo de línea discontinua.
- 2 Arrastre el cursor sobre otro objeto y haga clic en Mover delante de o Mover detrás.

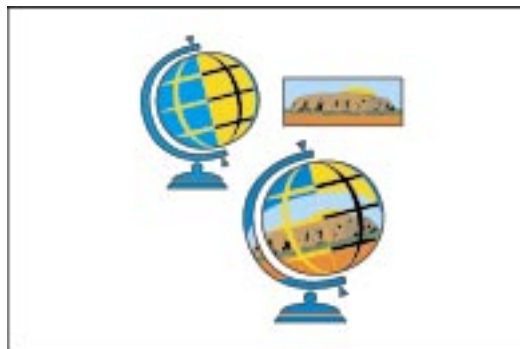
Para copiar las propiedades de un objeto en otro objeto

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón y arrastre el nombre del objeto que quiere copiar.
El cursor adquirirá la forma de un rectángulo de línea discontinua.
- 2 Arrastre el cursor sobre el objeto en el que desea copiar y haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Copiar relleno aquí
 - Copiar contorno aquí
 - Copiar todas las propiedades

Creación de objetos PowerClip mediante el Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite crear objetos PowerClip. Al crear un objeto PowerClip, se coloca un objeto dentro de otro denominado objeto contenedor. Si desea obtener información sobre los objetos PowerClip, consulte “Creación de objetos PowerClip” en la página 559.

Los objetos PowerClip se pueden crear fácilmente utilizando el Administrador de objetos.



Para crear objetos PowerClip mediante el Administrador de objetos

- 1 Para crear el objeto PowerClip, haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana acoplable Administrador de objetos y arrastre el nombre del objeto que quiere colocar dentro del objeto contenedor.

El cursor adquirirá la forma de un rectángulo de línea discontinua.

- 2 Sin soltar el botón del ratón, arrastre el rectángulo de línea discontinua sobre el nombre de un segundo objeto de la misma capa que quiera utilizar como objeto contenedor.
- 3 Suelte el botón del ratón y haga clic en 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 del ratón en el nombre del objeto PowerClip y, a continuación, haga clic en Extraer contenido o Editar contenido.

Agrupación de objetos mediante el Administrador de objetos

El Administrador de objetos permite agrupar objetos en una capa rápidamente. También es posible añadir objetos a los grupos o quitarlos de éstos.

Para agrupar objetos en la capa activa

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre del objeto que quiere agrupar y arrástrelo sobre otro objeto.

El cursor cambia para indicar que los objetos se van a agrupar. Repita este paso para añadir más objetos al grupo.

Para agrupar objetos en la capa activa utilizando el comando de menú

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del objeto que desea agrupar.
- 2 Arrástrelo sobre otro objeto y haga clic en Añadir grupo de creación.

Repita este procedimiento para añadir más objetos al grupo.

Para añadir o quitar un objeto de un grupo

- Haga clic en el nombre del objeto y arrástrelo dentro o fuera de un grupo existente en la capa activa.



- El Administrador de objetos incluye una lista de los objetos agrupados. Para quitar un objeto de un grupo, arrástrelo hasta la capa activa.
- Puede seleccionar objetos de distintas capas y agruparlos. No obstante, una vez agrupados, los objetos se ubicarán en la misma capa. Los objetos no pueden permanecer agrupados si pertenecen a distintas capas.

Uso de capas para organizar los dibujos

La función de disposición en capas de CorelDRAW aporta una mayor flexibilidad a la hora de organizar y editar los objetos en los dibujos. Esta función permite dividir el dibujo en varias capas, cada una de las cuales incluirá una parte del contenido del dibujo. Por ejemplo, el uso de capas ayudará a organizar el plano arquitectónico de un edificio. Los distintos componentes del edificio (cañerías, instalación eléctrica, estructura, etc.) pueden organizarse colocándolos en diferentes capas. A continuación, puede utilizar el Administrador de objetos para ver, imprimir o editar capas determinadas o combinaciones de ellas. Las capas, en su conjunto, son una jerarquía que ayuda a determinar la organización vertical de los componentes del dibujo. Según esta disposición (el orden de superposición), los objetos de la capa superior siempre se superpondrán a los objetos de la capa inmediata inferior.

Las capas sirven para separar y organizar los distintos elementos de un dibujo complejo.



Todos los archivos nuevos, independientemente del número de páginas que contengan, disponen de una página maestra. Esta página maestra controla cuatro capas predeterminadas: cuadrícula, líneas guía y escritorio, además una capa (denominada Capa1) asignada al dibujo. Las capas de cuadrícula, líneas guía y escritorio son contenedores de la cuadrícula, las líneas guía y cualquier otro objeto situado fuera de los bordes de la página de dibujo. La capa de escritorio es un espacio útil para crear dibujos de prueba que podría utilizar posteriormente. Si decide conservar o imprimir un objeto, puede arrastrarlo fácilmente desde la capa de escritorio hasta una capa activa de la página de dibujo. También puede crear una capa de Internet insertando un objeto de Internet. Si desea obtener más información sobre las propiedades de capa, consulte “Definición de las propiedades de las capas” en la página 209.

Creación de capas

El Administrador de objetos permite añadir capas nuevas para facilitar la organización de los objetos del dibujo.



Para añadir una capa nueva utilizando el comando de menú

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Nueva capa.

La nueva capa se convierte en la capa activa.



Para añadir una capa nueva utilizando el botón Nueva capa



- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el botón *Nueva capa*.



- De forma predeterminada, las propiedades de edición, impresión y visualización de cada nueva capa están habilitadas, mientras que la propiedad de capa maestra se encuentra deshabilitada. Estas propiedades pueden modificarse utilizando los controles del cuadro de diálogo Propiedades de capa. Si desea obtener más información sobre las propiedades de capa, consulte “Definición de las propiedades de las capas” en la página 209.

Cambio de nombre de las capas

Es posible asignar un nombre nuevo a las capas creadas en el Administrador de objetos. El nombre elegido puede hacer referencia al contenido, a la posición que ocupan en el orden de superposición o a la relación que mantienen con las otras capas del dibujo.

Para cambiar el nombre de una capa

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en un nombre de capa y haga clic en Cambiar nombre.
- 2 Escriba un nombre nuevo y presione Intro.

Para cambiar el nombre de una capa utilizando las propiedades de capa

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic con el botón derecho del ratón en un nombre de capa y haga clic en Propiedades.
- 2 Escriba un nombre nuevo en el cuadro Nombre de capa del cuadro de diálogo Propiedades de capa.



- No es posible cambiar el nombre de las capas de cuadrícula, líneas guía, escritorio o Internet.

Cambio de la capa activa

Para realizar operaciones en una capa del dibujo, como por ejemplo, añadir objetos, es preciso activarla antes. Una vez activada, la capa estará lista para recibir cualquier nuevo objeto que dibuje, importe o pegue. La capa activa aparecerá resaltada en rojo en el Administrador de objetos. Cuando empiece un dibujo, la capa predeterminada (Capa 1) será la capa activa.

Para cambiar la capa activa

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de la capa que desea activar



- Una capa se resalta para cambiar su configuración básica de forma que sea posible visualizarla, imprimirla o editarla. Ha de tenerse en cuenta que resaltar una capa no es lo mismo que activarla, ya que esta última operación permite añadir objetos a la capa en el dibujo. Si desea obtener más información sobre las configuraciones de capa, consulte “Definición de las propiedades de las capas” en la página 209.

Cambio de orden de las capas

La lista de capas de página maestra del Administrador de objetos muestra el orden de superposición de las capas en el dibujo activo. La primera capa de la lista es la capa superior y la última de la lista es la capa inferior

Para cambiar la posición que una capa ocupa en el orden de superposición

- En la lista Capas, arrastre la etiqueta de identificación de la capa a la posición deseada.

A medida que arrastre la etiqueta, una línea de posición indicará la ubicación actual de la capa.




- Es más fácil cambiar el orden de las capas en la visualización del Administrador de capas. Para cambiar a la visualización del Administrador de capas, haga clic en el botón Visualización del Administrador de capas del Administrador de objetos.
- Es posible cambiar el orden vertical de las capas en el dibujo. Al realizar esta operación, el contenido de cada una de ellas se moverá para reflejar el cambio de orden.

Eliminación de capas

El comando Eliminar quita la capa resaltada en el Administrador de objetos.

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 en , Borrar capa.
- 3 Si la capa contiene objetos de otras páginas, haga clic en Aceptar para confirmar que quiere eliminarla.



- No es posible eliminar capas bloqueadas ni ninguna de las tres capas predeterminadas especiales de la página maestra (cuadrícula, líneas guías o escritorio).
- Al eliminar una capa, también se borran todos los objetos que contiene. Si desea conservar algunos de los objetos de la capa que va a eliminar muévalos antes a otra capa.

Definición de las propiedades de las capas

CorelDRAW permite utilizar capas para organizar los dibujos. Es posible ver y editar las capas, lograr que se impriman o situar su contenido en cualquier página de un documento de varias páginas. También existe la posibilidad de bloquear las capas para evitar que se produzcan cambios accidentales o de anular la visualización en color de una capa para que su contenido se muestre como contornos de un color específico.

La ocultación de determinadas capas facilita la identificación y edición de los objetos de otras capas. De esta forma, también se reduce el tiempo que CorelDRAW necesita para renovar la ilustración al editarla. Esto es especialmente eficaz en ilustraciones que contienen muchos objetos en varias capas.

Visualización y ocultación de capas

Las capas del dibujo se pueden mostrar u ocultar

Para mostrar una capa

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de capa.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación Visible.

Para ocultar una capa

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de capa.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Visible.



- También se puede mostrar u ocultar una capa haciendo clic en el icono de ojo correspondiente. Este icono aparece junto a cada nombre de capa en el Administrador de objetos. Cuando una capa está oculta, los objetos de esa capa y el icono de ojo correspondiente están atenuados.
-

Bloqueo y desbloqueo de capas

Mediante el bloqueo de las capas se evita que se produzcan cambios accidentales en su contenido. Cuando una capa está bloqueada, los objetos que contiene no se pueden seleccionar ni editar. Al desbloquearla, los objetos que contiene se podrán modificar si no están bloqueados.

Para bloquear una capa

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de capa.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Editable.

Para desbloquear una capa

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de capa.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación Editable.



- Las capas también se pueden bloquear o desbloquear haciendo clic en el icono de lápiz correspondiente. Este icono aparece junto a cada nombre de capa en el Administrador de objetos. Si una capa está bloqueada, los objetos de ésta y el icono de lápiz correspondiente aparecen atenuados.
- Mediante el menú Organizar puede bloquear y desbloquear uno o varios objetos y objetos agrupados. Si desea obtener más información, consulte “Bloqueo y desbloqueo de objetos” en la página 197.
- No es posible bloquear ni desbloquear la capa de cuadrícula, ya que su icono de lápiz está siempre atenuado.

Habilitación y deshabilitación de la impresión de capas

CoreIDRAW permite imprimir las capas seleccionadas del dibujo. Si habilita la configuración de impresión de una capa, ésta y su contenido aparecerán en las copias impresas del dibujo. Si deshabilita esta configuración, ni la capa ni su contenido aparecerán en la impresión del dibujo.

Para habilitar la impresión de una capa determinada

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de capa.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación Imprimible.

Para deshabilitar la impresión de una capa determinada

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de capa.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Imprimible.



- Si deshabilita la impresión de una capa, su contenido no se mostrará al previsualizarlo en pantalla completa. Si desea obtener información sobre las previsualizaciones en pantalla completa, consulte “Uso de previsualizaciones a pantalla completa” en la página 87.



- También puede habilitar o deshabilitar la impresión de una capa haciendo clic en el icono de impresora correspondiente. Este icono aparece junto a cada nombre de capa en el Administrador de objetos. Al deshabilitar la impresión de una capa, su icono de impresora aparecerá atenuado.

Creación de capas maestras

Las capas maestras son capas cuyo contenido aparece en todas las páginas de un documento de varias páginas. Este tipo de capas resulta especialmente útil si dispone de un objeto (como un logotipo de empresa) que debe aparecer en todas las páginas del documento.

Para que determinados objetos aparezcan en todas las páginas del documento, cree una capa maestra.



Para crear una capa maestra

- Haga clic con el botón derecho del ratón en un nombre de capa y, a continuación, haga clic en Maestra.


Operaciones con varias capas simultáneamente

Es posible editar objetos situados en capas desbloqueadas. Siempre que los objetos se encuentren en la misma página (o en la página maestra y otra página), podrá desplazarlos y copiarlos de unas capas desbloqueadas a otras.

Si deshabilita la función Editar en las capas, sólo podrá trabajar en la capa activa y en la capa de escritorio; no es posible seleccionar ni editar objetos en capas inactivas.



Para editar todas las capas

- En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en , Editar en las capas.



Para editar la capa activa solamente

- 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

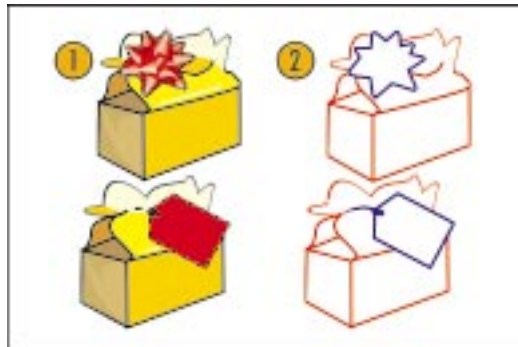


- Habilite o deshabilite el botón *Editar en las capas* en el Administrador de objetos.

Identificación de los objetos de una capa mediante la anulación de color

El contenido de la capa seleccionada puede mostrarse como contorno coloreado. Cuando se anula el color para que aparezcan contornos, el aspecto real de los objetos no se modifica; sólo cambia la forma de visualización en pantalla. Esta función resulta útil para identificar los objetos de cada capa de un diagrama técnico complejo, por ejemplo, o incluso para cambiar los colores de la cuadrícula y las líneas guía.

Puede utilizar la opción Suplantar visualización completa de color para mostrar los objetos en color (1) como contornos coloreados (2). Esto permite distinguir los objetos de capas diferentes.



Para anular los atributos de relleno y contorno de una capa

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en el nombre de capa.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación Suplantar visualización completa de color
- 4 Haga clic en el selector *Color de capa*.
- 5 Elija un color para los objetos de la capa seleccionada.



Para restaurar los atributos de relleno y contorno de una capa

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación 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 capa.
- 2 Elija un color de la lista.

Para anular el color de una sola página

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para anular los atributos de relleno y contorno de una capa”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Aplicar todos los cambios de propiedades 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 capa de una página maestra.
- 2 Elija un color de la lista.



- En los modos Líneas de dibujo o Líneas de dibujo simples, los contornos de los objetos siempre se muestran utilizando la anulación de color
-

Definición de las opciones de configuración de la capa maestra

Las capas de cuadrícula y de líneas guía de la página maestra permiten modificar las configuraciones de las capas maestras.

Para configurar la cuadrícula en la página maestra

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en la capa Cuadrícula de la página maestra.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Haga clic en el botón Configurar.
- 4 Modifique las configuraciones como desee.

Para configurar las líneas guía en la página maestra

- 1 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en la capa Guías de la página maestra.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa y a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Haga clic en el botón Configurar
- 4 Modifique las configuraciones como desee.



- Si desea obtener más información sobre las reglas, cuadrículas y líneas guía, consulte “Uso de las reglas, la cuadrícula y las líneas guía” en la página 61.

Creación de bases de datos de objetos

El Administrador de datos de objeto es una función avanzada que resulta especialmente útil como herramienta de administración de proyectos para crear o supervisar proyectos grandes. Esta herramienta es similar a una pequeña hoja de cálculo incluida en un programa de gráficos. Al igual que Corel® Quattro® Pro o Microsoft Excel, permite realizar un seguimiento de los gastos, plazos, trabajos, avances o demás tareas que necesite organizar. Además, permite introducir muchos tipos de datos sobre objetos individuales o grupos de objetos.

El Administrador de datos de objeto es una eficaz herramienta de administración de proyectos.



La base de datos se crea introduciendo información sobre objetos concretos en la ventana acoplable Datos del objeto. Esta información se configura en una hoja de datos denominada Administrador de datos de objeto. Las categorías de información se organizan en columnas. Por ejemplo, si está creando un dibujo técnico, puede incluir los nombres de los componentes en una columna, los números de serie en otra, los precios en una tercera, etc. Para cada componente del dibujo tendrá que introducir las mismas categorías de información.

Una vez que se ha creado la base de datos, es posible visualizar la información relacionada con cualquier objeto en forma de lista u hoja de datos. La ventana acoplable Datos del objeto muestra una lista con toda la información asignada. El Administrador de datos de objeto muestra esta misma información en una hoja de datos con formato parecida a una hoja de cálculo.

CorelDRAW también proporciona funciones básicas para aplicar formato y manipular la información que se añade a la base de datos. Por ejemplo, puede añadir y eliminar columnas, sangrar filas para mostrar relaciones jerárquicas y resumir los datos de los objetos seleccionados. La base de datos se puede imprimir total o parcialmente.

El uso del Portapapeles permite copiar datos en distintas posiciones de la hoja de datos; también es posible copiar datos entre las hojas de datos de diferentes documentos de CorelDRAW. Asimismo, el Portapapeles sirve para copiar datos a otras bases de datos de Windows o a programas de hoja de cálculo, como Corel Quattro Pro o Microsoft Excel, y para realizar copias desde éstos.

Configuración de bases de datos de objetos

Antes de asignar datos a objetos de un dibujo, es preciso saber qué información se quiere mostrar. CorelDRAW crea cuatro campos de datos de forma predeterminada: Nombre, Coste, Comentarios y CDRStaticID.

Los tres primeros campos se han creado para proporcionar facilidad de uso, por lo que puede editarlos o eliminarlos si así lo desea. Sin embargo, CorelDRAW utiliza el campo CDRStaticID para identificar los objetos y por consiguiente, este campo no se puede editar ni eliminar.

Si necesita campos personalizados, puede definir los formatos que quiere utilizar mediante los controles del cuadro de diálogo Definición de formato. Este cuadro de diálogo permite acceder a los cuatro formatos de campo básicos: General, Fecha/Hora, Lineal/Angular y Numérico. Cada uno de estos formatos ofrece una serie de configuraciones comunes. Puede utilizar estos formatos o crear otros.


Siempre que utilice las variables de formato permitidas, podrá crear y asignar tantos campos de datos como desee.

Adición de campos de datos de objeto nuevos

Si los formatos preestablecidos de CorelDRAW no proporcionan la información que desea ver en el resumen de datos, puede crear formatos personalizados utilizando las variables disponibles para el tipo de formato en uso. El formato de campo que seleccione se utilizará en todos los objetos del dibujo activo.



Para añadir un campo con un formato preestablecido

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de 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.
- 5 Haga clic en el botón Cambiar (a no ser que desee conservar el formato mostrado junto a la etiqueta Actual).
- 6 En el cuadro Tipo de formato, habilite el tipo de formato que desea crear.
- 7 Elija un formato del cuadro de lista y presione Intro.
- 8 Haga clic en el botón Añadir campo (s) seleccionado (s).

Para añadir un campo con un formato personalizado

- 1 Realice los pasos del 1 al 6 del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro Crear, escriba el formato que desea crear y presione Intro.
- 3 Haga clic en el botón Añadir campo (s) seleccionado (s).




- Habilite la casilla de verificación Lista de campos predeterminados para añadir un campo nuevo a la lista de campos predeterminados. Este campo se aplicará a todos los documentos nuevos que cree.
- Habilite la casilla de verificación Todos los objetos para aplicar el campo a los objetos que ya se habían creado y a los que se crearán.

Edición de campos de datos de objeto

Para modificar los campos de datos de objeto, puede asignarles un formato preestablecido o un formato personalizado. Por ejemplo, puede cambiar un campo numérico para que muestre más o menos decimales o para que los números aparezcan como millares.

Para cambiar el formato de un campo

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de 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 desea crear.
- 6 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija un formato del cuadro de lista y presione Intro.
 - En el cuadro Crear, escriba el tipo de formato que desea crear y presione Intro.

Cambio de nombre, nuevo orden y eliminación de campos de datos de objeto

Es posible cambiar el nombre de los campos para que se adecuen al resumen de datos de objeto. También se puede cambiar la ubicación de los campos para que aparezcan en el resumen de datos siguiendo un orden lógico.

Todos los campos de datos se pueden eliminar, a excepción del campo CDRStaticID. Al eliminar un campo, también se eliminan todos sus datos del documento activo.

Para cambiar el nombre de un campo de datos


- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 2 En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en , Editor de campos.
- 3 Elija el nombre del campo de datos que quiere cambiar en la lista.
- 4 Escriba un nombre nuevo en el cuadro y presione Intro.

Para cambiar el orden de los campos de datos

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Para cambiar el orden de los nombres de campo en el cuadro de lista, arrástrelos hasta situarlos en el orden deseado.

Durante el arrastre, el cursor cambiará para indicar qué posición ocupa el campo en la lista.

Para eliminar un campo de datos

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 2 En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en , Editor de campos.
- 3 Elija el nombre del campo en el cuadro de lista situado a la izquierda del cuadro de diálogo.

Para seleccionar varios campos, mantenga presionada la tecla Mayús mientras elige los nombres de campo.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar campo (s).



- 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.

Asignación y edición de datos de objetos

Después de crear todos los campos de datos del dibujo, puede crear la base de datos. La ventana acoplable Datos del objeto y el Administrador de datos de objeto proporcionan todos los comandos y funciones necesarios para añadir y editar la información de los objetos.

La ventana acoplable Datos del objeto es más útil para introducir datos relacionados con objetos individuales. Esta ventana permite añadir, editar y eliminar los datos de los objetos.

Por otro lado, el Administrador de datos de objeto resulta ideal para introducir y editar datos de varios objetos. Éste incluye muchas de las funciones de edición disponibles en las aplicaciones de hoja de cálculo más conocidas.

Asignación de datos

En la ventana acoplable Datos del objeto, es más fácil asignar datos a los objetos de forma individual. Para asignar datos a varios objetos simultáneamente, utilice el Administrador de datos de objeto. El uso del Administrador de datos de objeto agiliza el proceso de introducción de datos y permite consultar el resumen de datos conforme empieza a tomar forma.



Para asignar datos a un objeto



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 3 En la lista Campo/Valor, haga clic en el nombre de un campo de datos.
- 4 Escriba los datos que quiera en el cuadro de texto de la parte superior de la ventana acoplable Datos del objeto.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 para añadir datos a otros campos.

Para asignar datos a varios objetos

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 3 Haga clic en el botón *Administrador de datos de objeto*.




- 4 En el Administrador de datos de objeto, haga clic en una celda.
- 5 Escriba los datos correspondientes.
- 6 Presione Intro para asignar la entrada a la celda, los campos y los objetos.

Copia de datos de unos objetos a otros

El comando Copiar datos desde permite utilizar las entradas de datos de un objeto para actualizar las entradas de datos de otro objeto. Este comando no sustituye las entradas de datos de un objeto, sino que añade campos y datos cuando resulta adecuado.

Para copiar datos de un objeto a otro

- 1 Seleccione el objeto al que desea copiar los datos.
- 2 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 3 En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en , Copiar datos desde.
- 4 Haga clic en el objeto cuyos datos desea copiar



Asignación de formato, visualización y edición de resúmenes de datos de objetos

El Administrador de datos de objeto proporciona los comandos y funciones necesarios para editar y aplicar formato al resumen de datos del objeto. Por ejemplo, puede añadir y eliminar columnas, sangrar filas para mostrar relaciones jerárquicas y resumir los datos de los objetos seleccionados. También puede imprimir la base de datos total o parcialmente.

Visualización de resúmenes de datos de objetos

El Administrador de datos de objeto resume la información asignada a los objetos del dibujo. Aunque puede utilizarse para ver y editar los datos asociados con un objeto individual, su objetivo principal consiste en facilitar la gestión de grandes cantidades de datos asociados con varios objetos que están incluidos en distintos grupos de un dibujo.



Para ver un resumen de datos de un solo objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 3 En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en el botón *Administrador de datos de objeto*.



Para ver un resumen de datos de varios objetos

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 3 En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en el botón Administrador de datos de objeto.

Para ver un resumen de datos de los objetos de todo el documento

- 1 Haga clic en Edición, Seleccionar todo.
- 2 Haga clic en Herramientas, Administrador de datos de objeto.
- 3 En la ventana acoplable Datos del objeto, haga clic en el botón Administrador de datos de objeto.

Visualización de datos de objetos agrupados

Para crear una marca de distinción visible entre los grupos de una columna, puede aplicar una sangría de doble espacio delante de los datos relacionados con los objetos de estos grupos.

También es posible visualizar subtotales de grupo individuales de campos que pertenecen a varios grupos. Si en la hoja de datos aparece más de un grupo de objetos, utilice este comando. Este comando sólo se aplica a campos con formatos numéricos. Si desea obtener más información sobre la visualización de resúmenes en el Administrador de datos de objeto, consulte “Visualización de resúmenes de datos de objetos” en la página 220.

Para sangrar todos los grupos de una columna

- 1 En el Administrador de datos de objeto, seleccione la columna a la que desea aplicar sangrías.
- 2 Haga clic en Opciones de campo, Mostrar jerarquía.

Para mostrar subtotales de grupo

- 1 En el Administrador de datos de objeto, seleccione la columna en la que desea mostrar los subtotales de grupo.
- 2 Haga clic en Opciones de campo, Resumir grupos.

Visualización de la suma de los valores de una columna

El Administrador de datos de objeto puede sumar los valores de la columna seleccionada de forma automática. El resultado se muestra en la parte inferior de la columna.

Para mostrar la suma de los valores de una columna

- 1 En el Administrador de datos de objeto, seleccione la columna.
- 2 Haga clic en Opciones de campo y a continuación, en Mostrar totales.

Para ocultar la suma de los valores de una columna

- 1 En el Administrador de datos de objeto, seleccione la columna.
- 2 Haga clic en Opciones de campo y a continuación, en Mostrar totales.



- Si desea obtener información sobre la visualización de resúmenes en el Administrador de datos de objeto, consulte “Visualización de resúmenes de datos de objetos” en la página 220.
-

Impresión de resúmenes de datos de objetos

El Administrador de datos de objeto permite acceder a todas las funciones de impresión de la aplicación. Esto ofrece la posibilidad de imprimir directamente o utilizando configuraciones concretas.

Para imprimir un resumen de datos de objetos

- 1 En el Administrador de datos de objeto, haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Elija una impresora en el cuadro de lista Nombre.
- 3 Escriba un número en el cuadro Número de copias.



- Si desea obtener información sobre la visualización de resúmenes en el Administrador de datos del objeto, consulte “Visualización de resúmenes de datos de objetos” en la página 220.
 - Si desea obtener más información sobre las funciones de impresión de CorelDRAW, consulte “Impresión” en la página 715.
-



6

APLICACIÓN DE RELLENOS Y CONTORNOS A OBJETOS

6

Cuando se añade un objeto a un dibujo, CorelDRAW asigna al objeto un atributo predeterminado de contorno, uno de relleno, o ambos. El contorno de un objeto es la línea que lo rodea. El relleno es el color o el patrón contenido en el objeto. Estos atributos se pueden cambiar mediante las herramientas de menú lateral Contorno y Relleno. Si desea obtener información sobre cómo cambiar el relleno y contorno predeterminados, consulte “Cambio de un estilo predeterminado” en la página 159.

Las herramientas de menú desplegable Relleno y Contorno permiten definir objetos.



Las funciones de CorelDRAW permiten aplicar rellenos y contornos a los objetos. Los objetos de texto son objetos cerrados, por lo que se puede especificar un relleno y un contorno. Normalmente, los objetos de texto tienen relleno, pero no tienen propiedades de contorno. Se pueden asignar otras propiedades al texto, como fuente y estilo, tamaño de puntos y espaciado interlineal. Si desea obtener más información, consulte “Manipulación de texto” en la página 359.

Aplicación de rellenos a objetos

Es posible cambiar el aspecto de un objeto mediante un relleno. Para rellenar un objeto, se aplican colores y patrones dentro de sus bordes. Si deja un objeto sin relleno o elimina su relleno, el objeto queda transparente. CorelDRAW incluye rellenos uniformes, degradados, de patrón, de textura y

PostScript. Puede aplicar rellenos a objetos específicos o definir rellenos predeterminados para que todos los objetos dibujados tengan el mismo relleno. También es posible personalizar los rellenos degradados, de patrón y de textura, así como aplicar rellenos de malla a objetos.

Operaciones con rellenos básicos

CorelDRAW permite aplicar rellenos uniformes, que son rellenos sólidos (uniformes) y de coloración regular. Puede escoger colores sólidos para el relleno en modelos de color, paletas y mezcladores de color. De forma predeterminada, aparece en pantalla el modelo de color CMYK y la paleta de colores personalizada. Ajustando la opción Rellenar curvas abiertas, puede aplicar un relleno a cualquier objeto curvilíneo. También puede dejar objeto transparente quitándole el relleno.

Aplicación de rellenos uniformes

Los rellenos uniformes se pueden aplicar usando el cuadro de diálogo Relleno uniforme, la herramienta Relleno interactivo o la paleta de colores en pantalla. El cuadro de diálogo Relleno uniforme proporciona un mayor control sobre el relleno. Los otros métodos de trabajo en pantalla permiten aplicar color de forma más rápida y sencilla. También se pueden mezclar colores de un relleno uniforme utilizando la herramienta Relleno interactivo junto con la paleta de colores en pantalla. Para seleccionar un color en un modelo de color específico, consulte “Operaciones con colores” en la página 323.



Para aplicar un relleno uniforme con 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 *Cuadro de diálogo Color de relleno*.
- 3 Elija un modelo de color en el cuadro de lista Modelos.
- 4 Haga clic en un color de la Barra de colores y del selector visual.



- También puede introducir los componentes de un color en los cuadros correspondientes.

Para aplicar un relleno uniforme con la herramienta Relleno interactivo

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.



- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno uniforme del cuadro de lista Tipo de relleno.
- 4 Escoja un modelo de color en el recuadro de lista Tipo de relleno uniforme.
- 5 Ajuste el color escribiendo valores en los cuadros correspondientes y después presione INTRO.

Para aplicar un relleno uniforme con la paleta de colores

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en el color que desee de la paleta de colores en pantalla.



- También puede arrastrar un color de la paleta de colores a cualquier objeto. Al pasar sobre un objeto, el puntero del ratón cambia de forma para indicar dónde se aplicará el color. Presionando la tecla MAYÚS mientras arrastra sobre un objeto, sólo se aplican al objeto los atributos de relleno.
- Es posible mostrar varias paletas de color en pantalla para acceder a las muestras de color con rapidez.

Para mezclar un color con la paleta de colores

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Con la tecla CTRL presionada, haga clic en un color de la paleta de colores. Suelte el botón del ratón antes de soltar CTRL.

Administración de rellenos

CorelDRAW permite copiar y pegar colores de relleno y contorno de un objeto a otro mediante las herramientas Cuentagotas y Bote de pintura.



Para copiar un relleno o un contorno a otro objeto

- 1 Abra el menú lateral Cuentagotas y haga clic en la herramienta *Cuentagotas*.
- 2 Haga clic en uno de los siguientes botones para definir el área de selección:
 - Relleno/Contorno: permite seleccionar el relleno o el contorno
 - 1X1: permite seleccionar el color en un área de 1X1.



- 3X3: permite seleccionar el color en un área de 3X3
 - 5X5: permite seleccionar el color en un área de 5 x 5
 - Selección: permite seleccionar un área con un recuadro
- 3 Haga clic en el objeto cuyo relleno quiera copiar
 - 4 Abra el menú lateral Cuentagotas y haga clic en la herramienta *Bote de pintura*.
 - 5 Seleccione el objeto en el que quiera pegar el relleno.



- Puede ocurrir que un relleno copiado no sea representativo del relleno original. En algunos casos, al pegar un relleno aparecen los colores RGB equivalentes más parecidos.
- Si se selecciona el Bote de pintura antes de elegir un color con el Cuentagotas, de forma predeterminada no habrá ningún relleno.



- Puede cambiar entre las herramientas Cuentagotas y Bote de pintura manteniendo presionada la tecla MAYÚS.

Definición de la opción Rellenar curvas abiertas

CoreIDRAW permite rellenar curvas abiertas. Habilitando o deshabilitando la opción Rellenar curvas abiertas se puede definir el relleno predeterminado de las curvas.

Para habilitar la opción Rellenar curvas abiertas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Rellenar curvas abiertas.

Para deshabilitar la opción Rellenar curvas abiertas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Rellenar curvas abiertas.

Eliminación de rellenos

Es posible eliminar el relleno de un objeto de forma que se vean los objetos situados detrás de él.



Para eliminar el relleno de un objeto con 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 con el menú lateral de la herramienta Relleno

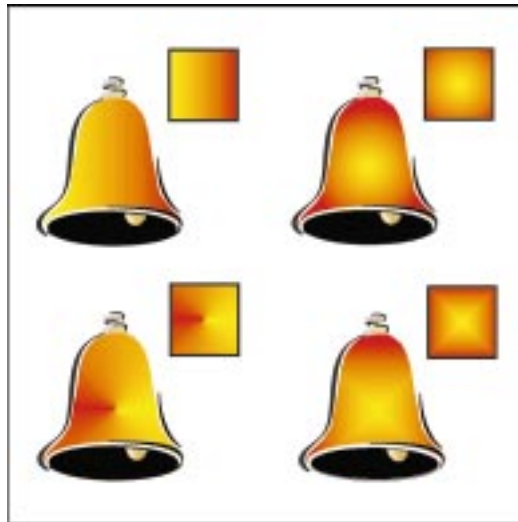


- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta *Relleno* y haga clic en *Sin relleno*.

Operaciones con rellenos degradados

Un relleno degradado hace que dos o más colores se fundan entre sí con suavidad, lo que permite añadir color y profundidad al dibujo. El relleno puede atravesar el objeto en línea recta (*Lineal*), o progresar desde el centro del objeto formando círculos concéntricos (*Radial*), rayos (*Cónico*) o cuadrados concéntricos (*Cuadrado*).

Los rellenos degradados pueden seguir un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado.



Hay dos tipos de relleno degradado: de dos colores y personalizado. En los rellenos degradados de dos colores, se produce una mezcla directa de un color a otro. Los rellenos personalizados permiten crear una cascada de muchos colores. Puede personalizar un relleno degradado añadiendo colores intermedios o cambiando la dirección o el ángulo del relleno.

Aplicación de rellenos degradados de dos colores

Un relleno degradado, también conocido como relleno gradual o fundido, es una progresión a través de los colores del espectro que sigue un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. CoreIDRAW proporciona rellenos degradados preestablecidos, con los que podrá imitar el aspecto de tubos de neón, cilindros metálicos y otros muchos objetos de la vida real.

Para aplicar un relleno degradado de dos colores con 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 *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.
- 3 En la sección Mezcla de colores, habilite el botón Dos colores.
- 4 En el cuadro de lista Tipo, elija uno de estos tipos de relleno degradado:
 - *Lineal*
 - *Radial*
 - *Cónico*
 - *Cuadrado*
- 5 Abra el *selector de color De* y haga clic en el color que quiera poner al principio de la progresión.
- 6 Abra el selector de color A y haga clic en un color para el final de la progresión.
- 7 Mueva el deslizador Punto medio para establecer el punto medio entre los dos colores.
- 8 Haga clic en uno de los siguientes botones para definir la dirección:
 - *Dirección*: determina los colores intermedios del relleno según la variación de matiz y saturación a lo largo de una línea recta desde el color inicial hasta el color final, pasando por todo el espectro de colores
 - *Trayecto de color hacia la derecha*: mezcla los colores siguiendo el espectro de colores en el sentido de las agujas del reloj
 - *Trayecto de color hacia la izquierda*: mezcla los colores siguiendo el espectro de colores en el sentido contrario a las agujas del reloj



- Puede controlar el aspecto del relleno en la ventana de previsualización del cuadro de diálogo Relleno degradado.
- El espectro de colores indica la dirección del relleno degradado.

Para aplicar un relleno degradado con la herramienta Relleno interactivo



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno degradado del cuadro de lista Tipo de relleno.
- 4 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Lineal
 - Radial
 - Cónico
 - Cuadrado



- 5 Haga clic en el *selector Primer relleno* y en un color de la paleta.
- 6 Haga clic en el selector *Último relleno* y en un color de la paleta.

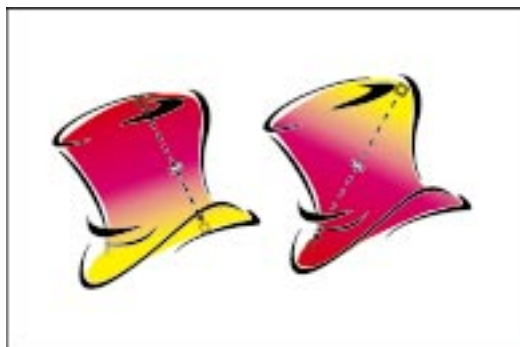
Para aplicar un relleno degradado preestablecido

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en Cuadro de diálogo Relleno degradado.
- 3 Escoja un relleno degradado preestablecido del cuadro de lista Preestablecidos.

Creación y almacenamiento de rellenos degradados personalizados

Los rellenos degradados se pueden personalizar añadiendo colores intermedios. También puede especificar donde quiere que aparezcan los colores intermedios moviendo los marcadores que aparecen sobre la Banda de previsualización, o bien introduciendo un valor en el cuadro Posición. Puede añadir hasta 99 colores intermedios a un relleno degradado. También puede guardar un relleno o volver a usarlo.

Puede personalizar un relleno degradado añadiendo colores intermedios.



Para crear 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 *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.
- 3 En la sección Mezcla de colores, habilite el botón Personalizar.
- 4 Haga doble clic en la Banda de previsualización para añadir un marcador de color.
- 5 Escriba un valor de ubicación para el marcador en el cuadro Posición.
- 6 Haga una de las siguientes operaciones para seleccionar un color:
 - Haga clic en un color de la paleta de colores para asignarlo al marcador.
 - Haga clic en el botón Otros para crear un color personalizado.
- 7 Repita los pasos 4 y 6 hasta conseguir el efecto deseado.



- Es posible mover los marcadores existentes arrastrándolos a lo largo de la Banda de previsualización y eliminarlos haciendo doble clic sobre ellos.

Para crear un relleno degradado personalizado con la herramienta Relleno interactivo



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno degradado del cuadro de lista Tipo de relleno.



4 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:

- *lineal*
- *radial*
- *cónico*
- *cuadrado*

5 Arrastre un color de la paleta de colores a cualquier punto de la línea que aparece dentro del objeto.

Cuando el puntero del ratón pasa sobre la línea que representa la dirección del relleno, aparece un signo más para indicar donde se aplicará el color.



6 Mueva los colores existentes arrastrándolos a lo largo del *vector* interior del objeto y elimínelos haciendo clic con el botón derecho del ratón.



- También puede ajustar la posición de los colores del relleno degradado mediante el cuadro Posición de nodo de la Barra de propiedades.

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 Cuadro de 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 en orden alfabético.

Para eliminar un relleno degradado personalizado

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Seleccione el relleno preestablecido que quiera eliminar de la lista.
- 3 Haga clic en el botón *Eliminar*.



Personalización de rellenos degradados

La personalización de los rellenos degradados puede afectar a la forma en que aparecen en pantalla y se imprimen. Hay varias formas de determinar cómo se imprimirán y visualizarán los rellenos degradados. El aspecto de un relleno degradado se puede mejorar controlando la impresión, ajustando la calidad general del relleno o cambiando la visualización predeterminada.

Las pruebas de impresión de un dibujo con rellenos degradados pueden llevar menos tiempo si se reduce el número de etapas que la impresora utiliza para crearlos. Si desea obtener información sobre el ajuste de etapas de relleno degradado para imprimir, consulte “Impresión” en la página 715.

También se puede cambiar el color, el punto central, el punto medio, el ángulo, la dirección y el relleno del borde de un relleno degradado. Estas opciones varían dependiendo del tipo de relleno degradado.

Ajuste de la calidad en rellenos degradados

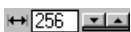
Al crear un relleno degradado, el espacio necesario para mezclar los colores se divide entre el número de etapas de degradado que aparece en el cuadro Etapas. De forma predeterminada, CorelDRAW muestra cada objeto con el mismo número de etapas de degradado, lo que hace que los objetos pequeños parezcan más detallados que los grandes. Desbloqueando la opción Etapas, se ignoran todos los demás ajustes. Puede 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 Imprimir.



Para cambiar la calidad de un relleno degradado

- 1 Seleccione un objeto de relleno degradado con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.
- 3 Para desbloquear el cuadro Etapas, haga clic en el icono de candado que aparece a su derecha.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Etapas para cambiar el número de etapas usadas para presentar e imprimir un relleno degradado.

Para cambiar la calidad de un relleno degradado con la Barra de propiedades



- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 2 Seleccione un relleno degradado.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Bloqueo/desbloqueo de etapas de relleno degradado* para desbloquear el cuadro Etapas (el cuadro Etapas está desbloqueado cuando el botón aparece presionado).
- 4 Escriba un valor en el cuadro *Etapas de degradado* para cambiar el número de etapas utilizadas al presentar e imprimir el relleno degradado.



- Cuando el cuadro Etapas está bloqueado, el relleno se imprime con el número de etapas indicado en el cuadro de diálogo Imprimir y se presenta en pantalla con el número de etapas especificado en el cuadro de diálogo Opciones.

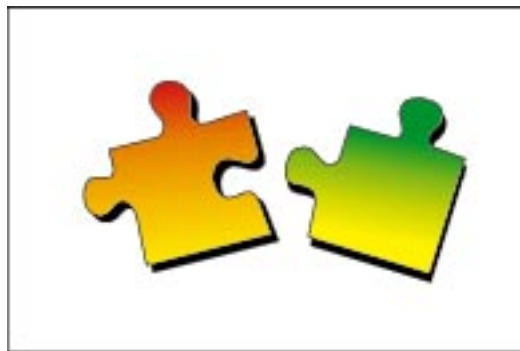
Para cambiar la visualización predeterminada de un relleno degradado

- 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 cuadro Bandas de degradado de previsualización.

Cambio de los colores en rellenos degradados de dos colores

Una vez creado un relleno degradado de dos colores, se puede cambiar su aspecto sin alterar su patrón. Para hacerlo, basta con cambiar los colores utilizados para crear el relleno degradado. Si utiliza el cuadro de diálogo Relleno degradado, puede previsualizar el relleno en la ventana de previsualización.

Puede modificar el aspecto de un relleno degradado cambiando sus colores.



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 *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.
- 3 Abra el *selector de color De* y haga clic en el color con el que quiera iniciar la progresión del relleno degradado.
- 4 Abra el selector de color A y haga clic en el color con el que quiera finalizar la progresión.





- Puede hacer clic en el botón Otros para crear o escoger un color personalizado.



Para cambiar los colores de un relleno degradado de dos colores con la herramienta Relleno interactivo



- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 2 Seleccione un relleno degradado de dos colores.
- 3 Para cambiar el color usado al inicio de la progresión de colores, haga una de estas acciones:



- Arrastre un color de la paleta de colores hasta el *tirador inicial de relleno* que aparece al comienzo del relleno degradado.
 - Haga clic en el selector Primer relleno de la Barra de propiedades y después en un color de la paleta.
- 4 Para cambiar el color utilizado al final de la progresión de colores, haga una de estas acciones:
 - Arrastre un color de la paleta de colores hasta el tirador final de relleno que aparece al final del relleno degradado.
 - Haga clic en el selector Último relleno de la Barra de propiedades y después en un color de la paleta.

Para mezclar colores en un relleno degradado de dos colores con el ratón

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Con la tecla CTRL presionada, haga clic en un color de la paleta de colores en pantalla. Suelte el botón del ratón antes de soltar CTRL.

Puede aplicar una mezcla a una muestra de color concreta presionando CTRL y arrastrando un color de la paleta de color hasta una muestra de color.

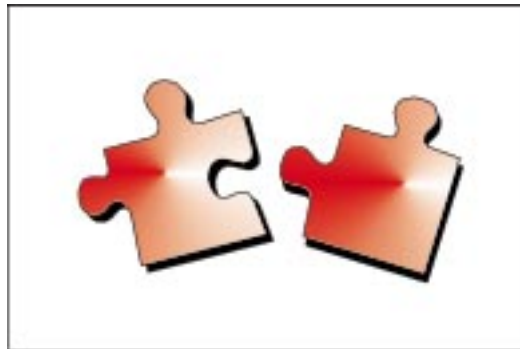


- Si desea obtener información sobre cómo cambiar el color en rellenos degradados personalizados, consulte “Creación y almacenamiento de rellenos degradados personalizados” en la página 231.

Ajuste del punto central en rellenos degradados

Desplazar el punto central de un relleno degradado en dirección horizontal o vertical permite alterar el aspecto del relleno. La mayoría de los rellenos degradados irradian desde un punto que aparece en el centro del relleno. Los degradados radiales y cuadrados progresan en una serie de círculos o cuadrados concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera. Los rellenos degradados cónicos progresan siguiendo un trayecto circular desde el centro del objeto. Los rellenos degradados lineales no tienen punto central.

Ajustando el punto central, se altera el aspecto de los rellenos radiales, cuadrados y cónicos.



Para cambiar el punto central



1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.



2 Abra el menú lateral de la herramienta Rellenoy haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.

3 Escoja un tipo de relleno degradado que en el cuadro de lista Tipo. Puede escoger un relleno degradado radial, cónico o cuadrado.

4 Escriba un valor en los cuadros Horizontal y Vertical.



- Los valores negativos desplazan el punto central hacia la izquierda y los valores positivos lo desplazan hacia la derecha. Por ejemplo, un valor de -50% coloca el punto central en el borde izquierdo del objeto, mientras que uno de 50%, lo coloca en el borde derecho.



Para cambiar el punto central con el ratón



1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.

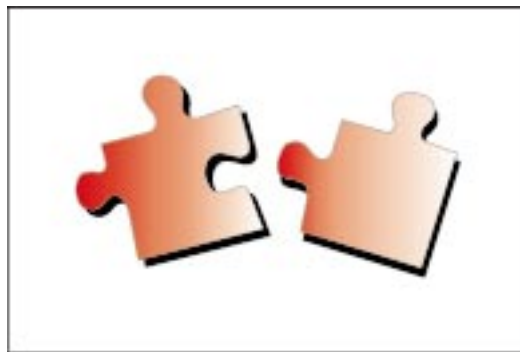


- 2 Seleccione un objeto de relleno degradado.
- 3 Arrastre el punto inicial del *vector* interior del objeto para cambiar el centro del relleno.

Ajuste del punto medio en rellenos degradados

El punto medio es una línea imaginaria entre dos colores de un relleno degradado. El valor del punto medio representa su posición en relación a dos colores del relleno. Ajustando este valor, podrá definir el punto de convergencia de dos colores en un relleno degradado.

Al ajustar el punto central de un relleno degradado, se define el punto en el que convergen dos colores del relleno.



Por ejemplo, en un relleno degradado de dos colores que utilice los colores negro y blanco, un valor de 50 posiciones sitúa el punto medio en el centro del relleno, con lo que una mitad del relleno es blanca y la otra, negra. Si se aumenta el valor del punto medio hasta 99, el resultado será un relleno degradado en el que domina el negro. Si se disminuye el valor del punto medio hasta 1, el color dominante será el blanco.



Para cambiar el punto medio

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione un objeto con relleno degradado de dos colores.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.
- 3 Desplace el deslizador Punto medio para cambiar la proporción de los colores inicial y final.



Para cambiar el punto medio con la herramienta Relleno interactivo

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.



- 2 Seleccione un objeto con relleno degradado de dos colores.



- 3 Mueva el deslizador *Punto medio de relleno degradado* de la Barra de propiedades.

Para cambiar el punto medio con el ratón

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Arrastre el deslizador *de punto medio* que aparece dentro del objeto.

Ajuste del ángulo en rellenos degradados

Se puede cambiar el ángulo de los rellenos degradados lineales, cónicos y cuadrados. Esto afecta a la inclinación del relleno degradado. Los rellenos degradados radiales progresan en círculos concéntricos, de modo que no se puede cambiar su ángulo.

El ajuste del ángulo de degradado afecta a la inclinación de los rellenos degradados lineales, cónicos y cuadrados.



Para cambiar el ángulo

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione un objeto con relleno degradado
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.
- 3 En el cuadro *Ángulo*, escriba un valor

Para cambiar el ángulo con la herramienta Relleno interactivo

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 2 Seleccione el relleno degradado.
- 3 En la Barra de propiedades, escriba un valor en la parte superior del cuadro *Ángulo de relleno degradado y relleno del borde* y presione INTRO.





- Los valores positivos giran el relleno hacia la izquierda y los valores negativos lo giran hacia la derecha.



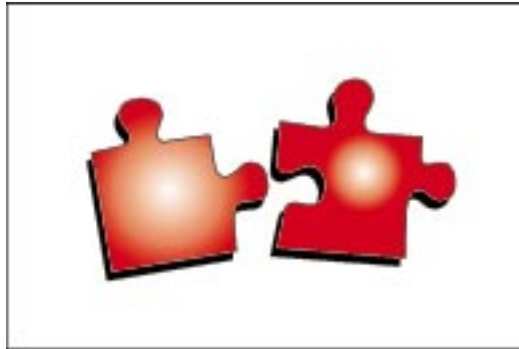
Para cambiar el ángulo con el ratón

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Arrastre uno de los tiradores de punto final del *vector* interior del objeto en dirección circular.

Ajuste del relleno del borde en rellenos degradados

El valor de relleno del borde se puede cambiar en los rellenos degradados lineales, radiales y cuadrados. Este valor determina hasta donde se mantienen sólidos, o uniformes, los colores inicial y final antes de empezar a mezclarse con el siguiente color del relleno degradado. Los rellenos degradados cónicos progresan en rayos, por lo que no es posible cambiar el relleno del borde.

Ajustando el relleno del borde en rellenos degradados lineales, radiales y cuadrados, se determina hasta donde se mantienen sólidos los colores inicial y final antes de mezclarse con el siguiente color.



Para cambiar el relleno del borde de un relleno degradado

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione un objeto con relleno degradado.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno degradado*.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Relleno del borde para definir la porción del degradado que ocuparán los colores inicial y final de la progresión.



Para cambiar el relleno del borde con la herramienta Relleno interactivo

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.



- 2 Seleccione un objeto con relleno degradado.
- 3 En la Barra de propiedades, escriba un valor en la parte inferior del cuadro *Ángulo de relleno degradado y relleno del borde* y presione INTRO.



- Con valores altos, los colores sólidos cubren un espacio mayor antes de mezclarse, haciendo que los colores se extiendan más rápidamente. Los valores bajos producen una transformación más suave entre los dos colores.

Para cambiar el relleno del borde con el ratón

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Arrastre uno de los tiradores de los extremos del *vector* interior del objeto hacia adentro o hacia afuera.



Operaciones con texturas PostScript

Una textura PostScript es un relleno de textura diseñado con lenguaje PostScript. Algunas texturas son muy complejas y los objetos grandes que contengan este tipo de relleno pueden tardar en imprimirse o en actualizarse 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). Puede habilitar o deshabilitar Mostrar rellenos PostScript para ver el relleno.

Elija entre los distintos rellenos de textura Postscript incluidos en CorelDRAW.



Si desea más información sobre la visualización de rellenos PostScript, consulte “Elección de la calidad de visualización” en la página 85.

Aplicación de patrones de textura PostScript

Las texturas PostScript son rellenos que se pueden modificar cambiando una serie de variables. Estos patrones no aparecen en pantalla. En su lugar aparece un patrón con las letras “PS” (a menos que esté en visualización Mejorada).

Los rellenos de textura PostScript se pueden aplicar mediante el cuadro de diálogo Textura PostScript o la herramienta Relleno interactivo. El cuadro de diálogo Textura PostScript permite escoger una textura, ajustar opciones y ver los efectos en la ventana de previsualización. Las texturas PostScript creadas en CorelDRAW pueden exportarse en formato PostScript encapsulado (EPS) para su uso en otras aplicaciones. Si desea obtener más información, consulte “Importación, exportación y OLE” en la página 783.



Para aplicar un relleno de 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 Elija una textura del cuadro de lista.

4 En la sección Parámetros, ajuste los diferentes valores para personalizar la textura a su gusto.

5 Habilite la casilla de verificación *Previsual. relleno* para ver la textura con los ajustes actuales.

6 Haga clic en el botón *Actualizar* para actualizar la imagen.

Para aplicar un relleno de textura PostScript con la herramienta Relleno interactivo



1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.



2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.

3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno PostScript del cuadro de lista Tipo de relleno.

4 Escoja una textura del cuadro de lista Relleno de texturas PostScript.



- Los ajustes indicados en la sección Parámetros del cuadro de diálogo Textura PostScript varían según el tipo de textura PostScript escogido.

Operaciones con rellenos de patrón

En CorelDRAW es posible escoger entre rellenos de patrón de dos colores, en color o de mapa de bits. Un patrón de dos colores es una imagen compuesta sólo por píxeles “encendidos” y “apagados”. Los únicos colores incluidos en el mapa de bits son los dos colores que se asignan. Un patrón en color es un dibujo compuesto de líneas y rellenos, en lugar de puntos de color

como un mapa de bits. Estos gráficos de vectores son más suaves y complejos que los mapas de bits y resultan más fáciles de manipular. Un mapa de bits en color es una imagen normal en color (similar a la de una fotografía electrónica). Estos mapas de bits varían en cuanto a complejidad y conviene utilizar los más sencillos para rellenos de patrón, ya que los complejos requieren mucha memoria y su visualización en pantalla es lenta. La complejidad de un mapa de bits viene determinada por su tamaño, resolución y profundidad de bits.

CorelDRAW proporciona rellenos de patrón preestablecidos. También puede crear un patrón mediante el Editor de patrones de mapa de bits o importar su propio mapa de bits de 1 bit.

Aplicación de rellenos de patrón de dos colores

Puede rellenar un objeto con un patrón compuesto de imágenes de mapa de bits repetidas. CorelDRAW proporciona una colección de patrones de mapa de bits en blanco y negro que puede personalizar o emplear tal como están. Puede establecer el fondo y el primer plano del patrón, y ajustar el tamaño de su mosaico. Utilizando la herramienta Relleno interactivo junto con la Barra de propiedades, se puede aplicar un relleno de patrón de dos colores rápidamente, así como mezclar los colores del patrón.

Escoja uno de los diversos rellenos de patrón de dos colores incluidos en CorelDRAW.



Para aplicar un 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 *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.
- 3 Habilite el botón 2 colores.
- 4 Haga clic en el *selector de patrones* y haga clic en el patrón.
- 5 Abra el *selector de color de primer plano* y haga clic en un color para el primer plano del patrón de mapa de bits.
- 6 Abra el selector de color Fondo y escoja un color para el fondo del patrón.





Para aplicar un relleno de patrón de dos colores con la herramienta Relleno interactivo



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno de patrón del cuadro de lista Tipo de relleno.
- 4 Haga clic en el botón *Relleno de patrón mapa de bits de dos colores*.
- 5 Haga clic en el selector Primer relleno y después en un patrón de la lista.
- 6 Abra el selector de Color de primer plano y haga clic en un color para el primer plano del patrón de mapa de bits.
- 7 Abra el selector de color de Fondo y escoja un color para el fondo del patrón.

Para mezclar colores en un relleno de patrón de dos colores con la paleta de colores

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo.
- 2 Seleccione un relleno de patrón de dos colores.
- 3 Con la tecla CTRL presionada, haga clic en un color de la paleta. Suelte el botón del ratón antes de soltar CTRL.

Aplicación de rellenos de patrón en color

Es posible rellenar objetos con un patrón compuesto de imágenes de vectores repetidas. CorelDRAW ofrece una amplia selección de rellenos de patrón en color:

Escoja entre los diversos rellenos de patrón en color que incluye CorelDRAW.





Para aplicar un relleno de patrón en color



- 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 patrón*.



- 3 Habilite el botón *Color*.
- 4 Haga clic en el *selector de patrones* y haga clic en un patrón de la lista

Aplicación de un relleno de patrón en color con la herramienta Relleno interactivo



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno de patrón del cuadro de lista Tipo de relleno.
- 4 Haga clic en el botón *Relleno de patrón en color*.
- 5 Haga clic en el selector Primer relleno y después en un patrón de la lista.



Aplicación de rellenos de patrón de mapa de bits

Es posible rellenar un objeto con un patrón compuesto por imágenes de mapa de bits repetidas. CorelDRAW ofrece una amplia selección de rellenos de patrón de mapa de bits que pueden utilizarse tal como están o pueden personalizarse.

Escoja entre los diversos rellenos de patrón de mapa de bits incluidos en CorelDRAW.



Para aplicar un relleno de patrón de mapa de bits



- 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 patrón*.



- 3 Habilite el botón Mapa de bits.
- 4 Haga clic en el *selector de patrones* y después en un patrón de la lista

Para aplicar un relleno de patrón de mapa de bits con la herramienta Relleno interactivo



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno de patrón del cuadro de lista Tipo de relleno.



- 4 Haga clic en el botón *Relleno de patrón de mapa de bits*.
- 5 Haga clic en el selector Primer relleno y después en un patrón de la lista.

Creación de rellenos de patrón de dos colores

Puede crear su propio patrón partiendo de cero. Los nuevos patrones de añaden al final de la lista de patrones preestablecidos.



Para crear un 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 *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.
- 3 Habilite el botón 2 colores.
- 4 Haga clic en el botón Crear.
- 5 Habilite uno de los siguientes botones de tamaño de mapa de bits para definir la resolución del patrón:
 - 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.
- 6 Para determinar el número de cuadrados del área de dibujo que se rellenan al hacer clic con el ratón, habilite uno de los siguientes botones:
 - 1 X 1: cambia el tamaño de pluma a un cuadrado de cuadrícula.
 - 2 X 2: cambia el tamaño de pluma a un cuadrado de 2 x 2.

- 4 X 4: cambia el tamaño de pluma a un cuadrado de 4 x 4.
 - 8 X 8: cambia el tamaño de pluma a un cuadrado de 8 x 8.
- 7 Para crear un patrón, haga una de las siguientes operaciones, o ambas:
- Haga clic con el botón izquierdo del ratón sobre la cuadrícula para rellenar cuadrados.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la cuadrícula para borrar cuadrados.

Creación de rellenos de patrón con el comando Crear patrón

Puede crear rellenos de patrón de dos colores o en color a partir de un área de un dibujo mediante el comando Crear patrón. CorelDRAW permite seleccionar un área con un recuadro para después convertirlo en un relleno de patrón.

Para crear un patrón de dos colores con el comando Crear patrón

- 1 Haga clic en Herramientas, Crear, Patrón.
- 2 Habilite el botón Dos colores.
- 3 Especifique una resolución activando uno de los siguientes botones:
 - Baja: crea un patrón de dos colores con una resolución baja.
 - Media: crea un patrón de dos colores con una resolución media.
 - Alta: crea un patrón de dos colores de alta resolución.
- 4 Haga clic en Aceptar. El cursor cambia a forma de cruz.
- 5 Arrastre un recuadro de selección alrededor de la zona del gráfico que desea convertir en un patrón.

El nuevo patrón aparece al final de la lista del selector de patrones.

Para crear un patrón en color con el comando Crear patrón

- 1 Haga clic en Herramientas, Crear, Patrón.
- 2 Habilite el botón Color
- 3 Haga clic en Aceptar. El cursor cambia a forma de cruz.
- 4 Arrastre un recuadro de selección alrededor del gráfico o la zona del gráfico que desea convertir en un patrón.
- 5 Haga clic en Aceptar en el cuadro de mensaje Crear patrón.

- 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 patrones.



- También puede acceder al cuadro de diálogo Crear patrón haciendo doble clic en el botón Seleccionar patrón la Barra de propiedades.

Importación de rellenos de patrón

Es posible importar un gráfico para utilizarlo como relleno de patrón. Los patrones importados se añaden al final de la lista de patrones preestablecidos. Después, el gráfico se dispone en mosaico para formar un patrón en un trayecto al que se aplique.



Para crear un relleno de patrón 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 *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Dos colores
 - Color
 - Mapa de bits
- 4 Haga clic en el botón Cargar.
- 5 Escoja el archivo que desee en el cuadro de diálogo Importar y haga clic en Importar.

Eliminación de patrones de relleno

Puede ser conveniente eliminar un relleno de patrón para conservar espacio en disco o para reducir la lista de rellenos de dos colores, en color o de mapa de bits.



Para eliminar un relleno de patrón



- 1 Seleccione un objeto de relleno de patrón con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.

3 Habilite uno de los siguientes botones:

- Dos colores
- Color
- Mapa de bits



4 Haga clic en el *selector de patrones* y haga clic en el patrón que desea quitar de la lista.

5 Haga clic en el botón Eliminar.

Operaciones con rellenos de textura

Los rellenos de textura son rellenos aleatorios generados por fractales que permiten dar un aspecto natural a los objetos. Los rellenos de textura hacen aumentar el tamaño de un archivo y el tiempo que cuesta imprimirlo. Por lo tanto, conviene limitar su uso, sobre todo en objetos grandes.

Escoja entre los diversos rellenos de textura incluidos en CorelDRAW.



Se pueden utilizar colores de cualquier modelo o paleta para rellenos de textura. Sin embargo, debido a que estos rellenos sólo admiten colores RGB, pueden producirse variaciones de color al visualizar o imprimir los archivos.

Corel TEXTURE™

Corel TEXTURE™ permite diseñar rellenos de textura con mapas de bits y modificar texturas preestablecidas. Puede recrear las texturas naturales de madera, nubes, roca, ondas, olas y arrugas, o crear patrones artificiales como dameros, puntos, líneas y remolinos. Corel TEXTURE permite controlar la iluminación, el diseño, las combinaciones de color y los degradados. Se puede utilizar el asistente de texturas como guía durante el proceso o partir de cero con una textura en blanco.

Aplicación de rellenos de textura

Los rellenos de textura son rellenos con aspecto de nubes, agua, gravilla, minerales y muchas otras sustancias naturales o artificiales. CorelDRAW proporciona texturas preestablecidas y cada textura tiene un conjunto de opciones que se pueden cambiar. El cuadro de diálogo Relleno de textura y la herramienta Relleno interactivo permiten aplicar o personalizar rellenos de textura.



Para aplicar un 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 Escoja la biblioteca que contiene la textura deseada en el cuadro de lista Biblioteca de texturas.
- 4 Elija una textura en el cuadro de lista de texturas.
La ventana de previsualización del cuadro de diálogo muestra los atributos de relleno que se asignan al objeto seleccionado.
- 5 Ajuste las opciones de estilo para personalizar la textura a su gusto.
- 6 Haga clic en el botón Opciones para ajustar la resolución del mapa de bits y el tamaño de la textura.



- Haga clic en el botón Previsualizar para ver los resultados de sus modificaciones.

Para aplicar un relleno de textura con la herramienta Relleno interactivo

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escoja Relleno de textura del cuadro de lista Tipo de relleno.
- 4 Escoja la biblioteca que contiene la textura deseada en el cuadro de lista Biblioteca de texturas.
- 5 Haga clic en el *selector Primer relleno* y después en una textura de la lista



- 6 Haga clic en el botón Opciones de textura para ajustar la resolución del mapa de bits y el tamaño de la textura.
- 7 Haga clic en el botón Regenerar textura para volver a generar el relleno de textura.

Creación, almacenamiento y eliminación de rellenos de textura personalizados

Después de crear un relleno de textura personalizado, puede guardarlo para volver a emplearlo. No es posible guardar ni sobrescribir texturas en la biblioteca Estilos. Sin embargo, se puede modificar una textura de la biblioteca Estilos y guardarla en otra biblioteca.



Para crear un relleno de textura personalizado

- 1 Seleccione un 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 Modifique los ajustes de textura en la sección de nombre de estilo de textura. Use el botón Previsualizar para ver sus cambios antes de guardar un relleno de textura personalizado.



Para guardar un relleno de textura personalizado

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Añadir*.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de textura.
- 4 Haga una de las siguientes operaciones para especificar un nombre de biblioteca:
 - Escoja una biblioteca donde guardar la textura en la Lista de nombres de biblioteca.
 - Escriba el nombre de un biblioteca nueva en el cuadro Nombre de biblioteca.



Para eliminar un relleno de textura personalizado

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para crear un relleno de textura personalizado”.
- 2 Seleccione una biblioteca de texturas de la lista.
- 3 Seleccione la textura que desea eliminar en el cuadro Lista de texturas.
- 4 Haga clic en el botón *Eliminar*.



Personalización de rellenos de patrón y de textura

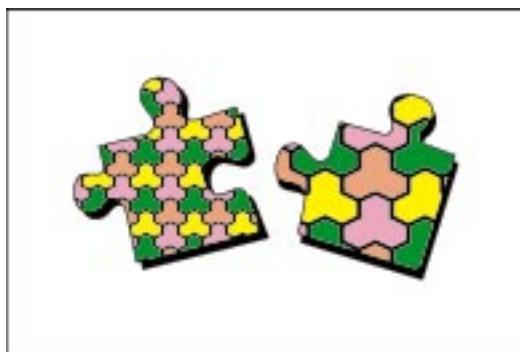
Se puede ajustar la rotación, inclinación, tamaño del mosaico y posición del centro de un patrón o una textura para crear un relleno personalizado.

Se puede ajustar el relleno de patrón o de textura mediante el vector de mosaico de relleno mostrado en pantalla. La opción Transformar relleno con objeto permite transformar un objeto y su relleno simultáneamente.

Ajuste del tamaño del mosaico en rellenos

Es posible cambiar las dimensiones del mosaico del patrón o la textura empleados para rellenar un objeto. Al reducir el tamaño del mosaico, aumenta la densidad del patrón o la textura. Puede cambiar las dimensiones del relleno de patrón o relleno de textura manualmente con los tiradores de mosaico o, para más precisión, con el cuadro de diálogo.

El aspecto del mosaico se puede cambiar ajustando el tamaño.



Para cambiar el tamaño del mosaico de un patrón



1 Seleccione el relleno de patrón con la herramienta *Selección*.



2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.

3 En la sección Tamaño, escriba un valor en los cuadros Altura y Anchura.

Para cambiar el tamaño del mosaico de un patrón con la herramienta Relleno interactivo



1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.

2 Seleccione el relleno de patrón.



3 En la Barra de propiedades, escriba un valor en la parte superior e inferior del cuadro *Editar mosaico del patrón* y presione INTRO.



- 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.

Para cambiar el tamaño del mosaico de una 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 los cuadros Altura y Anchura.

Para cambiar el tamaño del mosaico de forma interactiva



- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo.
- 2 Seleccione el relleno de patrón o de textura.
- 3 Para dar un tamaño al patrón, arrastre los tiradores cuadrados del *vector de mosaico*.

Ajuste del origen del mosaico en rellenos

Ajustar el origen del mosaico en un relleno de patrón o de textura permite establecer el punto de comienzo exacto de los patrones o texturas. El ajuste de las posiciones vertical y horizontal del primer patrón o textura, en relación a la parte superior del objeto, afecta al resto del mosaico. La ventana de previsualización del cuadro de diálogo refleja los cambios de descentrado que se apliquen.



Para ajustar el origen del mosaico de un patrón

- 1 Seleccione el relleno de patrón con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.
- 3 En la sección Origen, escriba un valor en el cuadro X para definir el grado de descentrado horizontal.
- 4 En la sección Origen, escriba un valor en el cuadro Y para definir el grado de descentrado vertical.

Para ajustar el origen del mosaico de una 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 Realice los pasos 3 y 4 del procedimiento anterior.



- Aumentando el valor del cuadro X, el mosaico se desplaza hacia la derecha, mientras que, reduciéndolo, se mueve hacia la izquierda. Aumentando el valor del cuadro Y, el mosaico se desplaza hacia abajo y reduciéndolo, se mueve hacia arriba.



Para ajustar el origen del mosaico de forma interactiva

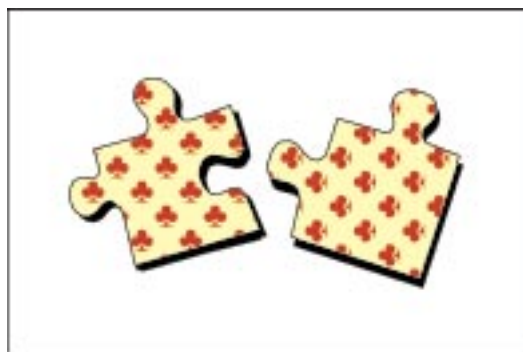
- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 2 Seleccione el relleno de patrón o de textura.
- 3 Arrastre el tirador central del *vector de mosaico* que aparece en el objeto hasta la posición que desee establecer como origen.



Rotación de rellenos

Un relleno de patrón o de textura se puede girar para cambiar el aspecto del mosaico. La rotación se puede lograr mediante la herramienta Relleno interactivo o ajustando los valores de rotación del cuadro de diálogo Relleno de textura.

El aspecto del mosaico se puede alterar ajustando el ángulo de rotación.





Para girar un 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 *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.
- 3 En la sección Transformar, escriba un valor de ángulo en el cuadro Rotar.



Para girar un 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.



Para girar un patrón o una textura con la herramienta Relleno interactivo

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 2 Seleccione el relleno de patrón o de textura.
- 3 Arrastre el tirador circular de rotación del *vector de mosaico* y gire el patrón hacia la derecha o la izquierda.



Inclinación de rellenos

Es posible inclinar o torcer un relleno de patrón o de textura. CorelDRAW permite hacer esta operación con la herramienta Relleno interactivo o ajustando los valores de los cuadros de diálogo.

El aspecto del mosaico se puede alterar ajustando el ángulo de inclinación.





Para inclinar un 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 *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.
- 3 En la sección Transformar, escriba un valor de ángulo en el cuadro Inclinar.



Para inclinar un 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 Inclinar.



Para inclinar un relleno de patrón o de textura con la herramienta Relleno interactivo

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 2 Seleccione el relleno de patrón o de textura.
- 3 Para inclinar el relleno, arrastre uno de los tiradores cuadrados de inclinación que hay en el *vector de mosaico*.



Definición de la opción Transformar relleno con objeto

La opción Transformar relleno con objeto permite girar, escalar e inclinar un relleno de patrón o de textura al transformar un objeto.



Para definir la opción Transformar relleno con objeto en patrones

- 1 Seleccione el relleno de patrón con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Relleno de patrón*.
- 3 Habilite la casilla Transformar relleno con objeto.



Para definir la opción Transformar relleno con objeto en texturas

- 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.

Para definir la opción Transformar relleno con objeto con la Barra de propiedades



1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.

2 Seleccione el relleno de patrón o de textura.



3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Transformar relleno con objeto*.

Descentrado del mosaico en rellenos

Ajustar el descentrado del mosaico en rellenos de patrón o de textura permite especificar el punto de inicio exacto de los patrones o texturas. La posición vertical y horizontal del primer patrón o textura, en relación a 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 del mosaico en un 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 patrón*.

3 En la sección Descentrado de fila o columna, realice una de las siguientes acciones:

- Para desplazar columnas, active el botón Fila.
- Para desplazar columnas, active el botón Columna.

4 Escriba el descentrado en el cuadro de % de tamaño del mosaico.

Para descentrar filas o columnas del mosaico en una 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 Realice los pasos 3 y 4 del procedimiento anterior.

Creación de objetos con relleno de malla

El uso de objetos de malla permite crear efectos especiales ajustando muchas de las propiedades del relleno. Un objeto de malla se puede definir especificando una cuadrícula y sus puntos de intersección. Manipulando los nodos que forman la cuadrícula se pueden obtener efectos sorprendentes. Mediante las funciones de edición de nodos de CoreDRAW, también puede modificar el tipo de nodo, reducir el número de nodos o añadir y suprimir nodos del objeto de malla.

Creación de objetos de malla

Puede crear un objeto de malla que se ajuste a sus necesidades. La herramienta Relleno interactivo de malla permite aplicar un objeto de malla a objetos, curvas y mapas de bits sencillos de forma rápida y sencilla. Cuando se aplica un relleno de malla a un objeto, éste se convierte en un objeto de malla.

Para crear un objeto de malla



- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.
- 2 En la Barra de propiedades, escriba el número de columnas en la parte superior del cuadro Tamaño de la cuadrícula y presione INTRO.
- 3 En la Barra de propiedades, escriba el número de filas en la parte inferior del cuadro Tamaño de la cuadrícula y presione INTRO.
- 4 Con el cursor de forma, ajuste los nodos de la cuadrícula para crear la malla deseada.



- Los rellenos de malla sólo se pueden aplicar a objetos cerrados.
- Cuando el objeto es complejo, deberá utilizar PowerClip para incluir los objetos en la cuadrícula de malla. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con PowerClip” en la página 559.

Modificación de objetos de malla

La herramienta Relleno interactivo permite añadir y quitar nodos para modificar la cuadrícula.

Para añadir un nodo a un objeto de malla



- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.

- 2 Seleccione el objeto con relleno de malla.
- 3 Haga clic en la línea de cuadrícula a la que quiera añadir el nodo.
- 4 Mantenga la tecla MAYÚS presionada y haga doble clic con el cursor de forma.

Para añadir un punto de intersección a un objeto de malla

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en la malla a la que quiera añadir el nodo de intersección.
- 3 Haga clic en el botón *Añadir nodo(s)* de la Barra de propiedades.



- También puede añadir nodos de intersección haciendo doble clic en una malla.

Para quitar nodos de un objeto de malla

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para añadir un nodo a un objeto de malla”.
- 2 Haga clic en el nodo o nodo de intersección que quiera quitar.
- 3 Haga clic en el botón *Eliminar nodo(s)* de la Barra de propiedades.



- También puede eliminar un nodo o un punto de intersección haciendo doble clic en él.

Copia de mallas

Una malla se puede copiar de un dibujo a otro en la ventana de dibujo.

Para copiar una malla de otro dibujo

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.
- 2 Seleccione el objeto al que quiera copiar la malla.
- 3 Haga clic en el botón *Copiar propiedades de relleno de malla de*, en la Barra de propiedades.
- 4 Seleccione el objeto del que quiera copiar la malla.



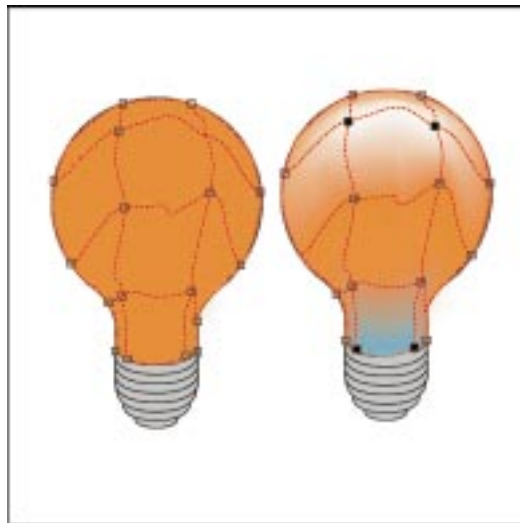


- CorelDRAW copia el número de filas y columnas, así como los colores de los puntos de intersección, al nuevo objeto. Al copiar una malla CorelDRAW intenta duplicar la malla con la mayor exactitud posible.

Adición color a objetos de malla

Es posible añadir color a nodos individuales o a una zona de un objeto de malla.

Los colores de una cuadrícula se pueden mezclar creando un objeto de malla.



Para añadir color a un nodo de intersección en un objeto de malla



- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.
- 2 Seleccione un nodo de intersección.
- 3 Haga clic en un color de la paleta de colores.

Para mezclar un color en un objeto de malla

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.
- 2 Con la tecla CTRL presionada, haga clic en un color de la paleta.



- También puede arrastrar un color de la paleta de colores hasta un nodo de intersección.
- También puede seleccionar nodos con un recuadro para aplicar color a toda una zona de la malla. Si desea obtener más información, consulte “Selección de nodos y segmentos” en la página 127.

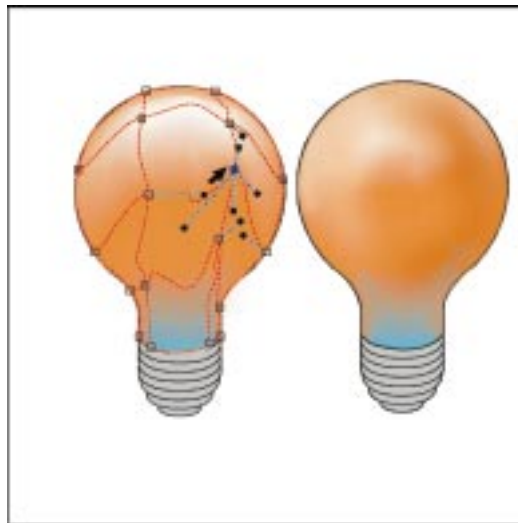
Para añadir color a una zona de un objeto de malla

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo de malla.
- 2 Arrastre un color de la paleta de colores hasta una zona del objeto de malla.

Ajuste de la forma de un objeto de malla

Es posible dar forma a un objeto de malla para crear efectos de relleno sorprendentes. El aspecto de una malla se puede modificar ajustando la posición de los nodos y nodos de intersección. También se puede transformar un objeto de malla con las herramientas de transformación. Si desea obtener más información, consulte “Transformación de objetos” en la página 279.

Puede dar forma a una malla ajustando los nodos de intersección o de contorno.



Para dar forma a una malla con los nodos de intersección



- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.

- 2 Con el cursor de forma, seleccione un nodo de intersección en el contorno del objeto.
- 3 Arrastre el nodo a otra posición.

Para ajustar un nodo en vertical

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo de malla.
- 2 Con el cursor de forma, seleccione un nodo en una línea de cuadrícula vertical.
- 3 Arrastre el nodo en dirección vertical.

Para ajustar un nodo en horizontal

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo de malla.
- 2 Con el cursor de forma, seleccione un nodo en una línea de cuadrícula horizontal.
- 3 Arrastre el nodo en dirección horizontal.

Para ajustar un nodo de intersección

- 1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo de malla.
- 2 Con el cursor de forma, seleccione un nodo de intersección.
- 3 Arrastre el nodo a otra posición.



- Si se arrastran puntos de intersección del interior de la malla al exterior del objeto, no se aplica ningún relleno.
- Si el objeto de malla contiene colores, éstos se mezclarán al ajustar los nodos de intersección de la malla.
- También es posible definir las propiedades de contorno de un objeto de malla. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de contornos a objetos” en la página 264.



- También puede seleccionar nodos con un recuadro para dar forma a toda una zona de la malla.
-

Cambio del tipo de nodo y de segmento

Usando las propiedades de nodo y de segmento, puede cambiar el tipo de nodos o segmentos que conforman la cuadrícula de malla. También puede ajustar el deslizador de suavidad de curva para reducir la cantidad de nodos entre los puntos de intersección.

Para cambiar el tipo de nodo



1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.

2 Con el cursor de forma, seleccione un nodo.

3 Habilite uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:



- *Asimétrico*: genera un nodo de tipo asimétrico, con puntos de control independientes. Una curva que pasa por un nodo asimétrico puede doblarse con un ángulo muy agudo.



- *Uniforme*: genera un nodo uniforme, cuyos puntos de control siempre están directamente enfrentados. Los nodos uniformes producen una transición gradual entre los segmentos de línea



- *Simétrico*: genera un nodo simétrico, cuyos puntos de control siempre están directamente enfrentados. Asimismo, los puntos de control mantienen siempre la misma distancia. Los nodos simétricos producen idéntica curvatura a ambos lados del nodo

Para cambiar el tipo de segmento

1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo de malla.

2 Con el cursor de forma, seleccione un nodo.

3 Habilite uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:



- *Convertir curva en línea*: convierte un segmento curvo en recto.



- *Convertir línea en curva*: convierte un segmento recto en curvo.

Para cambiar la suavidad de la curva

1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta Relleno interactivo de malla.

2 Con el cursor de forma, seleccione con un recuadro los nodos de intersección.

3 Haga clic en el cuadro Suavidad de la curva, en la Barra de propiedades, y ajuste el deslizador de suavidad.



- Moviendo el deslizador a la derecha, se reduce el número de nodos entre los puntos de intersección.

Eliminación de mallas

Es posible eliminar una malla de un objeto. Al eliminar una malla, el objeto se mantiene como una curva con las mismas propiedades que otros objetos de curvas.

Para eliminar una malla



1 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo de malla*.

2 Seleccione un objeto con relleno de malla.



3 Haga clic en el botón *Borrar malla* de la Barra de propiedades.

Aplicación de contornos a objetos

Es posible cambiar el tamaño, la forma y el color de los contornos. Las líneas u objetos con trayectos abiertos pueden tener extremos redondeados, cuadrados, recortados o terminados en punta de flecha y otras formas. Los objetos con trayectos cerrados (por ejemplo, cuadrados y polígonos) no tienen extremos, pero sus esquinas pueden ser en punta, redondeadas o truncadas.

Operaciones con contornos

Un contorno es el área que rodea a un objeto. Cuando se crea un objeto, CorelDRAW le asigna el contorno predeterminado, que es relleno uniforme negro. Además de especificar el color del contorno, puede cambiar su anchura y estilo.

Aplicación de colores de contorno

El color de un contorno se puede cambiar para crear un contraste con el color del relleno. Aplicar un contorno mediante el cuadro de diálogo Color del contorno permite mayor control sobre el color de contorno. Aplicar un contorno mediante el cuadro de diálogo Pluma del contorno permite ajustar el grosor, el estilo y la forma de las esquinas del contorno. Para colorear un contorno con rapidez, puede utilizar la paleta de colores. Si desea información sobre cómo seleccionar un modelo de color específico, consulte “Operaciones con colores” en la página 323.



Para aplicar un color de contorno con el cuadro de diálogo Color del 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 del contorno*.

3 Elija un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.

4 Haga clic en un color de la Barra de colores y del selector visual.



- También puede introducir los componentes de un color en la Barra de propiedades.

Para aplicar un color de contorno con 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 *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.



3 Abra el *selector* de color y haga clic en un color de la paleta.



- También puede hacer clic en el botón *Otros* para crear o escoger un color personalizado.

Para aplicar un color de contorno con la paleta de colores

1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.

2 Haga clic con el botón derecho del ratón en un color de la paleta de colores.



- También puede arrastrar un color de la paleta al borde del objeto. Al pasar sobre un objeto, el puntero del ratón cambia de forma para indicar dónde se aplicará el color.

Conversión de contornos en objetos

Es posible convertir un contorno en un objeto, lo que permite aplicar un relleno al contorno. Cuando se utilizan contornos gruesos, el relleno puede llegar hasta el borde exterior del objeto, incluyendo el contorno. Al convertir un contorno, adquiere todas las propiedades de cualquier objeto.

Convertir un contorno en objeto permite aplicar propiedades de relleno y contorno.



Para convertir un contorno en un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Convertir contorno en objeto.



- Sólo se pueden convertir objetos que tengan contorno.
- Si está habilitada la opción Detrás del relleno, el objeto de contorno aparece detrás del objeto original.

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 de su contorno.



Para ajustar la anchura del 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 Pluma del contorno*.
- 3 Escriba la nueva anchura en el cuadro Anchura.



Para ajustar la anchura del contorno con la herramienta Relleno interactivo



- 1 Haga clic en el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Abra el menú lateral Relleno interactivo y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 3 En la Barra de propiedades, escriba una anchura en la lista Anchura del contorno.



- Hay varias anchuras de contorno preestablecidas disponibles en el menú lateral de la herramienta Contorno. Las opciones incluyen: Muy fino, 1/2 punto, 2 puntos (fino), 8 puntos (medio), 16 puntos (medio-grueso) y 24 puntos (grueso).

Definición de formas de esquina

Al ajustar la forma de las esquinas, cambia el aspecto de líneas y curvas, sobre todo si el objeto tiene una gran densidad de líneas o es especialmente pequeño.

Escoja uno de los estilos de esquina: biselado, redondeado o en punta.



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 *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones de estilo de esquina:



- *Esquinas en punta*



- *Esquinas biseladas*

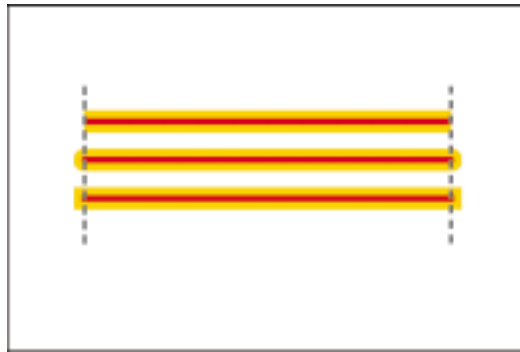


- *Esquinas redondeadas*

Definición del estilo de los extremos de línea

El estilo de los extremos de línea afecta al aspecto de los trayectos abiertos. Al definir extremos de línea redondos o extendidos, la línea se hace un poco más larga.

Escoja uno de estos estilos para los extremos de las líneas: cuadradas, redondeadas o extendidas.



Para definir el estilo 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 *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones de estilo de extremo de línea:



- *Extremo de línea cuadrado*



- *Extremo de línea redondeado*



- *Extremo de línea cuadrado extendido*

Elección y modificación de estilos de línea

CorelDRAW incluye muchos tipos distintos de estilo de línea. Estos estilos son líneas predefinidas que tienen diferentes atributos, como líneas de puntos o de trazos. Aplicar un estilo de línea no cambia la forma de la línea ni el espacio que ocupa. Puede modificar cualquier estilo de línea existente para ajustarlo a sus necesidades.



Para elegir un estilo de línea

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Escoja un estilo de línea del *selector de estilos de línea*.





- También puede elegir un estilo de línea del cuadro de lista Selector de estilo de contorno, en la Barra de propiedades.

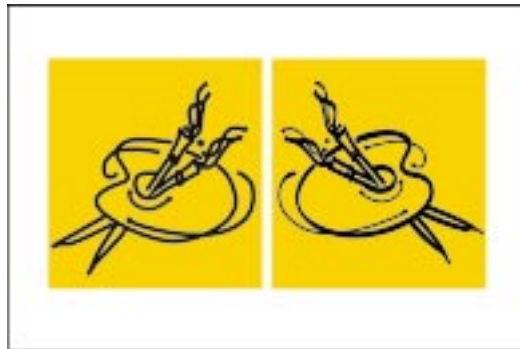
Para modificar un estilo de línea

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en Cuadro de diálogo Pluma del contorno.
- 3 Haga clic en el botón Editar estilo.
- 4 Ajuste el extremo de la línea moviendo la barra hacia la derecha.
- 5 Haga clic en los cuadrados para activar o desactivar la línea de puntos.
- 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.

Creación de contornos caligráficos

Los valores de caligrafía permiten dar a un objeto aspecto de dibujo hecho a mano. Ajustando estos valores podrá variar el grosor del contorno de un objeto.

Puede dar un aspecto de dibujo hecho a mano a un objeto variando el grosor del contorno mediante los valores de caligrafía.



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 *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Habilite uno de los botones de estilo de esquina. La primera y la tercera opción generan una plumilla cuadrada, mientras que la segunda genera una plumilla redonda.

4 Escriba un valor en el cuadro Estirar.

Con valores bajos, las plumillas cuadradas adoptan forma rectangular y las redondas, forma 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 a la superficie de dibujo.

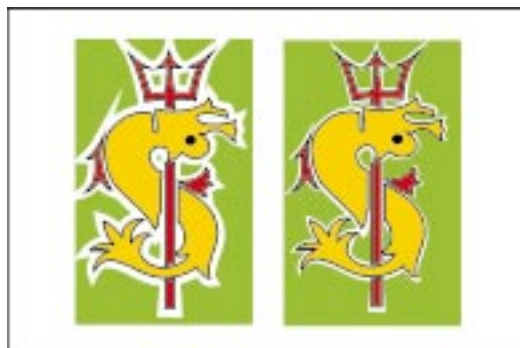


- También es posible ajustar los valores de Estirar y Ángulo arrastrando en el cuadro de previsualización.
- Las anchuras de línea también se pueden modificar después de crear un contorno caligráfico, cambiando el valor en el cuadro Anchura.

Uso de la opción Detrás del relleno

Utilice la opción Detrás del relleno cuando desee aplicar un contorno a una fuente estilizada, como una fuente de tipo caligráfico. Normalmente, los contornos se aplican después de aplicar el relleno. La mitad del contorno está dentro del objeto y la otra mitad, fuera. Al activar la casilla Detrás del relleno, primero se dibuja el contorno y después se dibuja el relleno sobre el contorno. En consecuencia, una mitad del contorno queda tapada por el relleno.

La opción Detrás del relleno permite aplicar un relleno a una fuente estilizada.



Para habilitar la opción Detrás del relleno

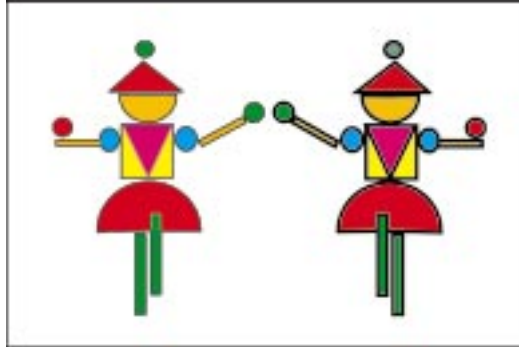
- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Habilite la casilla de verificación Detrás del relleno.



Uso de la opción Escalar con imagen

Al escalar una imagen, se determina si el grosor del contorno permanece igual o cambia en proporción al tamaño del objeto. Si la casilla de verificación Escalar con imagen está habilitada, el grosor del contorno aumenta o al aumentar el tamaño del objeto (escalando o estirando) y se reduce al reducir el tamaño del objeto.

Escalar una imagen determina si el grosor del contorno permanece igual o se escala con la imagen.



Para activar la opción Escalar con imagen



1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.



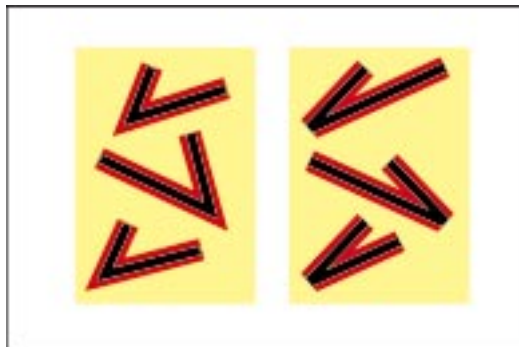
2 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.

3 Habilite la casilla de verificación Escalar con imagen.

Definición del límite de esquinado

Cuando dos líneas se encuentran en un ángulo muy agudo formando una punta que sobrepasa la intersección de las líneas, el límite de esquinado controla cuándo la aplicación cambia de una unión esquinada (en punta) a una biselada (truncada).

El límite de esquinado determina la forma final de la intersección de dos líneas.



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 que tenga un ángulo inferior al Límite de esquinado tendrá una unión biselada (truncada). Las esquinas superiores al límite formarán uniones esquinadas (en punta). Este límite evita que las esquinas se extiendan mucho más allá de la esquina real en ángulos pequeños, caso de los caracteres de texto que incluyen puntas como la "M".

Eliminación de contornos

El contorno de un objeto se puede quitar rápidamente usando la paleta de colores o el menú lateral de la herramienta Contorno.



Para eliminar el contorno de un objeto con la paleta de colores

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en *Sin color*, en la paleta de colores.



Para eliminar el contorno de un objeto con 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*.



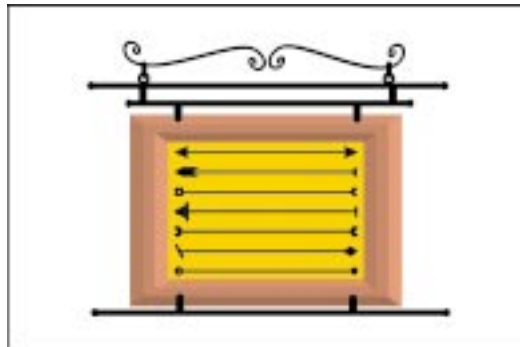
Aplicación y modificación de formas de final de línea

Las formas de final de línea permiten diseñar el punto inicial o final de un objeto de curvas. El cuadro de diálogo Editar punta de flecha permite aplicar, modificar o crear puntas de flecha. Las nuevas formas de final de línea se añaden al principio de la lista de estilos de línea.

Aplicación de formas de final de línea

Es posible aplicar puntas de flecha y otras formas de final de línea a los extremos de un trayecto abierto.

Escoja una de las diversas formas de final de línea incluidas en CorelDRAW.



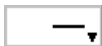
Para aplicar formas de final de línea con el cuadro de diálogo Pluma del contorno



- 1 Seleccione una línea o curva con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Haga clic en el selector de puntas de flecha izquierdo y elija la forma que desee para el principio de la línea.
- 4 Haga clic en el selector de puntas de flecha derecho y elija la forma que desee para el final de la línea.



Para aplicar formas de final de línea con la Barra de propiedades



- 1 Seleccione una línea o curva con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el *selector de flecha* inicial, en la Barra de propiedades, y escoja la forma que desee para el principio de la línea
- 3 Haga clic en el selector de flecha final, en la Barra de propiedades, y escoja la forma que desee para el final de la línea.

Utilice el selector de estilo de contorno para cambiar el estilo del contorno.

Cambio de formas de final de línea

Cambiando la dirección de una línea o una curva se pueden invertir la posición de sus puntas de flecha. También puede quitar 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



- 1 Seleccione una línea o curva con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en *Cuadro de diálogo Pluma del 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, Intercambio.

Para eliminar una punta de flecha

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior
- 2 Haga clic en Opciones, Ninguna.

Creación de formas de final de línea

Puede crear su propia punta de flecha u otra forma de final de línea. Las nuevas flechas aparecen en la Barra de propiedades, al final de la lista de puntas de flecha del cuadro de diálogo Pluma del contorno.

La flecha creada puede tener cualquier tamaño, ya que es posible ajustar el tamaño más tarde mediante el cuadro de diálogo Editar punta de flecha. El número de puntas de flecha está limitado a 100. Si ya tiene ese número de puntas y desea crear más, deberá eliminar algunas de las existentes. Si las puntas de flecha están formadas por más de un objeto, deben combinarse todos los objetos mediante los comandos Combinar o Soldar

Para crear puntas de flecha y otras formas de final de línea con 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.

La nueva flecha aparece al final del selector de puntas de flecha.

Para crear puntas de flecha con el cuadro de diálogo Pluma del contorno

- 1 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 2 En la sección de puntas de flecha, haga clic en Opciones, Nuevo.
- 3 Arrastre los tiradores laterales del cuadro de la punta de flecha para estirarla vertical u horizontalmente, o bien arrastre los tiradores de esquina para cambiar el tamaño de la punta de flecha.
- 4 Arrastre los nodos huecos que hay a lo largo del contorno de la punta de flecha.



- Para obtener una vista ampliada de la punta de flecha, active la casilla de verificación Zoom X4.

Modificación de formas de final de línea

Al aplicar una punta de flecha a un trayecto, su tamaño viene determinado por el grosor del contorno del trayecto. Si se aumenta este grosor, el tamaño de la punta de flecha aumenta proporcionalmente. Para crear una punta de flecha grande sin cambiar el contorno del trayecto puede estirar la punta de flecha. También puede ajustar la posición de la punta de flecha en relación al final del trayecto, centrar la punta de flecha y girarla horizontal 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 *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Bajo la punta de flecha que desea modificar, haga clic en Opciones, Editar
- 4 Arrastre los tiradores laterales del cuadro de la punta de flecha para estirla vertical u horizontalmente, o bien 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 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior
- 2 Arrastre los nodos huecos que hay 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 Realice una de las siguientes operaciones:
 - 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 Realice una de las siguientes operaciones:
 - 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.

Eliminación de formas de final de línea

Es posible eliminar puntas de flecha o formas de final de línea.



Para eliminar puntas de flecha o formas 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 *Cuadro de diálogo Pluma del contorno*.
- 3 Escoja la punta de flecha o forma de final de línea.
- 4 Bajo la punta de flecha que desea modificar, haga clic en Opciones, Eliminar.





7

TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

7

Para transformar un objeto en CorelDRAW, primero hay que seleccionarlo. Es posible transformar todos los objetos gráficos y de texto de las siguientes maneras sin modificar sus formas básicas:

- **Posición:** desplaza el objeto a otra zona de la ventana de dibujo según las coordenadas especificadas.
- **Tamaño:** cambia el tamaño del objeto según el incremento especificado en píxeles, milímetros, pulgadas u otras unidades, manteniendo la forma y las proporciones relativas.
- **Escala:** cambia el tamaño del objeto según el valor de porcentaje especificado, aumentando o reduciendo el tamaño de forma proporcional o no proporcional.
- **Estiramiento:** cambia las proporciones horizontales o verticales relativas del objeto, aumentando una con respecto a la otra.
- **Rotación:** gira el objeto el sentido vertical u horizontal o lo inclina según el grado especificado.
- **Inclinación:** permite inclinar el objeto.
- **Reflejo:** crea un reflejo del objeto en sentido horizontal, vertical o diagonal.

Es posible aplicar varias transformaciones a un solo objeto, a varios objetos o a objetos combinados o agrupados. Siempre existen varias maneras de realizar cada transformación para que elija el método que más le convenga. Algunos permiten transformar los objetos de forma rápida e interactiva, mientras que otros sirven para hacerlo con mayor precisión.

Hay otras transformaciones que puede aplicar para modificar la forma básica de un objeto: puede dividir, cortar y borrar partes de objetos y soldarlos, recortarlos e intersectarlos. Estas funciones permiten crear formas completamente nuevas. Es posible soldar varios objetos para vincularlos de modo que formen un solo objeto. Al recortar un objeto, se eliminan las zonas que se encuentren solapadas por otros objetos seleccionados. La intersección de objetos crea un objeto nuevo a partir del área donde se solapan dos o más objetos.

Si no le gusta el resultado tras aplicar una transformación a un objeto o grupo de objetos, CorelDRAW permite deshacer la transformación.

Ubicación y uso de las herramientas de transformación

En CorelDRAW existen numerosas maneras de transformar objetos, pero la mayoría pueden dividirse en dos categorías: la transformación interactiva y la transformación con precisión. Puede elegir el método que más le convenga, según sus preferencias y el dibujo en cuestión. Una transformación interactiva se realiza rápidamente en pantalla, en muchos casos con el ratón. Para efectuar una transformación más precisa, hay que especificar coordenadas numéricas y valores que indican a CorelDRAW exactamente cómo debe modificar el objeto.

En general, al aplicar transformaciones a objetos con el ratón en CorelDRAW, puede mantener presionada la tecla CTRL o MAYÚS para restringir o transformar el objeto desde su centro, respectivamente. Si mantiene esta configuración de CorelDRAW, puede estar seguro de que funcionará de la manera habitual. Sin embargo, puede sustituir las configuraciones predeterminadas por las normas de Windows si lo prefiere.

Uso de las herramientas de transformación

Existen hasta cinco maneras de transformar la mayoría de los objetos: con el ratón, las herramientas Transformación libre, la Barra de propiedades, la barra de herramientas Transformar y la ventana acoplable Transformar. El uso del ratón suele ser el método más rápido e intuitivo para transformar objetos, pero no funcionará solo con todos los tipos de transformación (por ejemplo, para soldar, recortar o intersectar objetos, necesitará utilizar el ratón conjuntamente con la Barra de propiedades o la ventana acoplable Dar forma). Si requiere una mayor precisión o más opciones, puede elegir entre varios métodos adicionales. Elija el método que resulte más conveniente para el dibujo.



Para transformar objetos rápidamente con la herramienta Selección y la Barra de propiedades



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Introduzca nuevos valores en los cuadros apropiados de la Barra de propiedades y presione INTRO.

Para transformar objetos de forma interactiva con las herramientas Transformación libre



- 1 Haga clic en el menú lateral Editar forma de la caja de herramientas.
- 2 Haga clic en la herramienta *Transformación libre*.



- 3 Haga clic en una de las siguientes herramientas en la Barra de propiedades:
 - herramienta *Rotación libre*
 - herramienta *Reflexión con ángulo libre*
 - herramienta *Escala libre*
 - herramienta *Inclinación libre*
- 4 Seleccione el objeto que desee transformar.
- 5 Siga el procedimiento que corresponda a la transformación.



- Este método sólo funciona para rotar, reflejar, escalar e inclinar objetos.

Para transformar objetos con precisión mediante la ventana acoplable Transformar



- 1 Haga clic en Organizar, Transformar y en uno de los siguientes botones de la ventana acoplable Transformar:
 - el botón *Posición*
 - el botón *Rotar*
 - el botón *Escalar y reflejar*
 - el botón *Tamaño*
 - el botón *Inclinar*
- 2 Siga las instrucciones correspondientes a la transformación que vaya a aplicar.



- Para soldar, recortar o intersectar objetos, utilice la ventana acoplable Dar forma en lugar de hacer clic en Organizar, Dar forma.

Para transformar objetos con precisión mediante la barra de herramientas Transformar

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Introduzca nuevos valores en los cuadros apropiados de la barra de herramientas Transformar y presione INTRO.



- No es posible utilizar todos estos métodos para cada transformación. Por ejemplo, no es posible cortar, borrar, soldar, recortar ni intersectar objetos con la barra de herramientas Transformar. Por tanto, lo primero que debe hacer es averiguar cuáles de estos métodos son posibles para la transformación que desee realizar y, a continuación, elegir el mejor de todos los métodos posibles según sus preferencias personales y el dibujo actual.
- Para abrir la barra de herramientas Transformar, haga clic en Ventana, Barras de herramientas y habilite la casilla de verificación Transformar.
- Las herramientas Transformación libre de la Barra de propiedades funcionan independientemente de los cuadros de número de la Barra de propiedades y de la barra de herramientas Transformar, no conjuntamente con ellos. Por tanto, es necesario elegir un método o el otro y cerciorarse de seguir los procedimientos apropiados para el método elegido.

Uso y personalización de las opciones de transformación interactivas

Las teclas CTRL, MAYÚS y ALT le resultarán útiles al transformar objetos con el ratón. Estos comandos pueden restringir la transformación de un objeto por grados, transformar un objeto desde su centro o transformarlo en sentido horizontal y vertical al mismo tiempo.

También es posible cambiar el número de incrementos por los que divide, rota, inclina o refleja un objeto. El valor predeterminado para dividir, rotar, inclinar y reflejar un objeto mientras mantiene presionada la tecla CTRL es de 15 grados.

Para cortar, rotar, inclinar o reflejar un objeto en incrementos de 15 grados

- Mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastra el ratón.

Para cambiar el número de incrementos por los que corta, rota, inclina o refleja un objeto

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones y, a continuación, en Espacio de trabajo, Editar.
- 2 Escriba un nuevo valor en el cuadro Ángulo de restricción.

Uso de los valores predeterminados de CoreIDRAW

CoreIDRAW le permite cambiar a las normas de Windows si lo prefiere. Si trabaja con las normas de Windows, el objeto se restringirá al presionar la tecla MAYÚS y se transformará en incrementos. Al presionar la tecla CTRL, se transformará una copia del objeto, dejando el original intacto.

Para cambiar a las normas de Windows

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Caja de herramientas.
- 3 Haga clic en la herramienta Selección.
- 4 Habilite el botón Estándar Windows.

Anulación de transformaciones

Cuando trabaja en un dibujo, CorelDRAW recuerda las operaciones y comandos que ha ejecutado. Si comete un error o cambia de parecer sobre las transformaciones que acaba de realizar, podrá anularlas fácilmente.

Es posible deshacer las transformaciones (rotación, cambio de tamaño, estiramiento, escalado, inclinación y reflejo) aplicadas a un objeto o grupo de objetos. Si selecciona un grupo, sólo se eliminarán las transformaciones aplicadas a todo el grupo, mientras que las transformaciones aplicadas a los distintos objetos antes de agruparlos permanecerán.

CorelDRAW también permite deshacer una transformación durante el proceso de aplicación. Por ejemplo, si empieza a girar un objeto y luego decide que prefiere no hacerlo, puede utilizar la tecla ESC para detener la transformación. CorelDRAW restaurará el tamaño, posición y forma originales del objeto.

Eliminación de transformaciones

Es posible eliminar todas las transformaciones aplicadas a un objeto excepto los cambios de posición. También puede rehacer las transformaciones eliminadas.



Para anular todas las transformaciones aplicadas a 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.

Para deshacer una transformación en curso al utilizar el ratón

- Presione ESC antes de soltar el botón del ratón.

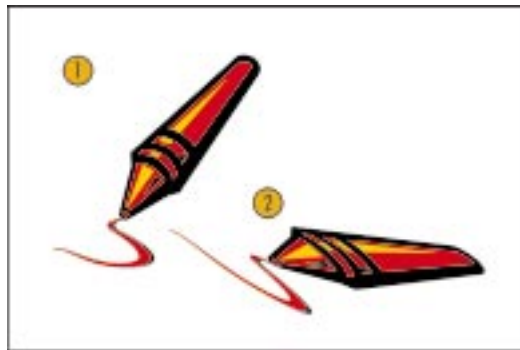


- Sólo podrá presionar ESC para deshacer una transformación en curso si aún no ha soltado el botón del ratón para finalizar la transformación. Si ya ha soltado el botón del ratón y todavía desea anular una transformación, utilice los comandos Borrar transformaciones o Deshacer.

Aplicación de transformaciones a duplicados

CorelDRAW le ofrece un método fácil para experimentar con diferentes transformaciones. Si desea ver los efectos de una transformación dejando el original intacto, puede transformar una copia del objeto.

La ventaja que ofrece la transformación de duplicados es que permite realizar experimentos: CorelDRAW permite ver la transformación en una copia del objeto (2) sin modificar el original (1).



CorelDRAW crea una copia del objeto mientras se transforma, sin modificar el original. Si decide que prefiere guardar el original, sólo tiene que eliminar la copia.

Transformación de duplicados

Puede transformar una copia del objeto para ver el aspecto que tendría el objeto original después de la transformación sin necesidad de modificarlo. Si no le gusta el resultado de la transformación, simplemente elimine la copia. CorelDRAW crea la copia mientras usted aplica la transformación. Puede transformar duplicados con el ratón, la ventana acoplable Transformar o la barra de herramientas Transformar.

Para transformar un duplicado con el ratón

- 1 Comience una transformación con el ratón.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón durante la transformación y suéltelo antes de soltar el botón izquierdo.

CorelDRAW crea una copia del objeto mientras lo transforma y deja el original intacto.



Para transformar un duplicado mediante la ventana acoplable Transformar



- Después de introducir valores nuevos para la transformación que desee aplicar, haga clic en el botón *Aplicar a duplicado* en la ventana acoplable Transformar.



Para transformar un duplicado mediante la barra de herramientas Transformar



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas y habilite la casilla de verificación Transformar.
- 3 Haga clic en el botón Aplicar a duplicado de la barra de herramientas Transformar.

El botón se encuentra activado si aparece presionado.

- 4 Escriba valores nuevos en los cuadros de la barra de herramientas Transformar y presione INTRO.

Mientras mantenga activado el botón Aplicar a duplicado, CorelDRAW seguirá transformando duplicados.



- Al utilizar la barra de herramientas Transformar para transformar un duplicado, asegúrese de que no está intentando utilizar las herramientas Transformación libre de la Barra de propiedades por error. Las herramientas Transformación libre de la Barra de propiedades funcionan independientemente de los cuadros de la Barra de propiedades y la barra de herramientas Transformar (no conjuntamente con ellas) y no generarán un duplicado aunque haya habilitado el botón Aplicar a duplicado.

División y borrado de partes de los objetos

Al dividir un objeto, CorelDRAW permite elegir entre cortar el objeto en dos o dejarlo como un objeto compuesto de dos o más subtrayectos. También es posible cambiar la forma de los objetos al redibujar sus trayectos. En este caso, CorelDRAW dibuja un trayecto automáticamente en el objeto desde el punto seleccionado y convierte el objeto en curvas.

Con la herramienta
Cuchillo o Borrador,
es posible dividir
objetos o borrar
partes de los mismos.



En algunos casos, la separación de una parte de un objeto de otra requiere una modificación cuidadosa de los nodos. CorelDRAW facilita este proceso al permitir el borrado de las partes indeseadas de los objetos. Es posible eliminar partes de un objeto seleccionado borrándolas, cerrando automáticamente los trayectos afectados. Si borra las líneas de conexión, CorelDRAW no creará objetos nuevos. Simplemente creará subtrayectos separados. Siempre que se borra parte de un objeto, éste se convierte automáticamente en objeto de curva.

¿Qué es un trayecto?

Los trayectos son los elementos básicos a partir de los cuales se construyen todas las formas y líneas. Los trayectos no tienen anchura ni color, pero es posible añadir un contorno para asignarles dichos atributos. Los trayectos se dibujan de forma predeterminada con un contorno negro fino. De esta forma, los trayectos quedarán visibles cuando los cree.

¿Qué es un subtrayecto?

Los subtrayectos son las curvas y formas básicas a partir de las cuales se construye un solo objeto de curva. Por ejemplo, en muchos casos se crea un solo objeto de curva al convertir texto en curvas. La letra "O", por ejemplo, está compuesta de dos elipses. Las elipses son subtrayectos que componen el objeto de curva, "O". Una de las razones más sencillas para crear un objeto con subtrayectos es que ello permite generar objetos con huecos o agujeros. En el ejemplo anterior, puede ver objetos debajo del centro de la letra "O".

División de objetos con la herramienta Cuchillo

Es posible dividir un objeto en dos y cambiar completamente su forma redibujando su trayecto. De forma predeterminada, la herramienta Cuchillo cierra los trayectos abiertos automáticamente al cortarlos. Es posible dividir un objeto a lo largo de una línea recta, una línea a mano alzada o redibujando un trayecto. Puede optar por dividir un objeto en dos subtrayectos o dos objetos y especificar si desea cerrar los trayectos de forma automática o mantenerlos abiertos.



Para dividir un objeto a lo largo de una línea recta

- 1 Abra el Menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Cuchillo*.
- 2 Sitúe el cursor del cuchillo en el punto donde desee comenzar a cortar.
El cursor aparecerá en posición vertical cuando esté preparado para cortar.
- 3 Haga clic una vez.
- 4 Desplace el cursor hasta el punto donde desee dejar de cortar.
- 5 Haga clic de nuevo.

Para dividir un objeto a lo largo de una línea a mano alzada

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Arrastre el ratón desde el punto donde desee iniciar el corte hasta el punto donde desee finalizarlo.

Para cambiar la forma de un objeto redibujando un trayecto

- 1 Abra el Menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta Cuchillo.
- 2 Sitúe el cursor del cuchillo en el punto donde desee comenzar a cortar.
El cursor aparecerá en posición vertical cuando esté preparado para cortar.
- 3 Arrastre el ratón desde el punto donde desee iniciar el corte hasta el punto donde desee finalizarlo.
No suelte el botón del ratón.
- 4 Presione TAB una o dos veces para elegir el corte que desee.
Mantenga presionada la tecla TAB durante uno o dos segundos cada vez que desee visualizar los distintos cortes.
- 5 Suelte el botón del ratón.



Para especificar que desea dividir un objeto en dos subtrayectos

- Habilite el botón *Dejar como un objeto* de la Barra de propiedades.
Si deshabilita este botón, el objeto se dividirá en dos objetos.



Para especificar si desea cerrar los trayectos automáticamente o dejarlos abiertos

- Habilite el botón *Cerrar automáticamente objetos al recortar* de la Barra de propiedades.
Si deshabilita este botón, los trayectos nuevos se quedarán abiertos después de dividir un trayecto abierto.



- Puede presionar la tecla MAYÚS mientras divide un objeto con la herramienta Cuchillo para entrar en el modo de curva Bézier. Si mantiene presionadas las teclas MAYÚS + CTRL, entrará en el modo de curva Bézier con la curva restringida a incrementos de 15 grados.
- Al mantener presionada la tecla ESC mientras divide un objeto con la herramienta Cuchillo, se anulará la operación de cuchillo y el cursor volverá al principio, dejando el objeto intacto. Este método sólo funcionará si aún no ha soltado el botón del ratón para finalizar el corte.



- En el momento de utilizar la herramienta Cuchillo con un objeto, éste se convierte en un objeto de curva.

Borrado de partes de un objeto

La herramienta Borrador elimina las partes de los objetos seleccionados sobre las cuales se arrastra el ratón y cierra los trayectos afectados. A continuación, podrá cambiar el tamaño y la forma de la plumilla del borrador según sus necesidades.



Para borrar partes de un objeto



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Borrador*.
- 3 Arrastre el borrador sobre el objeto.

Para crear un agujero en un objeto

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en cualquier punto del objeto.

Para borrar partes de un objeto en líneas rectas

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para borrar partes de un objeto”.
- 2 Haga clic en el objeto una vez en el punto donde desee comenzar a borrar.
- 3 Suelte el botón del ratón, mantenga presionada la tecla TAB y vuelva a hacer clic en el punto donde desee dejar de borrar.

Mantenga presionada la tecla CTRL si también desea restringir la línea.



Para cambiar el tamaño de la plumilla del Borrador



- Escriba un valor en el cuadro *Grosor del borrador* de la Barra de propiedades y presione INTRO.



- La herramienta Borrador reduce automáticamente el número de nodos de la curva que borra, pero es posible cambiar esta función deshabilitando el botón Reducción automática al borrar en la Barra de propiedades.
- En el momento de emplear la herramienta Borrador con un objeto, éste se convierte en objeto de curva.



- Puede hacer clic en el botón Círculo/Cuadrado de la Barra de propiedades para alternar entre una forma de plumilla circular o cuadrada.
- Si mantiene presionada la tecla ESC mientras borra parte de un objeto con la herramienta Borrador, la operación se anulará y el cursor volverá al principio, dejando el objeto intacto. Esto sólo funcionará si aún no ha presionado el botón del ratón para finalizar la operación de borrado.

Colocación y desplazamiento de objetos

La manera más rápida de mover los objetos dentro del dibujo es arrastrar con el ratón. Puede mover un objeto de forma interactiva arrastrándolo hasta cualquier punto del dibujo y soltando el botón del ratón en la posición que desee. Si necesita más precisión, puede colocar los objetos en coordenadas específicas de la regla. También es posible desplazar los objetos una distancia específica y mover copias de objetos.

CorelDRAW también permite desplazar los objetos en incrementos mediante el teclado. Puede definir el valor de distancia de desplazamiento que quiera.

De forma predeterminada, al mover o colocar un objeto, éste se desplaza con respecto a su punto de anclaje central. Por tanto, el centro del objeto se desplaza hasta coordenadas específicas de la regla. Sin embargo, es posible asignar un punto de anclaje nuevo. Los puntos de anclaje corresponden a los tiradores de selección del objeto. También es posible restablecer la posición original del punto de anclaje.

Colocación de objetos con precisión

Para colocar un objeto con precisión en CorelDRAW, es necesario especificar las coordenadas horizontal y vertical del punto de la regla donde desee situarlo. De forma predeterminada, los objetos se colocan con respecto a su punto de anclaje central, que también es el centro del objeto. Es posible restablecer el punto de anclaje para situar el objeto con respecto a otras coordenadas. Tenga presente que esta operación no es igual que mover un objeto, que implica volver a colocarlo a una distancia especificada de su posición actual. Para más información, consulte “Desplazamiento de objetos por una distancia especificada” en la página 291.



1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.

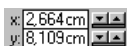


2 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Transformación libre*.



3 Deshabilite el botón *Relativo a objetos* de la Barra de propiedades.

El botón está deshabilitado cuando aparece levantado.



4 Escriba valores en los cuadros X (horizontal) e Y (vertical) de *Posición de objeto(s)* en la Barra de propiedades.

5 Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione INTRO.



- También es posible colocar un objeto seleccionándolo con la herramienta Selección y escribiendo valores nuevos en los cuadros X e Y de Posición de objeto(s) en la Barra de propiedades. Estos valores especifican las coordenadas de la nueva posición donde desea colocar el objeto con respecto al origen (las coordenadas 0,0) de las reglas. Los valores positivos desplazarán el objeto hacia arriba y a la derecha y los negativos lo desplazarán hacia abajo y a la izquierda.



Para colocar un objeto con un punto de anclaje distinto



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Posición*.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Posición relativa en la ventana acoplable Transformar.
- 4 Escriba valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) de Posición para especificar una nueva ubicación en el dibujo.
- 5 Habilite una de las casillas de verificación Punto de anclaje para asignar un punto de anclaje.

Las casillas de verificación corresponden a los ocho tiradores de selección y al centro del objeto.
- 6 Haga clic en el botón Aplicar



- Al deshabilitar la casilla de verificación Posición relativa de la ventana acoplable Transformar, los cuadros H y V identifican las coordenadas del punto de anclaje en la regla.



- Es posible utilizar la regla como guía al especificar coordenadas. Puede situar el punto de origen (0,0) de la regla en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la recolocación del objeto seleccionado.

Desplazamiento de objetos en una distancia especificada

Al mover un objeto en CorelDRAW, lo desplaza una distancia especificada desde su posición actual. De forma predeterminada, los objetos se mueven con respecto a su punto de anclaje central, que también es el centro del objeto. Es posible cambiar el punto de anclaje para mover el objeto con respecto a una posición central distinta. Tenga presente que esta operación es distinta de la colocación de un objeto, que implica la especificación de coordenadas horizontal y vertical en la regla. Para más información, consulte “Colocación de objetos con precisión” en la página 290.



Para mover un objeto una distancia determinada



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Transformación libre*.



3 Habilite el botón *Con relación al objeto* de la Barra de propiedades.

El botón está habilitado cuando aparece presionado.



4 Escriba valores en los cuadros X (horizontal) e Y (vertical) de *Posición de objeto(s)* en la Barra de propiedades.

5 Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione INTRO.



- Para mover un objeto, también puede seleccionarlo y escribir valores nuevos en los cuadros X e Y de Posición de objeto(s) en la Barra de propiedades. Estos valores especifican la distancia que desee mover el objeto con respecto a su posición actual. Los valores positivos desplazarán el objeto hacia arriba y a la derecha, mientras que los negativos lo desplazarán hacia abajo y a la izquierda.

Para mover un objeto una distancia especificada utilizando un punto de anclaje distinto



1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.

2 Haga clic en Organizar, Transformar y, a continuación, en el botón *Posición*.

3 Habilite la casilla de verificación Posición relativa en la ventana acoplable Transformar.

Los valores de los cuadros H (horizontal) y V (vertical) cambiarán a 0.

4 Habilite una de las casillas de verificación Punto de anclaje para asignar un punto de anclaje.

Las casillas de verificación corresponden a los ocho tiradores de selección y al centro del objeto.

5 Escriba valores en los cuadros H y V para especificar la distancia que desee mover el objeto.

6 Haga clic en el botón Aplicar



- Al habilitar la casilla de verificación Posición relativa en la ventana acoplable Transformar, los cuadros H y V identifican la posición del punto de anclaje central como 0,0. Al especificar un punto de anclaje diferente, los valores de los cuadros H y V representan la posición de ese punto de anclaje en relación con el punto de anclaje central (0,0).

Restablecimiento del punto de anclaje

De forma predeterminada, los objetos se colocan o se mueven con respecto a su punto de anclaje central, que también es el centro del objeto. Si cambia el punto de anclaje mediante la ventana acoplable Transformar, puede restablecerlo más tarde.



Para restablecer el punto de anclaje al centro del objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Posición*.
- 3 Habilite el botón Punto de anclaje que representa el centro del objeto.

Dimensionamiento y estiramiento de objetos

CorelDRAW le permite dimensionar y estirar los objetos de forma interactiva o con mayor precisión, según sus preferencias y el dibujo en cuestión.

Una operación interactiva de dimensionamiento o estiramiento se realiza rápidamente en pantalla, a menudo con el ratón. Un dimensionamiento o estiramiento más preciso implica la especificación de coordenadas y valores numéricos que indican a CorelDRAW exactamente cómo debe modificar el objeto.

La modificación del tamaño sustituye las dimensiones del objeto por valores específicos, a diferencia del escalado, que las cambia según un porcentaje especificado. Para más información, consulte “Escalado de objetos” en la página 297.

Al estirar un objeto, se cambian las dimensiones horizontales y verticales para modificar las proporciones del objeto. Puede arrastrar uno de los tiradores de selección laterales del objeto para estirarlo en dirección vertical u horizontal.

Al dimensionar un objeto, puede optar por mantener su proporción. Si la mantiene, conservará la relación entre la altura y anchura del objeto.

Por ejemplo, si dibuja un cuadrado de cinco por cinco centímetros y dobla su tamaño de forma proporcional, el nuevo objeto medirá 10 por 10 centímetros. Si aumenta su tamaño de forma no proporcional, puede cambiarlo a 10 por 20 centímetros (o cualquier otro tamaño no proporcional). Sin embargo, si dimensiona un objeto de forma no proporcional, creará una relación entre las dimensiones X e Y que afectará a las transformaciones posteriores. Si desea restablecer las proporciones originales (de uno a uno) del objeto antes de volver a transformarlo, debe deshabilitar la casilla de verificación No proporcional y volver a introducir los valores iguales.

Dimensionamiento de objetos con el ratón

La manera más fácil de dimensionar objetos consiste en arrastrar los tiradores de esquina del cuadro de selección con el ratón. CorelDRAW muestra el contorno del objeto mientras arrastra para que pueda previsualizar los efectos del tamaño nuevo.

Es posible utilizar los tiradores de selección de esquina para aumentar o reducir el tamaño de un objeto de forma proporcional.



Para cambiar el tamaño de un objeto con el ratón

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre uno de los tiradores de selección de esquina hacia dentro para reducir el tamaño del objeto o hacia fuera para aumentarlo.

Para cambiar el tamaño de un objeto desde su centro

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla **MAYÚS** y arrastre uno de los tiradores de selección de esquina.

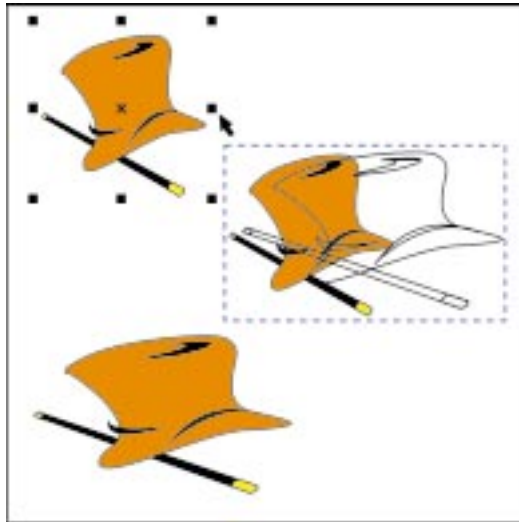


- Para aumentar el tamaño de un objeto en incrementos del 100%, mantenga presionada la tecla **CTRL** mientras arrastra un tirador
- Para aumentar el tamaño de un objeto en incrementos del 100% desde su centro, mantenga presionada la tecla **CTRL + MAYÚS** mientras arrastra un tirador.
- Para dimensionar el objeto en sentido horizontal y vertical de forma simultánea, mantenga presionada la tecla **ALT** al arrastrar un tirador de esquina.

Estiramiento de objetos con el ratón

Al estirar un objeto, se cambian las dimensiones horizontales y verticales de forma no proporcional. Es posible estirar objetos de forma interactiva arrastrando los tiradores de selección horizontales y verticales con el ratón.

Es posible utilizar los tiradores de selección para estirar un objeto.



Para estirar un objeto en sentido horizontal o vertical con el ratón



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre uno de los tiradores de selección laterales hacia dentro para reducir el tamaño del objeto o hacia fuera para aumentarlo.

Para estirar un objeto desde su centro

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla MAYÚS y arrastre uno de los tiradores laterales de selección.



- Para estirar un objeto en incrementos del 100%, mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastra un tirador lateral.
- Para estirar un objeto en sentido vertical y horizontal a la vez, mantenga presionada la tecla ALT conforme arrastra uno de los tiradores de selección de esquina.

Dimensionamiento y estiramiento de objetos con precisión

El dimensionamiento implica la modificación de las dimensiones de un objeto en sentido horizontal y vertical sin cambiar sus proporciones. El estiramiento implica el aumento del tamaño de un objeto en sentido horizontal o vertical. Puede especificar dimensiones precisas para generar un objeto con el tamaño y forma que necesite.



Para dimensionar un objeto con precisión mediante la ventana acoplable Transformar

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Tamaño*.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación No proporcional para mantener la relación de anchura y altura.
- 4 Escriba un valor en el cuadro H (horizontal) o V (vertical).
El número del otro cuadro cambia para reflejar el nuevo tamaño proporcional del objeto.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar

Para estirar un objeto con precisión mediante la ventana acoplable Transformar

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Habilite la casilla de verificación No proporcional para especificar que la longitud y anchura se dimensionarán de forma no proporcional.
- 3 Escriba un valor en el cuadro H (horizontal) para especificar la anchura del objeto.
- 4 Escriba un valor en el cuadro V (vertical) para especificar la altura del objeto.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar



- Al habilitar la casilla de verificación No proporcional en la ventana acoplable Transformar para estirar un objeto, CorelDRAW le permite introducir valores en los cuadros H (horizontal) o V (vertical) que cambian las proporciones originales del objeto, creando una nueva relación entre ambos valores. Si deshabilita la casilla de verificación posteriormente para redimensionar el objeto, CorelDRAW cambiará su tamaño según los nuevos valores no proporcionales que introduzca. Por tanto, si estira un objeto y luego decide redimensionarlo según las proporciones originales, primero debe deshabilitar la casilla de verificación No proporcional y volver a introducir los valores proporcionales uno a uno.



- También puede dimensionar y estirar un objeto con precisión seleccionándolo con la herramienta Selección e introduciendo valores nuevos en los cuadros Tamaño de objeto(s) de la Barra de propiedades.

Escalado de objetos

Al escalar un objeto en CorelDRAW, se cambia el tamaño sin modificar su forma básica. Es posible escalar objetos de forma interactiva o con mayor precisión. Una operación de escalado interactiva se realiza rápidamente en pantalla, a menudo con el ratón. Un escalado más preciso implica la especificación de valores de porcentaje que indican a CorelDRAW exactamente cómo debe modificar el objeto.

El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado. Tenga presente que el escalado es distinto del dimensionamiento, que cambia las dimensiones del objeto según un valor especificado.

Al escalar un objeto, puede optar por mantener su proporción. Si la mantiene, se conserva la relación entre la altura y anchura del objeto.

Por ejemplo, si dibuja un cuadrado de cinco por cinco centímetros y lo escala proporcionalmente por el 200%, el objeto nuevo será de 10 por 10 centímetros. Si lo escala de forma no proporcional, puede introducir valores que lo cambien a 10 por 20 centímetros (o cualquier otro tamaño no proporcional). Sin embargo, al escalar un objeto de forma no proporcional, se creará una relación entre las dimensiones X e Y que afectará a las transformaciones posteriores. Si desea restablecer las proporciones originales (de uno a uno) del objeto antes de volver a transformarlo, debe deshabilitar la casilla de verificación No proporcional y volver a introducir los valores iguales.

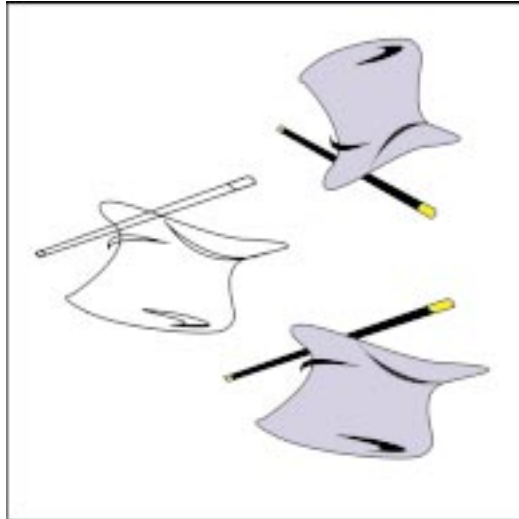
La herramienta Escala libre le permite escalar un objeto a lo largo de sus ejes horizontal y vertical de forma simultánea y ampliar o reducir un objeto rápidamente con respecto a su punto de anclaje.

CorelDRAW también permite hacer clic para definir un punto de anclaje en cualquier posición de la ventana de dibujo. Si hace clic dentro de un objeto, podrá escalarlo desde su centro. Si hace clic fuera de un objeto, puede escalarlo y colocarlo según la distancia y dirección en que arrastre el ratón. CorelDRAW mostrará el contorno del objeto mientras arrastre para que pueda previsualizar los efectos de la operación de escalado.

Escalado de objetos de forma interactiva

Existen dos maneras interactivas de escalar un objeto en CoreIDRAW: mediante el ratón y con la herramienta Escala libre. Es posible escalar un objeto a lo largo de los ejes horizontal y vertical de forma simultánea y ampliar o reducir un objeto rápidamente con respecto a su punto de anclaje.

La herramienta Escala libre permite escalar un objeto a lo largo de sus ejes horizontal y vertical de forma simultánea.



Para escalar un objeto con el ratón

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre uno de los tiradores de selección de esquina.
El objeto se escalará en incrementos del 100% a medida que arrastre.



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 cualquier punto de la ventana de dibujo para fijar un punto de anclaje sin soltar el botón del ratón.
- 5 Arrastre para escalar el objeto.



- Para mantener las proporciones horizontales y verticales de un objeto al escalar con el ratón, mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastra o deshabilite el botón Escala/Cambio de tamaño no proporcional de la Barra de propiedades.
- Para un mayor control al definir un punto de anclaje, haga clic cerca del objeto y aléjese arrastrando lentamente. Si el objeto queda fuera de la ventana de dibujo, puede reducirlo para verlo de nuevo.

Escalado de objetos con precisión

El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado. Por ejemplo, un valor del 100% no produce ningún cambio en el objeto, mientras que el 200% dobla su tamaño y el 50% lo reduce por la mitad.

Es posible escalar según un factor horizontal o vertical. Al utilizar la ventana acoplable Transformar, también puede mantener la proporción del objeto.

Para escalar un objeto mediante la ventana acoplable Transformar



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Escalar y reflejar*.
- 3 Escriba valores de porcentaje en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) de Escala.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar.



- De forma predeterminada, CorelDRAW escala los objetos a partir de su centro.



- Para escalar un objeto con precisión, también puede seleccionarlo con la herramienta Selección e introducir valores nuevos en los cuadros Factor de escala de la Barra de propiedades.

Para mantener la proporción mientras escala mediante la ventana acoplable Transformar

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación No proporcional.

- 3 Escriba un valor de porcentaje en el cuadro H (horizontal) o V (vertical) de Escala.

Al cambiar un valor, el otro lo hará automáticamente para mantener las proporciones originales del objeto. Si escribe valores distintos en los cuadros H y V, CorelDRAW utilizará el último número introducido como factor de escala.



- Al habilitar la casilla de verificación No proporcional de la ventana acoplable Transformar para escalar un objeto, CorelDRAW le permite introducir valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) que cambian las proporciones originales del objeto, creando una nueva relación entre ambos valores. Si deshabilita dicha casilla para volver a escalar el objeto, CorelDRAW lo escalará de nuevo según los nuevos valores no proporcionales que introduzca. Por tanto, si escala un objeto y luego decide que quiere escalarlo de nuevo según las proporciones originales, deberá deshabilitar la casilla de verificación No proporcional y volver a introducir los valores proporcionales anteriores.

Establecimiento del punto de anclaje de escala

Es posible cambiar el punto de anclaje de un objeto. En lugar del centro, puede definir cualquiera de los ocho tiradores de selección habilitando un botón de punto de anclaje distinto en la parte inferior de la ventana acoplable Transformar. Puede hacer clic en uno de estos botones para definir un punto que permanecerá fijo mientras escale el objeto. Así podrá escalar el objeto en torno a dicho punto.



Para establecer el punto de anclaje de escala de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Escalar y reflejar*.
- 3 Habilite una de las casillas de verificación Punto de anclaje para asignar un punto de anclaje.
Las casillas de verificación corresponden a los ocho tiradores de selección y al centro del objeto.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar.

Para restablecer el centro del objeto como punto de anclaje de escala

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón Punto de anclaje que representa el centro del objeto.
- 3 Haga clic en el botón Aplicar.



- De forma predeterminada, los objetos se escalan en torno a un punto de anclaje situado en el centro de su cuadro de selección, pero puede cambiar el punto de anclaje según sus necesidades.

Rotación de objetos

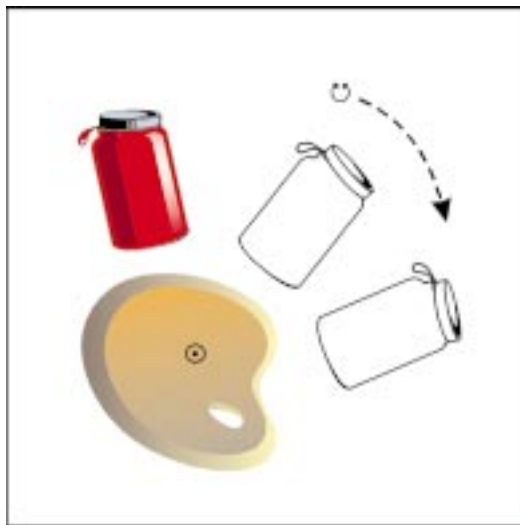
Como el resto de las herramientas de transformación, las herramientas de rotación son flexibles y fáciles de utilizar. Es posible rotar un objeto alrededor de cualquier punto de la ilustración de muchas maneras.

Un método rápido y sencillo para rotar un objeto consiste en arrastrar los tiradores de rotación del mismo con el ratón. Al arrastrar uno de los tiradores de rotación describiendo un movimiento circular, puede girar el objeto en torno a su posición actual de forma interactiva mientras observa los cambios realizados en pantalla.

En cambio, si emplea la herramienta Rotación libre para girar un objeto, puede establecer el centro de rotación con un clic del ratón. Al comenzar a arrastrar el ratón, aparecen el contorno del objeto y una línea de rotación: una línea azul discontinua que se extiende más allá de la página de dibujo. La línea de rotación indica el ángulo con el que se gira el objeto desde el centro de rotación. El contorno del objeto permite previsualizar los efectos de la rotación.

También existen herramientas que permiten girar los objetos con mayor precisión. Es posible girar un objeto una distancia precisa alrededor de su centro de rotación o girarlo en torno a otra coordenada de la ilustración.

La herramienta Rotación libre permite girar un objeto rápidamente alrededor de cualquier punto de la ventana de dibujo.



De forma predeterminada, un objeto siempre gira en torno a su centro de rotación. Es posible cambiar el centro de rotación a cualquier punto del dibujo, o bien restablecer el centro de rotación inicial.

Rotación interactiva de objetos

Es posible girar un objeto de forma interactiva arrastrando sus tiradores de rotación con el ratón o utilizando la herramienta Rotación libre.

Puede girar un objeto hacia la derecha mediante el ratón.





Para girar un objeto con el ratón

- 1 Haga doble clic en el objeto con la herramienta *Selección*.
Los tiradores de rotación y de inclinación aparecerán como flechas bidireccionales y el centro de rotación aparecerá marcado en el centro del cuadro de selección.
- 2 Haga clic en un tirador de rotación (las flechas bidireccionales de las esquinas) y arrastre hacia la derecha o izquierda para girar el objeto.

Para girar un objeto en torno a otro punto de anclaje con el ratón

- 1 Haga doble clic en el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre el marcador del centro de rotación hasta la posición que desee, que puede ser cualquier punto dentro o fuera del objeto.
- 3 Haga clic en un tirador de rotación de esquina y arrastre hacia la derecha o izquierda para girar el objeto.

Para girar una línea, curva o curva cerrada con el ratón

- 1 Haga doble clic en el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en un tirador de rotación y arrastre hacia la derecha o izquierda para girar.



Para girar un objeto mediante 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 desee girar.
- 4 Haga clic en la ventana de dibujo para especificar el centro de rotación.
- 5 Arrastre la línea de rotación para girar el objeto.



- Cuanto más acerque el cursor al centro de rotación del objeto, más sensible será la rotación a los movimientos del ratón. Al alejar el cursor del centro de rotación siguiendo la línea de rotación, la rotación se vuelve más suave.



- Para inclinar o dimensionar un objeto al girarlo, puede mantener presionada la tecla ALT para inclinar o MAYÚS para dimensionar.
- Para encajar el centro de rotación en varios puntos de otros objetos del dibujo, haga clic en Diseño, Encajar en objetos. A continuación, acerque el centro de rotación a los otros objetos.

Rotación de objetos con precisión

Es posible girar un objeto un número específico de grados para una mayor precisión. También puede girar un objeto en torno a un punto con respecto a su posición actual.



Para girar un objeto con precisión mediante la ventana acoplable Transformar

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Rotación*.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Centro relativo en la ventana acoplable Transformar.
- 4 Escriba valores en los cuadros H (horizontal) y V (vertical) de Rotación para especificar las coordenadas en torno a las cuales desee girar el objeto.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Ángulo de rotación.
- 6 Haga clic en el botón Aplicar.



- Para rotar un objeto con precisión, también puede seleccionarlo con la herramienta Selección y escribir otro valor en el cuadro Ángulo de rotación de la Barra de propiedades.



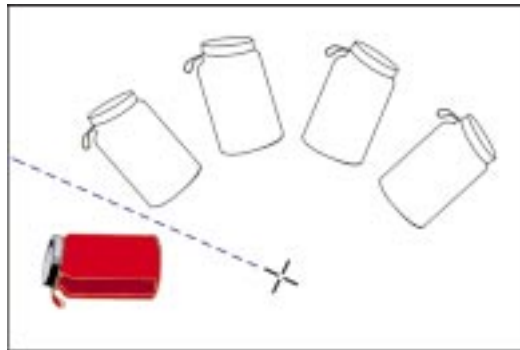
- Un valor positivo en el cuadro Ángulo de rotación girará el objeto hacia la izquierda, mientras que un valor negativo lo girará hacia la derecha desde su posición actual.
- También es posible girar el objeto en torno a cualquiera de sus tiradores de selección. Para más información, consulte “Definición del centro de rotación con precisión” en la página 305.

Definición del centro de rotación con precisión

De forma predeterminada, los objetos giran en torno a su centro. Es posible cambiar el centro de rotación de un objeto a cualquier punto de la ventana de dibujo.

También puede llevar el centro de rotación a una coordenada específica de la regla o cambiarlo según una determinada distancia. El objeto girará alrededor del punto nuevo.

Es posible definir el centro de rotación con precisión para girar un objeto alrededor de otro.



Para girar un objeto alrededor de una coordenada especificada de las reglas

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Transformación libre*.
- 3 Deshabilite el botón *Con relación al objeto* de la Barra de propiedades.
El botón *Con relación al objeto* está deshabilitado cuando aparece levantado.
- 4 Escriba valores de X (horizontal) e Y (vertical) en los cuadros *Posición del centro de rotación* de la Barra de propiedades.
- 5 Escriba un valor en el cuadro *Ángulo* de la Barra de propiedades y presione INTRO.

Para girar un objeto alrededor de un punto relativo a su posición actual

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón *Con relación al objeto* de la Barra de propiedades.
El botón *Con relación al objeto* está habilitado cuando aparece presionado.

- 3 Escriba valores en los cuadros X (horizontal) e Y (vertical) de Posición del centro de rotación en la Barra de propiedades.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Ángulo y presione INTRO.



- Los valores negativos (-) giran el objeto hacia la derecha, mientras que los positivos (+) lo giran hacia la izquierda.
- El desplazamiento del centro de rotación a una coordenada específica resulta útil para girar varios objetos a la vez que se mantiene su alineación, ya que permite especificar las mismas coordenadas para múltiples objetos.



- También puede girar un objeto con precisión con respecto a su posición actual mediante la ventana acoplable Transformar.

Restablecimiento del centro de rotación

De forma predeterminada, los objetos giran alrededor de un punto (denominado centro de rotación) situado en el centro de su cuadro de selección. Si desplaza el centro de rotación, puede restablecer su posición original mediante la Barra de propiedades o el ratón.

Para restablecer el centro de rotación con el ratón

- 1 Haga doble clic en el objeto con la herramienta Selección.
Los tiradores de rotación e inclinación se representan como flechas bidireccionales y el marcador del centro de rotación aparece en el centro del cuadro.
- 2 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre el marcador del centro de rotación hasta 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 de una línea, curva u objeto cerrado

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en el objeto para visualizar sus tiradores de rotación.
- 3 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre el centro de rotación hacia el centro del objeto.



Para restablecer el centro de rotación con precisión

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Transformación libre*.
- 3 Habilite el botón *Con relación al objeto* de la Barra de propiedades.
El botón Con relación al objeto está habilitado cuando aparece presionado.
- 4 Escriba 0,0 en los cuadros X (horizontal) e Y (vertical) de *Posición del centro de rotación*.
- 5 Mantenga el cursor en el cuadro X o Y y presione INTRO.



- También puede utilizar la barra de herramientas Transformar o la ventana acoplable Transformar para restablecer el centro de rotación.

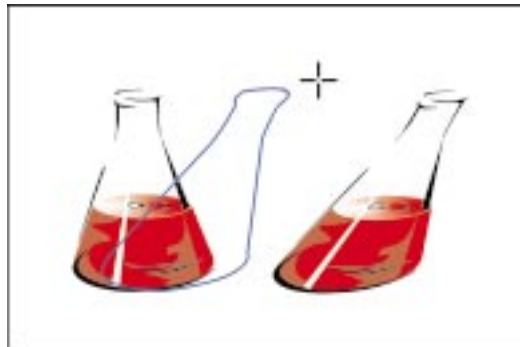
Inclinación de objetos

Como el resto de las herramientas de transformación, las herramientas de inclinación son flexibles y fáciles de utilizar. Es posible inclinar los objetos de forma interactiva o con mayor precisión. Una inclinación interactiva se realiza rápidamente en pantalla, a menudo con el ratón. Una operación de inclinación más precisa implica la especificación de valores de porcentaje que indican a CorelDRAW exactamente cómo debe modificar el objeto.

La forma más rápida de inclinar un objeto en la ilustración consiste en arrastrar los tiradores de inclinación del objeto. La herramienta Inclinación libre también constituye un método rápido para inclinar las dimensiones horizontales y verticales al mismo tiempo.

Al utilizar la herramienta Inclinación libre, las líneas horizontales y verticales de un objeto se inclinan de forma simultánea alrededor de un punto fijo denominado punto de anclaje. Puede definir un punto de anclaje rápidamente haciendo clic en cualquier punto de la ventana de dibujo. También es posible restablecer el punto de anclaje si lo desea.

La herramienta
Inclinación libre
permite inclinar un
objeto alrededor de
cualquier punto de la
ventana de dibujo.

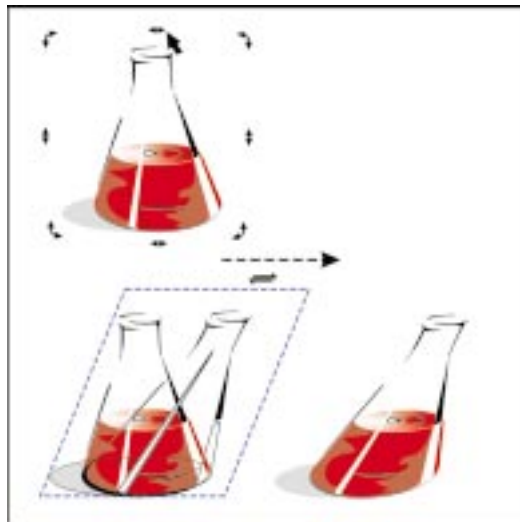


La inclinación es relativa al punto de anclaje. Por ejemplo, si hace clic dentro del objeto, puede inclinarlo desde su centro. Si hace clic fuera del objeto, puede inclinar el objeto según el punto de anclaje definido, la distancia entre el objeto y el punto de anclaje y la dirección y distancia que arrastra con el ratón.

Inclinación interactiva de objetos

Es posible inclinar objetos con el ratón de forma interactiva arrastrando los tiradores de inclinación. Los tiradores de inclinación son las flechas rectas horizontales y verticales que aparecen en los puntos centrales del objeto. La herramienta Inclinación libre cambia la inclinación y posición del objeto.

El uso del ratón para
inclinación un objeto en
sentido horizontal y
hacia la derecha.





Para inclinar un objeto mediante el ratón

- 1 Haga doble clic en el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre un tirador de inclinación horizontal para inclinar el objeto hacia la izquierda o derecha.
 - Arrastre un tirador de inclinación vertical para inclinar el objeto hacia arriba o abajo.

Para inclinar un objeto en sentido horizontal y vertical

- 1 Haga doble clic en el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla ALT y arrastre un tirador de inclinación.

Para inclinar una línea, curva u objeto cerrado

- 1 Haga doble clic en el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre un tirador de inclinación en cualquier dirección.

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 cualquier punto de la ventana de dibujo para fijar un punto de anclaje.
- 5 Arrastre para inclinar el objeto.



- Para un mayor control al definir un punto de anclaje, haga clic cerca del objeto y arrastre alejándose de él lentamente. Si el objeto queda fuera de la ventana de dibujo, puede reducir para recuperarlo.
- Para inclinar un objeto en sus dimensiones horizontales y verticales al mismo tiempo, mantenga presionada la tecla ALT mientras arrastra el tirador de inclinación. Mantenga el cursor cerca del objeto para poder controlarlo.

Inclinación de objetos con precisión

Es posible inclinar objetos una distancia específica. De forma predeterminada, el punto de anclaje de inclinación es el centro del objeto.



Para inclinar un objeto con precisión

- 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 y 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 cambiar el punto de anclaje de inclinación de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Inclinar*.
- 3 Haga clic en la casilla de verificación Punto de anclaje para asignar un punto de anclaje.

Las casillas de verificación corresponden a los ocho tiradores de selección y al centro del objeto.

- 4 Haga clic en el botón Aplicar

Restablecimiento del anclaje de inclinación en el centro del objeto

De forma predeterminada, los objetos se inclinan alrededor de un punto de anclaje situado en el centro de su cuadro de selección. Si desplaza el punto de anclaje de inclinación, puede restablecerlo en el centro posteriormente.

Para restablecer el punto de anclaje de inclinación en el centro del objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Inclinar*.
- 3 Habilite el botón Punto de anclaje central de la ventana acoplable Transformar.

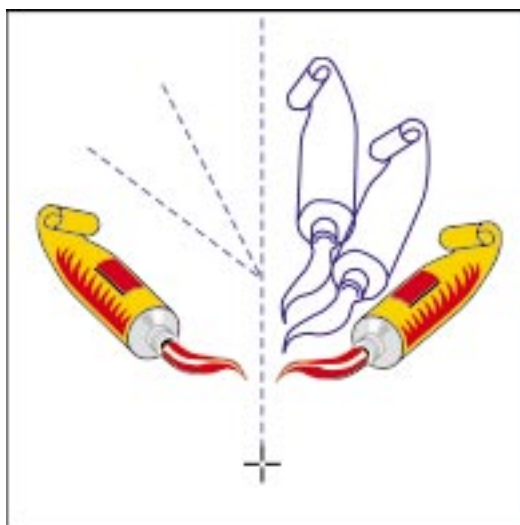


Reflejo de objetos

Las opciones de reflejo permiten reflejar cualquier objeto en una ilustración. Es posible reflejar objetos en sentido horizontal, vertical o diagonal con el ratón, la herramienta Reflexión con ángulo libre, la Barra de propiedades o la ventana acoplable Transformar. 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.

La herramienta Reflexión con ángulo libre refleja el objeto en la ventana de dibujo según el ángulo especificado. Puede definir el punto de anclaje haciendo clic con el ratón.

La herramienta Reflexión con ángulo libre permite reflejar los objetos con precisión a cualquier ángulo.

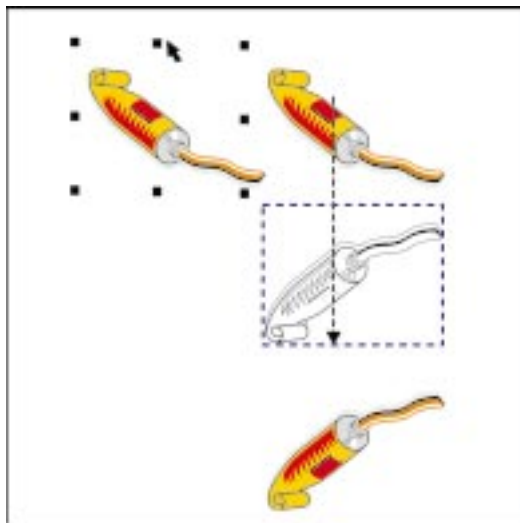


Si utiliza la herramienta Reflexión con ángulo libre, aparecen un contorno del objeto y una línea azul discontinua que se cruzará con el punto de anclaje cuando comience a arrastrar con el ratón. Éstos se extienden más allá de la página de dibujo. La línea azul discontinua se denomina línea de reflexión. El punto donde 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.

Reflejo de objetos

Es posible reflejar objetos en sentido horizontal, vertical o diagonal. Tal vez le resulte más fácil reflejar objetos con el ratón. También puede utilizar la herramienta Reflexión con ángulo libre para reflejar objetos mediante la Barra de propiedades. De forma predeterminada, el punto de anclaje de reflexión se encuentra en el centro del objeto. Al utilizar la herramienta Reflexión con ángulo libre o la ventana acoplable Transformar, puede cambiar el punto de anclaje para especificar la dirección en la que desee reflejar el objeto.

El uso del ratón para reflejar un objeto en sentido vertical.



Para reflejar un objeto en sentido horizontal con el ratón

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre los tiradores de selección derechos o izquierdos hasta el lado opuesto del objeto.
Aparecerá un contorno del objeto cuando alcance el lado opuesto del mismo.
- 3 Suelte el botón del ratón y a continuación, suelte la tecla CTRL.

Para reflejar un objeto en sentido vertical con el ratón

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre los tiradores de selección superiores o inferiores hasta el lado opuesto del objeto.
Aparecerá un contorno del objeto cuando alcance el lado opuesto del mismo.
- 3 Suelte el botón del ratón y a continuación, suelte la tecla CTRL.

Para reflejar un objeto en sentido diagonal con el ratón

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre uno de los tiradores de esquina del cuadro de selección del objeto hasta el lado opuesto.
Aparecerá un contorno del objeto cuando alcance el lado opuesto.
- 3 Suelte el botón del ratón y a continuación, suelte la tecla CTRL.



Para reflejar un objeto con la herramienta Reflexión con ángulo libre



- 1 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Transformación libre*.
- 2 Haga clic en la herramienta *Reflexión con ángulo libre* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el objeto que desee reflejar.
- 4 Haga clic en cualquier punto de la ventana de dibujo para fijar un punto de anclaje.
- 5 Arrastre el ratón para crear la línea de reflexión.



Para reflejar un objeto mediante la ventana acoplable Transformar



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Transformar y en el botón *Escalar y reflejar*.
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones en la ventana acoplable Transformar:
 - *Reflejo horizontal*: refleja el objeto el sentido horizontal.
 - *Reflejo vertical*: refleja el objeto en sentido vertical.
- 4 Habilite una de las casillas de verificación Punto de anclaje para asignar un punto de anclaje.

Las casillas de verificación corresponden a los ocho tiradores de selección y al centro del objeto. Al hacer clic en un botón, indica la dirección en la que desea reflejar el objeto.

- 5 Haga clic en el botón Aplicar



- Para reflejar un objeto en sentido diagonal con la ventana acoplable Transformar, haga clic en los botones Reflejo horizontal y Reflejo vertical de la ventana acoplable Transformar.
- Puesto que el punto de anclaje de reflexión se encuentra en el centro del objeto, es posible que un objeto simétrico no parezca moverse al reflejarlo.



- Cuanto más acerque el cursor al objeto siguiendo la línea de reflexión, más sensible será el ratón al movimiento. Conforme aleje el ratón del objeto, el movimiento se volverá más suave.
- Para reflejar un objeto, también puede seleccionarlo con la herramienta Selección y hacer clic en el botón Reflejo horizontal o Reflejo vertical de la Barra de propiedades.

Soldadura, recorte e intersección de objetos

Al soldar, recortar o intersectar objetos, puede crear formas completamente nuevas, irregulares y poco usuales. Existen dos maneras de soldar, recortar o intersectar objetos: mediante la ventana acoplable Dar forma y utilizando la herramienta Selección con la Barra de propiedades. Puede soldar, recortar o intersectar uno o más objetos con uno o más objetos, o bien varios objetos con varios objetos.

Puede aplicar estas operaciones a casi cualquier objeto creado con CorelDRAW, incluidos las clonaciones, objetos en distintas capas y objetos individuales con líneas de intersección. Sin embargo, no es posible soldar, recortar ni intersectar texto de párrafo, líneas de cotas, mapas de bits ni maestros de clonaciones.

Soldadura de objetos

Al soldar varios objetos, los vincula para que formen un objeto con un solo contorno. El objeto nuevo utiliza el perímetro de los objetos soldados como contorno y desaparecen todas las líneas de intersección.

Es posible soldar objetos independientemente de que se solapen o no. Si suelda objetos no superpuestos, formarán un grupo de soldadura que actuará como un solo objeto. En ambos casos, el objeto adquiere los atributos de relleno y contorno del objeto destino; es decir, el objeto con el que haya soldado los objetos seleccionados.

Es posible soldar un número ilimitado de objetos de forma simultánea, incluidas las clonaciones, los objetos en distintas capas y los objetos individuales con líneas de intersección. Al soldar objetos en diferentes capas, el objeto soldado resultante reside en la misma capa que el objeto destino. Si suelda objetos individuales con líneas de intersección, el objeto se dividirá en varios subtrayectos pero su aspecto no sufrirá cambios.

Recorte de objetos

Al recortar un objeto, se eliminan las zonas que se encuentren solapadas por otros objetos seleccionados. Estas zonas desaparecerán, dando lugar a una forma totalmente nueva. Éste es un método rápido para crear objetos con formas irregulares.

El objeto recortado, denominado objeto destino, mantiene 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.

Intersección de objetos

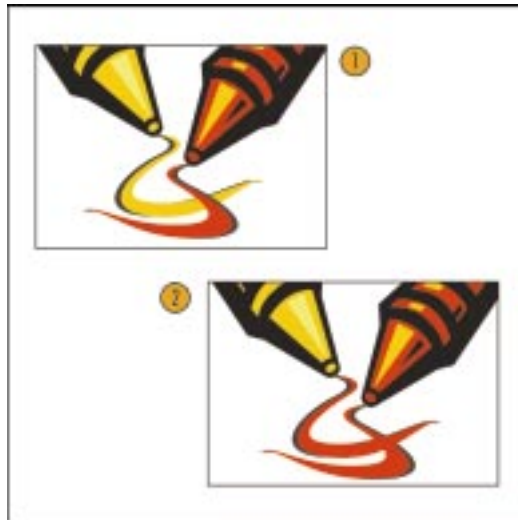
La intersección permite crear un objeto nuevo a partir del área donde se superponen dos o más objetos. La forma de este objeto nuevo puede ser sencilla o compleja, según las formas intersecadas.

Los atributos de relleno y contorno del objeto nuevo dependen del objeto definido como objeto destino; es decir, el objeto intersecado con el primer objeto u objetos seleccionados. El objeto resultante utiliza los atributos de relleno y contorno del objeto destino.

Soldadura de objetos

Es posible crear un solo objeto de curva a partir de dos o más objetos. Si los objetos se superponen, el resultado es un solo objeto con contorno. En caso contrario, forman un grupo soldado en el que los objetos parecen ser independientes pero se tratan como una entidad.

El comando Soldar permite fusionar los objetos superpuestos (1) para crear un solo objeto con un contorno (2).





Para soldar objetos mediante la ventana acoplable Dar forma

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Dar forma.
- 3 En la ventana acoplable Dar forma, haga clic en el botón *Soldar*.
- 4 Habilite una de las siguientes casillas de verificación:
 - Objeto(s) origen: guarda una copia del objeto seleccionado después de la soldadura.
 - Objeto(s) destino: guarda una copia del objeto destino (el objeto al que se suelda el objeto seleccionado) después de la soldadura.
- 5 Haga clic en el botón Soldar con.
- 6 Haga clic en el objeto que vaya a ser el objeto destino.

Los objetos soldados adoptarán el relleno y el contorno del objeto destino.



- Para seleccionar varios objetos como origen y destino de la operación de soldadura, mantenga presionada la tecla MAYÚS mientras los selecciona con la herramienta Selección, o bien utilice la selección de recuadro.
- Para eliminar los huecos creados después de soldar objetos individuales con líneas de intersección, puede eliminar los subtrayectos interiores resultantes.



Para soldar objetos mediante la Barra de propiedades

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en el botón *Soldar* de la Barra de propiedades.



- Si realiza una operación de selección de recuadro con los objetos al soldar mediante la Barra de propiedades, el objeto soldado adquiere las propiedades de contorno y relleno del primer objeto seleccionado desde abajo. Si emplea la selección múltiple, el objeto soldado adoptará las propiedades del último objeto seleccionado.

Recorte de objetos

Al recortar, se crean objetos nuevos con formas irregulares mediante la eliminación de las zonas solapadas por otros objetos seleccionados. Antes de recortar los objetos, tendrá que decidir qué objeto u objetos desea recortar (el objeto destino) y qué objeto u objetos desea utilizar para recortarlos. Los objetos que emplee para recortar deben solapar o estar solapados por el objeto destino. Es posible recortar objetos individuales con uno o más objetos o varios objetos con varios objetos.

Es posible utilizar el comando Recortar para eliminar áreas de un objeto.



Para recortar un objeto mediante la ventana acoplable Dar forma



1 Con la herramienta *Selección*, seleccione todos los objetos que desee utilizar para recortar el objeto destino.

2 Haga clic en Organizar, Dar forma.



3 En la ventana acoplable Dar forma, haga clic en el botón *Recortar*.

4 Habilite una de las siguientes casillas de verificación:

- Objeto(s) origen: guarda una copia del objeto que se utiliza para recortar.
- Objeto(s) destino: guarda una copia del objeto que se recorta.

5 Haga clic en el botón Recortar.

6 Haga clic en el objeto destino.



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 desee utilizar para recortarlo.
- 2 Haga clic en el botón *Recortar* de la Barra de propiedades.



- Si realiza una operación de selección de recuadro con los objetos, CorelDRAW recortará el primer objeto seleccionado desde abajo. Si emplea la selección múltiple, CorelDRAW recortará el último objeto seleccionado.

Para recortar varios objetos con varios objetos

- 1 Con el recuadro, seleccione dos o más objetos que desee utilizar para recortar los objetos destino.
- 2 Haga clic en Organizar, Dar forma.
- 3 En la ventana acoplable Dar forma, haga clic en el botón Recortar.
- 4 Con la herramienta Selección, mantenga presionada la tecla MAYÚS y seleccione los objetos que desee recortar.
- 5 Suelte la tecla MAYÚS.

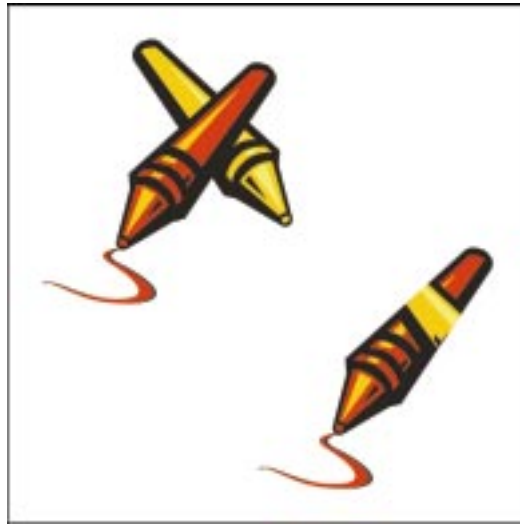


- No es necesario agrupar varios objetos antes de recortarlos.

Intersección de objetos

La intersección permite crear un objeto nuevo a partir del área donde se superponen dos o más objetos. El resultado es un objeto con el tamaño y forma del área de superposición. Además de este objeto nuevo, puede guardar todos, algunos o ninguno de los objetos originales. El objeto nuevo siempre adopta los atributos de relleno y contorno del objeto destino.

El comando Intersectar crea un objeto nuevo a partir del área compartida por objetos superpuestos.



Para intersectar objetos mediante la ventana acoplable Dar forma



- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Dar forma.
- 3 En la ventana acoplable Dar forma, haga clic en el botón *Intersectar*.
- 4 Habilite una de las siguientes casillas de verificación:
 - Objeto(s) origen: guarda una copia de todos los demás objetos seleccionados (excepto el objeto destino).
 - Objeto(s) destino: guarda una copia del objeto destino.
- 5 Haga clic en el botón Intersectar con.
- 6 Haga clic en el objeto que desee definir como objeto destino.



Para intersectar objetos mediante la Barra de propiedades

- 1 Seleccione los objetos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Intersectar* de la Barra de propiedades.



- Si realiza una operación de selección de recuadro con los objetos, el nuevo objeto intersectado adoptará las propiedades del primer objeto seleccionado desde abajo. Si emplea la selección múltiple, el nuevo objeto intersectado adoptará las propiedades del último objeto seleccionado.

Para intersectar varios objetos con varios objetos

- 1 Con el recuadro, seleccione dos o más objetos que desee intersectar con los objetos destino.
- 2 Haga clic en Organizar, Dar forma.
- 3 En la ventana acoplable Dar forma, haga clic en el botón Intersectar
- 4 Utilizando la herramienta Selección, mantenga presionada la tecla MAYÚS y seleccione los objetos que desee intersectar
- 5 Suelte la tecla MAYÚS.



- No es necesario agrupar varios objetos antes de intersectarlos.
-



OPERACIONES CON COLORES

8

Para que la reproducción de los colores elegidos sea uniforme y exacta, es importante comprender la forma en que el escáner, el monitor y la impresora transmiten el color. La adquisición de los conocimientos básicos sobre los espacios de color y la administración del color de su equipo le ayudará a conseguir el color exacto elegido para el proyecto. La administración del color es el proceso por el cual los colores finales que se visualizan en el proyecto constituyen la más fiel y exacta reproducción posible de los colores que desea obtener, con independencia de los dispositivos utilizados.

Todos vemos los colores de distinta manera, porque el ojo humano los percibe de forma subjetiva. Cada uno de los dispositivos que interacciona con el archivo del proyecto, es decir, el escáner, el monitor y la impresora, puede tener un espacio de color diferente. Por ejemplo, es posible que la impresora no pueda reproducir un color que percibe el ojo humano.

Dado que hay innumerables variaciones de color, es necesario establecer un método preciso para definir cada una de ellas. Por ejemplo, una vez obtenido el matiz adecuado de naranja claro, deberá reproducirlo y, a ser posible, indicar a otras personas cómo hacerlo. Un modelo de color define ese matiz de naranja claro perfecto descomponiéndolo con precisión, lo que permitirá transmitir la información con toda exactitud a otros usuarios y a los dispositivos electrónicos utilizados para crear los proyectos. Un modelo de color es un sistema que organiza y define los colores en función de un conjunto de propiedades básicas que pueden reproducirse.

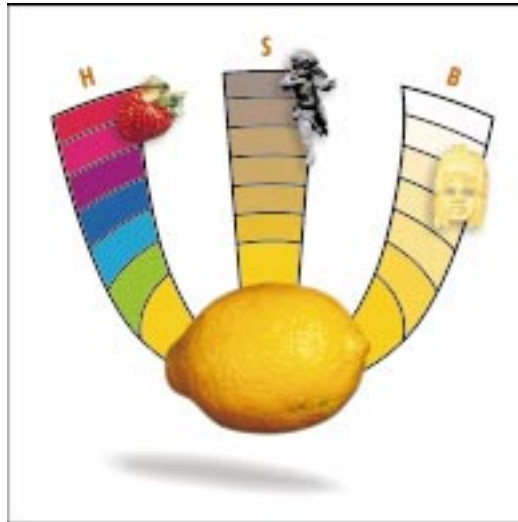
Modelos de color

Existen distintos modelos de color para definir los colores, como por ejemplo HSB (matiz, saturación, brillo), RGB (rojo, verde, azul), CMYK (cian, magenta, amarillo, negro) y CIE Lab. RGB y CMYK sólo son dos de los modelos pertenecientes a una serie desarrollada para adecuarse a una variedad de aplicaciones de diseño digital y autoedición. Aunque no es preciso estar familiarizado con todos estos modelos, resulta útil conocer algunos de los más usados.

Modelo HSB

Si no se utilizase luz o un visualizador, todos los objetos que nos rodean carecerían de color. La percepción del color se produce en nuestra mente después de que el sistema sensorial visual capta las longitudes de onda que proporcionan color a los objetos. A partir de esta percepción personal, el modelo HSB define el color conforme a tres atributos:

Modelo de color HSB.



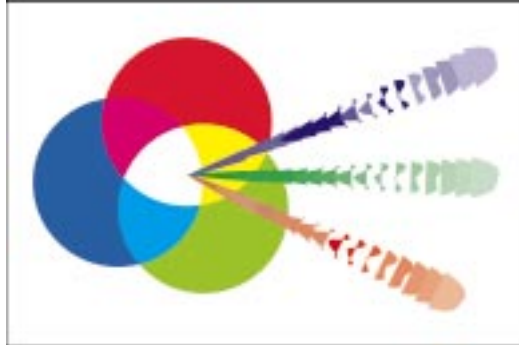
- Matiz (H)
- Saturación (S)
- Brillo (B)

Matiz (H) es la denominación que se da al color en el lenguaje habitual. Los matices forman el espectro de colores. El matiz de un limón es amarillo, mientras que el de las fresas es rojo. Saturación (S) se refiere a la intensidad del color o a la concentración de color en el objeto. La estatuilla no contiene mucho amarillo si se compara con la saturación de amarillo presente en el limón. Los colores se pueden dividir en claros u oscuros si se comparan en función del Brillo (B). Brillo se refiere al proceso mediante el cual se añade o se quita blanco a un color. La máscara tiene más brillo y es más clara que el limón amarillo oscuro.

Modelo RGB

Los millones de colores que el monitor reproduce pueden describirse en función de las cantidades de rojo, verde y azul utilizadas. Los tres componentes de color citados forman la base del modelo de color RGB (Rojo, Verde y Azul). A cada color se le ha asignado un valor numérico entre 0 y 255. Puesto que el modelo RGB está basado en la cantidad de luz aplicada, los valores más altos de RGB corresponden a una cantidad mayor de luz blanca. Por consiguiente, cuanto más altos son los valores RGB, más claros son los colores. El color blanco se obtiene aplicando el valor máximo a los tres componentes de color. Dado que el modelo RGB genera colores añadiendo luz, se le denomina modelo de color aditivo. Los monitores y escáneres pueden emplear el modelo de color aditivo porque emiten partículas de luz de color rojo, verde y azul que crean la ilusión de millones de colores diferentes.

Modelo de color RGB.

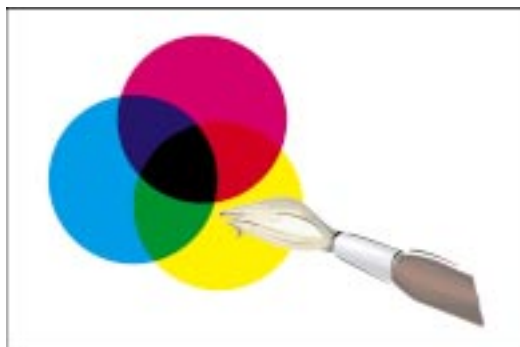


Una de las limitaciones del modelo RGB es que depende del dispositivo. Esto significa que las variaciones de color no sólo se producen cuando se utilizan monitores o escáneres de distintos fabricantes, sino que también se originan entre dispositivos idénticos del mismo fabricante. Todos los monitores pierden el ajuste de color con el tiempo y muestran los colores de manera distinta, lo que hace preciso calibrar periódicamente los monitores y los dispositivos electrónicos utilizados para crear proyectos. El modelo RGB no puede ser un estándar de color ya que los resultados que ofrece no son reproducibles al cien por cien.

Modelo CMYK

Los colores que aparecen en el monitor se reproducen en papel utilizando tintas en vez de luz. Las impresoras reproducen los colores en papel y en otros soportes mediante la luz reflejada. El método más habitual de reproducir imágenes en color sobre papel consiste en combinar tintas de color cian, magenta, amarillo y negro. Éstos son los componentes del modelo de color CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). Cada color se expresa en forma de porcentaje (de 0 a 100). Las tintas reproducen los colores reflejando ciertas longitudes de onda de la luz y absorbiendo otras. 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, se obtiene el color negro. En la práctica resulta un marrón tierra, por lo que es necesario añadir tinta negra al modelo de color y al proceso de impresión para suplir las limitaciones de color. El modelo CMYK es un modelo sustractivo porque crea colores absorbiendo luz. Este modelo no puede ser un estándar de color porque ofrece resultados que no son reproducibles al cien por cien, ya que depende del dispositivo que se utilice.

Modelo de color
CMYK.



Modelo CIE Lab

Para conseguir un modelo de color que no dependa del dispositivo y que pueda repetirse, se ha realizado una gran número de investigaciones. En 1931, la Comisión Internacional de L'Eclairage (CIE) definió un modelo de color que no depende del dispositivo, basado en la forma que el ojo humano percibe el color. El modelo CIE Lab defiende la teoría de que un color no puede ser verde y rojo al mismo tiempo, así como tampoco puede ser a la vez amarillo y azul. Ésta es la razón por la que se utilizan valores únicos para describir los componentes verde/rojo y azul/amarillo de cualquier color. Lab representa los tres valores que este modelo utiliza para definir un color: un valor de luminosidad (L), que puede variar entre 0 y 100, y dos rangos cromáticos, verde a rojo (a) y azul a amarillo (b). Los dos valores cromáticos pueden variar en un rango de +120 a -120. Lab (denominado a veces $L^*a^*b^*$) proporciona un sistema de definición del color cuyos valores se basan en normas ampliamente aceptadas, en lugar de en dispositivos de reproducción del color individuales.

Reproducción exacta de los colores

Cada equipo utilizado para crear un proyecto, desde un escáner a una impresora, puede reproducir una gama de colores determinada. Esto es lo que se denomina gama de un dispositivo. Si estas diferencias no se tomasen en cuenta, los colores visualizados en el monitor podrían no coincidir con los impresos en papel. Si desea obtener más información, consulte "Reproducción exacta de los colores" en la página 347.

Elección de los colores

En la pantalla se pueden mostrar varias paletas de colores. El modo más rápido de elegir un color consiste en utilizar las paletas de colores en pantalla, aunque, si éstas no contienen el color buscado, pueden emplearse otros métodos. Cada uno de ellos ofrece formas diferentes de hallar el color buscado. Sin embargo, el método tendrá que elegirse de acuerdo con la forma en que se prefiera trabajar.

Elección de un color mediante un modelo de color

Los modelos de color ofrecen una representación visual del espectro de colores completo. El color se puede modificar utilizando los controles asociados con el modelo. Por ejemplo, cuando se utiliza el visualizador predeterminado, que es el modelo de color HSB, el matiz (color) puede cambiarse moviendo un deslizador.

Elección de un color mediante la mezcla

El mezclador de color permite combinar colores y muestra una cuadrícula de colores creada a partir de los cuatro colores básicos que se han seleccionado.

Elección de un color utilizando armonías de color

Las armonías de color resultan muy útiles cuando se seleccionan varios colores para un proyecto, ya que su utilización garantiza una combinación adecuada de los colores elegidos. Las armonías de color superponen una forma (por ejemplo, un cuadrado o un triángulo) a un espectro de colores. Esta forma (rectángulo, triángulo o pentágono) también se puede manipular. Al desplazar el punto negro de la forma por el espectro, los demás círculos también se mueven. Los colores de cada vértice siempre se complementan, contrastan o armonizan, dependiendo de la forma que se haya elegido. Las armonías de color permiten seleccionar el modelo de color preferido. Se puede elegir entre varios modelos de color, incluidos los modelos RGB o CMYK.

Elección de un color de una paleta de colores

Existe la posibilidad de mostrar varias paletas de colores en pantalla y mantenerlas flotando en la pantalla o acoplarlas a cualquier borde de la ventana de aplicación.

Hay dos tipos de paletas de donde se pueden elegir los colores: las fijas y las personalizadas. Conviene no confundir estos tipos de paletas de colores con la posibilidad de mostrar varias paletas de colores en pantalla. Las paletas de colores en pantalla sirven para mostrar y seleccionar los colores de las paletas fijas y personalizadas. Para abrir varias paletas de colores en pantalla, es necesario utilizar el Explorador de paleta de colores y habilitar la casilla de verificación del nombre de paletas de colores en pantalla. También es posible examinar las nuevas paletas de colores metálicos PANTONE, entre las que se incluyen PANTONE MATCHING SYSTEM y Colores pastel PANTONE, que pueden imprimirse en papel cuché o liso.

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 en el que se visualiza el aspecto exacto de cada color una vez impreso. La ventaja de utilizar un color de la paleta fija es que se puede ver qué aspecto tendrá el color si se imprime

correctamente. Los catálogos de muestras se encuentran disponibles en la mayoría de los establecimientos especializados o pueden conseguirse directamente a través del fabricante.

Ejemplo de catálogo
de muestras.



Algunas paletas fijas son conjuntos de tintas de colores directos. Si selecciona colores de una de estas paletas, es preciso saber que cada color requiere su propia separación de color. Las paletas de colores directos tienen un deslizador de control de tinta que permite elegir el porcentaje de densidad de la tinta que se quiere utilizar en ese color. Si desea obtener más información sobre los colores directos y las separaciones de color, consulte “Creación de separaciones de color” en la página 769.

Las paletas de colores personalizadas son colecciones de colores guardados como un archivo de paleta (con extensión .CPL). En estas paletas se pueden copiar muestras de color arrastrándolas desde cualquier otra paleta. El número de paletas personalizadas que se puede crear es ilimitado. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de paletas de colores” en la página 342. Es posible seleccionar cualquiera de las paletas de colores en pantalla como predeterminada. La paleta predeterminada se utiliza en todos los selectores de color.

Elección de un color en la ventana acoplable Color

La ventana acoplable Color puede acoplarse en cualquier borde de la ventana de aplicación o permanecer como una ventana flotante separada. El aspecto y el tamaño de esta ventana también pueden modificarse. Una vez que está abierta, permite acceder a otras ventanas y herramientas.

Elección de colores de la paleta de colores en pantalla

La forma más rápida de añadir colores a un objeto es hacer clic en una muestra de color de cualquier paleta de colores en pantalla. Una función común a todas las paletas de colores en pantalla permite aumentar el color actual de un objeto utilizando otro color. Por ejemplo, se puede añadir algo de rojo a un objeto amarillo para convertirlo en naranja. Los colores directos de la paleta de colores en pantalla se indican mediante un punto, situado en el vértice inferior izquierdo de la muestra de color.



Para elegir el color de relleno o de contorno de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - 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 en pantalla para cambiar el color de contorno.

Para aumentar el color de relleno o de contorno actual de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en un color de la paleta de colores en pantalla para cambiar el color de relleno.
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic con el botón derecho del ratón en un color de la paleta de colores en pantalla para cambiar el color del contorno.
- 3 Repita el paso 2 si desea añadir más color



- También se puede cambiar el color de relleno o de contorno de un objeto arrastrando la muestra de color desde la paleta de colores en pantalla hasta el relleno o el contorno del objeto.
- Asimismo, el color de relleno o de contorno actual se puede modificar manteniendo presionada la tecla Ctrl y arrastrando la muestra de color desde la paleta de colores en pantalla hasta el contorno o el relleno del objeto.
- Para ver una cuadrícula de los colores adyacentes, debe mantenerse presionado el botón del ratón sobre una muestra de color

Elección de colores mediante el visualizador de color

El visualizador de color predeterminado está basado en el modelo de color HSB. Aunque se puede seleccionar un modelo de color diferente para el color elegido, como CMYK, RGB, Lab o escala de grises, el visualizador de color seguirá estando basado en el modelo HSB. Si no se quiere utilizar el visualizador HSB, pueden seleccionarse otros. También es posible añadir el color elegido a una paleta personalizada. Si desea obtener más información, consulte “Edición de paletas personalizadas existentes” en la página 343.



Para elegir el color de relleno o de contorno de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón *Relleno uniforme* para cambiar el color de relleno.
 - Para cambiar el color del contorno, abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón *de diálogo Color del contorno*.
- 3 Haga clic en la ficha Modelos.
- 4 Para mostrar la lista de modelos de color, mantenga presionado el botón del ratón sobre el cuadro de lista Modelo.
- 5 Mantenga presionado el botón del ratón sobre el botón Opciones, seleccione los Visualizadores de color que quiere mostrar y elija el modelo de color en la lista del visualizador.
- 6 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el cuadro pequeño del área de selección hasta el color que desea utilizar.
 - Mueva el deslizador de colores hacia arriba o hacia abajo para cambiar el rango de colores mostrado en el área de selección de colores de la izquierda.
 - Utilice el cuadro de lista de nombres y seleccione el color por su nombre.



Para utilizar otro visualizador de color

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Para mostrar la lista de modelos de color, mantenga presionado el botón del ratón sobre el cuadro de lista Modelo.
- 3 Mantenga presionado el botón del ratón sobre el botón Opciones y seleccione Visualizadores de color para mostrar la lista de visualizadores.

4 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 que se ha seleccionado

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para elegir el color de relleno o de contorno de un objeto”.
- 2 Elija otro modelo de color en el cuadro de lista Modelo.



- Al seleccionar un color, a veces se elige uno que no está incluido en la gama. Entonces, a la izquierda del color seleccionado aparece un botón en el que se puede hacer clic para seleccionar el color de la gama más parecido.

Elección de colores mediante la mezcla de otros

Sólo pueden mezclarse los colores de la paleta de colores en pantalla predeterminada. Para mezclar otros colores, será necesario cambiar la paleta en pantalla predeterminada. Al cambiar el tamaño de celda de las cuadrículas de colores se puede aumentar o reducir el número de muestras de color mezcladas que aparecen. En el área Mezcla de colores se pueden seleccionar varios colores para añadirlos a las paletas personalizadas. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de paletas de colores” en la página 342.



Para elegir el color de relleno o de contorno de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón *Relleno uniforme* para cambiar el color de relleno.
 - Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón *de diálogo Color del contorno* para cambiar este color.
- 3 Haga clic en la *ficha Mezcladores*.
- 4 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Mezcladores, Mezcla de colores.
- 5 Haga clic en los cuatro selectores de color y elija un color de cada uno de ellos.
- 6 En el área de selección de colores, haga clic en el color que desea utilizar



Para cambiar el tamaño de celda de la cuadrícula de colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Para seleccionar el tamaño de celda que quiere utilizar en la cuadrícula, mueva el deslizador Tamaño.



- Al seleccionar un color, a veces se elige uno que no está incluido en la gama. Entonces, a la izquierda del color seleccionado aparece un botón en el que se puede hacer clic para seleccionar el color de la gama más parecido.

Elección de colores utilizando armonías de color

Cada opción del cuadro de lista Matices corresponde a una forma superpuesta en el espectro de colores. Cada fila de la cuadrícula de colores subyacente comienza con el color situado debajo de uno de los puntos de la forma superpuesta en el espectro de colores. Dado que las armonías de color resultan más útiles si se seleccionan varios colores, se recomienda utilizarlas cuando trabaje con paletas personalizadas. Si desea obtener más información, consulte “Adición o eliminación de varios colores de una paleta personalizada” en la página 345.

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón *Relleno uniforme* para cambiar el color de relleno.
 - Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón *de diálogo Color del contorno* para cambiar este color.
- 3 Haga clic en la *ficha Mezcladores*.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el círculo negro que rodea el espectro de colores para cambiar las muestras de color situadas debajo del espectro.
 - Haga clic en un color directo del espectro de colores para que el punto negro se desplace hasta esa posición.
- 5 En la cuadrícula de colores situada debajo del espectro, haga clic en la muestra de color que desea utilizar.



Para cambiar la relación entre los colores del espectro

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Elija una opción del cuadro de lista Matices.



- Cada opción de matiz corresponde a una configuración distinta de puntos en el espectro de colores. Experimente con diversas configuraciones hasta que encuentre la que contiene el conjunto de colores buscado.

Para cambiar el aspecto de los colores en las muestras de color

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto”.
- 2 Elija una opción de variación de color en el cuadro de lista Variaciones.
- 3 Para cambiar el número de muestras de la cuadrícula de colores, realice uno de los pasos siguientes:
 - Escriba un número en el cuadro Número.
 - Mueva el deslizador de tamaño.



- Al seleccionar un color, a veces se elige uno que no está incluido en la gama. Entonces, a la izquierda del color seleccionado aparece un botón en el que se puede hacer clic para seleccionar el color de la gama más parecido.

Elección de colores de una paleta de colores fija

Las paletas de colores fijas pertenecen a otros fabricantes y resultan muy prácticas cuando van acompañadas de un catálogo de muestras. Si se va a crear información para Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer, se recomienda utilizar las paletas de colores fijas de éstos. Las paletas fijas PANTONE MATCHING SYSTEM, Focoltone, TOYO COLOR FINDER y DIC son paletas de colores directos. Si se crean separaciones de color 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 quiere utilizar estos colores sin que sean directos, puede convertirlos en colores de cuatricromía en el momento de la impresión. Si desea obtener más información, consulte “Elección de configuraciones de color generales” en la página 355. Los colores se pueden arrastrar desde las paletas fijas a las personalizadas. Sin embargo, los colores de las paletas fijas no pueden modificarse.



Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón *Relleno uniforme* para cambiar el color de relleno.
 - Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón de diálogo *Color del contorno* para cambiar este color.
- 3 Haga clic en la *ficha Paletas fijas*.
- 4 Elija una paleta en el cuadro de lista Paleta.
- 5 Haga clic en la barra de desplazamiento para cambiar el rango de colores visualizado en el área de selección de la izquierda.
- 6 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Utilice la barra de desplazamiento para situarse en la muestra de color que desea seleccionar.
 - Haga clic en la flecha del cuadro de lista de nombre y desplácese hacia abajo hasta que encuentre el nombre del color que quiere seleccionar.
 - Escriba el nombre del color en el cuadro de lista correspondiente.
 - Mantenga presionado el botón del ratón sobre una muestra de color y seleccione un color del selector de colores adyacentes.



Para ocultar o visualizar los nombres de los colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y habilite o deshabilite *Mostrar nombres de los colores*.



- Si el color seleccionado se encuentra en una paleta fija que admite tintas, éstas se pueden cambiar moviendo el deslizador o escribiendo un número en el cuadro de número Tinta.
- El selector de colores adyacentes de las paletas fijas muestra el mismo color con densidades de tinta diferentes. El selector de colores adyacentes de las paletas personalizadas muestra los colores más parecidos en Matiz y Luminosidad al elegido.

Elección de colores de una paleta de colores personalizada

Las paletas de colores personalizadas pueden contener colores procedentes de los modelos de color o de las paletas de colores fijas. Las paletas de colores personalizadas deben guardarse como un archivo de paleta (con extensión .CPL). Las tintas definidas por el usuario son colores directos personalizados. Si se crean separaciones de color al imprimir, cada uno de los colores de estas paletas precisará una plancha de impresión distinta. Si no quiere utilizar colores directos, puede convertirlos en colores de cuatricromía en el momento de la impresión. Si desea obtener más información, consulte “Creación de separaciones de color” en la página 769.



Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón *Relleno uniforme* para cambiar el color de relleno, o presione Mayús + F11.
 - Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón *de diálogo Color del contorno* para cambiar este color, o presione Mayús + F12.
- 3 Haga clic en la *ficha Paletas personalizadas*.
- 4 Elija una paleta en el cuadro de lista Paleta.
- 5 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Utilice la barra de desplazamiento para situarse en la muestra de color que desea seleccionar.
 - Haga clic en la flecha del cuadro de lista de nombres y desplácese hacia abajo hasta que encuentre el nombre del color que quiere seleccionar.
 - Escriba el nombre del color en el cuadro de lista correspondiente.
 - Mantenga presionado el botón del ratón sobre una muestra de color y seleccione un color del selector de colores adyacentes.
- 6 Haga clic en la muestra de color que desea utilizar



Para ocultar o visualizar los nombres de los colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior
- 2 Haga clic en el botón Opciones y habilite o deshabilite la casilla de verificación *Mostrar nombres de color*.



- El cuadro de lista Paleta sólo muestra las paletas personalizadas abiertas en ese momento y las paletas incluidas en la carpeta Custom\Palettes. Abra otra paleta del cuadro de lista Paleta; para ello, elija Abrir paleta y especifique la carpeta y el nombre del archivo donde se encuentra.
- El selector de colores adyacentes correspondiente a las paletas personalizadas muestra los colores más parecidos en Matiz y Luminosidad a la muestra elegida.

Elección de colores estableciendo valores numéricos

Los colores pueden seleccionarse introduciendo los valores correspondientes a sus componentes de color. Los componentes que pueden cambiarse dependen del modelo utilizado para definir los colores. Los colores sólo pueden seleccionarse introduciendo los valores de sus componentes mientras se trabaja en las áreas Modelos o Mezcladores.



1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.

2 Realice uno de los siguientes pasos:

- Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón *Relleno uniforme* para cambiar el color de relleno.
- Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón *de diálogo Color del contorno* para cambiar este color.



3 Haga clic en el botón Opciones y seleccione un modelo de color

4 Escriba los valores de color en los cuadros correspondientes.



- El modelo de color elegido determinará los valores que se pueden cambiar. Por ejemplo, si se elige RGB, los valores de color serán Rojo, Verde y Azul. Si se elige HSB, los valores serán Matiz, Saturación y Brillo.
- En las áreas Modelos y Mezcladores sólo se pueden introducir valores numéricos. Los valores de las áreas Paletas fijas o Paletas personalizadas no se pueden cambiar. El rango de valores aceptables variará en función del modelo de color utilizado.



- También se puede cambiar el modelo de color y los valores numéricos de un objeto seleccionándolo con la herramienta Relleno interactivo y cambiando los valores de los componentes de color en la Barra de propiedades.
- Los colores no se pueden seleccionar introduciendo los valores de sus componentes en las áreas Paletas fijas o Paletas personalizadas. Es posible ver los valores de los componentes de color en diferentes modelos.

Elección de colores de relleno y de contorno predeterminados

Cuando no hay ningún objeto seleccionado, los colores de relleno y de contorno predeterminados se pueden cambiar mediante la elección de un color. En ese caso, el cuadro de diálogo que aparece indica que es preciso seleccionar el tipo de objeto cuyo color predeterminado se quiere cambiar:

Para elegir un color de relleno o de contorno predeterminado

- 1 Asegúrese de que no hay ningún objeto seleccionado.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón *Relleno uniforme* para cambiar el color de relleno.
 - Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón *de diálogo Color del contorno* para cambiar este color.
- 3 Habilite una o todas las casillas de verificación siguientes:
 - Gráfico
 - Texto artístico
 - Texto de párrafo



- También se puede habilitar la casilla de verificación No volver a mostrar esta advertencia.

Elección de colores en la ventana acoplable Color

La ventana acoplable Color puede situarse en cualquier borde de la ventana de aplicación o permanecer como una ventana flotante independiente. El aspecto y el tamaño de esta ventana también pueden modificarse. Mientras está abierta, esta ventana permite acceder a otras herramientas y ventanas. En ella se muestran principalmente espacios de color basados en matices HSB. Los colores expresados como valores numéricos pueden verse en otros espacios de color.

Para elegir un color en la ventana acoplable Color

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Colores.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el cuadro pequeño del área de selección de colores hasta el color que desea utilizar.
 - Mueva el deslizador de colores hacia arriba o hacia abajo para cambiar el rango de colores visualizado en el área de selección de colores.
 - Escriba valores numéricos en los cuadros de giro correspondientes a los espacios de color.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Relleno para seleccionar el color de relleno.
 - Haga clic en el botón Contorno para seleccionar el color de contorno.

Para ver el color en otro espacio de color

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro de lista que aparece en la parte superior de la ventana acoplable Color, seleccione el espacio de color en el que quiere ver expresado los valores numéricos.



- En el área de selección de colores se muestra de forma predeterminada el espacio de color basado en matices HSB. Si se elige Escala de grises, se mostrará un espacio de color diferente y el valor numérico disponible será Luminosidad (L).



- En la parte inferior de la ventana de aplicación se muestran los colores de relleno y de contorno, junto con sus valores numéricos correspondientes.
-

Operaciones con varias paletas de colores en pantalla

El uso de varias paletas de colores en pantalla proporciona un rápido acceso a un gran número de paletas, así como a los colores que se utilizan con más frecuencia. Todas las paletas fijas o personalizadas pueden aparecer como paletas de colores en pantalla, ya que pueden acoplarse en cualquier borde de la ventana de aplicación o utilizarse como ventana flotante independiente. Es posible cambiar el aspecto y el tamaño de una o todas las paletas de colores en pantalla. La ventaja de acceder a varias paletas en pantalla radica en que se puede crear una paleta personalizada arrastrando las muestras de color de una paleta a la paleta personalizada. Mediante esta operación, la muestra no se quita de la paleta de origen, sino que se copia en la paleta personalizada.

Acceso a las paletas de colores en pantalla

En este procedimiento se explica cómo acceder a las distintas paletas de colores en pantalla. Si desea obtener información sobre cómo cambiar los colores de forma individual, consulte “Personalización de paletas de colores” en la página 342. Los colores directos de la paleta en pantalla se indican mediante un punto, situado en el vértice inferior izquierdo de la muestra de color.

Para acceder a una paleta de colores en pantalla

- Haga clic en Ventana, Paletas de colores y, a continuación, en la paleta en pantalla que quiere mostrar.

Para abrir una paleta de colores en pantalla

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Explorador de paleta de colores.
- 2 Para abrir una paleta, habilite la casilla de verificación situada junto a la paleta o paletas de la ventana acoplable Explorador de Paleta de colores.

Para abrir una paleta de colores en pantalla no incluida en la ventana acoplable Explorador de Paleta de colores

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Ventana, Paletas de colores y, a continuación, en la ventana acoplable Explorador de Paleta de colores.
 - Haga clic en Ventana, Paletas de colores y Abrir paleta.
- 2 Haga clic en Abrir en la parte inferior de la ventana acoplable Explorador de Paleta de colores.
- 3 Seleccione la paleta que desea abrir.

Para cerrar una paleta de colores en pantalla

- Realice uno de los siguientes pasos:
 - Deshabilite la casilla de verificación situada junto a la paleta en la ventana acoplable Explorador de Paleta de colores.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de títulos de la paleta en pantalla para ocultarla.



- Las paletas de colores en pantalla acopladas pueden identificarse situando el cursor sobre una muestra de color. De esta forma, el nombre de la paleta aparecerá en un cuadro de sugerencia. El nombre de las paletas de colores en pantalla flotantes aparece en su barra de títulos.

Cambio de la paleta de colores en pantalla predeterminada

La paleta de colores en pantalla predeterminada es la paleta que aparece en todos los selectores de color desplegados. Se puede seleccionar cualquier paleta como la paleta de colores en pantalla predeterminada.

Para elegir una paleta de colores en pantalla predeterminada diferente

- Haga clic con el botón derecho del ratón, manténgalo presionado y suéltelo, sobre una muestra de color de la paleta en pantalla que quiere utilizar como paleta predeterminada; a continuación, haga clic en Definir como paleta predeterminada.

Cambio del tamaño y la posición de la paleta de colores en pantalla

La paleta de colores en pantalla puede permanecer flotando en la ventana de aplicación, o acoplarse a ésta y cambiar de tamaño.

Para desacoplar la paleta de colores en pantalla

- Realice uno de los siguientes pasos:
 - Mantenga presionado el botón del ratón sobre el borde de la paleta de colores en pantalla y arrástrelo lejos del borde de la ventana de aplicación.
 - Haga doble clic en el borde la paleta de colores en pantalla.

Para acoplar la paleta de colores en pantalla

- Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre la barra de títulos de la paleta de colores en pantalla hasta uno de los bordes de la ventana de aplicación.
 - Haga doble clic en la barra de títulos para que vuelva a aparecer en pantalla la paleta flotante.

Para especificar el número de filas de una paleta de colores en pantalla acoplada

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la paleta de colores en pantalla y haga clic en Propiedades.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Número máximo de filas al estar acoplada.

Personalización de la paleta de colores en pantalla

El aspecto y el comportamiento de la paleta de colores en pantalla pueden personalizarse para adaptarse a las distintas formas de trabajo. Se puede trabajar con cuadros de muestras de color grandes y mostrar u ocultar la muestra Sin color. Si tiene dificultades para hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el área gris de la paleta de colores en pantalla que permite acceder al menú emergente, puede configurar el botón derecho del ratón para mostrar este menú.

Para utilizar muestras grandes

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la paleta de colores en pantalla y haga clic en Propiedades.
- 2 Habilite la casilla de verificación Muestras grandes.

Para ver una muestra sin color

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la paleta de colores en pantalla y haga clic en Propiedades.
- 2 Habilite la casilla de verificación Mostrar tinte "Sin Color".

Para cambiar el comportamiento del botón derecho del ratón

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la paleta de colores en pantalla y haga clic en Propiedades.
- 2 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Mostrar menú emergente
 - Definir color de contorno



- El menú emergente puede seguir visualizándose haciendo clic y soltando el botón derecho del ratón.
-

Personalización de paletas de colores

Las paletas de colores personalizadas son colecciones de colores guardados como un archivo de paleta (con extensión .CPL). Estas paletas pueden incluir colores directos y colores creados utilizando cualquier modelo de color. En la carpeta Palettes se encuentran disponibles las paletas de colores creadas anteriormente, aunque también se pueden crear otras totalmente nuevas. Las paletas personalizadas son útiles cuando se utilizan los mismos colores frecuentemente, o cuando se desea trabajar con un conjunto de colores que resultan atractivos. Existen tres maneras diferentes de personalizar una paleta: creando una paleta personalizada mediante el Editor de paleta, utilizando el comando “Nueva paleta a partir de la selección” o usando el comando “Nueva paleta a partir del documento”.

Creación de paletas personalizadas

Cuando se crea una paleta personalizada, inicialmente está vacía y preparada para incluir los colores que se seleccionen. Por tanto, las paletas personalizadas pueden contener todos los colores del objeto seleccionado o del documento en uso.

Para crear una paleta personalizada

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Haga clic en el botón Nuevo.
- 3 Especifique un nombre de archivo de paleta (con extensión .CPL)
- 4 En el cuadro Descripción, incluya una descripción de la paleta.
- 5 Haga clic en Guardar.

Para crear una paleta nueva a partir de la selección

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Crear paleta a partir de selección.
- 2 Especifique un nombre de archivo de paleta (con extensión .CPL)
- 3 En el cuadro Descripción, incluya una descripción de la paleta.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para crear una paleta nueva a partir de un documento

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Crear paleta a partir de documento.
- 2 Especifique un nombre de archivo de paleta (con extensión .CPL)
- 3 En el cuadro Descripción, incluya una descripción de la paleta.
- 4 Haga clic en Guardar.



- La descripción incluida en el cuadro Descripción se convierte en el nombre de la nueva paleta personalizada. Si no se quiere dar una descripción, la paleta tendrá el nombre del archivo.
- Antes de utilizar el comando Nueva paleta a partir de la selección, es preciso seleccionar los objetos.
- El documento debe abrirse antes de utilizar el comando Nueva paleta a partir del documento.

Edición de paletas de colores personalizadas existentes

Los comandos que pueden utilizarse para modificar las paletas personalizadas son cinco: Editar color; Añadir color; Eliminar color; Clasificar colores y Restablecer paleta. Para editar la paleta no es necesario que esté abierta. Las paletas que se encuentran abiertas aparecen en el cuadro de lista Paleta. Antes de salir del Editor de paleta es preciso guardar los cambios para que no desaparezcan.

Para modificar un paleta personalizada sin abrirla

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Abrir
 - Elija Abrir paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Haga clic en el nombre del archivo que contiene la paleta que quiere abrir.
- 4 Seleccione el comando de modificación que desea utilizar

Para modificar una paleta que está abierta

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Haga clic en Editar color.

Para modificar un color de la paleta

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Haga clic en Editar color.
- 4 Modifique el color en el cuadro de diálogo Seleccionar color.
- 5 Haga clic en Aceptar para cambiar los colores.

Para añadir un color a la paleta

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Haga clic en Añadir color.
- 4 Seleccione un color nuevo en el cuadro de diálogo Seleccionar color.
- 5 Haga clic en Añadir a paleta.

Para eliminar un color de la paleta

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Seleccione el color que desea eliminar de la paleta.
- 4 Haga clic en Eliminar color.

Para clasificar los colores de la paleta

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Haga clic en Clasificar colores y en el método de clasificación que desea utilizar.

Para restablecer la paleta que se está modificando

- Para cancelar los cambios aplicados a la paleta desde la última vez que almacenó, haga clic en Restablecer paleta.

Almacenamiento de paletas personalizadas

Los cambios realizados en una paleta personalizada deberán guardarse antes de salir o, de lo contrario, se perderán.

Para guardar una paleta con otro nombre de archivo

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Haga clic en el botón Guardar como.
- 3 Especifique una carpeta y un nombre de archivo para la paleta.

Adición o eliminación de varios colores de una paleta personalizada

Las formas de elegir colores en el Editor de paleta son idénticas a las utilizadas en el cuadro de diálogo Relleno uniforme, es decir, se seleccionan varios colores en el área Mezclar y en Paletas fijas y Paletas personalizadas. Si desea obtener información sobre cómo elegir un color, consulte “Elección de colores” en la página 326.

Para añadir varios colores a una paleta personalizada

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Haga clic en Añadir color.
- 4 En el cuadro de diálogo Seleccionar color, realice uno de los siguientes pasos:
 - Sitúe el cursor sobre la primera muestra de color que quiere elegir, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en las muestras que quiere añadir a la paleta.
 - Coloque el cursor sobre la primera muestra de color que quiere elegir, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en las muestras que quiere añadir a la paleta.
- 5 Haga clic en Añadir a paleta.

Para eliminar varios colores de una paleta personalizada

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 En el área de selección de colores, realice uno de los siguientes pasos:
 - Sitúe el cursor sobre la primera muestra de color que quiere eliminar, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en las muestras que quiere eliminar de la paleta.
 - Coloque el cursor sobre la primera muestra de color que quiere eliminar, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en las muestras que quiere eliminar de la paleta.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar color



- Haga clic en el botón Restablecer paleta si desea recuperar la paleta tal y como se encontraba antes de que empezase a realizar cambios.
 - La posición de cada color se puede cambiar arrastrándolo hasta otro punto del área de la paleta.
-

Asignación de nombre a los colores de las paletas personalizadas

La asignación de nombre a los colores permite saber los colores que contienen las paletas personalizadas, o localizarlos rápidamente.

Para asignar nombre a un color

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Elija la paleta en el cuadro de lista de la parte superior del cuadro de diálogo Editor de paleta.
- 3 Elija un color en el cuadro de diálogo de la paleta.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro Nombre.

Reproducción exacta de los colores

Cada equipo utilizado en la creación de un proyecto puede reproducir un rango de colores específico. Esto es lo que se denomina gama de un dispositivo. Por ejemplo, los monitores presentan un rango, o gama de color, distinto del que puede reproducirse en una imprenta. Por esto es importante proporcionar al cliente un producto final que tenga los mismos colores que ha solicitado, ya se trate de trabajos para revistas, periódicos, televisión o Internet.

Esto significa que los documentos pueden incluir colores que son correctos en pantalla pero que no se pueden reproducir en papel. A esto hay que añadir que los diferentes monitores, escáneres, impresoras y demás dispositivos también disponen de gamas de color ligeramente distintas. Estas diferencias en la gama pueden producirse incluso entre modelos de dispositivos similares del mismo fabricante. Para conseguir una réplica exacta de los colores de un dispositivo a otro, es preciso tener en cuenta las diferencias entre las gamas de color de cada uno de ellos.

Uso de un sistema de administración de color

Los sistemas de administración de color (CMS) pueden reducir al mínimo las diferencias de las gamas de color. Si no se utiliza un CMS, cada aplicación generará su propio perfil de color, lo que significa que los colores resultantes pueden no ser uniformes. El sistema de administración de color ofrece las siguientes ventajas:

- Proporciona perfiles de dispositivo (escáner, monitor e impresora) para delimitar los espacios de color entre éstos.
- Permite convertir un modelo de color en otro distinto (por ejemplo, RGB en CMYK).
- Ofrece presentaciones en pantalla o previsualizaciones exactas de los colores que se van a imprimir para que puedan corregirse.

Sin un sistema de administración de color no será posible mantener la uniformidad del color en un proceso de publicación en el que se utilizan dispositivos o sistemas diferentes. Cuando la corrección de color está habilitada, los colores en pantalla pueden parecer más apagados que cuando estaba deshabilitada.

Elección de perfiles de color

Los perfiles, o perfiles de color ICC, son archivos que tienen un formato definido por el International Color Consortium. En ellos se describen las características de color de los dispositivos y espacios de color. En el software de administración de color, como el de CorelDRAW, se emplean perfiles ICC para transformar los colores en función del dispositivo y del espacio de color.

Para conseguir un color correcto es importante contar con los perfiles apropiados.

El software suministrado por Corel incluye varios perfiles predefinidos para escáneres, monitores e impresoras que se pueden cargar en el sistema. Asimismo, la mayoría de los fabricantes de dispositivos ofrecen la posibilidad de descargar perfiles de color ICC, de forma que se puedan utilizar los que mejor se adapten a los dispositivos del sistema. Cuando se instale el software por primera vez, se seleccionarán los perfiles de dispositivo genéricos que deben utilizarse.

Para administrar el color pueden establecerse 5 perfiles. El perfil de monitor sirve para mostrar documentos en pantalla. El perfil de escáner se utiliza para escanear imágenes con este dispositivo. Para imprimir en una impresora en color local o en red, se utiliza el perfil de impresora compuesta. Para definir los colores CMYK de los documentos y crear separaciones de color para la impresión, se emplea el perfil de impresora de separaciones. El perfil RGB interno sirve para definir los colores RGB de los documentos. La modificación de cualquiera de estos perfiles afectará a los colores mostrados, así como a los que se obtienen mediante el software.

La forma más rápida de configurar los perfiles consiste en asignar el perfil de monitor al monitor, y el de la impresora compuesta a la impresora local. Cuando se necesita trabajar con espacios de color RGB especiales, puede cambiarse el perfil RGB interno para que se adapte a ese espacio de color. Si está utilizando el escáner y ha establecido un perfil, tendrá que elegir el perfil en la lista del escáner.

Uso de perfiles de color incorporados

Los perfiles de color incorporados tienen en cuenta las diferentes gamas de color existentes y establecen la comunicación entre las plataformas de los distintos espacios de color. El perfil de color es una descripción de las capacidades y funciones de administración de los colores que posee un dispositivo. El perfil incorporado es un perfil de color asociado con un documento en color en el que se describe el espacio de los colores incluidos en el documento. Corel admite perfiles ICC incorporados. Esto permite transmitir el mismo perfil de color por las plataformas y garantiza una administración precisa del color en todo el proceso de publicación. Los perfiles de color incorporados garantizan una reproducción exacta del color desde la entrada (escáner) hasta la salida (impresora). La posibilidad de incorporar perfiles ICC en muchos de los formatos de archivo, incluidos los formatos de CorelDRAW .CPT y .CDR, permite mantener espacios de color uniformes en todas las aplicaciones que admiten estos perfiles. En CorelDRAW también se pueden utilizar formatos .TIFF y .EPS.

Los perfiles de color permiten corregir los colores de la pantalla de forma que cada uno de ellos se visualice con la mayor 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. De igual modo, los perfiles de color adecuados permiten saber si un color seleccionado no se encuentra dentro de la gama de colores de la impresora. Si se dispone de perfiles de color correctos para el escáner, el monitor y la impresora, será posible aplicar las correcciones necesarias para que los colores que se ven en pantalla coincidan con los de la reproducción final.

Configuración de color general

La página de configuración de color General contiene varios controles complementarios que regulan el comportamiento de los colores. Las tres primeras casillas de verificación permiten controlar la forma en que se separan los colores de determinadas paletas especiales cuando se imprime con separaciones de color. Si estas casillas están habilitadas, los colores de las paletas se distribuirán según sus propias planchas de impresión individuales.

El grupo de casillas de verificación siguiente controla varias funciones. Al habilitar “Mostrar CMYK en porcentajes”, los valores CMYK se mostrarán en pantalla dentro de un rango de 0 a 100. Si se deshabilita esta opción, los valores CMYK aparecerán en un rango de 0 a 255. “Asignar colores directos en la gama CMYK” es una opción muy útil que evita aplicar planchas de separación de color adicionales para cualquier color directo incluido en el documento. Durante la impresión, los colores directos se separan en cuatro planchas de impresión básicas, C, M, Y y K. “Impresora compuesta simula la salida de color de una impresora de separaciones” es de utilidad para previsualizar en una impresora local cómo quedará el documento al reproducirlo en una imprenta como separaciones de color. Para esto se sirve de los perfiles de color de la impresora local y de la impresora de separaciones.

La lista desplegable “Representar” controla el método utilizado por el sistema de administración de color para convertir colores entre espacios de tamaños o gamas diferentes. El problema es qué hacer con los colores de un espacio que no forman parte de otro espacio. ¿Cómo se elige un color de un espacio más pequeño para representar el color inicial en un espacio mayor? Existen tres formas de realizar esto y la opción Representar permite controlar el método utilizado.

Si se elige Saturación, se selecciona un color que concuerde para incrementar al máximo el componente de saturación. Esto redonda en la saturación de los colores y puede provocar cambios evidentes en los colores fuera de gama. Esta opción es la más adecuada para gráficos vectoriales (líneas, texto y objetos coloreados sólidos).

Si se elige Perceptual, se selecciona un color concordante para que éste y todos los colores similares establezcan una relación recíproca equivalente en el nuevo espacio de color. Aunque en este nuevo espacio no se producen cambios bruscos entre colores, todos se diferencian en algo. Todos los colores de la imagen varían y su rango queda incluido en la gama. De esta forma se garantiza una relación estable entre los colores. Esta técnica funciona perfectamente para mapas de bits e imágenes con calidad fotográfica.

Si se elige Automático, la aplicación realizará la selección objeto a objeto: los objetos vectoriales utilizarán Saturación y los mapas de bits Perceptual. Automático es el modo predeterminado.

Calibración del equipo

Para lograr que los colores sean uniformes, es importante calibrar los dispositivos antes de trabajar en un proyecto. La calibración es el proceso de creación de un perfil para el monitor que permita recoger las características de color concretas que va a utilizar el sistema de administración del color. Después de calibrar el monitor se conocerán los límites del espacio de color y los colores que se van a reproducir.

Calibración del monitor

Todos los monitores reaccionan de manera distinta ante la misma información electrónica. Dos monitores idénticos del mismo fabricante pueden reaccionar de forma diferente y mostrar en pantalla colores ligeramente distintos al utilizar un archivo de color idéntico. Esto se debe a varios factores, como la antigüedad del monitor, la iluminación ambiental o la configuración del monitor. Para lograr una reproducción del color uniforme, se recomienda calibrar el monitor y conocer los factores que pueden afectar a su rendimiento.

A continuación se incluyen algunas recomendaciones que podrán facilitar la obtención de colores exactos al reproducir sus proyectos.

- Deje que el monitor se caliente durante una hora antes de empezar con la calibración.
- Limpie la pantalla del monitor antes de empezar a calibrarlo.
- Ajuste manualmente los controles del monitor y asegúrelos para que no puedan reajustarse de forma accidental después de calibrar el sistema.
- Calibre el monitor periódicamente, sobre todo si se trata de un monitor antiguo, ya que los puntos luminosos se degradan con el tiempo.
- Utilice siempre la misma iluminación. El tipo de iluminación (fluorescente, incandescente y natural) afecta a los colores mostrados en el monitor. En lo posible, evite utilizar luz natural, ya que cambia en el transcurso del día. Cuando se utilice luz fluorescente, se recomienda instalar difusores de rejilla.

- Para evitar que su percepción de los colores se vea alterada, utilice un fondo neutro en el monitor y en el área de trabajo.
- Haga pausas durante el periodo de trabajo para descansar los ojos. Levante la mirada del monitor cada cierto tiempo para no forzar la vista y evitar que los ojos se cansen.
- Si visualiza el trabajo en más de un monitor, asegúrese de que todos están configurados en el mismo punto blanco.
- Utilice el software de creación de perfil de monitor para generar el perfil de su monitor.

Calibración del escáner

El escáner debe calibrarse cada mes aproximadamente, dependiendo de la frecuencia de uso. Las lámparas del escáner cambian de color con el paso del tiempo, lo cual afecta a los colores escaneados. Para mejorar la calidad de los resultados, se recomienda limpiar el cristal.

Existen varias herramientas para calibrar el escáner. Con todas ellas se emplea la misma técnica básica: se coloca una imagen origen conocida sobre el escáner, se escanea la imagen y se examinan los colores registrados. Si se sabe qué valores y colores deben aparecer y se comparan con los colores escaneados, se podrá crear un perfil que permita corregir la configuración del escáner para reproducir los colores adecuados. Si quiere obtener más información, puede comprobar los accesorios suministrados con el software del escáner. Una vez creado, el perfil puede utilizarse como perfil del escáner.

Calibración de la impresora

Los colores de las impresoras pueden variar mucho, de un día a otro, de una impresora a otra y de un conjunto de tintas u hojas de color a otros. El papel utilizado también afectará a la reproducción de los colores. Por ejemplo, las impresoras de chorro de tinta admiten una gran variedad de tipos de papel: papel para copia normal, papel cuché, papel satinado y muchos otros. La interacción entre las tintas y el papel afectará a los colores resultantes. Para garantizar una reproducción exacta del color, será preciso crear un perfil para la combinación de medios (tintas, papel, etc.) utilizada, y actualizar este perfil conforme cambien las condiciones. Las impresoras se deterioran con el paso del tiempo y esto también puede provocar variaciones en los colores. La actualización periódica de los perfiles permitirá garantizar una reproducción lo más exacta posible de los colores.

Una vez hechas las advertencias anteriores, también cabe indicar que se puede conseguir una reproducción aceptable del color utilizando perfiles de color existentes o perfiles predefinidos en la impresora. El comportamiento general de la impresora y de las tintas quedará recogido en un perfil, paliando así las diferencias debidas al deterioro y al tipo de papel.

Para crear un perfil para la impresora debe utilizarse una impresora de otro fabricante o herramientas de generación del perfil de salida. Para hacer una “lectura” de los colores generados por su impresora, se necesita otro dispositivo. En la actualidad hay disponibles varias herramientas de generación de perfil que permiten escanear la salida de impresora en un escáner calibrado. Como resultado final, se obtendrá un perfil de impresora que pueda utilizarse como perfil de impresora compuesta.

Corrección de color

La corrección de color ajusta los colores de la pantalla para que se visualicen con la mayor precisión posible. Si sólo se corrigen los colores de visualización, los colores en pantalla se ajustarán de acuerdo con el perfil de color del monitor. Si se muestran los colores conforme se van a imprimir, los colores en pantalla se ajustarán de acuerdo con el monitor y con los perfiles de color 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, Administración de color.
- 2 Habilite la casilla de verificación Calibrar colores para visualización.



- Para poder utilizar la administración de color, esta casilla de verificación debe estar habilitada.
-

Para ver los colores tal y como se imprimirán

- 1 Realice los pasos del 1 al 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Mostrar colores simulados de impresora.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Simular impresora compuesta para ver los colores tal y como 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 emplea separaciones de color.

Para cambiar el modo de concordancia

- 1 Realice el paso 1 del procedimiento “Para corregir los colores de visualización”.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en General.
- 3 En el cuadro de lista Modo de concordancia de colores, elija una de las opciones siguientes:
 - Saturación
 - Perceptual
 - Automático



- Si no se habilita la corrección de color, no podrán verse en pantalla los efectos producidos por el cambio del modo de color
-

Visualización de colores fuera de gama

Cuando está habilitado, el aviso de gama sustituye los colores que no se encuentran dentro de la gama por un color de advertencia.

Las partes amarillas con brillo de la silla y del sombrero representan los colores fuera de gama.



Para habilitar el aviso de gama

- 1 Haga clic en Herramientas, Administración de color.
- 2 Habilite la casilla de verificación Resaltar colores fuera de la gama de la impresora.

Para cambiar el color de advertencia

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija un color en el selector Color de advertencia.
- 3 Mueva el deslizador de transparencia para establecer la transparencia del color de advertencia.

Para ver los colores fuera de gama en el Editor de paleta

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Editor de paleta.
- 2 Haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Editar color
 - Añadir color
- 3 En el cuadro de diálogo Seleccionar color, haga clic en Opciones, Aviso de gama.

Configuración de perfiles de color

La configuración correcta de los perfiles de color es importante para obtener una reproducción exacta de los colores. Para configurar un perfil de color, se utiliza el perfil suministrado. Si no hay ninguno disponible, será preciso solicitar un perfil creado de manera profesional al fabricante del dispositivo. Estos perfiles suelen encontrarse en Internet.

Para configurar los perfiles de color adecuados

- 1 Haga clic en Herramientas, Administración de color y, a continuación, en Perfiles de la lista de categorías.
- 2 Elija un perfil en los cuadros de lista Monitor, Escáner, Impresora compuesta, Impresora de separaciones y RGB interno.



- Muchos de los perfiles de color para impresoras que incluye el programa se han creado utilizando el software de administración de color ColorBlind. Si desea obtener más información sobre ColorBlind y los perfiles de color, póngase en contacto con Color Solutions, Inc. en la siguiente dirección: <http://www.color.com>.
 - Si el archivo se envía a una imprenta, será necesario especificar un perfil para la impresora.
-

Elección de configuraciones de color generales

La página de configuración de color General incluida en el cuadro de diálogo Opciones contiene controles adicionales que regulan el comportamiento del color. Las tres primeras casillas de verificación permiten controlar la forma en que se separan los colores de determinadas paletas especiales cuando se imprime con separaciones de color. A fin de no utilizar planchas de separación de color adicionales para los colores directos contenidos en el documento, se asignarán colores directos a la gama CMYK. Los colores directos requieren el uso de planchas de impresión individuales, lo que supone costes adicionales de impresión. Si desea obtener más información, consulte “Creación de separaciones de color” en la página 769. El siguiente conjunto de casillas de verificación permite controlar el uso del espacio de color CMYK. El cuadro de lista Representar controla el método empleado por el sistema de administración de color para convertir los colores entre espacios de tamaños distintos.

Para tratar colores FOCOLTONE, TOYO y DIC como tintas directas

- 1 Haga clic en Herramientas, Administración de color y Perfiles.
- 2 Habilite la casilla de verificación correspondiente a la paleta de colores que quiere utilizar como tintas directas.

Para controlar el comportamiento del espacio de color CMYK

- 1 Haga clic en Herramientas, Administración de color y Perfiles.
- 2 Habilite la casilla de verificación de CMYK que quiere controlar.

Para seleccionar el método de conversión del espacio de color

- 1 Haga clic en Herramientas, Administración de color y Perfiles.
- 2 En el cuadro de lista Representar, haga clic en uno de los métodos siguientes:
 - Automático
 - Perceptual
 - Saturación



- El método Saturación es adecuado para gráficos vectoriales (líneas, texto y objetos coloreados sólidos).
 - Perceptual ofrece buenos resultados con mapas de bits e imágenes con calidad fotográfica.
-

Accumsan

Lup

Lup

a h
a c h

VITEM



9

TRATAMIENTO DE TEXTOS

9

CorelDRAW permite aplicar funciones de tratamiento de textos al texto. Con la herramienta Texto, podrá crear texto artístico y texto de párrafo. El texto artístico resulta ideal para trabajar con líneas breves de texto porque es posible aplicar una amplia gama de efectos. Para trabajar con fragmentos de texto mayores que precisan más requisitos de formato, deberá crear texto de párrafo.

Después de añadir texto a los documentos, puede cambiar el tipo de texto (por ejemplo, puede convertir el texto de párrafo en texto artístico) o convertir el texto artístico en curvas. Antes de iniciar una tarea cualquiera, es necesario seleccionar el texto. La incorporación de gráficos, símbolos y caracteres especiales ayuda a mejorar el texto. CorelDRAW permite editar texto en la ventana de dibujo y en el cuadro de diálogo Editar texto.

Algunas funciones de formato, como el espaciado de texto y la asignación de negrita, se aplican tanto al texto artístico como al texto de párrafo. No obstante, hay otras funciones de formato, como la adición de columnas y capitulares, que sólo se aplican al texto de párrafo.

Mediante la administración de marcos de texto de párrafo pueden realizarse tareas básicas, como el desplazamiento de marcos, o tareas más complejas, como la vinculación de marcos para dirigir el flujo de texto.

Es posible crear efectos adaptando el texto artístico a un trayecto. Estos efectos pueden personalizarse. Por ejemplo, puede cambiar la distancia comprendida entre el texto y el trayecto.

Cuando trabaje con texto, podrá emplear las herramientas de escritura para verificar la gramática y la ortografía, reemplazar una palabra por un sinónimo, crear una lista de palabras de usuario para utilizarla con las herramientas de escritura o hallar el total de los elementos de texto.

Si necesita abrir un documento que contiene fuentes no instaladas en el sistema, podrá sustituir las fuentes que faltan por otras disponibles. Puede aceptar las sugerencias PANOSE o elegir una fuente.

Para trabajar con texto de una forma más eficaz, deberá modificar las preferencias de texto predeterminadas que controlan el modo de visualización del texto y de las funciones de texto.

Adición, conversión y selección de texto

En CorelDRAW puede crear texto de párrafo y texto artístico con la herramienta Texto. Para crear texto artístico, basta hacer clic en la ventana de dibujo e introducir texto. Si añade un marco de texto de párrafo y luego introduce texto en el marco, se crea texto de párrafo. Los marcos de texto de párrafo pueden considerarse como contenedores de texto.

Adición de texto de párrafo a un marco de texto de párrafo.



Existen dos tipos de marcos de texto de párrafo: tamaño fijo y tamaño automático. Al añadir un marco de tamaño fijo, el tamaño del marco que dibuje no se modificará aunque escriba más texto del que cabe en el marco, por lo que el texto aparecerá cortado. Si introduce un marco que cambia de tamaño automáticamente, el tamaño de éste se ajustará verticalmente en función de la cantidad de texto que escriba.

Después de crear un objeto de texto, puede cambiar el tipo de texto. Por ejemplo, es posible convertir texto artístico en texto de párrafo y viceversa.

Cuando se utiliza texto artístico, puede modificarse la forma de los caracteres, pero, antes de realizar esta acción, es preciso convertir el texto en curvas. Una vez convertido, los caracteres se transforman en un único objeto compuesto de líneas y curvas. A continuación, puede emplear la herramienta Forma para añadir, eliminar o desplazar los nodos que componen un carácter y modificar su forma.

Antes de realizar operaciones con el texto, es necesario seleccionarlo. La herramienta que se utiliza para seleccionar un carácter, una línea o un párrafo depende de la operación que se realice.

Al seleccionar un objeto de texto, aparecen ocho tiradores de selección y una X en el centro del objeto. Si hace clic en la X central, puede realizar transformaciones, aplicar efectos especiales y llevar a cabo cambios de formato globales en todos los objetos de texto. Si desea obtener información sobre la transformación de texto, consulte "Transformación de objetos" en la página 279. Si desea obtener información sobre los efectos especiales que pueden aplicarse al texto, consulte "Creación de efectos especiales" en la página 459.

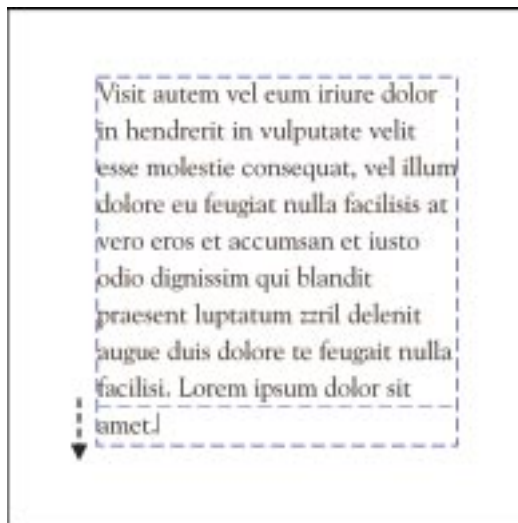


- Es posible añadir caracteres orientales si está ejecutando una de las siguientes versiones de Windows 95, Windows 98 o Windows NT Workstation 4: Coreano, Chino simplificado, Chino tradicional o Japonés. Si ejecuta CorelDRAW con la versión de Árabe, Hebreo o Inglés BiDi de Windows 95, Windows 98 o Windows NT 4, puede añadir texto bidireccional. Si desea obtener más información, consulte la sección Referencia de la ayuda en línea.
- También puede añadir texto utilizando el Portapapeles. Con el comando Pegado especial, es posible insertar texto como texto de párrafo, texto artístico u objeto OLE, siempre que la aplicación de origen sea compatible con OLE (Vinculación e incrustación de objetos) y esté abierta. Si desea obtener información sobre el proceso de importación, consulte “Importación, exportación y OLE” en la página 783.

Adición de texto de párrafo

Para añadir texto de párrafo a un dibujo, basta añadir un marco. Es posible añadir un marco de texto de párrafo cuyo tamaño no se modifica o uno que se ajusta verticalmente según se escribe texto.

Adición de texto de párrafo a marcos que cambian de tamaño automáticamente.





Para añadir texto de párrafo a marcos de tamaño fijo

- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en cualquier punto de la ventana de dibujo y arrastre el ratón hacia afuera (en cualquier dirección) para cambiar 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 dentro del marco de texto de párrafo.



- Es posible ajustar el tamaño del texto automáticamente para rellenar el marco. Si desea obtener más información, consulte “Ajuste de texto a un marco de texto de párrafo” en la página 404.

Para añadir texto de párrafo a marcos de tamaño automático

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Párrafo.
- 3 Habilite la casilla de verificación Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.

Adición de texto artístico

Es posible añadir texto artístico a un dibujo para incluir líneas de texto cortas en un documento, sobre todo si tiene intención de utilizar efectos especiales.

Adición de texto artístico.





Para añadir texto artístico

- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en cualquier punto de la ventana de dibujo y escriba.

Conversión de texto artístico en texto de párrafo y viceversa

Es posible convertir un tipo de texto en otro.



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 texto artístico en texto de párrafo

- 1 Seleccione el texto artístico con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en *Texto, Convertir a texto de párrafo*.



- Si convierte texto de párrafo en texto artístico, se pierden los atributos específicos del texto de párrafo, como columnas, tabuladores y capitulares.
- No es posible convertir texto de párrafo en texto artístico cuando: el marco que contiene el texto de párrafo está vinculado a otro cuadro, se han aplicado efectos especiales al texto de párrafo o el texto de párrafo supera el espacio disponible en el marco que lo contiene.
- Si el texto de párrafo supera la capacidad del marco, puede cambiar el tamaño de fuente para que se ajuste al marco con precisión. Si desea obtener más información, consulte “Ajuste de texto a un marco de texto de párrafo” en la página 404.



- También puede convertir un tipo de texto en otro utilizando el botón *Convertir texto* de la *Barra de propiedades*.

Conversión de texto artístico en curvas

Es posible convertir texto artístico en curvas para manipular nodos individuales a fin de cambiar la forma de los caracteres.



Para convertir texto artístico en curvas

- 1 Seleccione el texto artístico con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Convertir a curvas.
- 3 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Forma*.
- 4 Dé forma al texto.



- La conversión de texto en curvas no permite revelar el aspecto de las fuentes utilizadas en el dibujo a un usuario ajeno.
- Una vez convertido el texto artístico en curvas, no se le podrán aplicar los comandos de texto. El objeto convertido se imprime como curvas utilizando las fuentes de la impresora.
- Si desea obtener más información sobre el uso de la herramienta Forma para asignar forma a nodos, modificarlos y eliminarlos, consulte “Dibujo y cambio de forma de objetos” en la página 93.



- También puede convertir el texto en curvas utilizando el botón Convertir a curvas de la Barra de propiedades.

Selección de texto artístico y de párrafo

Es posible seleccionar caracteres o párrafos incluidos en una línea de texto artístico o en un cuadro de texto de párrafo. También puede seleccionar texto con la herramienta Forma a fin de manipular los caracteres individualmente.

Al seleccionar el texto se muestran tiradores de selección y una X central.





Para seleccionar caracteres específicos

- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic al comienzo o al final de una palabra o frase del texto artístico o del cuadro de texto de párrafo.
- 3 Arrastre el cursor sobre el texto que desea seleccionar

Para seleccionar un objeto de texto completo

- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en el objeto de texto.



- Para cambiar la fuente de todo el objeto de texto, será preciso seleccionar el texto con la herramienta *Selección*.



- Para seleccionar varios objetos de texto, mantenga presionada la tecla *Mayús* y haga clic con la herramienta *Texto*.
- También es posible seleccionar objetos de texto completos con la herramienta *Selección*.



Para seleccionar caracteres individuales

- 1 Abra el menú lateral *Editar forma* y haga clic en la herramienta *Forma*.
- 2 Seleccione el texto.
Junto a cada carácter aparecerán nodos de carácter.
- 3 Haga clic en el nodo situado a la izquierda del carácter para seleccionarlo.



- Para seleccionar varios nodos, mantenga presionada la tecla *Mayús* y haga clic con la herramienta *Forma*.

Adición de gráficos, símbolos y caracteres especiales

Es posible mejorar el texto añadiendo caracteres especiales y símbolos o incorporando gráficos.

Los caracteres especiales y los símbolos pueden añadirse al texto en forma de objeto de texto o de objeto gráfico. Al añadir símbolos y caracteres especiales al texto, CorelDRAW los interpreta como texto. Al añadirlos como objetos gráficos, CorelDRAW los interpreta como curvas. Por consiguiente, el símbolo representa un objeto gráfico independiente que puede modificarse como cualquier otro objeto gráfico o utilizarse para crear patrones de fondo para documentos.

Cada uno de los símbolos del patrón dispuestos en mosaico representan objetos independientes a los que es posible aplicar efectos. El espaciado entre las filas y columnas donde están ordenados los símbolos puede modificarse.

Asimismo, puede convertir objetos, como logotipos de empresa o formas de letra modificadas, en caracteres de símbolo y añadirlos a los juegos de símbolos de la ventana acoplable Símbolos y caracteres especiales. El objeto que utilice puede tener cualquier tamaño, ya que CorelDRAW lo modificará para que coincida con las proporciones de los demás símbolos del juego. Los símbolos que cree aparecerán al final de la lista de patrones.

Cuando se incorpora un objeto gráfico o un mapa de bits a texto artístico y texto de párrafo, éste se interpreta como un carácter de texto. Como resultado de ello, podrán aplicarse opciones de formato en función del tipo de texto al que se incorpora el objeto gráfico.

Adición de símbolos y caracteres especiales a un documento

Un símbolo puede añadirse como objeto de texto o como objeto gráfico.

Los símbolos pueden añadirse como objetos de texto u objetos gráficos.





Para añadir un símbolo o un carácter especial como un 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 donde desee añadir el símbolo.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Símbolos y caracteres especiales.
- 4 Elija una categoría de símbolos en el cuadro de lista.
- 5 Haga doble clic en un símbolo de la ventana de muestra.



- Es posible escribir un valor en el cuadro Tamaño para cambiar la altura del símbolo.

Para añadir un símbolo y caracteres especiales como un objeto gráfico

- 1 Realice los pasos del 3 al 5 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en un símbolo de la ventana de muestra y arrástrelo a la página de dibujo.



- Podrá disponer de más fuentes de símbolo si las añade en el transcurso de una instalación personalizada de CorelDRAW.
- Es posible cambiar las propiedades de contorno y relleno predeterminadas de los símbolos y caracteres especiales que se añaden como objetos gráficos. Si desea obtener más información sobre los estilos, consulte “Operaciones con estilos” en la página 154.



- Otra forma de elegir un símbolo consiste en escribir su número de índice en el cuadro N°. Los números de índice están incluidos en el Catálogo de bibliotecas de CorelDRAW.

Incorporación de objetos gráficos al texto

Es posible incorporar gráficos a texto artístico o texto de párrafo. También puede quitar un objeto incorporado del texto. El objeto vuelve a su estado original.

Incorporación de objetos gráficos en el texto.



Para incorporar objetos gráficos al texto

- 1 Seleccione el objeto gráfico con la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionado el botón derecho del ratón y arrastre el objeto gráfico hasta el punto del texto que desee.
El cursor se convierte en un cursor de inserción en texto.
- 3 Haga clic en una de estas opciones:
 - Mover a texto: se utiliza para desplazar el objeto gráfico desde la ventana de dibujo hasta el marco.
 - Copiar en texto: se emplea para copiar el objeto gráfico dentro del marco.



- Es preciso guardar el archivo como un archivo de la versión 8 o 9 para conservar el objeto gráfico en el texto.
- Puede aplicar cualquier efecto especial al objeto gráfico (por ejemplo, envoltura, mezcla y distorsión) antes de incorporarlo al texto.



- También puede arrastrar un gráfico incorporado de un marco a otro. Si desea obtener más información, consulte “Edición al arrastrar en la ventana de dibujo” en la página 370.



Para quitar un objeto incorporado del cuadro de texto de párrafo

- 1 Seleccione el objeto del texto utilizando la herramienta *Texto*.
- 2 Mantenga presionado el botón derecho del ratón y arrastre el objeto gráfico a la ventana de dibujo.
- 3 Haga clic en Mover aquí.

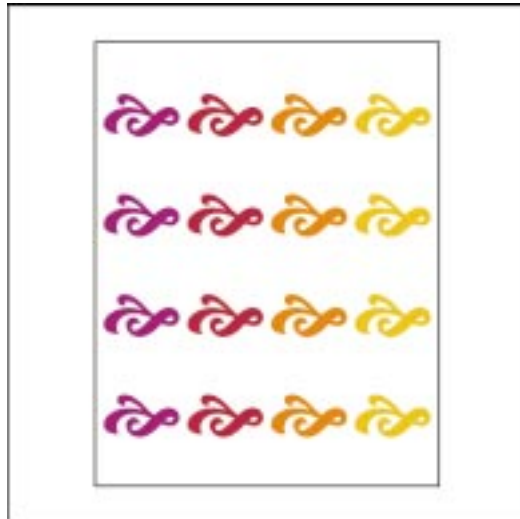


- El objeto también puede copiarse en la ventana de dibujo haciendo clic en Copiar aquí.

Creación de patrones utilizando símbolos

Es posible crear patrones de fondo utilizando símbolos.

Disposición en mosaico de símbolos para crear un patrón.



Para crear un patrón utilizando símbolos

- 1 Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Símbolos.
- 2 Elija una categoría de símbolos en el cuadro de lista.
- 3 Elija un símbolo en la ventana de muestra.
- 4 Habilite la casilla de verificación Mosaico.
- 5 Arrastre el símbolo hasta la página de dibujo.

Para cambiar el espaciado de filas y columnas

- 1 Realice los pasos del 1 al 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.
- 5 Arrastre el símbolo a la página de dibujo.

Adición de símbolos y caracteres especiales a un juego de símbolos

Puede añadir objetos, como logotipos de empresa o formas de letra modificadas, a los juegos de símbolos de la ventana acoplable Símbolos y caracteres especiales.



Para añadir un símbolo

- 1 Seleccione el objeto 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.



- Para añadir un símbolo o carácter especial a un juego de símbolos, el objeto debe disponer de un trayecto cerrado. Si el objeto contiene varios objetos, es preciso combinar todos los objetos. Si desea obtener más información, consulte “Combinación de dos o más objetos” en la página 196. Asimismo, para crear símbolos, es preciso utilizar fuentes TrueType.

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.

Para modificar pequeños fragmentos de texto, puede que le resulte más eficaz hacerlo en la ventana de dibujo directamente. Para editar texto artístico y de párrafo, basta con arrastrarlo.

La edición de grandes fragmentos de texto podrá realizarla en el cuadro de diálogo Editar texto, que permite buscar y reemplazar texto y proporciona acceso a herramientas de escritura y opciones de formato. En los casos en que se han aplicado efectos, como perspectiva, envoltura o extrusión, al texto artístico, es preciso utilizar el cuadro de diálogo Editar texto. Para obtener más información sobre los efectos de perspectiva, envoltura y extrusión, consulte “Creación de efectos especiales” en la página 459.

Asimismo, si utiliza el cuadro de diálogo Editar texto con frecuencia, es posible que desee cambiar las configuraciones predeterminadas para visualizarlo automáticamente cuando haga clic en la herramienta Texto. También puede utilizar el ratón Microsoft Intellimouse para desplazarse por el cuadro de diálogo Editar texto.

Edición al arrastrar en la ventana de dibujo

Es posible cambiar las configuraciones predeterminadas y editar una línea de texto artístico o texto de párrafo arrastrando el texto en la ventana de dibujo. El texto artístico puede arrastrarse hasta un marco de texto de párrafo y el texto de párrafo puede arrastrarse de un marco a otro.

Para editar texto arrastrándolo en la ventana de dibujo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Texto.
- 3 Habilite la casilla de verificación Edición de texto con arrastrar y colocar.
- 4 Con la herramienta *Texto*, seleccione el texto que desea mover
- 5 Mantenga presionado el botón derecho del ratón y arrastre el texto a la nueva ubicación.
- 6 Haga clic en una de estas opciones:
 - Mover aquí
 - Copiar aquí





- Es posible arrastrar un gráfico incorporado desde un marco de texto de párrafo hasta otro marco. Si desea obtener más información, consulte “Incorporación de objetos gráficos al texto” en la página 368.

Edición de texto en el cuadro de diálogo Editar texto

Es posible editar texto en el cuadro de diálogo Editar texto.



Para escribir o editar texto en el cuadro de diálogo Editar texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Editar texto.
- 3 Introduzca los cambios precisos.



- Sólo puede editarse el texto artístico que no se ha convertido en curvas.
- En el cuadro de diálogo Editar texto no se muestran los cambios de espaciado realizados.

Búsqueda y reemplazo de caracteres de texto en el cuadro de diálogo Editar texto

Es posible buscar en un documento para hallar el texto que desea editar. También puede buscar y reemplazar texto.

Para buscar caracteres de texto

- 1 En el cuadro de diálogo Editar texto, haga clic en el botón Opciones y en Buscar texto.
- 2 Escriba el texto que desea buscar en el cuadro Buscar.
- 3 Habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús para buscar los caracteres exactos del texto 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.



- También puede buscar caracteres de texto en la ventana de dibujo haciendo clic en Edición, Buscar y reemplazar y Buscar texto.

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 desea buscar en el cuadro Buscar.
- 3 Escriba el texto de sustitución en el cuadro Reemplazar por.
- 4 Habilite la casilla de verificación Coincidir mayús/minús para buscar los caracteres exactos del texto especificado en los cuadros Buscar y Reemplazar por, si es necesario.
- 5 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Reemplazar: sirve para reemplazar la primera aparición del texto especificado en el cuadro Buscar.
 - Reemplazar todo: reemplaza todas las apariciones del texto especificado en el cuadro Buscar.
 - Buscar siguiente: busca la siguiente aparición del texto especificado en el cuadro Buscar.



- También puede buscar y reemplazar caracteres de texto en la ventana de dibujo haciendo clic en Edición, Buscar y reemplazar, Reemplazar texto.
-

Visualización automática del cuadro de diálogo Editar texto

Es posible cambiar las configuraciones predeterminadas para que el cuadro de diálogo Editar texto se muestre automáticamente al seleccionar texto y hacer clic en la herramienta Texto, seleccionar texto utilizando la herramienta Texto o hacer clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo con la herramienta Texto.

Para visualizar el cuadro de diálogo Editar texto automáticamente

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Texto.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Editar texto en pantalla.

Desplazamiento por el cuadro de diálogo Editar texto con el ratón Intellimouse

Es posible utilizar el ratón Microsoft IntelliMouse para desplazarse por el cuadro de diálogo Editar texto.

Para desplazarse por el cuadro de diálogo Editar texto con el ratón Intellimouse

- 1 Haga clic en el botón de rueda.
- 2 Apunte el ratón en la dirección hacia la que desea realizar el desplazamiento.
Para aumentar la velocidad de desplazamiento, aleje el cursor de la marca de origen.
- 3 Haga clic en el botón de rueda para detener el desplazamiento.



- También puede desplazarse girando el botón de rueda.
-

Formato de texto

Existen propiedades de formato que pueden aplicarse tanto a texto artístico, como a texto de párrafo. Es posible ajustar el espaciado entre caracteres, palabras y líneas, así como mejorar el texto desplazando y rotando caracteres.



- Para personalizar las barras de herramientas, pueden añadirse botones de activación de los comandos y las opciones que utiliza con más frecuencia. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 849.
-

Aplicación de propiedades de carácter

Para mejorar el texto artístico y el texto de párrafo, es posible modificar sus propiedades de carácter, aplicar líneas al texto y cambiar el uso de mayúsculas y minúsculas del texto. Puede modificar el tipo y el tamaño de fuente del texto, así como aplicar los atributos de formato de negrita y cursiva.

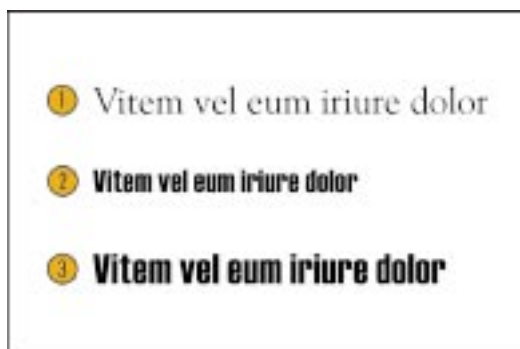
Asimismo, es posible poner de relieve texto mediante el subrayado y el sobrerayado (colocación de una línea sobre el texto). La función de tachado permite señalar el texto que desea quitar. Puede aplicar mayor énfasis al texto si modifica las propiedades de línea del subrayado, sobrerayado y tachado.

Si el documento incluye una notación científica, puede convertir el texto en subíndice o superíndice. También puede modificar el uso de mayúsculas y minúsculas del texto. Por ejemplo, puede convertir un texto en minúsculas en uno con caracteres de tipo título sin necesidad de eliminar ni reemplazar caracteres.

Modificación del tipo y el tamaño de fuente

Es posible cambiar el tipo de fuente de caracteres específicos o de todo el objeto de texto, así como aumentar o reducir el tamaño del texto.

Es posible cambiar
(1) texto modificando
(2) el tipo de fuente
y (3) el tamaño.



Para cambiar la fuente de caracteres específicos

- 1 Seleccione el texto con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Fuente.
- 4 Elija un tipo de fuente en el cuadro Lista de fuentes.



Para cambiar la fuente de todo el objeto de texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta *Selección*.
- 2 Realice los pasos del 2 al 4 del procedimiento anterior.



- También puede escribir un nombre en el cuadro Lista de fuentes.

Para cambiar el tamaño de fuente

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Tamaño.



- Si otros usuarios van a visualizar el archivo, es preciso instalar también en sus máquinas todas las fuentes que se utilizan en el documento. De otro modo, CorelDRAW sustituye la fuente con PANOSE. (Si desea obtener más información sobre PANOSE, consulte “Sustitución de fuentes no disponibles” en la página 448. Para evitar este problema, puede guardar la fuente con el documento: haga clic en Archivo, Guardar como, y habilite la casilla de verificación Incorporar fuentes con TrueDoc.

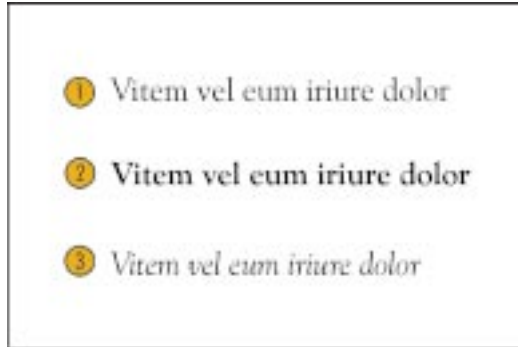


- También puede cambiar el tipo y el tamaño de fuente utilizando la Barra de propiedades.

Aplicación de negrita y cursiva

Puede aplicar negrita y cursiva al texto.

Es posible cambiar (1) texto aplicando (2) negrita y (3) cursiva.



Para aplicar negrita

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Fuente.
- 4 Elija Negrita en el cuadro de lista Estilo.



- También puede utilizar el botón Negrita de la Barra de propiedades para aplicar el formato de negrita.

Para aplicar cursiva

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Elija Cursiva en el cuadro de lista Estilo.



- A veces, las propiedades de negrita y cursiva no están disponibles; esto se debe a que algunas fuentes no las admiten.

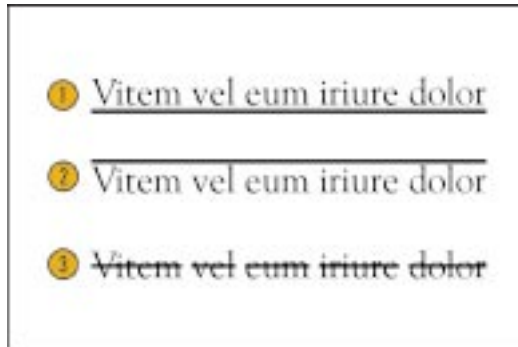


- También puede utilizar el botón Cursiva de la Barra de propiedades para aplicar el formato de cursiva.

Adición, modificación y eliminación del subrayado, sobrerayado y tachado

Puede aplicarse subrayado, sobrerayado y tachado al texto.

Es posible aplicar (1) subrayado, (2) sobrerayado y (3) tachado al texto.



Para subrayar texto

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Fuente.
- 4 Elija un estilo de línea en el cuadro de lista Subrayado.



- También puede subrayar texto haciendo clic en el botón Subrayado de la Barra de propiedades.

Para sobrerayar texto

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Elija un estilo de línea en el cuadro de lista Sobrerayado.

Para tachar texto

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para subrayar texto”.
- 2 Elija un estilo de línea en el cuadro de lista Tachado.

Para eliminar el subrayado, sobrerayado o tachado

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para subrayar texto”.
- 2 Elija Ninguno en el cuadro de lista Subrayado, Sobrerayado o Tachado.

Modificación de las propiedades de línea del subrayado, sobrerayado y tachado

Es posible cambiar el grosor del subrayado, sobrerayado y tachado. También puede modificar la distancia entre el texto y una línea.

Para cambiar el grosor de una línea

- 1 Seleccione el texto al que se ha aplicado el formato de subrayado, sobrerayado o tachado.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Fuente.
- 4 Haga clic en el botón Editar situado junto al tipo de línea (Subrayado, Sobrerayado o Tachado).
- 5 Escriba un valor en el cuadro Grosor para especificar la anchura de línea.


Para modificar la distancia existente entre la línea y el texto

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Desplazamiento respecto a línea base.
- 3 Elija un valor de unidades en el cuadro de lista Unidades.

Conversión de texto en superíndice o subíndice

Es posible visualizar el texto en superíndice o en subíndice.

Es posible convertir
texto en (1)
subíndice y (2)
superíndice.



Reu vel¹ eum iriure dolor indrerit
in vulputat₂ velit es

Para convertir texto en superíndice

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Fuente.
- 4 Elija Superíndice en el cuadro de lista Posición.

Para convertir el texto en subíndice

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Elija Subíndice en el cuadro de lista Posición.

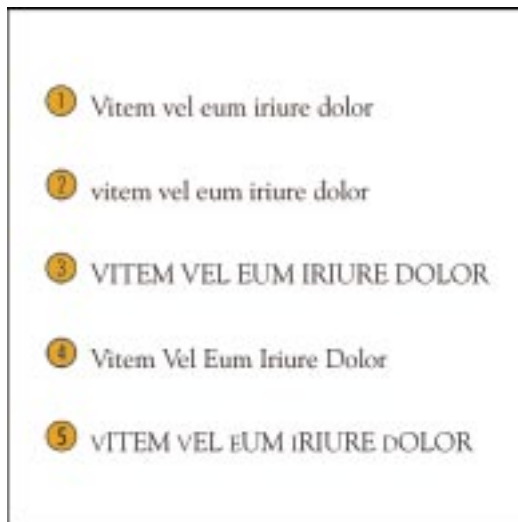


- También puede convertir texto en superíndice utilizando la herramienta Forma para hacer clic en el botón Superíndice de la Barra de propiedades.
- Asimismo, es posible convertir el texto en subíndice utilizando la herramienta Forma para hacer clic en el botón Subíndice de la Barra de propiedades.

Modificación del uso de mayúsculas y minúsculas del texto

Puede cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto sin necesidad de volver a escribirlo.

Es posible convertir las mayúsculas y minúsculas del texto en (1) tipo frases, (2) minúsculas, (3) mayúsculas, (4) tipo título y (5) tipo inverso.





Para cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto

- 1 Seleccione el texto que desea modificar con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Cambiar mayús./minús.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones de uso de mayúsculas y minúsculas del texto:
 - Tipo frase: asigna mayúsculas a la letra inicial de la primera palabra de cada frase.
 - Minúsculas: convierte todo el texto en minúsculas.
 - Mayúsculas: convierte todas las letras en mayúsculas.
 - Tipo título: asigna mayúsculas a la letra inicial de cada palabra.
 - Tipo inverso: invierte el uso de mayúsculas y minúsculas; todas las letras mayúsculas se convierten en minúsculas y todas las minúsculas, en mayúsculas.

Para convertir el texto en versalitas

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Fuente.
- 4 Elija Versalitas en el cuadro de lista Mayúsculas.

Especificación del espaciado de texto

Para mejorar el texto y facilitar su lectura, puede modificar el espaciado del texto artístico y del texto de párrafo. También puede cambiar el espaciado entre caracteres, palabras y líneas. Si realiza el espaciado de caracteres manualmente, tendrá la posibilidad de cambiar las configuraciones predeterminadas para visualizar u ocultar contornos de caracteres. De igual modo, es posible alinear el texto artístico horizontalmente.

Existe la posibilidad de cambiar el espaciado entre todos los caracteres, todas las palabras o entre caracteres y palabras de forma proporcional. También puede realizar el espaciado manual de caracteres específicos, que permite equilibrar el espacio óptico existente en relación con otras letras de una palabra o línea. El espaciado manual se diferencia del espaciado en que sólo afecta al espacio blanco comprendido entre los caracteres especificados.

La modificación del espaciado de líneas de texto artístico afecta al espaciado de las líneas de texto entre las que existe un retorno de carro. En el texto de párrafo, el espaciado afecta a las líneas de texto de un mismo párrafo. También puede cambiar el espaciado existente delante y detrás de párrafos de texto artístico y texto de párrafo.

Al establecer un valor para los contornos de caracteres, se determina si CorelDRAW mostrará los contornos de caracteres que se están espaciando manualmente. Si el número de caracteres seleccionado es inferior o igual al valor especificado, CorelDRAW muestra los contornos a medida que se introduce el espaciado entre ellos.

La alineación del texto artístico es diferente de la alineación del texto de párrafo. En el texto de párrafo, el texto se alinea con respecto al marco. Si desea obtener más información, consulte “Alineación horizontal de texto de párrafo” en la página 391. No obstante, el texto artístico se alinea con el primer punto sobre el que hizo clic al introducir el texto. Si los caracteres no se han desplazado horizontalmente, al no aplicar ninguna alineación se producirá el mismo resultado que si alinea a la izquierda.

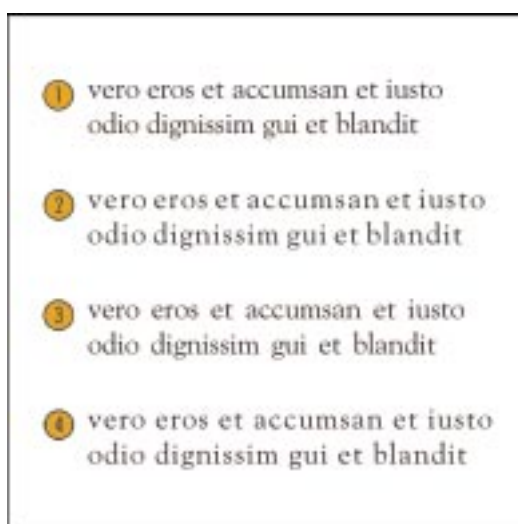


- Las opciones disponibles para especificar el espaciado de texto dependerán de la herramienta que utilice para seleccionar texto. Si realiza la selección con la herramienta Texto o la herramienta Selección, podrá ajustar el espaciado entre caracteres, palabras, líneas y párrafos. Si selecciona el texto con la herramienta Texto, también podrá ajustar el espaciado manual entre un rango de caracteres. La selección con la herramienta Forma permite especificar el espaciado horizontal y vertical con valores precisos desde la Barra de propiedades.

Modificación del espaciado de caracteres y palabras

Es posible cambiar con precisión el espaciado entre caracteres, palabras y párrafos de texto artístico y texto de párrafo.

Es posible cambiar (1) el espaciado predeterminado entre (2) caracteres, (3) palabras y (4) palabras y caracteres.



Para cambiar el espaciado entre caracteres

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Espacio.
- 4 En el cuadro Carácter, introduzca un valor correspondiente a la cantidad de espacio que desea insertar entre caracteres individuales.

El valor representará un porcentaje del carácter Espacio (el espacio que se inserta al presionar la barra espaciadora). El valor de porcentaje máximo es 2000 y el mínimo es -100.



- Es posible cambiar el espaciado de todos los caracteres de un marco de texto de párrafo o de párrafos seleccionados. Para cambiar el espaciado de todo el marco, seleccione el marco con la herramienta Selección. Para cambiar sólo párrafos específicos, seleccione los párrafos con la herramienta Texto.

Para cambiar el espaciado entre palabras

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro Palabra, escriba un valor correspondiente a la cantidad de espacio que desea insertar entre palabras.

El valor representará un porcentaje del carácter Espacio (el espacio que se inserta al presionar la barra espaciadora). El valor de porcentaje máximo es 2000 y el mínimo es 0.



Para cambiar el espaciado entre palabras y caracteres

- 1 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Forma*.
- 2 Seleccione el texto.
- 3 Arrastre la flecha de espaciado horizontal interactivo a la derecha para incrementar el espaciado o a la izquierda para reducirlo.

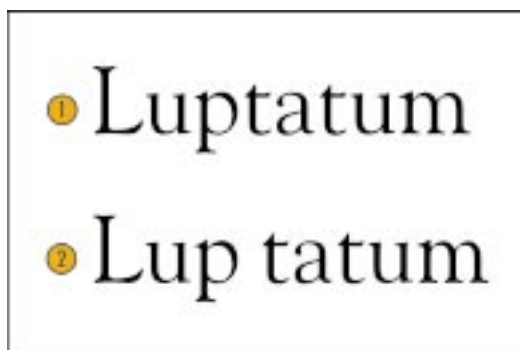


- También puede cambiar el espaciado de caracteres seleccionados manteniendo presionada la tecla Ctrl y arrastrando los nodos de los caracteres con la herramienta Forma.

Uso de rangos de espaciado manual

Es posible ajustar el espaciado entre una serie de letras seleccionadas para mejorar su aspecto en la página impresa.

El espaciado manual permite ajustar el espaciado entre caracteres seleccionados.



Para utilizar un rango de espaciado manual

- 1 Con la herramienta *Texto*, seleccione dos o más caracteres de texto de párrafo o texto artístico.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Fuente.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Rango de espaciado manual.

Este valor representará un porcentaje del carácter Espacio (el espacio que se inserta al presionar la barra espaciadora). El valor de porcentaje máximo es 1000 y el mínimo es -100.

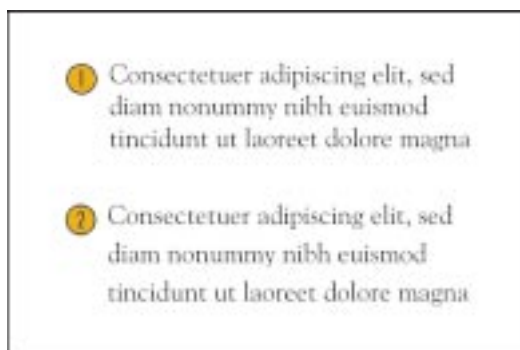


- También puede utilizar la herramienta Selección con el texto de párrafo.

Modificación del espaciado entre líneas

Es posible cambiar el espacio entre todas las líneas. En los marcos de texto de párrafo, puede ajustar el espaciado delante y detrás de los párrafos.

Modificación del (1)
espaciado
predeterminado (2)
entre líneas.



Para cambiar el espaciado entre líneas

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Espacio.
- 4 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista situado junto al cuadro Línea.
Este valor representará un porcentaje de la altura de carácter. El valor de porcentaje máximo es 2000 y el mínimo es 0.
- 5 En el cuadro Línea, escriba un valor correspondiente a la cantidad de espacio que desea añadir entre las líneas de texto.

Para cambiar la cantidad de espacio delante de un párrafo

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Espacio.
- 4 En el cuadro Antes del párrafo, escriba un valor correspondiente a la cantidad de espacio que desea incluir delante de cada párrafo.
Este valor representará un porcentaje de la altura de carácter correspondiente a la fuente elegida.

Para cambiar la cantidad de espacio detrás de un párrafo

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Espacio.
- 4 En el cuadro Después del párrafo, escriba un valor para especificar la cantidad de espacio que desea incluir detrás de cada párrafo.

Este valor representará un porcentaje de la altura de carácter correspondiente a la fuente elegida.



- Cuando modifique el espaciado de líneas de texto artístico, éste se aplicará a las líneas de texto entre las que exista un retorno de carro. En el texto de párrafo, el espacio se aplicará a las líneas de texto de un mismo párrafo.

Visualización de contornos de caracteres durante el espaciado

Es posible especificar un valor para determinar si CorelDRAW mostrará u ocultará contornos de caracteres cuando se realice el espaciado de caracteres manualmente.

Para especificar un valor de visualización de contornos de caracteres para el espaciado manual

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Texto.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Mostrar.

Alineación horizontal de texto artístico

El texto artístico puede alinearse horizontalmente a partir del punto sobre el que ha hecho clic al introducir texto.



Para alinear texto artístico horizontalmente

- 1 Seleccione el texto artístico con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Alinear.
- 4 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Sin alineación: no se aplica justificación.
 - Alineación izquierda: alinea el texto a lo largo del margen izquierdo.

- Alineación centrada: alinea el texto entre los márgenes izquierdo y derecho.
- Alineación derecha: alinea el texto a lo largo del margen derecho.
- Alineación completa: alinea el texto con uniformidad a lo largo de los márgenes izquierdo y derecho.
- Forzar alineación completa: alinea el texto con uniformidad a lo largo de los márgenes izquierdo y derecho y extiende la última línea hasta el margen derecho.



- El texto artístico sólo puede alinearse horizontalmente.



- También es posible alinear el texto utilizando los botones de alineación de la Barra de propiedades.

Desplazamiento y rotación de caracteres

El desplazamiento de uno o varios objetos de texto artístico y de texto de párrafo puede añadir un efecto interesante al texto. También es posible rotar caracteres.

Existe la posibilidad de devolver los caracteres que ha desplazado horizontalmente a la línea base y mantener un desplazamiento vertical o una rotación. También puede quitar los desplazamientos y las rotaciones.

Desplazamiento vertical y horizontal de caracteres

Los caracteres pueden desplazarse horizontal y verticalmente. Para desplazar caracteres, ha de moverlos de la línea base.

Desplazamiento vertical y horizontal de caracteres.



Para desplazar un carácter horizontalmente

- 1 Seleccione un carácter de texto.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Alinear
- 4 Escriba un valor en el cuadro Horizontal.

Para desplazar un carácter verticalmente

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Vertical.

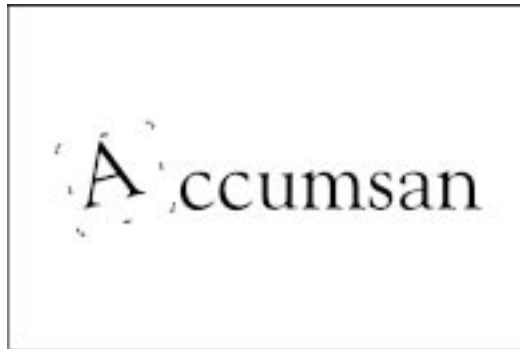


- También puede desplazar caracteres con la herramienta Forma; para ello, escriba valores en el cuadro Desplazamiento horizontal y en el cuadro Desplazamiento vertical de la Barra de propiedades.

Rotación de caracteres

Es posible rotar caracteres de texto artístico y de texto de párrafo.

Rotación de un carácter.



Para rotar un carácter

- 1 Seleccione un carácter.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Alinear
- 4 Escriba un valor en el cuadro Rotación.



- También puede rotar caracteres con la herramienta Forma; para ello, escriba un valor en el cuadro Ángulo de rotación de la Barra de propiedades.

Enderezamiento de caracteres desplazados y rotados

Es posible enderezar caracteres de texto inclinados y desplazados horizontal y verticalmente. Sólo es posible quitar el desplazamiento vertical devolviendo los caracteres a la línea base.



Para quitar la rotación o el desplazamiento

- 1 Seleccione el texto con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en *Texto*, *Enderezar texto*.



Para devolver un carácter a la línea base

- 1 Abra el menú lateral *Editar forma* y haga clic en la herramienta *Forma*.
- 2 Seleccione el nodo situado a la izquierda del carácter.
- 3 Haga clic en *Texto*, *Alinear texto con línea de base*.

Asignación de formato al texto de párrafo

La asignación de formato al texto de párrafo mejora la legibilidad del texto. Es posible añadir columnas, tabuladores, sangrías, marcas y capitulares. También puede cambiar la alineación vertical y horizontal y aplicar la separación silábica del texto automáticamente.



- Los marcos de texto de párrafo se conocen sencillamente como “marcos”.

Adición de columnas a marcos de texto de párrafo

Las columnas representan una forma eficaz de organizar documentos con gran concentración de texto, como periódicos, revistas y boletines informativos. Es posible crear columnas de anchuras y medianiles iguales o diferentes. Al añadir, editar o eliminar columnas, puede mantener la anchura del marco de texto de párrafo y cambiar el tamaño de las columnas, o puede mantener la anchura de las columnas y cambiar el tamaño del marco.

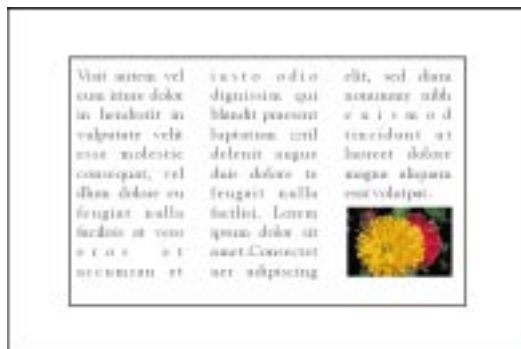


- Cuando se importa texto con formato de columna, CoreIDRAW mantiene dicho formato de columna.
- Es posible cambiar la alineación vertical del texto de las columnas. Si desea obtener más información, consulte “Alineación vertical de texto de párrafo” en la página 391.

Adición y edición de columnas de igual anchura

Es posible crear columnas de anchura y espaciado iguales o diferentes. Al añadir y eliminar columnas, es posible ajustar la anchura del marco o la de la columna.

Adición de columnas de igual anchura.



Para añadir columnas de igual anchura

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el marco de texto de párrafo al que desea añadir columnas.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Marcos y columnas.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Número de columnas.
- 5 Habilite el botón Igualar anchura de columna para crear columnas y medianiles de igual anchura.

Para mantener la anchura actual del marco aunque añada o elimine columnas

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite 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 columnas se adaptará a la del marco.

Para mantener la anchura actual de columna aunque añada o elimine columnas

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para añadir columnas de igual anchura”.
- 2 Habilite el botón Ajustar automáticamente la anchura del marco.

- 3 Realice los pasos 4 y 5 del procedimiento “Para añadir columnas de igual anchura”.

Al añadir o eliminar columnas, la anchura actual de las mismas permanecerá fija, mientras que la del marco se ajustará automáticamente.



- Edite el marco, la columna o el medianil arrastrando los bordes con la herramienta Texto.
 - Edite las columnas y medianiles proporcionalmente arrastrando un tirador de selección lateral con la herramienta Texto.
-

Adición de columnas de diferente anchura

Es posible crear columnas de diferente anchura y espaciado en marcos de texto de párrafo.

Para añadir columnas de diferente anchura

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Marcos y columnas.
- 4 Escriba un valor en la casilla de verificación Número de columnas.
- 5 Deshabilite la casilla de verificación Igualar anchura de columna.
- 6 Escriba un valor en el cuadro Anchura situado junto a cada número de columna.
- 7 Escriba un valor en el cuadro Medianil para indicar la cantidad de espacio que desea dejar entre las columnas.



- Modifique la anchura de marco o columna arrastrando el borde con la herramienta Texto.
 - Modifique la anchura de medianil arrastrando el borde con la herramienta Texto aunque también se modifique la anchura de la columna adyacente.
-

Ajuste de la alineación de párrafo

El texto de párrafo se alinea en función del marco de texto de párrafo. Es posible alinear horizontalmente una serie de párrafos seleccionados o todos los párrafos dentro de un marco de texto de párrafo. Asimismo, es posible alinear verticalmente todos los párrafos de las columnas de un marco de texto de párrafo seleccionado.

Alineación horizontal de texto de párrafo

Es posible alinear horizontalmente una serie de párrafos seleccionados o todos los párrafos dentro de un marco de texto de párrafo.

Para alinear texto de párrafo horizontalmente

- 1 Seleccione el texto de párrafo o el marco.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Alinear.
- 4 Habilite un botón de alineación.



- También es posible alinear verticalmente todas las columnas dentro de un marco.
- Puede alinear varios marcos de texto de párrafo utilizando el comando Alinear y distribuir. Si desea obtener más información, consulte “Alineación horizontal y vertical de objetos” en la página 191.

Alineación vertical de texto de párrafo

Es posible ajustar la alineación vertical de texto de párrafo.

Ajuste de la
alineación vertical de
columnas.





Para alinear texto de párrafo verticalmente

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Marcos y columnas.
- 4 Elija una opción en el cuadro de lista Justificación vertical.



- También puede alinear columnas verticalmente en un marco de texto de párrafo.

Aplicación de capitulares a párrafos

Las capitulares representan una forma eficaz de captar la atención del lector al comienzo de un capítulo o párrafo. La aplicación de capitulares a párrafos permite aumentar el tamaño de la letra inicial y la inserta en el cuerpo del texto.

Es posible personalizar una capitular modificando sus configuraciones. Por ejemplo, puede cambiar la distancia existente entre una letra capitular y el cuerpo del texto.

Adición y eliminación de capitulares

Es posible crear un capítulo o párrafo que atraiga la atención del lector añadiendo una capitular. También puede quitar la capitular sin eliminarla.

Adición de capitulares.



Para añadir una capitular

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o los párrafos.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Efectos.
- 4 Elija Capitulares en el cuadro de lista Tipo de efecto.

5 Haga clic en una de estas opciones:

- Capitular: ajusta el texto alrededor de la letra capitular
- Sangría francesa: aleja la letra inicial del cuerpo del texto.

Para quitar una capitular

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Elija Ninguno en el cuadro de lista Tipo de efecto.



- Para que una capitular atraiga aún más la atención, puede cambiarle la fuente o el color, o añadirle un borde. Si desea obtener más información, consulte “Relleno y aplicación de contorno a objetos” en la página 225.



- También puede añadir una capitular haciendo clic en el botón Mostrar/Ocultar capitular de la Barra de propiedades.

Modificación de las configuraciones de capitulares

Es posible especificar el número de líneas que aparecerán junto a una capitular. También puede especificar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto.

Para especificar el número de líneas que aparecen junto a la letra capitular

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Efectos.
- 4 Elija Capitular en el cuadro de lista Tipo de efecto.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Líneas para capitular.

Para especificar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Distancia desde texto.

Aplicación de tabuladores a párrafos

Es posible añadir tabuladores para sangrar el texto de párrafo. Puede eliminar todos los tabuladores predeterminados o algunos de ellos y configurar los propios. También puede cambiar la alineación de los tabuladores.

Asimismo, es posible establecer tabuladores con caracteres guía. Un tabulador con caracteres guía crea automáticamente puntos que preceden al tabulador. Los tabuladores con caracteres guía se suelen utilizar en tablas y listas, como índices de materia e índices alfabéticos. Un tabulador con caracteres guía puede personalizarse modificando el carácter o el espacio situado entre los caracteres.

Adición y eliminación de tabuladores

Es posible añadir y quitar tabuladores de marcos de texto de párrafo.

Para añadir un tabulador

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha 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 de la columna Tabuladores y escriba un valor.

Para quitar un tabulador

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en la celda de la columna Tabulador que desea quitar.
- 3 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Eliminar tabulador: quita dicho tabulador.
 - Eliminar todo: quita todos los tabuladores.



- Cuando se seleccionan marcos con la herramienta Texto, es posible añadir y quitar tabuladores utilizando la regla Horizontal.
-

Modificación de las configuraciones de tabuladores

Es posible configurar tabuladores a intervalos regulares y cambiar su alineación. Por ejemplo, puede cambiar la alineación predeterminada de izquierda a derecha.



Para configurar tabuladores a intervalos regulares

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Tabuladores.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro que se encuentra junto al botón Definir cada.
- 5 Haga clic en el botón Definir cada para añadir los tabuladores.

Para cambiar la alineación de los tabuladores

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en la celda de la columna Alineación.
- 3 Elija una opción de alineación del cuadro de lista.



- Cuando se seleccionan marcos con la herramienta Texto, es posible cambiar la alineación de los tabuladores utilizando la regla Horizontal.

Configuración de tabuladores con caracteres guía

Es posible añadir tabuladores con caracteres guía al texto de párrafo. También puede modificar el carácter utilizado y ajustar el espacio entre caracteres.

Configuración de tabuladores con caracteres guía.

Visit autem	21
in hendrerit	22
in vulputate	23
Lorem ipsum	24
nulla facilisi	25
duis autem	26



Para añadir tabuladores con un carácter guía

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Tabuladores.
- 4 Haga clic en la celda de la columna Con guía para habilitar la casilla de verificación.

Para cambiar el carácter guía

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un carácter en el primer cuadro de Carácter.

Para aumentar o reducir el espacio entre los caracteres guía

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para añadir tabuladores con un carácter guía”.
- 2 En el cuadro Espaciado, escriba un número entre 0 y 10.
Los valores inferiores reducen el espaciado entre los caracteres guía y los superiores lo aumentan.

Especificación de la sangría de párrafo

Existe la posibilidad de cambiar el espacio entre un marco de texto de párrafo y el texto incluido en el mismo mediante la sangría. Puede sangrar un párrafo completo, la primera línea de un párrafo o todo menos la primera línea de un párrafo (sangría francesa), o bien introducir la sangría a partir del lado derecho del marco.

También puede quitar una sangría sin eliminar ni volver a escribir texto.

Adición de sangrías

Es posible aplicar sangría a la primera línea de un párrafo, a todas las líneas del párrafo, excepto a la primera, o al párrafo completo. También puede sangrar un párrafo a la derecha.

Para sangrar la primera línea de un párrafo



- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Alinear.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Primera línea.

Para crear una sangría francesa

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Izquierda.

Para sangrar un párrafo completo

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para sangrar la primera línea de un párrafo”.
- 2 Escriba el mismo valor en los cuadros Primera línea e Izquierda.

Para sangrar un párrafo a la derecha

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para sangrar la primera línea de un párrafo”.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Derecha.



- También puede aumentar y reducir sangrías haciendo clic en el botón Aumentar sangría o en el botón Reducir sangría de la Barra de propiedades respectivamente.

Eliminación de sangrías

Es posible quitar sangrías sin eliminarlas.



Para quitar sangrías

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Alinear.
- 4 Escriba 0 en los cuadros Primera línea, Derecha e Izquierda.

Adición de marcas a párrafos

Es posible utilizar listas con marcas para presentar bloques de información paralelos y no secuenciales de una forma coherente. Para crear varias listas con marcas utilizando un formato coherente, puede emplear uno de los estilos de marca para texto de párrafo predefinidos. Las marcas pueden personalizarse cambiando su tamaño, posición y espaciado. Es posible crear marcas propias añadiendo símbolos a un juego de símbolos. Si desea obtener más información, consulte “Adición de símbolos a un juego de símbolos” en la página 370.

Adición y eliminación de marcas

Es posible añadir marcas de modo que el texto se ajuste a su alrededor. También puede desplazar una marca del texto para crear una sangría francesa y quitar una marca sin eliminar texto.



Para añadir una marca de modo que el texto se ajuste a su alrededor

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Efectos.
- 4 Elija Marca en el cuadro de lista Tipo de efecto.
- 5 Elija una fuente del cuadro Lista de fuentes.
- 6 Elija un símbolo en la ventana de muestra.

También puede elegir una marca introduciendo su número de índice en el cuadro Símbolo n°. Los números de índice están contenidos en el Catálogo de bibliotecas de símbolos e imágenes clipart.

- 7 Haga clic en el botón Con marca.

Para añadir una marca con una sangría francesa

- 1 Realice los pasos del 1 al 6 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en Sangría francesa de la sección Sangrías.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Posición.



- También puede añadir una marca con una sangría francesa haciendo clic en el botón Mostrar/Ocultar marca de la Barra de propiedades.

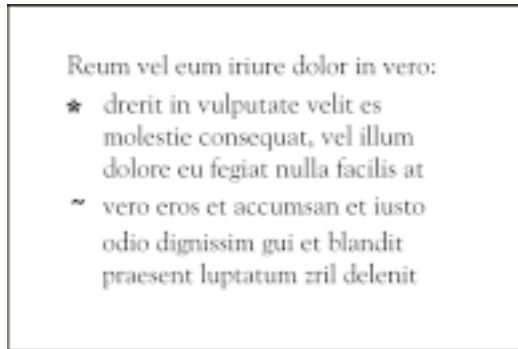
Para quitar una marca

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para añadir una marca de modo que el texto se ajuste a su alrededor”.
- 2 Elija Ninguno en el cuadro de lista Tipo de efecto.

Personalización de marcas

Es posible personalizar el aspecto de una marca modificando su tamaño, posición y espaciado.

Adición de marcas personalizadas.



Para cambiar el tamaño de marcas

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Efectos.
- 4 Elija Marca en el cuadro de lista Tipo de efecto.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Tamaño.

Para subir o bajar la posición de una marca

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Desplazar línea base.
Con los valores negativos baja la posición de la marca y con los positivos, sube.

Para cambiar el espaciado entre la marca y el texto

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para cambiar el tamaño de marcas".
- 2 Haga clic en la ficha Alinear.
- 3 Escriba un valor correspondiente a la cantidad de espacio que desea dejar entre la marca y el texto en el cuadro Primera línea.
- 4 En el cuadro Izquierda, escriba el mismo valor que especificó en el paso 3.
Se modifica el espacio entre el marco y el texto. Como resultado de ello, cambia el espaciado entre la marca y el texto.

Separación silábica del texto

La separación silábica puede resultar útil si trabaja con columnas o dispone de espacio limitado para insertar el texto. Al habilitar la separación silábica, CorelDRAW divide las palabras automáticamente al final de las líneas, en lugar de ajustarlas en la línea siguiente. La separación silábica puede aplicarse a un marco de texto de párrafo o a párrafos seleccionados incluidos en un marco.

Si personaliza las configuraciones de la separación silábica, podrá controlar la introducción de la separación silábica. Por ejemplo, puede especificar un requisito de carácter y si la separación silábica se aplicará a palabras en mayúsculas.

Aplicación de la separación silábica a texto de párrafo

La separación silábica automática puede aplicarse a párrafos seleccionados de un marco de texto de párrafo o a todos los párrafos del documento.



Para aplicar la separación silábica automática a todos los párrafos del documento

- 1 Haga clic en botón *Estilo predeterminado para editar* de la Barra de propiedades.
En el cuadro de lista Estilo aparece Texto de párrafo predeterminado.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Espacio.
- 4 Habilite la casilla de verificación Usar separación automática.
- 5 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Aplicar: aplica el formato y mantiene abierto el cuadro de diálogo Formato de texto.
 - Aceptar: aplica el formato y cierra el cuadro de diálogo Formato de texto.
- 6 Habilite la casilla de verificación Texto de párrafo.
- 7 Deshabilite la casilla de verificación Texto artístico.
El texto existente en el documento no se verá afectado. La separación silábica automática sólo se aplicará a los marcos creados con posterioridad.



Para establecer la separación silábica automática en un texto de párrafo seleccionado

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Formato.
- 3 Haga clic en la ficha Espacio.
- 4 Habilite la casilla de verificación Usar separación automática.

Especificación de las configuraciones de separación silábica

Las configuraciones de separación silábica pueden personalizarse aplicando la separación a palabras que contienen mayúsculas y especificando el número mínimo de caracteres que una palabra ha de contener para que se realice la separación silábica. Además, es posible especificar el número mínimo de letras anteriores y posteriores a un guión de separación, así como la distancia desde el margen derecho a la que CorelDRAW iniciará la separación de palabras (también llamada zona activa).



Para separar palabras que contienen mayúsculas

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en *Texto*, *Formato*.
- 3 Haga clic en la ficha *Espacio*.
- 4 Habilite la casilla de verificación *Usar separación automática*.
- 5 Haga clic en el botón *Configurar*.
- 6 Habilite la casilla de verificación *Separar palabras en mayús.* para aplicar la separación silábica a las palabras con mayúscula inicial o con todos los caracteres en mayúsculas.



Para especificar el número mínimo de caracteres necesario para aplicar la separación a una palabra

- 1 Seleccione el marco de texto de párrafo o el párrafo con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en *Texto*, *Formato*.
- 3 Haga clic en la ficha *Espacio*.
- 4 Habilite la casilla de verificación *Usar separación automática*.
- 5 Haga clic en el botón *Configurar*.
- 6 Escriba un valor en el cuadro *Longitud mín. de palabra*.

Para especificar el número mínimo de caracteres anteriores al guión de separación

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro *Nº mín. de caracteres antes*.

Para especificar el número mínimo de caracteres posteriores a un guión de separación

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para especificar el número mínimo de caracteres necesario para aplicar la separación a una palabra”.
- 2 Escriba un valor en el cuadro N° mín. de caracteres después.

Para establecer la zona activa de aplicación de la separación silábica

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para especificar el número mínimo de caracteres necesario para aplicar la separación a una palabra”.
- 2 Haga clic en el botón Configurar de la sección Separación silábica.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Zona activa para especificar la distancia desde del margen derecho a la que desea que CorelDRAW comience a separar las palabras por sílabas.

Administración de marcos de texto de párrafo

La administración de marcos de texto de párrafo facilita su uso de un modo más eficaz. CorelDRAW administra los marcos de forma similar a otros objetos de un dibujo de manera que es posible cambiar el tamaño de un marco y moverlo como cualquier otro objeto. Al incluir texto en un marco, el tamaño en puntos del texto aumenta o se reduce para ajustarse al marco con precisión. Es posible ocultar y mostrar el contorno del marco, especificar el número mínimo de caracteres de una línea, y mostrar y ocultar las flechas de espaciado. Si no tiene intención de ajustar el espaciado entre palabras, caracteres y líneas de texto, puede ocultar las flechas de espaciado.

Los marcos pueden descombinarse para crear párrafos en marcos independientes y es posible seguir descombinándolos hasta alcanzar el nivel de carácter. De igual modo, existe la posibilidad de combinar marcos. Para crear un marco nuevo, basta arrastrar texto de párrafo fuera del marco.

Si inserta marcos de texto de párrafo en objetos gráficos, puede utilizar los objetos como contenedores de texto y cambiar la forma de los marcos. Al insertar un marco en un objeto, el marco se coloca dentro del contorno del objeto. También puede separar un marco de un objeto; en este caso, el marco conservará la forma del objeto. Asimismo, puede cambiar la forma del texto ajustando marcos alrededor de objetos y adaptar texto de párrafo alrededor de texto artístico y de marcos de texto de párrafo. El texto puede adaptarse utilizando los estilos de ajuste de silueta o cuadrado. Los estilos de silueta continúan la curva del objeto y los de cuadrado continúan la caja delimitadora del objeto. Además, puede vincular marcos para dirigir el flujo de texto entre marcos.

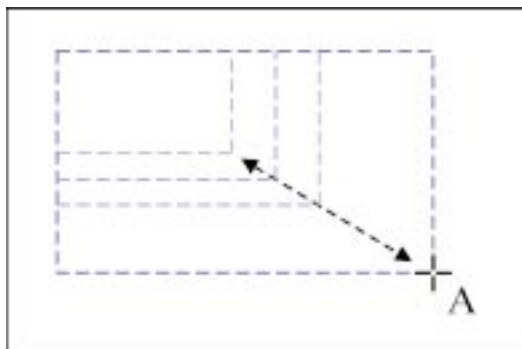


- Las marcos de texto de párrafo se conocen sencillamente como “marcos”.
-

Cambio de tamaño de marcos de texto de párrafo

Es posible cambiar el tamaño de un marco de texto de párrafo sin modificar el tamaño del texto incluido en el mismo o modificándolo.

Cambio de tamaño de un marco de texto de párrafo.



Para aumentar o reducir el tamaño del marco con independencia de su texto

- 1 Con la herramienta *Selección*, haga clic en cualquier punto del borde del marco.
- 2 Arrastre cualquiera de los tirador de selección hacia afuera o hacia adentro para aumentar o reducir el tamaño del marco respectivamente.

Para cambiar el tamaño del texto de párrafo y su marco

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Párrafo.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Haga clic en cualquier punto de un marco de texto de párrafo o en su borde con la herramienta Selección.
- 6 Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre uno de los tiradores de selección de los vértices para cambiar el tamaño del marco y el texto simultáneamente.

El texto mantiene la forma de la fuente original, pero el tamaño de la fuente cambia.



- Para cambiar el tamaño de un marco que contiene columnas de distinta anchura, es preciso arrastrar los tiradores de selección laterales. Al arrastrar el borde del marco, se ajusta la anchura de la columna.



- Otro método para cambiar el tamaño del marco con la herramienta *Texto* consiste en arrastrar el borde del marco.
- Asimismo, es posible utilizar la herramienta *Selección* para cambiar el tamaño de un marco.

Desplazamiento de marcos de texto de párrafo

Los marcos de texto de párrafo de un dibujo pueden desplazarse.



Para mover un marco con la herramienta *Texto*

- 1 Con la herramienta *Texto*, haga clic en la X situada en el centro del marco. El cursor se convierte en uno de cuatro puntas.
- 2 Arrastre el contorno del marco de texto de párrafo a una nueva ubicación.

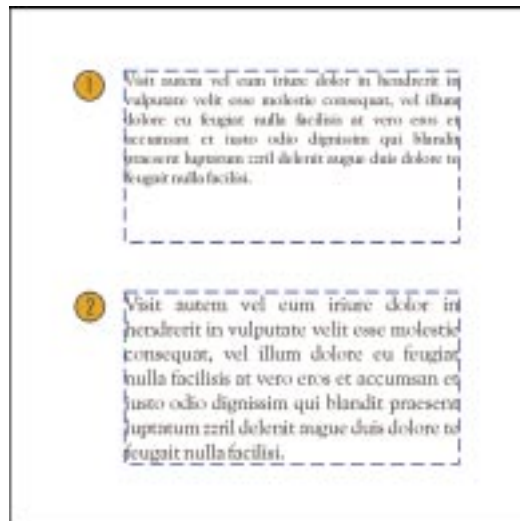


- También puede desplazar un marco utilizando la herramienta *Selección*.

Ajuste de texto a un marco de texto de párrafo

Mediante CoreIDRAW, podrá ajustar el tamaño en puntos del texto para que el texto se adapte al marco de texto de párrafo con precisión.

Ajuste preciso de texto a un marco.





Para ajustar 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.



- Si adapta texto a marcos vinculados, CorelDRAW ajusta el tamaño del texto de todos los marcos vinculados. Si desea obtener más información sobre la vinculación de marcos, consulte “Vinculación de marcos de texto de párrafo entre sí” en la página 412.

Visualización y ocultación de contornos de marcos de texto de párrafo

Es posible mostrar u ocultar contornos de marcos de texto de párrafo.

Para mostrar u ocultar contornos de marcos de texto de párrafo

- Haga clic en Ver, Marcos de texto.

Si aparece una marca de verificación junto al nombre de comando Marcos de texto, los contornos de marcos se visualizan. Si no aparece la marca de verificación, los contornos de marcos se ocultan.

Especificación del número mínimo de caracteres por línea

Es posible especificar el número mínimo de caracteres permitido en cada línea de un marco de texto de párrafo. Por ejemplo, si se establece la anchura mínima en cinco, cada línea debe contener al menos cinco caracteres 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 clic en Texto.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Anchura de línea mínima.

Visualización y ocultación de flechas de espaciado interactivo

Es posible mostrar u ocultar las flechas de espaciado horizontal interactivo y de espaciado vertical interactivo al seleccionar un marco de texto de párrafo.

Para mostrar las flechas de espaciado interactivo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Texto.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mostrar tiradores de selección al editar.

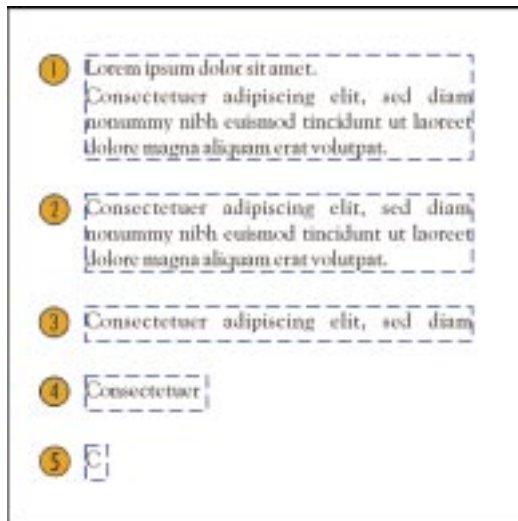
Para ocultar las flechas de espaciado interactivo

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Mostrar tiradores de selección al editar.

Descombinación de marcos de texto de párrafo

Es posible descombinar texto de párrafo para dividirlo en los siguientes subcomponentes: columnas, párrafos, marcas, líneas, palabras y caracteres. Siempre que descombine un marco, los subcomponentes se incluirán en marcos separados. Por ejemplo, es posible descombinar un marco que contiene varias palabras de modo que cada marco contenga una palabra de dicha línea.

Descombinación de (1) varios párrafos de un marco en (2) párrafos individuales, (3) frases, (4) palabras y (5) caracteres.



Para descombinar un marco de texto de párrafo



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Descombinar.



- Repita el procedimiento anterior para seguir descombinando un marco para dividirlo en los sucesivos componentes.

Combinación de marcos de texto de párrafo

Es posible combinar dos o más marcos de texto de párrafo para crear un marco.



Para combinar marcos de texto de párrafo

- 1 Mantenga presionada la tecla Mayús y seleccione los marcos con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Combinar.



- El texto del primer marco que se selecciona aparece en primer lugar en el marco combinado.
- No es posible combinar marcos con envolturas, ni cuando el texto está ajustado a una curva.
- Si selecciona el marco con columnas en primer lugar, el marco combinado tendrá columnas.

Arrastre de texto desde un marco de texto de párrafo para crear un marco

Es posible arrastrar texto fuera de un marco de texto de párrafo para crear un marco.



Para arrastrar texto a un marco nuevo

- 1 Con la herramienta *Texto*, seleccione el texto de párrafo.
- 2 Mantenga presionado el botón derecho del ratón y arrastre el texto hasta la ventana de dibujo.
El cursor se convierte en un cursor de texto de marco.
- 3 Haga clic en una de estas opciones:
 - Copiar: copia el texto en el marco.
 - Mover: desplaza el texto al marco.



- También puede arrastrar texto de un marco a otro marco existente. Si desea obtener más información, consulte “Edición al arrastrar en la ventana de dibujo” en la página 370.

Inserción de marcos de texto de párrafo en objetos

Es posible insertar un marco de texto de párrafo en un objeto.

Marco de texto de párrafo incluido en un objeto.



Para insertar texto en un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 3 Arrastre el cursor por encima del contorno del objeto.
- 4 Haga clic en el objeto cuando el cursor se convierta en un *cursor de inserción en objeto*.
Aparece un marco en el interior del objeto.
- 5 Escriba dentro del marco.



- También puede aplicar una envoltura a un marco de texto de párrafo. Si desea obtener más información sobre envolturas, consulte “Creación de envolturas” en la página 487.

Separación de un marco de texto de párrafo de un objeto

Es posible separar un marco de texto de párrafo de un 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 ubicación.

Ajuste de texto de párrafo alrededor de objetos

Es posible ajustar texto de párrafo alrededor de objetos para que el texto continúe la forma o la caja delimitadora del objeto. Asimismo, puede ajustar el espacio existente entre el texto y el objeto.

Ajuste de texto de párrafo alrededor de objetos.



Para ajustar texto de párrafo alrededor de un objeto para que continúe la forma del objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Ajustar texto de párrafo* y haga clic en uno de los siguientes estilos de ajuste de silueta:
 - Texto fluye a la izquierda: ajusta el texto alrededor del lado izquierdo del objeto.
 - Texto fluye a la derecha: ajusta el texto alrededor del lado derecho del objeto.
 - Texto alrededor: ajusta el texto alrededor de ambos lados del objeto.

- 3 Haga clic en *Aceptar*.

- 4 Haga clic en la herramienta *Texto* y cree un marco de texto de párrafo en la parte superior del objeto.

- 5 Escriba en el marco de texto de párrafo.

El texto fluirá en torno al objeto y dejará en blanco el espacio ocupado por el objeto.

Para ajustar texto de párrafo alrededor de un objeto de modo que continúe la caja delimitadora del objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Ajustar texto de párrafo*, y a continuación, en uno de los siguientes estilos de ajuste de cuadrado:

- Texto fluye a la izquierda: ajusta el texto alrededor del lado izquierdo del objeto.
 - Texto fluye a la derecha: ajusta el texto alrededor del lado derecho del objeto.
 - Texto alrededor: ajusta el texto alrededor de ambos lados del objeto.
 - Arriba/debajo: ajusta el texto por encima y por debajo del objeto.
- 3 Realice los pasos del 3 al 5 del procedimiento anterior:



- Es posible ajustar el texto de párrafo existente alrededor de un objeto aplicando el estilo de ajuste al objeto y arrastrando el marco sobre el objeto.

Para cambiar la cantidad de espacio entre el texto y un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Ajustar texto de párrafo.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Desplazar texto.

Para quitar estilos de ajuste

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en Ninguno.



- También puede quitar el ajuste de texto deshabilitando el botón Ajustar texto de párrafo de la Barra de propiedades.

Ajuste de texto de párrafo alrededor de texto

Es posible ajustar texto de párrafo alrededor de texto artístico o de un marco de texto de párrafo. Los estilos de ajuste permiten continuar la forma o la caja delimitadora del texto.

Para ajustar texto de párrafo alrededor de texto a fin de que continúe la forma del texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta Selección.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Ajustar texto de párrafo* y, a continuación, en uno de los siguientes estilos de ajuste de silueta:
 - Texto fluye a la izquierda: ajusta el texto alrededor del lado izquierdo del marco o el texto artístico.





- Texto fluye a la derecha: ajusta el texto alrededor del lado derecho del marco o el texto artístico.
 - Texto alrededor: ajusta el texto alrededor de ambos lados del marco o el texto artístico.
- 3 Haga clic en Aceptar.
 - 4 Haga clic en la herramienta *Texto* y cree un marco de texto de párrafo en la parte superior del texto.
 - 5 Escriba en el marco de texto de párrafo.
El texto incluido en el marco de texto de párrafo fluye alrededor del texto y deja vacío el espacio ocupado por el objeto.

Para ajustar texto de párrafo alrededor de texto de modo que continúe la caja delimitadora del texto


- 1 Seleccione el marco con la herramienta Selección.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Ajustar texto de párrafo y, a continuación, en uno de los siguientes estilos de ajuste de cuadrado:
 - Texto fluye a la izquierda: ajusta el texto alrededor del lado izquierdo del marco o el texto artístico.
 - Texto fluye a la derecha: ajusta el texto alrededor del lado derecho del marco o el texto artístico.
 - Texto alrededor: ajusta el texto alrededor de ambos lados del marco o el texto artístico.
 - Arriba/debajo: ajusta el texto por encima y por debajo del marco o el texto artístico.
- 3 Realice los pasos del 3 al 5 del procedimiento anterior.

Vinculación de marcos de texto de párrafo

La vinculación de marcos de texto de párrafo permite dirigir el flujo de texto de un marco a otro en caso de que la cantidad de texto supere la capacidad del marco original. Si reduce o aumenta un marco vinculado o cambia el tamaño del texto, la cantidad de texto incluida en el marco siguiente se ajustará de forma automática. Es posible quitar vínculos o cambiar la dirección del flujo.

También puede vincular un marco a un objeto de trayecto abierto o cerrado. Al vincular un marco a un trayecto abierto (por ejemplo, una línea), el texto fluye sobre la línea y, si lo vincula a un objeto de trayecto cerrado (por ejemplo, un rectángulo), se inserta un marco de texto de párrafo y el texto fluye dentro del objeto. También puede establecer vínculos con marcos y objetos de distintas páginas. Cuando el marco vinculado se encuentra en una página diferente, el número de página aparece junto a la flecha azul.

Es posible modificar las configuraciones para que el formato de texto de párrafo se aplique a todos los marcos vinculados, los marcos seleccionados o a todos los marcos creados y seleccionados.

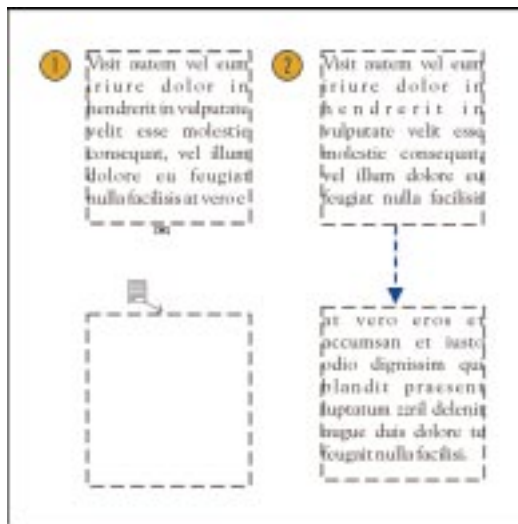
Después de vincular marcos, es posible redirigir el flujo. Cuando se selecciona el marco o el objeto, una flecha azul indica la dirección del flujo de texto. (Es posible cambiar las configuraciones para mostrar y ocultar flechas de dirección.) Para cambiar el flujo, es importante recordar que el texto fluye desde la parte inferior del marco u objeto. En consecuencia, deberá seleccionar la ficha de flujo de texto  inferior del marco u objeto cuyo flujo de texto desea cambiar y, después, el marco u objeto en el que desea que continúe el flujo.

También puede quitar el vínculo. Cuando sólo hay dos marcos vinculados y se quita el vínculo, el texto fluye al segundo marco. Si existen varios marcos u objetos vinculados y se quita el vínculo, el texto fluye al siguiente marco u objeto.



Vinculación de marcos de texto de párrafo entre sí

Es posible vincular dos o más marcos de texto de párrafo para que el texto fluya entre ellos.


En el gráfico 1 se muestra la selección de un marco para que contenga texto de desbordamiento. En el gráfico 2 se muestran los marcos vinculados.



Para vincular marcos de texto de párrafo

- 1 Seleccione el marco inicial con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en la ficha de flujo de texto  de la parte inferior del marco.
Si el marco contiene demasiado texto, la ficha de flujo de texto incluye una flecha . El cursor cambia de forma.

- Haga clic dentro del marco con el que desea crear un vínculo.

La ficha de flujo de texto  y una línea azul indican que el cuadro está vinculado.



- Es posible crear y vincular marcos de texto de párrafo antes de escribir texto dentro del marco inicial.

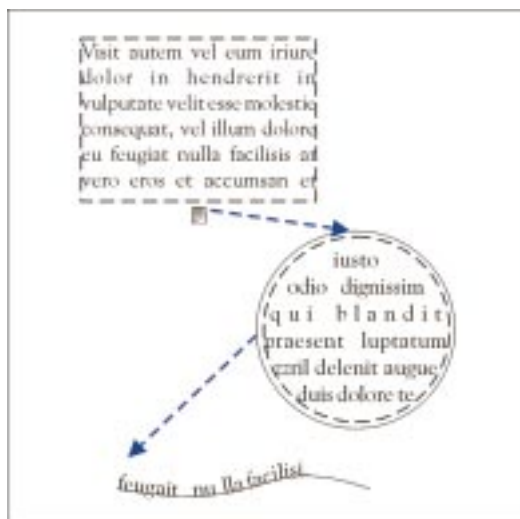


- También puede utilizar la ficha de flujo de texto situada en la parte superior de un marco para establecer un vínculo con otro marco.



Vinculación de marcos de texto de párrafo a un objeto

Es posible vincular un marco de texto de párrafo a un objeto de trayecto abierto o de trayecto cerrado.

Vinculación de marcos de texto de párrafo a objetos.




Para vincular un marco de texto de párrafo a un objeto

- Seleccione el marco de texto con la herramienta *Selección*.
 - Haga clic en la ficha de flujo de texto  de la parte inferior del marco.
Si el marco contiene demasiado texto, la ficha de flujo de texto incluye una flecha .
- El cursor cambia de forma.



3 Haga clic en el objeto con el que desea establecer el vínculo.

La ficha de flujo de texto  y una línea azul indican que el cuadro está vinculado al objeto.



- Si el texto supera el trayecto abierto o cerrado, puede vincularlo a otro marco u objeto.

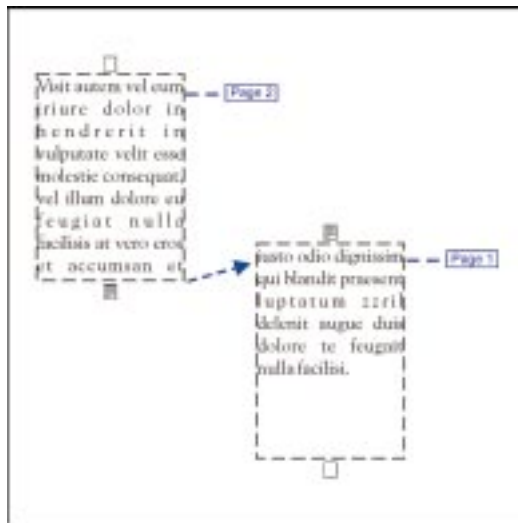


- También puede insertar un marco en un objeto de trayecto cerrado y, a continuación, vincularlo a otros objetos y marcos. Si desea obtener más información, consulte “Inserción de marcos de texto de párrafo en objetos” en la página 408.


Vinculación de marcos y objetos de distintas páginas

Es posible vincular marcos de texto de párrafo y objetos de distintas páginas.

Vinculación de marcos de texto de párrafo incluidos en distintas páginas.




Para vincular marcos de páginas distintas

- 1 Seleccione el marco inicial con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en la ficha de flujo de texto  situada en la parte inferior del marco de texto de párrafo.

Si hay demasiado texto en el cuadro, la ficha de flujo de texto contiene una flecha .





- 3 Con el Navegador, haga clic en la ficha Página que contiene el segundo marco.
- 4 Seleccione el marco en el que va a continuar el flujo de texto.
La ficha de flujo de texto  y una línea azul discontinua indican que el cuadro está vinculado. También aparece el número de la página a la que el marco está vinculado.

Para vincular un marco a un objeto de una página diferente


- 1 Con la herramienta Selección, seleccione el marco de donde procederá el flujo de texto.
- 2 Realice los pasos 2 y 3 del procedimiento anterior.
- 3 Seleccione el objeto donde va a continuar el flujo de texto.

Direccionamiento del flujo de texto a un marco de texto de párrafo u objeto diferente

El flujo de texto puede redirigirse a un marco de texto de párrafo u objeto diferente.




Para direccionar el flujo de texto a un marco distinto

- 1 Con la herramienta *Selección*, haga clic en la ficha de flujo de texto  situada en la parte inferior del marco cuyo vínculo desea cambiar.
- 2 Seleccione el marco donde va a continuar el flujo de texto.



Para direccionar el flujo de texto a un objeto diferente

- 1 Con la herramienta Selección, haga clic en la ficha de flujo de texto  situada en la parte inferior del objeto cuyo vínculo desea cambiar.
- 2 Seleccione el objeto donde va a continuar el flujo de texto.

Ocultación y visualización de indicadores de vinculación de flujo

Es posible ocultar o mostrar las flechas que indican la dirección del flujo de texto.

Para ocultar los indicadores de vinculación de flujo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Párrafo.
- 3 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- A todos los marcos vinculados: aplica el mismo formato de texto a todos los marcos conectados.
 - Sólo a los marcos seleccionados: aplica el mismo formato de texto a los marcos seleccionados únicamente.
 - A marcos seleccionados y subsiguientes: aplica el mismo formato de texto a los marcos vinculados seleccionados y subsiguientes únicamente.
- 4 Deshabilite la casilla de verificación Mostrar vínculos de marcos de texto.

Para mostrar los indicadores de vinculación de flujo

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Mostrar vínculos de marcos de texto.

Especificación de opciones de vinculación de marcos

Es posible aplicar formato a todos los marcos de texto de párrafo vinculados, los marcos seleccionados o los marcos creados y seleccionados posteriormente.

Para elegir opciones de formato para marcos de texto de párrafo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Párrafo.
- 3 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - A todos los marcos vinculados: aplica el mismo formato de texto a todos los marcos conectados.
 - Sólo a marcos seleccionados: aplica el mismo formato de texto a marcos seleccionados únicamente.
 - A marcos seleccionados y subsiguientes: aplica el mismo formato de texto a los marcos vinculados seleccionados y subsiguientes únicamente.



- Las opciones de vinculación sólo afectan a los atributos de formato que pueden aplicarse a los marcos (por ejemplo, columnas, capitulares, sangrías y tabuladores), así como a los atributos de formato generales (por ejemplo, tipo de fuente, tamaño y grosor); el color no se ve afectado. El color del texto de cada marco vinculado o del objeto de texto ha de aplicarse de forma independiente.
-

Eliminación de vínculos entre marcos u objetos

Es posible quitar vínculos entre marcos de texto de párrafo y objetos. El marco u objeto también puede eliminarse.



Para quitar vínculos entre marcos u objetos

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione los marcos u objetos que desea separar.
- 2 Haga clic en Organizar, Separar.

Para eliminar un marco de texto de párrafo u objeto vinculado

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el marco u objeto que desea eliminar.
- 2 Haga clic en Edición, Eliminar.

Ajuste de texto a trayectos

Es posible situar texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado). Una vez que ha ajustado texto a un trayecto, puede:

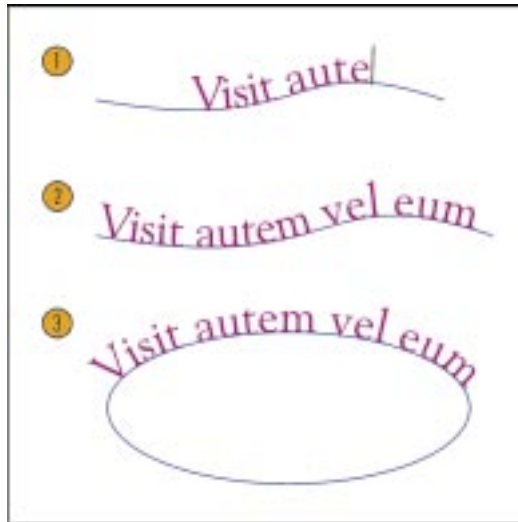
- Especificar la orientación de los caracteres respecto al trayecto. Esto permite crear la impresión de que las letras están de pie. También puede rotar caracteres individuales para que sigan las siluetas del trayecto.
- Ajustar el espaciado entre el texto y el trayecto.
- Especificar la posición y la orientación verticales del texto utilizando la línea base, la línea superior, la línea inferior o el punto central de los caracteres.
- Especificar la posición horizontal del texto a lo largo del trayecto.
- Colocar el texto en el lado opuesto del trayecto.

CorelDRAW administra el texto ajustado a un trayecto como si fuera un objeto. También es posible separar el texto del objeto. Cuando se separa un texto de un trayecto curvo o cerrado, el texto conserva la forma del objeto al que se adaptó. Si se realiza la acción de enderezamiento, el texto vuelve a adquirir su aspecto original.

Ajuste de texto a trayectos

Es posible ajustar texto artístico a trayectos abiertos y cerrados.

Ajuste de texto (1) interactivamente, (2) a un trayecto abierto y (3) a un trayecto cerrado.



Para ajustar texto a un trayecto con el comando **Adaptar texto a trayecto**



- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el trayecto.
- 2 Haga clic en **Texto**, **Adaptar texto a trayecto**.
- 3 Escriba a lo largo del trayecto.



Para ajustar texto a un trayecto interactivamente



- 1 Seleccione el trayecto al que desea ajustar el texto.
- 2 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 3 Arrastre el cursor sobre el trayecto.



- 4 Haga clic en el trayecto cuando el cursor se convierta en el *cursor de ajuste a trayecto*.
- 5 Escriba a lo largo del trayecto.



- No podrá adaptar texto al trayecto de otro objeto de texto.

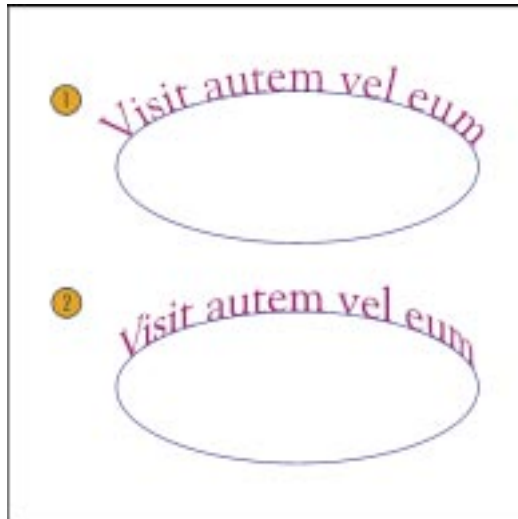


- Para editar texto artístico en un trayecto directamente, haga doble clic en el texto con la herramienta **Texto**.

Ajuste de la orientación de texto adaptado a un trayecto

Es posible crear efectos interesantes modificando la orientación de los caracteres en el trayecto.

Ajuste de la orientación del texto adaptado a un trayecto.



Para ajustar la orientación del texto adaptado a un trayecto



1 Seleccione el texto adaptado a un trayecto con la herramienta *Selección*.



2 Elija una opción en el cuadro de lista Orientación del texto de la Barra de propiedades.



- La orientación también puede ajustarse manteniendo presionada la tecla Ctrl y seleccionando el texto con la herramienta Selección. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre los tiradores de selección para cambiar la orientación.

Ajuste de la distancia entre el texto y el trayecto

Es posible ajustar la distancia entre el texto y el trayecto.

Modificación de la distancia entre el texto y el trayecto.



Para ajustar la distancia entre el texto y el trayecto



- 1 Seleccione el texto adaptado 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.

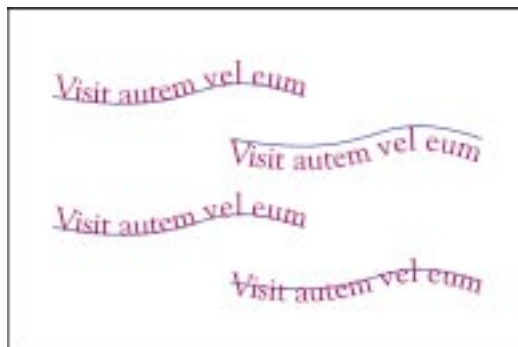


- El espaciado horizontal del texto adaptado a un trayecto también puede ajustarse haciendo clic en el texto con la herramienta *Forma* y arrastrando las flechas de espaciado horizontal interactivo.

Especificación de la alineación vertical de texto adaptado a un trayecto

Es posible especificar la alineación vertical del texto con respecto del trayecto.

Especificación de la alineación vertical del texto adaptado a un trayecto.

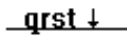




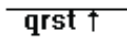
Para especificar la alineación vertical del texto



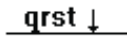
- 1 Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta *Selección*.
- 2 Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista Posición vertical de la Barra de propiedades:



- *Línea base*



- *Superior*



- *Inferior*



- *Centro*



- *Variable*

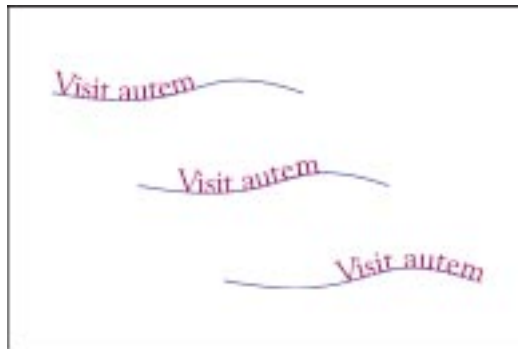


- También puede editar texto artístico o texto de párrafo ajustado a trayectos en la ventana de dibujo directamente.

Modificación de la posición horizontal de texto adaptado a un trayecto

Es posible cambiar la posición horizontal del texto con respecto del trayecto. La posición horizontal del texto también puede modificarse de acuerdo con el nodo inicial, el nodo final o el centro del trayecto abierto al que está adaptado. De igual modo, existe la posibilidad de cambiar el cuadrante del texto adaptado a un trayecto cerrado.

Modificación de la posición horizontal de texto adaptado a un trayecto.



Para cambiar la posición horizontal del texto ajustado a un trayecto



- 1 Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta *Selección*.
- 2 Escriba un valor en el cuadro *Desplazamiento horizontal* de la Barra de propiedades.
- 3 Presione Intro.





- También puede cambiar la posición horizontal del texto situado a lo largo de un trayecto arrastrando nodos de caracteres con la herramienta Forma.

Para cambiar la posición horizontal del texto adaptado a un trayecto abierto

- 1 Seleccione el texto adaptado a un trayecto abierto con la herramienta Selección.
- 2 Elija una opción en el cuadro de lista Colocación del texto de la Barra de propiedades.

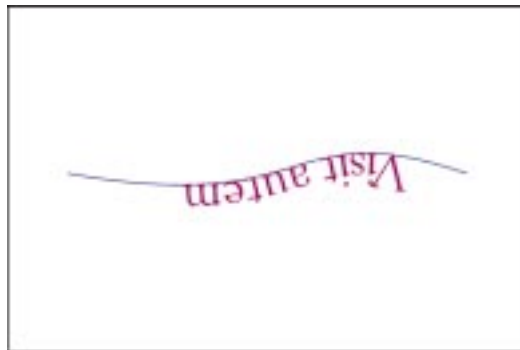
Para cambiar el cuadrante del texto ajustado a un trayecto cerrado

- 1 Seleccione el texto ajustado a un trayecto cerrado con la herramienta Selección.
- 2 Elija una opción en el cuadro de lista Colocación del texto de la Barra de propiedades.

Colocación de texto en el lateral opuesto del trayecto

El texto puede colocarse de modo que aparezca en el lado opuesto del trayecto.

Colocación de texto en el lado opuesto del trayecto.



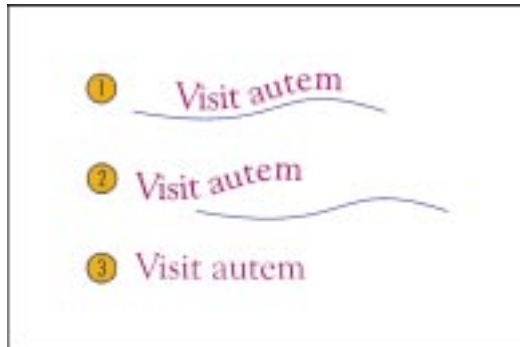
Para situar texto en el lado opuesto del trayecto

- 1 Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Colocar en lado contrario* de la Barra de propiedades.

Eliminación de texto de un trayecto

Es posible separar texto artístico de un trayecto abierto o de un trayecto cerrado. El texto y el objeto gráfico se convierten en dos objetos de forma que pueden seleccionarse y manipularse individualmente. También puede enderezar texto separado para recuperar su aspecto original.

Es posible recuperar el estado original del (1) texto ajustado a un trayecto (2) separándolo del trayecto y (3) enderezándolo.



Para separar texto de un trayecto

- 1 Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Separar.

Para enderezar texto

- 1 Seleccione el texto ajustado a un trayecto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Texto, Enderezar texto.

Uso de las herramientas de escritura

Las herramientas de escritura facilitan la corrección de errores gramaticales y ortográficos, así como la búsqueda de palabras alternativas.

Existen dos herramientas que pueden utilizarse para verificar la ortografía: el corrector ortográfico automático y el Corrector ortográfico al que se accede a través del menú *Texto*. El corrector ortográfico automático se controla con el botón derecho del ratón e indica los errores mientras el usuario escribe.

Grammatik verifica la ortografía, la gramática, la puntuación y el estilo. Es posible cambiar las reglas y el estilo que Grammatik utiliza para comprobar documentos.

CorelDRAW indica a veces que una palabra es incorrecta porque no está incluida en las listas de palabras que consulta. Si añade las palabras que el programa detecta como incorrectas a las listas de palabras del usuario, CorelDRAW las reconocerá la próxima vez que compruebe el documento.

El Asistente de escritura le permitirá reemplazar las abreviaturas y palabras que a menudo escribe incorrectamente.

Uso del corrector ortográfico automático

Es posible crear texto en un dibujo y corregir la ortografía del texto automáticamente a medida que escribe. Una marca de subrayado ondulada de color rojo señala el texto mal escrito. Es posible cambiar las configuraciones para que CorelDRAW corrija la ortografía de todos los marcos de texto de párrafo o sólo de los marcos seleccionados. El corrector ortográfico automático se controla con el botón derecho del ratón.

Existe la posibilidad de no tener en cuenta los errores indicados. Las configuraciones pueden modificarse para que CorelDRAW indique los errores ignorados y los subraye con una línea ondulada de color azul.

Al añadir correcciones al Asistente de escritura, las palabras incorrectas se incorporan a la lista junto con la forma correcta equivalente. La próxima vez que escriba mal la palabra, el Asistente de escritura la corregirá automáticamente.

El corrector ortográfico automático crea una lista de sugerencias que es posible utilizar para corregir las palabras mal escritas. También puede especificarse el número máximo de sugerencias de corrección ortográfica que CorelDRAW mostrará.



- El Corrector ortográfico puede utilizarse para revisar todo el documento de una vez. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con el Corrector ortográfico” en la página 426.

Corrección ortográfica automática de un documento

Es posible corregir la ortografía de un documento a medida que escribe. También puede corregir la ortografía de todos los marcos de texto de párrafo o sólo la de los seleccionados.

Para habilitar la corrección ortográfica automática

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Ortografía.
- 3 Habilite la casilla de verificación Realizar corrección de ortografía automática.

Para mostrar los errores de todos los marcos de texto de párrafo

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón Mostrar errores en todos los marcos de texto.

Para mostrar los errores de los marcos de texto de párrafo seleccionados

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para habilitar la corrección ortográfica automática”.
- 2 Habilite el botón Mostrar errores sólo en el marco de texto seleccionado.

Cómo hacer caso omiso de los errores ortográficos

Es posible hacer caso omiso de las sugerencias ortográficas que CoreIDRAW ofrece. De este modo, pueden cambiarse las configuraciones para que CoreIDRAW indique las palabras a las que se hace caso omiso con una línea ondulada azul. También existe la posibilidad de quitar esta opción.

Para hacer caso omiso de un error durante la corrección ortográfica

- Haga clic con el botón derecho en la palabra marcada como errónea y elija Ignorar todo.

Para indicar los errores a los que se ha hecho caso omiso durante la corrección ortográfica

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Ortografía.
- 3 Habilite la casilla Mostrar errores que se han omitido.

Para quitar la marca de omisión

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el error al que se ha hecho caso omiso y haga clic en No ignorar todo.

Adición automática de correcciones al Asistente de escritura

Es posible añadir palabras incorrectas junto con sus correcciones al Asistente de escritura de forma automática.

Para añadir correcciones al Asistente de escritura automáticamente

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Ortografía.
- 3 Habilite la casilla Añadir correcciones en el Asistente de escritura.



- Al elegir una palabra alternativa cuando la casilla de verificación Añadir correcciones en el Asistente de escritura está habilitada, se añade la corrección al Asistente de escritura.

Especificación del número máximo de sugerencias de corrección ortográfica

Es posible especificar el número máximo de sugerencias ortográficas que CorelDRAW muestra.

Para especificar el número máximo de sugerencias de corrección ortográfica

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y haga clic en Ortografía.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Mostrar sugerencias de ortografía.



- Puede disponer de un máximo de 10 sugerencias ortográficas.

Operaciones con el Corrector ortográfico

El Corrector ortográfico permite revisar un documento completo, un párrafo, una palabra o texto especificado. Puede utilizarse para insertar correcciones, pero el texto también puede editarse de forma manual interrumpiendo la corrección ortográfica y escribiendo las correcciones directamente en la ventana de dibujo.

Durante una sesión de corrección ortográfica, es posible que el Corrector ortográfico no reconozca algunas palabras y las señale como incorrectas. Estas palabras pueden añadirse a listas de palabras de usuario para que no aparezcan señaladas en futuras sesiones.

Mediante la configuración de opciones, es posible determinar la forma en que el Corrector ortográfico verifica el documento. Por ejemplo, existe la posibilidad de establecer el Corrector ortográfico para que sólo verifique el texto nuevo y el modificado después de revisar la ortografía del documento o para que vuelva a corregir el documento completo.

Asimismo, es posible cambiar el idioma que el Corrector ortográfico utiliza para verificar documentos.

Uso del Corrector ortográfico

Es posible revisar la ortografía del documento completo, de parte del documento o de texto seleccionado.

Para comprobar la ortografía de todo el documento

- 1 Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo para anular la selección de cualquier objeto.
- 2 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
La palabra errónea aparecerá en el cuadro No se encontró. En el cuadro Reemplazar con aparece la corrección que más se asemeja. En el cuadro Reemplazos se muestra una lista de otras sugerencias posibles.
- 3 Si el cuadro Reemplazos contiene la palabra correcta, selecciónela para mostrarla en el cuadro Reemplazar con.
Si es necesario, escriba su propia corrección en el cuadro Reemplazar con y pulse Intro.
- 4 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Reemplazar: reemplaza la palabra resaltada en el documento por la palabra del cuadro Reemplazar con.
 - Reemplazar auto.: reemplaza todas las apariciones del mismo error del documento por la palabra del cuadro Reemplazar con.
 - Pasar 1 vez: hace caso omiso de la palabra durante la corrección ortográfica y pasa a la siguiente palabra.
 - Omitir todo: hace caso omiso de todas las apariciones de esta palabra durante la corrección ortográfica.



Para realizar la corrección 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 o varias palabras específicas con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.



- El Corrector ortográfico no puede corregir palabras utilizadas en un contexto erróneo. Por ejemplo, si escribe “la gata tiene cinco patitos” en lugar de “la gata tiene cinco gatitos”, el Corrector ortográfico no indicará que la palabra “patitos” es un error.



- Es posible corregir la ortografía de todo el documento después de verificarlo si elige Documento en el cuadro de lista Verificar.

Corrección de palabras erróneas manualmente

Las palabras erróneas pueden corregirse escribiendo las correctas en la ventana de dibujo.



Para corregir texto manualmente en la ventana de dibujo durante una sesión de corrección ortográfica



- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo para anular la selección de cualquier objeto.
- 3 Haga clic en *Texto*, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
Las palabras erróneas aparecerán resaltadas en el documento.
- 4 Seleccione el texto resaltado y escriba la corrección en la ventana de dibujo.
- 5 Haga clic en el botón Reanudar para continuar con la corrección ortográfica.

Adición de palabras a una lista de palabras durante la corrección ortográfica

Las palabras que el Corrector ortográfico no reconoce pueden añadirse a la lista de palabras de usuario para que las reconozca en correcciones ortográficas futuras. Si desea obtener más información sobre las listas de palabras de usuario, consulte “Operaciones con listas de palabras de usuario” en la página 441.



Para añadir una palabra a una lista de palabras de usuario durante la corrección ortográfica



- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo para anular la selección de cualquier objeto.

- 3 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
- 4 Haga clic en el botón Añadir cuando el Corrector ortográfico se detenga en una palabra que no reconoce.

Especificación de opciones para el Corrector ortográfico

Es posible especificar opciones en el Corrector ortográfico para determinar la forma de verificación del documento.

Para especificar las opciones de la corrección ortográfica

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en cualquiera de las siguientes opciones:
 - Inicio automático: inicia el Corrector ortográfico al abrirlo.
 - Sonido audible al encontrar palabras mal escritas: CorelDRAW emite un sonido cuando el Corrector ortográfico encuentra palabras mal escritas.
 - Volver a revisar todo el texto: vuelve a revisar todo el texto, no sólo el texto nuevo o el modificado, después de haber revisado la ortografía del documento.
 - Verificar palabras con números: revisa cualquier texto que contenga números.
 - Verificar palabras duplicadas: verifica la existencia de palabras duplicadas consecutivas.
 - Verificar uso irregular de mayúsculas: revisa el uso irregular de mayúsculas.
 - Avisar antes de Reemplazo automático: solicita confirmación antes de que el Corrector ortográfico reemplace texto automáticamente.
 - Mostrar sugerencias fonéticas: muestra una lista de palabras cuya fonética es parecida a la de la palabra incluida en el cuadro Reemplazar con (o Insertar palabra).

Aparece una marca de verificación junto a las opciones habilitadas.

Cambio del idioma del Corrector ortográfico

Es posible cambiar el idioma de corrección ortográfica predeterminado que el Corrector ortográfico utiliza.

Para cambiar el idioma de la corrección ortográfica

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Corrector ortográfico.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y después, en Idioma.
- 3 Elija un idioma de la lista Idioma en uso.



- Sólo es posible realizar el cambio por un idioma que esté instalado en su PC.

Para guardar un idioma como el idioma de corrección ortográfica predeterminado

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Guardar como idioma de herramientas de escritura predeterminado.

Operaciones con Grammatik

Grammatik revisa los errores de ortografía, gramática y puntuación de los documentos. Los documentos pueden editarse manualmente en la ventana de dibujo. Mediante la configuración de opciones podrá controlar el funcionamiento de Grammatik. Por ejemplo, es posible configurar Grammatik para que inicie la corrección de pruebas al abrir el cuadro de diálogo.

Grammatik puede usarse para reemplazar oraciones pasivas por activas o para añadir palabras que no reconoce a una lista de palabras de usuario. Cuando una oración pasiva no contiene sujeto, puede especificar uno para que Grammatik lo utilice. También puede cambiar el idioma predeterminado que Grammatik emplea para corregir documentos.

Grammatik basa sus correcciones en un estilo. Los estilos están compuestos de reglas gramaticales, estilos de escritura y niveles de formalidad. Es posible cambiar el estilo de la corrección gramatical y, como resultado de ello, modificar la interpretación de estos elementos.

También puede editar estilos de corrección gramatical eliminando o añadiendo las reglas gramaticales que dichos estilos contienen. Asimismo, es posible crear, editar y restaurar los estilos de corrección gramatical.

Grammatik puede analizar la estructura gramatical de sus escritos, así como su estilo de escritura, para determinar el nivel lingüístico alcanzado. Esta información puede resultarle útil para corregir posibles errores y depurar su estilo.

Grammatik puede asignar una categoría gramatical (como, por ejemplo, sujeto, verbo, oración subordinada, etc.) a cada palabra o grupo de palabras y mostrarla en un diagrama en árbol. Del mismo modo, puede analizar las partes (por ejemplo, conjunción, abreviatura o preposición) de una oración seleccionada.

Además, es posible generar y visualizar tres resúmenes estadísticos: Cuenta básica, Indicado y Legibilidad. En Cuenta básica, Grammatik proporciona un recuento de párrafos, frases, palabras (así como sus niveles de complejidad) y sílabas. También proporciona el promedio de sílabas por palabra, palabras por frase y frases por párrafo. El informe Cuenta básica puede utilizarse para determinar si emplea demasiadas palabras largas al escribir.

El resumen Indicado proporciona una lista de los tipos de errores marcados en el documento. En la lista también se indica el número de veces que se marcó cada error. Este resumen puede resultar útil para identificar los tipos de problemas gramaticales que aparecen con frecuencia en sus escritos.

El resumen Legibilidad determina el nivel de conocimientos que el lector necesita para entender el documento. Grammatik analiza la legibilidad contrastando el documento con otro de comparación y, a continuación, genera un informe de legibilidad. Puede elegir un documento de comparación de Grammatik o añadir uno propio. Grammatik evalúa el documento en función de una fórmula de legibilidad que depende del idioma que seleccione, el nivel de dificultad para leer el documento, la frecuencia del uso de la voz pasiva, la longitud y complejidad de la estructura oracional y la complejidad de las palabras.

Uso de Grammatik

Grammatik puede utilizarse para revisar el documento completo, parte de un documento o texto específico.



Para revisar todo el documento con Grammatik

- 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.

En el cuadro Reemplazos se muestran sugerencias para realizar correcciones. La oración con la corrección sugerida aparece en el cuadro Frase nueva.

- 4 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Reemplazar: reemplaza el texto resaltado en el documento por la corrección resaltada en el cuadro Reemplazos.
 - Pasar 1 vez: hace caso omiso del texto resaltado durante esta corrección gramatical y pasa al siguiente error.
 - Omitir todo: hace caso omiso de todas las apariciones del texto resaltado durante esta revisión gramatical.
 - Reemplazar auto.: reemplaza todas las apariciones del mismo error del documento por la palabra del cuadro Reemplazos.

Para revisar parte de un documento con Grammatik

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija una opción del cuadro de lista Verificar.
- 3 Haga clic en el botón Inicio o Reanudar.



Para revisar texto específico con Grammatik

- 1 Seleccione una o varias palabras específicas con la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.

Edición de errores gramaticales manualmente

Es posible editar errores escribiendo en la ventana de dibujo.

Para editar errores gramaticales manualmente



- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Seleccione el texto con la herramienta *Selección*.
- 3 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 4 Seleccione el texto resaltado y escriba la corrección en la ventana de dibujo.
- 5 Haga clic en el botón Reanudar para continuar con la corrección gramatical.

Especificación de opciones de Grammatik

Mediante la especificación de opciones, puede determinar la forma de funcionamiento de Grammatik.

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: comienza la corrección cuando se abre Grammatik.
 - Avisar antes de Reemplazo automático: solicita confirmación para que Grammatik inserte texto de sustitución automáticamente.
 - Sugerir reemplazos de ortografía: muestra sugerencias para sustituir texto automáticamente.

Aparece una marca de verificación junto a las opciones habilitadas.

Reemplazo de oraciones pasivas por activas

Es posible habilitar la regla gramatical de voz pasiva y reemplazar oraciones pasivas por oraciones activas. Cuando una oración pasiva no contiene sujeto, puede añadirlo para que Grammatik lo utilice en la oración de sustitución.

Para habilitar la regla de voz pasiva

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Comprobando estilos.
- 3 Haga clic en el botón Editar.
- 4 Habilite la casilla de verificación Voz pasiva en el cuadro de lista Clases de regla.
- 5 Haga clic en una de estas opciones:
 - Guardar: edita el estilo de corrección gramatical.
 - Guardar como: crea un estilo de corrección gramatical.



Para reemplazar una oración pasiva por una oración activa

- 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.
- 4 Elija el texto de sustitución en el cuadro Reemplazo.
- 5 Haga clic en el botón Reemplazar.

Para especificar un sujeto

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en <Sujeto> en el cuadro Reemplazos.
- 3 Escriba un sujeto en el cuadro Tema nuevo.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Haga clic en el botón Reemplazar.



- Grammatik señala las oraciones pasivas cuando está habilitada la regla Voz pasiva. Si desea obtener más información sobre las reglas, consulte “Creación y edición de estilos de corrección gramatical” en la página 436.

Adición de palabras a una lista de palabras durante la corrección gramatical

Es posible añadir palabras que Grammatik no reconoce a una lista de palabras de usuario.



Para añadir una palabra a una lista de palabras de usuario durante una corrección gramatical

- 1 Seleccione el texto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 3 Haga clic en el botón Añadir cuando Grammatik se detenga en una palabra que no reconoce.

Cambio del idioma de corrección gramatical

Es posible cambiar el idioma que Grammatik utiliza para corregir un documento y guardarlo como el idioma predeterminado.

Para cambiar el idioma de corrección gramatical

- 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.

Para guardar un idioma como el idioma predeterminado de la corrección gramatical

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Guardar como idioma de herramientas de escritura predeterminado.

Cambio del estilo de corrección gramatical

Es posible cambiar el estilo de corrección gramatical que Grammatik utiliza para revisar un documento. Si habilita y deshabilita las reglas, puede quitar las opciones de regla que el estilo utiliza o añadir una regla para que el estilo la use.

Para modificar el estilo de corrección gramatical

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Comprobando estilos.

- 3 Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista Comprobando estilo.
- Ficción: admite el estilo de escritura literaria. El nivel de formalidad es Informal.
 - Publicidad: pone de relieve la precisión gramatical y estructural por encima del estilo. El nivel de formalidad es Informal.
 - Documentación o Discurso: está dirigido al público en general sin especialización científica y fomenta el uso de jerga y terminología especial. El nivel de formalidad es Estándar.
 - Técnico o Científico: está diseñado para emplearlo en publicaciones científicas que contienen frases con nombres largos y complejos, así como vocabulario técnico. El nivel de formalidad es Formal.
 - Memorándum informal o Carta: permite el uso de jerga específica del sector y está diseñado para elaborar memorandums y cartas menos formales. El nivel de formalidad es Informal.
 - Memorándum formal o Carta: se utiliza para elaborar la correspondencia, actas de reuniones y documentos legales que requieren un tono formal y una estricta observación de las reglas gramaticales y estilísticas. El nivel de formalidad es Formal.
 - Composición de estudiante: sirve para elaborar documentos de mayor extensión. El nivel de formalidad es Formal.
 - Spelling Plus: verifica las reglas básicas y ortográficas, como la puntuación o el uso de mayúsculas. El nivel de formalidad es Estándar.
 - Verificación rápida: se utiliza con la mayor parte de los documentos escritos para el gran público, como correspondencia general, informes no oficiales, redacciones y ponencias. El nivel de formalidad es Estándar.
 - Muy estricto: está diseñado para elaborar correspondencia, actas de reuniones y documentos legales que requieren un tono formal y una estricta observación de las reglas estilísticas y gramaticales. El nivel de formalidad es Formal.
- 4 Haga clic en el botón Reanudar.

Para deshabilitar una regla durante una sesión de corrección de pruebas

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 2 Haga clic en el botón Desactivar si Grammatik muestra un error que no desee que indique.

Para habilitar una clase de regla durante una sesión de corrección de pruebas

- 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 situadas junto a las reglas que desee utilizar de la lista Reglas.



- La opción Activar reglas sólo está disponible cuando se deshabilita una regla durante una sesión de corrección de pruebas.

Creación y edición de estilos de corrección gramatical

Para crear y editar estilos de corrección gramatical es posible añadir y quitar reglas, modificar las configuraciones de elementos consecutivos y cambiar el nivel de formalidad.

Para personalizar las reglas de un estilo de corrección gramatical

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Comprobando estilos.
- 3 Elija un estilo de corrección en el cuadro de lista.
- 4 Haga clic en el botón Editar.
- 5 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Habilite las casillas de verificación situadas junto a las reglas de la lista Clases de regla que desee aplicar.
 - Deshabilite las casillas de verificación situadas junto a las reglas de la lista Clases de regla que no desee aplicar.
- 6 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Guardar para conservar los cambios efectuados en el estilo de corrección.
 - Haga clic en Guardar como para crear un nuevo estilo de corrección. Escriba el nombre del estilo nuevo en el cuadro Nombre de estilo personalizado.

Para cambiar las configuraciones máximas permitidas

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Clases de regla, habilite la casilla de verificación Elementos consecutivos.
- 3 Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:
 - Nombres consecutivos: especifica el número de nombres consecutivos permitido.
 - Frases preposicionales consecutivas: especifica el número de frases preposicionales consecutivas permitido.
 - Longitud de oraciones largas: especifica el número máximo de palabras permitido en una oración.
 - Indicar números inferiores o iguales a: especifica el rango de números que aparecerán escritos. Establezca este valor en cero si no desea que las cifras se marquen como errores.
 - Palabras permitidas al dividir infinitivo: especifica el número de palabras permitido en un infinitivo compuesto.
- 4 Realice el paso 6 del procedimiento anterior.

Para establecer el nivel de formalidad

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para personalizar las reglas de un estilo de corrección gramatical”.
- 2 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Informal: admite el uso no estricto del idioma y de expresiones coloquiales.
 - Estándar: permite el uso moderado del idioma coloquial.
 - Formal: aplica reglas estrictas de estilo y uso del idioma.
- 3 Realice el paso 6 del procedimiento “Para personalizar las reglas de un estilo de corrección gramatical”.



- Después de guardar un estilo de corrección predeterminado que haya editado, aparecerá un asterisco (*) junto al nombre del estilo.
-

Restauración de un estilo de corrección gramatical editado

Es posible restaurar las configuraciones originales de un estilo de corrección predefinido y editado.

Para restaurar un estilo de corrección editado

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Comprobando estilos.
- 3 En la lista, elija el estilo de corrección que desea restaurar.
- 4 Haga clic en el botón Editar.
- 5 Haga clic en el botón Restaurar.
- 6 Haga clic en el botón Guardar.



- Es posible identificar un estilo de corrección editado por el asterisco (*) que aparece junto a su nombre.

Eliminación de un estilo de corrección gramatical

Es posible que desee eliminar un estilo de corrección gramatical que ya no necesite.

Para eliminar un estilo de corrección

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Comprobando estilos.
- 3 En la lista, elija el estilo de corrección que desea eliminar.



- Sólo es posible eliminar los estilos de corrección creados por el usuario.

Uso de Grammatik para analizar el estilo de escritura

Con Grammatik es posible analizar la estructura gramatical y el estilo de la escritura a fin de determinar el nivel de legibilidad.



Para analizar texto

- 1 Con la herramienta *Texto*, sitúe el cursor en la oración que desea 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 estas opciones:
 - Árbol analítico: analiza las partes de la oración seleccionada.
 - Partes de la oración: identifica las categorías gramaticales de la oración seleccionada.
 - Cuenta básica: cuenta los elementos del texto.
 - Indicado: muestra el número de temas gramaticales indicados y sus tipos.
 - Legibilidad: analiza la facilidad de lectura del texto.

Análisis de las categorías gramaticales de una oración

Mediante Grammatik, podrá analizar las categorías gramaticales de una oración y visualizar el informe.



Para analizar las categorías de la oración

- 1 Con la herramienta *Texto*, sitúe el cursor en la oración que desea 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 la oración.



- El cuadro de diálogo Partes de voz se actualiza automáticamente a medida que se encuentran nuevos errores.



Análisis de las partes de una oración

Para analizar una oración, Grammatik puede asignar una abreviatura de identificación a cada parte de la oración compuesta de una o más palabras. Visualice las asignaciones utilizando un diagrama en árbol.



Para ver un diagrama en árbol

- 1 Sitúe el punto de inserción en la oración que desea 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 Árbol analítico.

Visualización del número y tipo de elementos de texto básicos

Es posible generar un recuento de los elementos de texto básicos utilizados. También puede hallar el total de los tipos de errores indicados.



Para visualizar un recuento de palabras básicas

- 1 Sitúe el punto de inserción en la oración que desea 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 Cuenta básica.

Para visualizar una lista de los tipos de errores indicados

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en la opción Indicado.

Comprobación de la legibilidad de un documento

Con Grammatik puede estimar la cantidad de conocimientos que un lector necesita para entender un documento. Grammatik realiza esta tarea comparando el documento con otro. Es posible cambiar el documento de comparación que Grammatik utiliza o añadir un nuevo documento de comparación.



Para comprobar la legibilidad de un documento

- 1 Con la herramienta *Texto*, sitúe el punto de inserción sobre la oración que desea 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 Legibilidad.

Para cambiar el documento de comparación

- 1 Realice 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 Realice los pasos del procedimiento “Para comprobar la legibilidad de un documento”.
- 3 Haga clic en el botón Añadir documento.



- Los documentos de comparación personalizados sólo pueden añadirse a la lista de documentos de comparación de uno en uno.



- Utilice la función de comparación de documentos para realizar un seguimiento de los avances de escritura alcanzados comparando una versión del documento con la siguiente revisión.

Operaciones con listas de palabras de usuario

Las listas de palabras de usuario son listas de vocabulario personales creadas para añadir palabras o frases que normalmente se escriben incorrectamente o palabras que el Corrector ortográfico y Grammatik no reconocen. Cuando el Corrector ortográfico y Grammatik detectan palabras o frases desconocidas, las señalan como un error. Si se añaden estas palabras o frases a las listas de palabras de usuario, las herramientas de escritura las reconocen como correctas.

El Corrector ortográfico y Grammatik buscan en dos tipos de listas de palabras: listas de palabras de usuario y listas de palabras principales. Es posible disponer de hasta diez listas activas de cada tipo cuando se utilizan las herramientas de escritura. CoreIDRAW busca primero en las listas de palabras de usuario del documento. Si no encuentra la palabra o frase, busca en las listas de palabras activas por orden de visualización. Si escribe un documento en otro idioma, puede crear y utilizar una lista de palabras para dicho idioma y habilitarla. En el cuadro de lista Reemplazos o Sugerencias del Corrector ortográfico y Grammatik aparecerán palabras alternativas.

Además, podrá personalizar las listas de palabras de usuario. Por ejemplo, puede añadir una palabra para que el Corrector ortográfico y Grammatik la omitan.

También puede deshabilitar o quitar una lista de palabras de usuario del Corrector ortográfico y Grammatik.



- Cada documento dispone de una lista de palabras de usuario propia a la que es posible añadir palabras y frases que pertenecen a dicho documento. Puede crear y utilizar varias listas de palabras de usuario cuando realiza la corrección ortográfica o gramatical de un documento. Si hay activada más de una lista de palabras de usuario, el programa busca primero en la lista de palabras de usuario del documento.

Creación y activación de listas de palabras de usuario

Es posible crear una lista de palabras de usuario y añadirle palabras o puede añadir palabras a una lista existente. Una lista de palabras de usuario puede habilitarse de modo que las herramientas de escritura la utilicen para verificar documentos. También es posible seleccionar una lista de palabras de usuario para otro idioma.

Para crear una lista de palabras de usuario

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik o Corrector ortográfico.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Listas de palabras de usuarios.
- 3 Haga clic en el botón Añadir lista.
- 4 Elija la unidad y la carpeta donde desea 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 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Listas de palabras, habilite la casilla de verificación situada 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 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para crear una lista de palabras de usuario".
- 2 En el cuadro de lista Listas de palabras, habilite la casilla de verificación situada junto a la lista de palabras.

Para seleccionar una lista de palabras de usuario en un idioma diferente

- 1 Realice 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.

Personalización de listas de palabras de usuario

También puede añadir una lista de palabras o frases alternativas para que el Corrector ortográfico y Grammatik la muestren. Es posible añadir palabras y frases para que las herramientas de escritura las reemplacen u omitan. Si una lista de palabras de usuario contiene un error, puede editar la lista o eliminar la entrada.

Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik o Corrector ortográfico.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Listas de palabras de usuarios.
- 3 En la lista Listas de palabras, habilite la casilla de verificación situada junto a la lista de palabras que desea editar, si existen varias listas de palabras.
- 4 Escriba la palabra o frase que desea reemplazar en el cuadro Palabra/Frase e introduzca la palabra o frase de sustitución en el cuadro Reemplazar con.
- 5 Haga clic en el botón Añadir entrada.
- 6 Repita los pasos 3 y 4 por cada palabra alternativa.

Para añadir una palabra de sustitución a una lista de palabras de usuario

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba la palabra o frase que desea reemplazar en el cuadro Palabra/Frase e introduzca la palabra o frase de sustitución en el cuadro Reemplazar con.
- 3 Haga clic en el botón Añadir entrada.

Para añadir una palabra que desea omitir a una lista de palabras de usuario

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario”.

- 2 Escriba la palabra o frase que desea omitir en el cuadro Palabra/Frase.
- 3 Haga clic en el botón Añadir entrada.

Para editar una palabra o frase en una lista de palabras de usuario

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario”.
- 2 Seleccione la palabra o frase que desea editar en el cuadro situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Listas de palabras de usuarios.
- 3 Escriba la palabra o frase en el cuadro Reemplazar con.
- 4 Haga clic en el botón Reemplazar entrada.

Para eliminar una palabra de una lista de palabras de usuario

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para añadir una lista de palabras alternativas a una lista de palabras de usuario”.
- 2 Elija la palabra o frase que desea eliminar en el cuadro situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Listas de palabras de usuarios.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar entrada.

Deshabilitación y eliminación de listas de palabras de usuario

Puede deshabilitar o eliminar una lista de palabras de usuario del cuadro de diálogo Grammatik o Corrector ortográfico.

Para deshabilitar una lista de palabras de usuario

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik o Corrector ortográfico.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Listas de palabras de usuarios.
- 3 En la lista Listas de palabras, habilite la casilla de verificación situada junto a la lista de palabras que desea deshabilitar.

Para eliminar una lista de palabras de usuario

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija la lista de palabras de usuario en el cuadro de lista Listas de palabras.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar la lista.



- Al quitar una lista de palabras de usuario, ésta no se elimina.
-

Uso del Asistente de escritura

El Asistente de escritura permite corregir los errores del uso de mayúsculas de forma automática y crear accesos directos a las palabras y frases usadas con frecuencia. Por ejemplo, puede guardar la frase “para obtener información” bajo la abreviatura “FYI” de modo que siempre que escriba “FYI” seguido de un espacio, ésta se sustituya por la frase.

Personalización del Asistente de escritura

El Asistente de escritura puede utilizarse para reemplazar texto y signos de puntuación y cambiar las mayúsculas y minúsculas automáticamente. También puede deshacer una corrección del Asistente de escritura.

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. Escriba texto en el cuadro Reemplazar. En el cuadro Con, escriba el texto de sustitución y haga clic en el botón Añadir.



- La opción Corregir dos mayúsculas iniciales consecutivas no efectúa ningún cambio cuando una letra mayúscula va seguida de espacio o punto, o si una palabra contiene otras letras mayúsculas.
 - Es posible cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto en lugar de habilitar la casilla de verificación Poner en mayúscula la primera letra de las frases para asignar al texto seleccionado el uso de mayúsculas y minúsculas de la frase. Si desea obtener más información, consulte “Modificación del uso de mayúsculas y minúsculas del texto” en la página 379.
-

Para deshacer una corrección del Asistente de escritura

- Haga clic en Edición, deshacer escritura.

Uso de Sinónimos

Sinónimos muestra una lista de sinónimos, antónimos, definiciones y ejemplos de uso de palabras para las que se solicitan alternativas. Las alternativas correspondientes a las palabras seleccionadas se muestran en la lista Reemplazos y las definiciones y ejemplos de las palabras seleccionadas se visualizan en la lista Definiciones.

Es posible cambiar las configuraciones de Sinónimos para controlar su funcionamiento. Por ejemplo, existe la posibilidad de visualizar una lista de definiciones por palabra. También puede especificar el idioma que Sinónimos utilizará.

Puede personalizar las opciones de búsqueda de Sinónimos para especificar los tipos de palabras alternativas que aparecerán al buscar una determinada palabra.

Búsqueda de frases alternativas

Sinónimos puede utilizarse para buscar palabras o frases alternativas. Asimismo, permite reemplazar una palabra por un sinónimo.



Para utilizar Sinónimos

- 1 Seleccione el 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 sustitución.
- 5 Haga clic en el botón Reemplazar.



- Para visualizar una lista de sinónimos de una palabra, haga doble clic sobre la palabra.

Personalización de las configuraciones de Sinónimos

Es posible personalizar las configuraciones de Sinónimos.

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: habilita Sinónimos al abrir el cuadro de diálogo.
 - Cerrar automático: cierra Sinónimos al hacer clic en el botón Reemplazar.
 - Mostrar definiciones: muestra definiciones de palabras.
 - Ayuda al escribir: muestra sugerencias ortográficas cuando se escribe una palabra que Sinónimos no reconoce.
- Aparece una marca de verificación junto a las opciones habilitadas.

Cambio del idioma de Sinónimos

Es posible cambiar el idioma predeterminado que Sinónimos utiliza.

Para cambiar el idioma de Sinónimos

- 1 Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Sinónimos.
 - 2 Haga clic en el botón Opciones.
 - 3 Habilite Idioma y elija el idioma que desea utilizar en el cuadro de lista Idioma en uso.
- Aparece una marca de verificación junto a las opciones habilitadas.

Personalización de las opciones de búsqueda de Sinónimos

Puede personalizar las opciones de búsqueda de Sinónimos para especificar los tipos de palabras alternativas que 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: busca palabras con el mismo significado.
 - Palabras relacionadas: busca palabras de significado similar
 - Antónimos: busca palabras con significados opuestos.
 - Palabras para una definición: muestra palabras para cada una de las definiciones de una palabra.
- Aparece una marca de verificación junto a las opciones habilitadas.

- 4 Seleccione una palabra o escribala en el cuadro Reemplazar con.
- 5 Haga clic en el botón Buscar



- También podrá buscar la palabra haciendo doble clic sobre ella en el cuadro de diálogo Sinónimos.

Comprobación de estadísticas

Es posible comprobar estadísticas de texto para contar los elementos del texto, incluido el número de líneas, palabras y caracteres, y los nombres de las fuentes y estilos utilizados. Puede visualizar estadísticas de objetos de texto seleccionados o de todo un documento. Si no se selecciona ningún objeto de texto, se contarán todos los elementos de texto del documento, incluidos los caracteres de tabulación y espaciado.

Comprobación de las estadísticas de un documento

Es posible contar los elementos de texto de un documento completo o de texto seleccionado.

Para contar los elementos de texto de un documento completo

- 1 Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo para anular la selección de cualquier objeto.
- 2 Haga clic en Texto, Estadísticas de texto.



Para contar los elementos de texto del texto seleccionado

- 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 visualizar información sobre los estilos utilizados.

Sustitución de fuentes no disponibles

Al abrir un archivo que contiene una fuente no instalada en su PC, FANOSE proporciona una lista de fuentes que pueden utilizarse para sustituirla. Tiene la posibilidad de aceptar la sugerencia o elegir otra fuente, así como de realizar la sustitución sólo para el documento o de forma permanente.

En lugar de sustituir las fuentes que faltan cada vez que abra un documento, puede establecer una lista de fuentes concordantes con las fuentes no instaladas. Esta lista se guarda para utilizarla en documentos posteriores una vez que se sale de CorelDRAW.

Asimismo, si utiliza CorelDRAW para importar documentos de programas Macintosh, puede añadir o cambiar la tabla para que los nombres de fuente de Windows coincidan con los de Macintosh.

Cambio de sustituciones de fuentes

La sustitución de fuentes puede modificarse reemplazando la fuente de sustitución y puede aplicarse al documento con carácter temporal o permanente.

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 desea modificar.
- 3 Elija una fuente nueva del cuadro de lista Fuente sustituida.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Concordancia de fuentes PANOSE solicita confirmación para guardar los cambios realizados en el archivo Excepciones de concordancia de fuentes; elija la opción que mejor satisfaga sus necesidades.

Para modificar una sustitución de fuente de un documento temporalmente

- En el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes PANOSE, haga clic en la opción Temporal.

Para modificar una sustitución de fuente de un documento permanentemente

- En el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes PANOSE, haga clic en la opción Permanente.



- Si selecciona la opción Permanente, tiene la opción de realizar cambios en el archivo Excepciones. En caso de realizar dichos cambios, la sustitución de fuente se aplicará a todos los documentos de forma permanente.
-

Creación de una lista de concordancias para fuentes no disponibles

Es posible crear una lista de concordancias para las fuentes no instaladas.

Para crear una lista de concordancias para las fuentes no disponibles

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y, a continuación, haga clic en Fuentes.
- 3 Haga clic en el botón Concordancias 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 Escriba el nombre de la fuente que va a reemplazar en el cuadro Fuente no encontrada.
- 7 En la lista Fuente sustituida, elija una fuente instalada en su PC.



- Asigne con exactitud fuentes que pertenecen a una familia de fuentes diferente pero cuyo aspecto es similar; para ello, edite la lista Ortografía alternativa.

Concordancia entre fuentes Windows y fuentes Macintosh

Es posible especificar las fuentes Windows equivalentes de las fuentes Macintosh contenidas en un documento.

Para localizar la concordancia entre una fuente Windows y otra Macintosh

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y, a continuación, haga clic en Fuentes.
- 3 Haga clic en el botón Concordancias de fuentes PANOSE.
- 4 Haga clic en el botón Ortografía.
- 5 Haga clic en el botón Añadir.

- 6 Elija un nombre de fuente Windows en el cuadro Nombre Windows.
- 7 En el cuadro Nombre Macintosh, escriba el nombre de fuente Macintosh equivalente.



- La función Concordancia de fuentes PANOSE sólo es válida con archivos .CDR y .CDT. No es operativa con texto copiado desde el Portapapeles.
-

Configuración de preferencias

Durante la creación de texto, es posible cambiar las configuraciones. Puede cambiar el aspecto del texto en pantalla y ajustar el incremento utilizado para modificar el tamaño de fuente con el teclado numérico. También puede especificar una unidad de medida del texto, cambiar la forma en que CorelDRAW muestra las fuentes y los símbolos y modificar las configuraciones del Portapapeles.

Simulación de texto permite aumentar la velocidad de redibujo al representar el texto con líneas. Al especificar el tamaño máximo de texto, se simula el texto cuyo tamaño es inferior a dicho valor. Vuelva a hacer legible el texto reduciendo el valor de simulación o utilizando el Zoom. La simulación no afecta al texto impreso.

También puede cambiar el aspecto en pantalla del texto suavizando los caracteres. Alisado rellena los píxeles dentados con color intermedio o sombras de gris para aumentar la nitidez.

Es posible aumentar o reducir el tamaño en puntos del texto utilizando el teclado numérico. De forma predeterminada, el tamaño cambia en incrementos de un punto. Es posible cambiar la configuración del tamaño en puntos predeterminada.

La configuración de las unidades de medida del texto se expresa en puntos de forma predeterminada y puede modificarse para el documento actual y para todos los siguientes que cree.

Durante la creación de texto, puede cambiar la forma en que CorelDRAW muestra las fuentes y los símbolos. Por ejemplo, es posible visualizar las fuentes utilizadas en el documento activo o los símbolos TrueType únicamente. También puede determinar los caracteres no imprimibles que CorelDRAW muestra en la ventana de dibujo y en el cuadro de diálogo Editar texto.

La modificación de las configuraciones del Portapapeles afecta a la forma en que CorelDRAW transfiere texto al Portapapeles. Puede especificar si el texto se copia o corta al Portapapeles como texto o como curvas. También puede especificar si los contornos de pluma caligráfica se transfieren al Portapapeles o se exportan con cualquiera de los filtros de exportación de gráficos vectoriales.

Sin embargo, algunos filtros de exportación conservan los contornos caligráficos independientemente de la configuración seleccionada.

Modificación del aspecto del texto en pantalla

Mediante la función de simulación, el texto cuyo tamaño es inferior a un tamaño de fuente especificado aparece como líneas. Asimismo, el texto puede suavizarse rellenando los píxeles dentados.

Para especificar el tamaño del texto que va a simularse

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Texto.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Simular texto por debajo de.
Se especificará el número de píxeles a partir del cual se iniciará la simulación del texto.

Para suavizar los bordes de las fuentes en pantalla

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla Suavizar bordes de fuentes en pantalla.

Especificación del incremento utilizado para cambiar el tamaño de texto

Es posible especificar el incremento que CorelDRAW utiliza para cambiar el tamaño del texto mediante el teclado numérico.

Para especificar el incremento utilizado para cambiar el tamaño de texto

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Texto.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Incrementar texto con teclado.



- Si mantiene presionada la tecla Ctrl y presiona 8 y 2 en el teclado numérico, podrá aumentar y reducir el tamaño de fuente.
-

Modificación de la unidad de medida de texto predeterminada

Es posible cambiar la unidad de medida utilizada para texto que afecta al documento actual y a todos los siguientes que cree en CoreIDRAW.

Para especificar unidades de texto predeterminadas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Texto.
- 3 En el cuadro de lista Unidades predet. de texto, elija las unidades con las que desea trabajar para asignar formato al texto.

Selección de opciones de visualización de fuente y símbolo

Es posible especificar los tipos de símbolos y fuentes mostrados en las listas de fuentes de la barra de herramientas Texto y la Barra de propiedades. También puede mostrar ejemplos en las listas de fuentes, mostrar sólo las fuentes utilizadas en el documento activo y especificar un valor para determinar el número de fuentes utilizadas más recientemente que aparecen en las listas de fuentes. De igual modo, puede especificar las agrupaciones de símbolos y fuentes para la ventana acoplable Símbolos y caracteres especiales.

Para personalizar el contenido de las listas de fuentes

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y, a continuación, haga clic en Fuentes.
- 3 En la sección Contenido de la lista de Fuentes, habilite cualquiera de las casillas siguientes en función de los grupos de fuentes que desee que aparezcan en la lista de fuentes de la barra de herramientas Texto y la Barra de propiedades:
 - Mostrar fuentes TrueType
 - Mostrar fuentes Type 1
 - Mostrar símbolos TrueType
 - Mostrar símbolos Type 1

Para mostrar ejemplos de fuentes en las listas de fuentes

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Mostrar fuente en lista de fuentes.

Para mostrar sólo las fuentes utilizadas en el documento activo

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento “Para personalizar el contenido de las listas de fuentes”.
- 2 Habilite la casilla Mostrar sólo las fuentes del documento.

Para especificar un valor correspondiente a la cantidad de fuentes utilizadas más recientemente que aparecen en las listas de fuentes

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento “Para personalizar el contenido de las listas de fuentes”.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Mostrar las fuentes usadas más recientemente.

Para especificar el contenido de la lista de símbolos y caracteres especiales

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la sección Contenido de la lista de Símbolos, habilite cualquiera de las casillas de verificación siguientes en función de los grupos de fuentes y símbolos que desee que aparezcan en la ventana acoplable Símbolos y caracteres especiales:
 - Mostrar fuentes TrueType
 - Mostrar fuentes Type 1
 - Mostrar símbolos TrueType
 - Mostrar símbolos Type 1

Visualización y especificación de opciones para caracteres no imprimibles

Es posible especificar los caracteres no imprimibles que se visualizan en la ventana de dibujo y 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 Haga clic en Texto, Editar texto.
- 3 Haga clic en el botón *Caracteres no imprimibles* para visualizar retornos suaves, retornos duros, tabuladores y espacios en el cuadro de diálogo Editar texto.



Para mostrar u 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.
 - Deshabilite el botón Caracteres no imprimibles de la Barra de propiedades para ocultar los caracteres no imprimibles.

Para especificar los caracteres no imprimibles que han de mostrarse

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en *Texto*.
- 3 En el cuadro Mostrar caracteres no imprimibles, habilite o deshabilite las casillas de verificación siguientes:
 - Retornos suaves
 - Retornos duros
 - Tabuladores
 - Espacios

Configuración de las opciones del Portapapeles

Es posible especificar si va a copiar o cortar texto del Portapapeles como texto o como curvas. También puede especificar si va a transferir contornos de pluma caligráfica al Portapapeles o si desea exportarlos utilizando cualquiera de los filtros de exportación de gráficos vectoriales.

Para pegar texto en el Portapapeles como texto

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en *Texto*.
- 3 Habilite la casilla de verificación *Texto* en metarchivo.

Para pegar texto en el Portapapeles como objetos curvos

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación *Texto* en metarchivo.

Para pegar texto del Portapapeles en forma de texto caligráfico

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para pegar texto en el Portapapeles como texto”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Texto caligráfico.



10

Las herramientas de efectos especiales de CorelDRAW permiten alterar el aspecto de los objetos. Es posible distorsionar objetos, añadirles nuevos elementos y modificar la relación entre los objetos.

Al mezclar dos objetos, creará una serie de objetos intermedios que muestran una transición en color, forma y tamaño. Existen tres efectos de distorsión que permiten modificar la forma de los objetos: Empujar y tirar, Cremallera y Torbellino. También es posible cambiar la forma de un objeto si se le aplica una envoltura y, después, se da forma a dicha envoltura. El objeto se adapta a la forma de la envoltura. Mediante la extrusión de los objetos, CorelDRAW añade superficies para que parezcan tridimensionales. Si añade perspectivas de uno y dos puntos, podrá crear la sensación de profundidad y distancia. Se puede crear la sensación de profundidad entre objetos añadiendo sombras. También se pueden aplicar transparencias, que son máscaras de escala de grises, a objetos. Las transparencias se aplican encima del relleno actual del objeto y, por tanto, es posible ver el color del objeto a través de la transparencia. Las lentes de CorelDRAW permiten cambiar el aspecto de los objetos que se ven a través de ellas. Puede aplicar siluetas a objetos, creando así el efecto que producen las curvas de nivel en un mapa topográfico. Cuando cree objetos PowerClip, colocará un objeto dentro de otro. Uno de los objetos se convertirá en el contenido, mientras que el otro será el contenedor.

Es posible aplicar efectos tanto a texto de párrafo como a texto artístico. No obstante, algunos efectos son exclusivos para texto artístico y otros para texto de párrafo, ya que CorelDRAW trata estos dos tipos de texto de manera distinta.

Los efectos que puede aplicar a marcos de texto de párrafo incluyen envolturas, sombras y objetos PowerClip.

Los efectos que puede aplicar a texto artístico incluyen extrusiones, mezclas, siluetas, distorsiones, envolturas, lentes, objetos PowerClip, perspectivas y sombras.

Mezcla de objetos

Es posible crear varios tipos de mezclas diferentes, incluidas mezclas en línea recta y mezclas compuestas, entre otras. Cuando se crea una mezcla, se modifican los objetos intermedios incluidos. Por ejemplo, puede establecer el número de etapas y la distancia entre los objetos intermedios. También es posible modificar toda la mezcla. Por ejemplo, puede cambiar los objetos inicial o final, dividir la mezcla o cambiar el trayecto de mezcla.

Creación de mezclas

CorelDRAW ofrece una variedad de características para crear interesantes efectos de mezcla, como mezclas en línea recta, mezclas a lo largo de trayectos, mezclas compuestas, así como copiar y clonar mezclas.

Mezclas en línea recta

En una mezcla en línea recta, los objetos intermedios muestran una progresión en forma y tamaño entre los objetos originales. Los colores de contorno y de relleno de los objetos intermedios progresan según un trayecto en línea recta a través del espectro de colores. Los rellenos especiales (es decir, los rellenos degradados, de patrón y de textura) muestran una progresión entre los rellenos de los objetos. Los contornos de los objetos intermedios muestran una progresión gradual entre los distintos grosores y formatos.

Mezclas a lo largo de un trayecto

Si adapta una mezcla a un trayecto o dibuja un trayecto a mano alzada mientras mezcla objetos, éstos se ajustarán a la forma del trayecto. De forma predeterminada, los objetos intermedios adoptan la orientación vertical y horizontal de los objetos originales y están vinculados al trayecto por sus respectivos centros de rotación.

Mezclas compuestas

Si añade uno o más objetos a una mezcla, creará una mezcla compuesta. Para crear una mezcla compuesta, necesita dos componentes: una mezcla existente y un objeto. Es posible conectar el objeto al objeto inicial o final de la mezcla, pero no a 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.

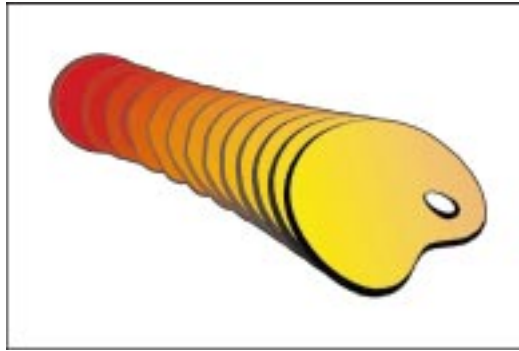
Copia y clonación de mezclas

También es posible crear nuevas mezclas mediante la copia o la clonación de las especificaciones de una mezcla a dos objetos seleccionados. Los objetos aceptan todas las especificaciones relativas a la mezcla, excepto los atributos de contorno y de relleno. Respecto a las mezclas clonadas, los cambios realizados en la mezcla original (también llamada mezcla maestra) también se aplican a los clones.

Creación de mezclas en línea recta

Es posible crear mezclas en las que los objetos intermedios progresen en tamaño, forma y color a partir del objeto inicial hasta el objeto final a lo largo de una línea recta.

Las mezclas en línea recta permiten crear una variedad de efectos.



Para crear una mezcla en línea recta



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y 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 también desee mezclar.
El tirador final aparece después de comenzar a arrastrar el objeto.

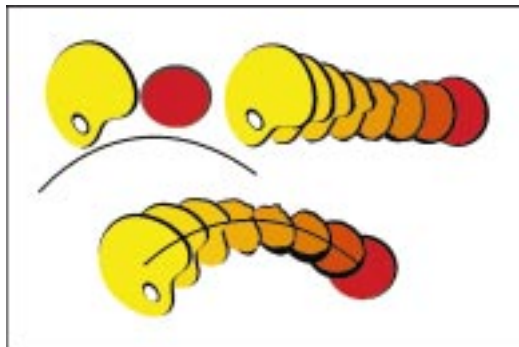


- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Mezcla interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.

Mezcla de objetos a lo largo de un trayecto

Es posible crear mezclas en las que los objetos intermedios progresen a lo largo de un trayecto existente y que se estiren a lo largo de todo el trayecto. También es posible mezclar a lo largo de un trayecto dibujado a mano alzada.

Si dispone de dos objetos y un trayecto, puede crear una mezcla a lo largo de un trayecto.





Para mezclar objetos a lo largo de un trayecto



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y 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 también desee mezclar

El tirador final aparece después de comenzar 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 con la herramienta *Selección*.
- 4 Arrastre la mezcla sobre el trayecto.
- 5 Haga clic en Adaptar mezcla a trayecto.

Para estirar la mezcla a lo largo de todo el trayecto



- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Opciones diversas de mezcla* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mezclar en todo el trayecto.

Para mezclar objetos a lo largo de un trayecto a mano alzada

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y 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 también desee mezclar.

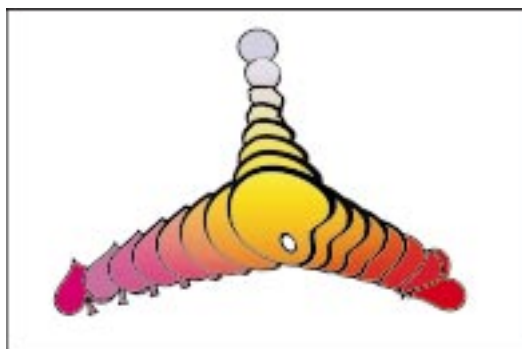


- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta *Mezcla interactiva*, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.

Creación de mezclas compuestas

Es posible crear una mezcla compuesta si se añaden uno o más objetos al objeto inicial o final de una mezcla. El objeto que añada se convierte en el objeto final de ese componente de la mezcla compuesta.

En esta mezcla compuesta, la paleta es el objeto final para las tres mezclas componente.



Para crear una mezcla compuesta

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Mezcla interactiva*.
- 2 Arrastre el tirador final del objeto que desee añadir sobre el objeto inicial o final de la mezcla.

El tirador final aparece después de comenzar a arrastrar el objeto.



- También es posible crear una mezcla compuesta dividiendo una mezcla. Si desea obtener más información, consulte “División de mezclas” en la página 471.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Mezcla interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.

Copia y clonación de mezclas

Es posible copiar y clonar especificaciones de mezcla y aplicarlas a dos objetos seleccionados para crear una mezcla.



Para copiar una mezcla

- 1 Mantenga presionada la tecla Mayús y, con 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 desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- Puede utilizar el botón Copiar propiedades de mezcla de la Barra de propiedades cuando desee copiar las propiedades de una mezcla a otra.

Para clonar una mezcla

- 1 Mantenga presionada la tecla Mayús y, con la herramienta Selección, seleccione los dos objetos a los que desee clonar una mezcla.
- 2 Haga clic en Efectos, Clonar, Mezcla de.
- 3 Seleccione la mezcla que desee clonar con el puntero horizontal que aparecerá.

Modificación de los objetos intermedios de mezclas

Es posible modificar el aspecto de una mezcla mediante el ajuste del espacio entre los objetos intermedios, la rotación, la definición de la progresión de los colores, y la aceleración de los rellenos y contornos.

Puede controlar el espacio entre los objetos intermedios estableciendo la distancia entre los objetos o especificando el número de objetos intermedios de la mezcla. Cuando trabaje con una mezcla que se adapta a un trayecto, puede especificar la distancia exacta entre los objetos intermedios.

Al rotar los objetos intermedios de una mezcla, dicha rotación se produce hacia la izquierda en torno a los centros de rotación de los objetos intermedios. En los bucles, los objetos intermedios rotan alrededor de un punto a medio camino entre los centros de rotación de los objetos.

Si establece la progresión del color de los objetos intermedios, puede determinar la forma en que los colores de contorno y de relleno progresarán entre los objetos inicial y final de la mezcla. CorelDRAW proporciona un trayecto recto, hacia la derecha o hacia la izquierda a través del espectro de colores.

En las mezclas básicas, 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. Es posible cambiar las progresiones de los objetos y los colores de forma que parezca que se han acelerado hacia el objeto inicial o final. Por ejemplo, cuando acelere objetos en una dirección, éstos aparecerán cada vez más juntos a lo largo de la progresión en dicha dirección.

Al asignar nodos, podrá controlar el modo en el que el objeto inicial se transforma en el objeto final. Como resultado, tendrá un mayor control sobre el aspecto de los objetos intermedios de la mezcla.

Definición del número de objetos intermedios de mezclas

Es posible especificar el número de objetos intermedios (etapas) de una mezcla. El número de objetos intermedios que especifique determinará la cantidad de espacio entre los objetos.



Para establecer el número de etapas de una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Habilite la parte superior del botón *Usar etapas o espaciado fijo de mezcla* de la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
- 3 Escriba un valor en la parte superior del cuadro Número de etapas de mezcla y descentrado entre formas de la Barra de propiedades.
- 4 Presione Intro.



- Si utiliza números más altos, el espacio será menor

Definición de la distancia entre los objetos intermedios mezclados a lo largo de un trayecto

Es posible especificar la distancia entre los objetos intermedios mezclados a lo largo de un trayecto.

Para establecer la distancia entre los objetos intermedios mezclados a lo largo de un trayecto

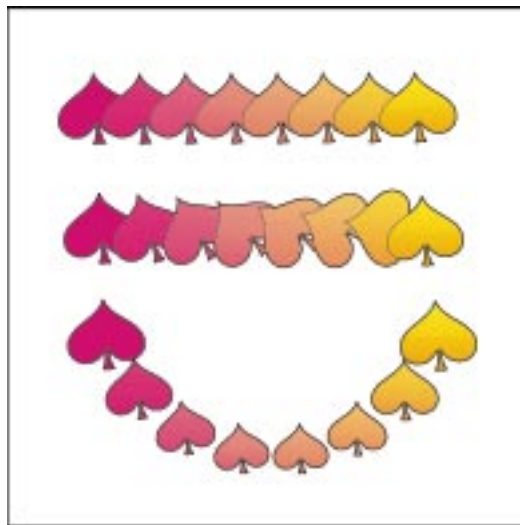


- 1 Seleccione la mezcla a lo largo de un trayecto con la herramienta *Selección*.
- 2 Habilite la parte inferior del botón *Usar etapas o espaciado fijo de mezcla* de la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
- 3 Escriba un valor en la parte inferior del cuadro Número de etapas de mezcla y descentrado entre formas de la Barra de propiedades.
- 4 Presione Intro.

Rotación de los objetos intermedios de mezclas

Es posible rotar los objetos intermedios de una mezcla a lo largo de la progresión entre los objetos inicial y final. De forma predeterminada, los objetos están vinculados al trayecto por sus respectivos centros de rotación. Puede cambiar esto creando un bucle de los objetos intermedios para rotarlos a medio camino entre los centros de rotación de los objetos inicial y final.

De arriba a abajo:
una mezcla directa
sin rotación, con una
rotación de 180
grados, y con una
rotación de 180
grados y el botón
Bucle habilitado.



También es posible rotar los objetos intermedios mezclados a lo largo de un trayecto.



Para rotar los objetos intermedios de una mezcla en línea recta

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En el cuadro *Dirección de la mezcla* de la Barra de propiedades, escriba los grados que desee rotar los objetos intermedios.
- 3 Presione Intro.



- Los valores negativos harán que los objetos roten hacia la derecha.



Para crear un bucle de los objetos intermedios de una mezcla en línea recta

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón *Bucle* de la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.



- Puede introducir valores entre -360 y 360 grados. Los valores negativos harán que los objetos roten hacia la derecha.

Para rotar los objetos intermedios mezclados a lo largo de un trayecto



- 1 Seleccione la mezcla a lo largo de un trayecto con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en el botón *Opciones diversas de mezcla* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación Rotar todos los objetos.

Definición de la progresión del color de los objetos intermedios de mezclas

Es posible determinar la progresión de los colores de contorno y relleno de los objetos intermedios de una mezcla mediante el espectro de colores a partir del objeto inicial hasta el objeto final. Puede elegir entre un trayecto recto, hacia la derecha o hacia la izquierda a través del espectro de colores.

Para establecer la progresión del color de los objetos intermedios



- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades para indicar el tipo de progresión del color que desee:



- *Mezcla directa*
- *Mezcla hacia la derecha*
- *Mezcla hacia la izquierda*

El botón está habilitado cuando aparece presionado.

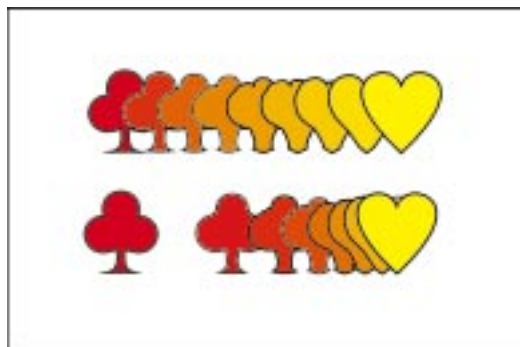


- Es posible establecer la progresión del color para cualquier mezcla que utilice rellenos uniformes o degradados. No obstante, no puede crear progresiones de color con rellenos transparentes, de mapa de bits, textura, patrón de vectores o PostScript.

Aceleración de la distancia, los rellenos, los contornos y el tamaño de los objetos intermedios

Es posible modificar la distancia entre los objetos intermedios a lo largo de la progresión entre los objetos inicial y final. También se puede modificar la progresión de los colores de contorno y de relleno, así como la progresión del tamaño de los objetos intermedios. Puede vincular las velocidades de aceleración de objetos y colores para aplicar la misma velocidad.

Aceleración de los objetos de una mezcla.



Para acelerar la distancia entre los objetos intermedios

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Aceleración de objeto y color* de la Barra de propiedades.
- 3 Mueva el deslizador *Aceleración de objeto* para establecer la dirección y la velocidad de aceleración de los objetos.



Para acelerar los colores de los objetos intermedios

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Mueva el deslizador *Aceleración de color* para establecer la dirección y la velocidad de aceleración de los colores.



Para acelerar el tamaño de los objetos intermedios

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Habilite el botón *Tamaño aceleración mezcla* de la Barra de propiedades. El botón está habilitado cuando aparece presionado.



Para vincular las velocidades de aceleración de colores y objetos

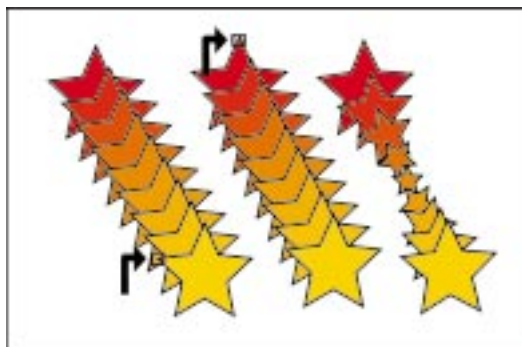
- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Habilite el botón *Vínculo de aceleración de mezcla* de la Barra de propiedades. El botón está habilitado cuando aparece presionado.



Definición de la progresión de los objetos de mezclas mediante la asignación de nodos

Es posible especificar los nodos que CorelDRAW va a tratar como los nodos primeros en los objetos inicial y final. Estos nodos determinan cómo se van a transformar los objetos intermedios a partir del objeto inicial hasta convertirse en el objeto final.

Asigne los nodos que se muestran en los dos primeros ejemplos para generar la rotación en el tercer ejemplo.



Para cambiar el aspecto de una mezcla mediante la asignación de nodos

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Opciones diversas de mezcla* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón *Designar nodos*.
- 4 Utilizando el puntero curvo que aparecerá, seleccione un nodo (cuadrado negro vacío) en el objeto final y otro en el objeto inicial.

Modificación de mezclas

La modificación de mezclas permite personalizar su aspecto. Es posible manipular los objetos intermedios de las mezclas y cambiar su trayecto. También se pueden separar los componentes individuales de una mezcla para trabajar con ellos.

Puede modificar mezclas mediante la selección y el cambio de los objetos inicial y final respectivos. Al invertir la dirección de una mezcla, ésta progresará desde el objeto final al objeto inicial. También se pueden dividir mezclas para crear una mezcla compuesta o fusionar los componentes de una mezcla compuesta para crear una mezcla sencilla. Cuando divida una mezcla, el objeto que elija para dividirla se convertirá en el objeto final de uno de los componentes y en el objeto inicial del otro.

Al mezclar un objeto a lo largo de un trayecto, puede seleccionar el trayecto y aplicar la mezcla al nuevo trayecto. También puede separar una mezcla de su trayecto. Al separar una mezcla de su trayecto, los objetos inicial y final permanecerán fijos, mientras que los objetos intermedios volverán a su trayecto original en línea recta.

Puede separar una mezcla en cuatro posibles componentes: el objeto inicial, el objeto final, los objetos intermedios y el trayecto (si los objetos estuvieran mezclados a lo largo de un trayecto). También es posible borrar mezclas quitando los objetos intermedios, pero dejando los objetos inicial y final.

Selección de los objetos inicial y final de mezclas

Es posible identificar y seleccionar los objetos inicial y final de una mezcla.



Para seleccionar el objeto inicial de una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Propiedades de comienzo y final de objeto* y, a continuación, en *Mostrar inicio*.



Para seleccionar el objeto final de una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Propiedades de comienzo y final de objeto* y, a continuación, en *Mostrar final*.

Cambio de la dirección de mezclas y de los objetos inicial y final

Es posible cambiar los objetos inicial y final de una mezcla sin tener que volver a crearla. CoreIDRAW reconducirá automáticamente la mezcla utilizando las mismas especificaciones que tenía la mezcla original. Al cambiar la dirección de una mezcla, ésta progresará desde el objeto final al objeto inicial.



Para cambiar el objeto inicial de una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Propiedades de comienzo y final de objeto* y, a continuación, en *Nuevo inicio*.
- 3 Haga clic en el nuevo objeto inicial con el puntero horizontal que aparecerá.



- El nuevo objeto inicial debe situarse detrás del objeto final de la mezcla seleccionada. Si desea obtener más información acerca del orden de superposición de los objetos, consulte “Cambio de orden de los objetos” en la página 188.

Para cambiar el objeto final de una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Propiedades de comienzo y final de objeto* y, a continuación, haga clic en *Nuevo final*.
- 3 Haga clic en el nuevo objeto final con el puntero horizontal que aparecerá.



- El nuevo objeto final debe situarse delante del objeto inicial de la mezcla seleccionada. Si desea obtener más información acerca del orden de superposición de los objetos, consulte “Cambio de orden de los objetos” en la página 188.



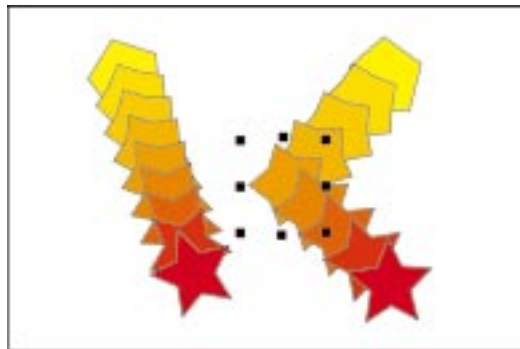
Para invertir la dirección de una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Orden, Orden inverso.

División de mezclas

Es posible dividir una mezcla para crear una mezcla compuesta. El objeto que elija para dividir la mezcla se convertirá en el objeto final de uno de los componentes y en el objeto inicial del otro. Por tanto, la mezcla original se divide en dos componentes. Si desea obtener más información sobre mezclas compuestas, consulte “Creación de mezclas compuestas” en la página 462.

División de una mezcla en línea recta para crear una mezcla compuesta.



Para dividir una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Opciones diversas de mezcla* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón *Dividir*.
- 4 Haga clic en el objeto intermedio en el que desee dividir la mezcla utilizando el puntero curvo que aparecerá.



- No es posible dividir una mezcla utilizando el objeto intermedio inmediatamente adyacente a los objetos inicial o final.
- Puede cambiar el aspecto de uno de los componentes de una mezcla compuesta sin que afecte al otro componente.



- También puede seleccionar un componente de una mezcla compuesta si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en cualquiera de los objetos intermedios correspondientes.

Fusión de mezclas

Es posible fusionar los componentes de una mezcla dividida o una mezcla compuesta para crear una mezcla.



Para fusionar el objeto inicial de una mezcla dividida o compuesta

- 1 Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras selecciona el componente final de la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Opciones diversas de mezcla* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón Unir comienzo.

Para fusionar el objeto final de una mezcla dividida o compuesta

- 1 Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras selecciona el componente inicial de la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Opciones diversas de mezcla* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic 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 este puntero para hacer clic en el objeto intermedio de la mezcla componente que desea fusionar.

Selección del trayecto de la mezcla

Es posible identificar y seleccionar el trayecto a lo largo del cual se van a mezclar los objetos.



Para seleccionar el trayecto de la mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Propiedades del trayecto* y, a continuación, en *Mostrar trayecto*.

Cambio del trayecto de la mezcla

Es posible aplicar una mezcla a un trayecto diferente. La mezcla mantendrá todas sus especificaciones cuando siga la forma del nuevo trayecto.



Para cambiar el trayecto de la mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Propiedades del trayecto* y, a continuación, en *Nuevo trayecto*.
- 3 Utilizando el puntero curvo que aparecerá, seleccione el trayecto sobre el que desee aplicar la mezcla.



- El nuevo trayecto sobre el que desee aplicar la mezcla seleccionada ya debe estar dibujado.

Separación de las mezclas de su trayecto

Es posible separar una mezcla de su trayecto.



Para separar una mezcla de su trayecto

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Propiedades del trayecto* y, a continuación, en *Separar del trayecto*.



- Puede seleccionar y separar un componente de una mezcla compuesta si mantiene presionada la tecla *Ctrl* mientras selecciona el componente. Si desea obtener más información sobre mezclas compuestas, consulte “Creación de mezclas compuestas” en la página 462.

Separación y eliminación de mezclas

Es posible dividir una mezcla en cuatro posibles componentes: el objeto inicial, el objeto final, los objetos intermedios y el trayecto (si los objetos estuvieran mezclados a lo largo de un trayecto). También se pueden eliminar los objetos intermedios de una mezcla, dejando los objetos inicial y final respectivos.



Para separar objetos mezclados

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en *Organizar*, *Separar*.



- Puede desagrupar los objetos intermedios si selecciona el grupo con la herramienta Selección y, a continuación, hace clic en Organizar, Desagrupar.



Para eliminar una mezcla

- 1 Seleccione la mezcla con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar mezcla.



- También puede hacer clic en el botón Borrar mezcla de la Barra de propiedades.

Distorsión de objetos

Las herramientas de distorsión interactiva permiten aplicar efectos interesantes a objetos. Puede empujar o tirar de los nodos de objetos que desee distorsionar desde o hacia sus respectivos centros. Mediante la aplicación de cremalleras, es posible crear contornos dentados y puntiagudos. Pueden modificarse los efectos de la distorsión Cremallera. También se pueden retorcer objetos. Al retorcer un objeto, el objeto se enrollará en sí mismo en una forma similar a una espiral.

Además, dispone de modificaciones que puede aplicar a todas las distorsiones, que permiten distorsionarlas y personalizarlas aún más. Por ejemplo, puede cambiar el centro de una distorsión.



- Puede aplicar todos los efectos de distorsión a cualquier objeto que cree con CorelDRAW, incluidos formas, líneas, curvas y texto artístico.

Creación de distorsiones Empujar y tirar

Cuando se aplica una distorsión Empujar a un objeto, se fuerzan los nodos hacia su centro, redondeando así el objeto. La distorsión Tirar aleja los nodos del centro del objeto, convirtiéndolo en un objeto puntiagudo.

Cuando cree una distorsión Empujar o Tirar que le guste, puede copiarla y aplicarla a otros objetos seleccionados. Si no le gusta la distorsión, puede quitarla sin eliminar el objeto.

Aplicación y eliminación de distorsiones Empujar

Puede aplicar una distorsión Empujar a cualquier objeto que cree. Si no le gusta el objeto distorsionado, puede eliminar la distorsión Empujar

Aplicación de una distorsión Empujar.



Para aplicar una distorsión Empujar



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.
- 2 Habilite el botón *Distorsión Empujar y tirar* 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 hacia la derecha.



- El punto del objeto sobre el que se hace clic determina el centro de la distorsión.
- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Distorsión interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.



- También puede crear una distorsión Empujar si escribe un valor (entre -200 y -1) en el cuadro Amplitud de la distorsión Empujar y tirar de la Barra de propiedades.



Para eliminar una distorsión Empujar



- 1 Seleccione el objeto distorsionado con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar distorsión.



- También es posible eliminar distorsiones haciendo clic en el botón **Borrar distorsión** de la Barra de propiedades.

Aplicación y eliminación de distorsiones Tirar

Puede aplicar una distorsión Tirar a cualquier objeto que cree. Si no le gusta el objeto distorsionado, puede eliminar la distorsión Tirar.

Aplicación de una distorsión Tirar.



Para aplicar una distorsión Tirar

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** y haga clic en la *herramienta Distorsión interactiva*.
- 2 Habilite el botón *Distorsión Empujar y tirar* 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 hacia la izquierda.



- El punto del objeto sobre el que se hace clic determina el centro de la distorsión.
- Si presiona la tecla **Esc** mientras arrastra la herramienta *Distorsión interactiva*, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.



- También puede crear una distorsión Tirar si escribe un valor (entre 1 y 200) en el cuadro **Amplitud** de la distorsión *Empujar y tirar* de la Barra de propiedades.



Para eliminar una distorsión Tirar

- 1 Seleccione el objeto distorsionado con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar distorsión.



- También es posible eliminar distorsiones haciendo clic en el botón Borrar distorsión de la Barra de propiedades.

Copia de distorsiones Empujar y tirar

Es posible copiar distorsiones Empujar y tirar, y aplicarlas a objetos seleccionados.



Para copiar una distorsión Empujar o Tirar

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto al que desee copiar la distorsión.
- 3 Haga clic en Efectos, Copiar, Distorsión de.
- 4 Seleccione la distorsión que desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- También puede utilizar el botón Copiar propiedades de distorsión de la Barra de propiedades.

Creación de distorsiones Cremallera

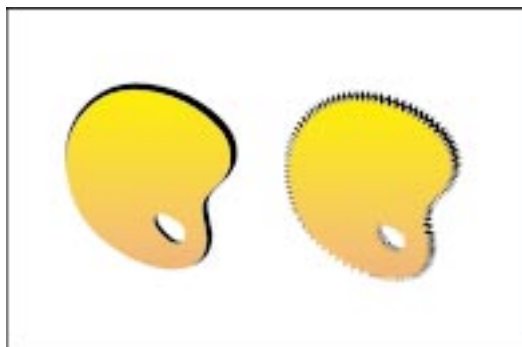
Cuando se aplica una distorsión Cremallera a un objeto, se crean una serie de puntos por encima y por debajo del contorno original del objeto. El contorno sigue estos puntos para crear un efecto de cremallera. También es posible crear distorsiones Cremallera aleatorias, donde los puntos horizontales y verticales siguen un curso fortuito.

Cuando cree una distorsión Cremallera que le guste, puede copiarla y aplicarla a otros objetos seleccionados. Si no le gusta la distorsión, puede quitarla sin eliminar el objeto.

Aplicación y eliminación de distorsiones Cremallera

Es posible aplicar distorsiones Cremallera a objetos. Si no le gusta el objeto distorsionado, puede eliminar la distorsión Cremallera.

Aplicación de una distorsión Cremallera.



Para aplicar una distorsión Cremallera

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y 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.
- 4 Arrastre el *tirador final* para determinar la amplitud del efecto cremallera. El punto del objeto sobre el que se hace clic determina el centro de la distorsión.
- 5 En la ventana de dibujo, desplace el deslizador para determinar la frecuencia de la cremallera.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Distorsión interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.



- También puede ajustar la amplitud del efecto cremallera si escribe un valor en el cuadro Amplitud de la distorsión Cremallera de la Barra de propiedades. Puede escribir valores comprendidos entre 0 y 100. Con valores más altos, se consiguen distorsiones de cremallera más pronunciadas.



Para eliminar una distorsión Cremallera

- 1 Seleccione el objeto distorsionado con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar distorsión.

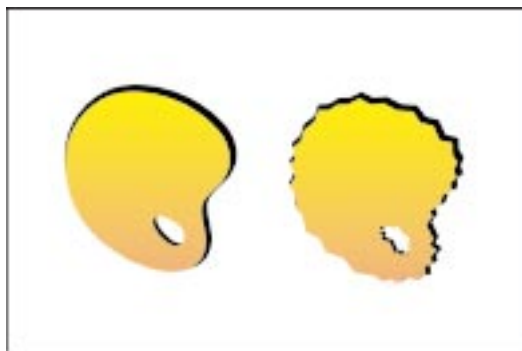


- También es posible eliminar distorsiones haciendo clic en el botón Borrar distorsión de la Barra de propiedades.

Aplicación de distorsiones Cremallera aleatorias

Es posible aplicar distorsiones Cremallera de forma aleatoria a objetos. También se puede volver a convertir la distorsión Cremallera aleatoria en un patrón uniforme.

Aplicación de una distorsión Cremallera aleatoria.



Para aplicar una distorsión Cremallera aleatoria

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y 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.
- 4 Arrastre el *tirador final* para determinar la amplitud del efecto cremallera.
- 5 Habilite el botón *Distorsión aleatoria* de la Barra de propiedades.

Para volver a convertir la distorsión Cremallera en un patrón uniforme

- Deshabilite el botón *Distorsión aleatoria* de la Barra de propiedades.

Copia de distorsiones Cremallera

Es posible copiar distorsiones Cremallera y aplicarlas a objetos seleccionados.



Para copiar una distorsión Cremallera



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto al que desee copiar la distorsión.
- 3 Haga clic en Efectos, Copiar, Distorsión de.
- 4 Seleccione la distorsión que desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- También puede utilizar el botón Copiar propiedades de distorsión de la Barra de propiedades.

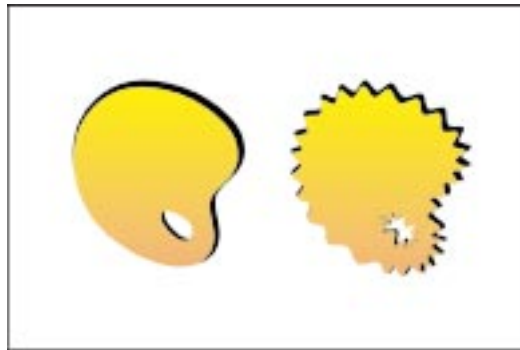
Modificación de distorsiones Cremallera

Cuando trabaje con distorsiones Cremallera, puede personalizar el efecto con el redondeo de los puntos de la cremallera, el ajuste del número de puntos por cada segmento de línea y el énfasis de la distorsión en un área determinada del objeto.

Redondeo de los puntos de distorsiones Cremallera

Es posible redondear los puntos de distorsiones Cremallera.

Redondeo de los puntos de una distorsión Cremallera.



Para redondear los puntos de una distorsión Cremallera



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto cuyos puntos de cremallera desee redondear.



3 Habilite el botón *Distorsión Cremallera* de la Barra de propiedades. El botón está habilitado cuando aparece presionado.



4 Habilite el botón *Distorsión suave* de la Barra de propiedades.



- Para volver a una distorsión Cremallera con puntos, deshabilite el botón Distorsión suave.

Cambio del número de puntos en cremalleras

Es posible cambiar el número de puntos de las cremalleras por cada segmento de línea.



Para cambiar el número de puntos de una cremallera



1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.

2 Seleccione el objeto con la distorsión Cremallera.



3 Habilite el botón *Distorsión Cremallera* de la Barra de propiedades.

4 Escriba un valor en el cuadro Frecuencia de la distorsión Cremallera de la Barra de propiedades.



- Con valores más altos, se aumenta la frecuencia de la cremallera.

Énfasis de distorsiones Cremallera en áreas específicas

Es posible enfatizar distorsiones Cremallera en áreas específicas de objetos.

Énfasis de los puntos de una distorsión Cremallera.





Para enfatizar una distorsión Cremallera en un área específica de un objeto



1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.

2 Seleccione el objeto cuya distorsión Cremallera desee localizar.

3 Asegúrese de que el botón Distorsión Cremallera está habilitado en la Barra de propiedades.

El botón está habilitado cuando aparece presionado.



4 Habilite el botón *Distorsión local* de la Barra de propiedades.

5 Arrastre el tirador de cambio de posición al área del objeto donde desee que la distorsión Cremallera sea más acentuada.

Creación de distorsiones Torbellino

La distorsión Torbellino da vueltas a un objeto sobre sí mismo. Cuando se aplica una distorsión Torbellino a un objeto, el punto en el que se hace clic se convierte en el centro de la distorsión, que también se puede identificar por un tirador en forma de diamante. El centro está fijo, mientras que un extremo del objeto se enrolla alrededor de este punto fijo. Una línea discontinua, la línea de origen horizontal, se extiende desde el centro del objeto. Esta línea mide, en grados, la cantidad de distorsión Torbellino que se aplica a medida que se arrastra el tirador de rotación hacia la derecha o hacia la izquierda. Una rotación completa son 359 grados.

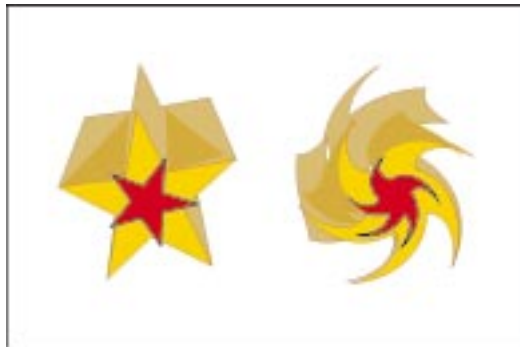
CorelDRAW también permite ajustar la rotación de distorsiones Torbellino. Por ejemplo, puede cambiar el número de grados que ha rotado un objeto, así como la dirección de la rotación.

Cuando cree una distorsión Torbellino que le guste, puede copiarla y aplicarla a otros objetos seleccionados. Si no le gusta la distorsión, puede quitarla sin eliminar el objeto.

Aplicación y eliminación de distorsiones Torbellino

Es posible aplicar distorsiones Torbellino a objetos. Si no le gusta el efecto, puede eliminar la distorsión Torbellino.

Aplicación de una
distorsión Torbellino.



Para aplicar una distorsión Torbellino

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y 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.



- Después de realizar una rotación completa (359 grados), el cuadro Número de rotaciones cuenta una rotación y el cuadro Grados reanuda el recuento desde cero.



Para eliminar una rotación Torbellino

- 1 Seleccione el objeto distorsionado con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar distorsión.



- También es posible eliminar distorsiones haciendo clic en el botón Borrar distorsión de la Barra de propiedades.

Ajuste de la rotación de distorsiones Torbellino

Es posible ajustar el número de grados, así como el número de rotaciones completas aplicadas a objetos. También se pueden rotar los objetos hacia la derecha o hacia la izquierda.

Una distorsión
torbellino con
rotaciones múltiples.



Para cambiar el número de grados de rotación de un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto con la distorsión Torbellino.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Grados adicionales de la Barra de propiedades.

Para cambiar el número de rotaciones completas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Rotaciones completas de la Barra de propiedades.

Para rotar la distorsión Torbellino hacia la derecha

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para cambiar el número de grados de rotación de un objeto”.
- 2 Haga clic en el botón *Hacia la derecha* de la Barra de propiedades.

Para rotar la distorsión Torbellino hacia la izquierda

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para cambiar el número de grados de rotación de un objeto”.
- 2 Haga clic en el botón *Hacia la izquierda* de la Barra de propiedades.

Copia de distorsiones Torbellino

Es posible copiar distorsiones Torbellino y aplicarlas a objetos seleccionados.



Para copiar una distorsión Torbellino



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto al que desee copiar la distorsión.
- 3 Haga clic en Efectos, Copiar, Distorsión de.
- 4 Seleccione la distorsión que desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- También puede utilizar el botón Copiar propiedades de distorsión de la Barra de propiedades.

Modificación de distorsiones

Cuando se trabaja con distorsiones Empujar y tirar, Cremallera y Torbellino, es posible cambiar el efecto desplazando el centro de la distorsión. También se puede aplicar una distorsión diferente a un objeto distorsionado. Por ejemplo, puede aplicar una distorsión Torbellino a un objeto al que ha aplicado una distorsión Cremallera.

Cambio del centro de distorsiones

Es posible cambiar el centro de las distorsiones. También se puede volver a colocar el tirador de cambio de posición en el centro de la distorsión.



Para cambiar el centro de una distorsión



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto distorsionado.
- 3 Asegúrese de que está habilitado el botón de distorsión adecuado en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
- 4 Arrastre el tirador de posición en forma de diamante a una nueva ubicación.
El efecto de distorsión se actualiza a medida que arrastra el tirador de cambio de posición.

Para centrar el tirador de cambio de posición de una distorsión

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Distorsión interactiva*.

- 2 Seleccione el objeto distorsionado.
- 3 Asegúrese de que está habilitado el botón de distorsión adecuado en la Barra de propiedades.

El botón está habilitado cuando aparece presionado.

- 4 Haga clic en el botón *Centro de distorsión* de la Barra de propiedades.

Aplicación de nuevas distorsiones

Es posible aplicar nuevas distorsiones a objetos distorsionados.

Aplicación de distorsiones Cremallera y Torbellino.



Para aplicar una nueva distorsión a un objeto distorsionado

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la *herramienta Distorsión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto distorsionado.
- 3 Haga clic en el botón Añadir nueva de la Barra de propiedades.
- 4 Habilite el botón de la distorsión que desee aplicar en la Barra de propiedades.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.
- 5 Aplique el efecto de distorsión al objeto.

Operaciones con envolturas

Las envolturas son un método simple y potente de dar forma a objetos. Cuando se aplica una envoltura a un objeto, dicha envoltura rodea al objeto y aparece como una línea roja discontinua con una serie de cuadrados en ciertos puntos de su trayecto. Al arrastrar los nodos en cualquier dirección, se modifica la forma de la envoltura. A su vez, a medida que se modifica la forma de la envoltura, el objeto asociado cambia su forma automáticamente para adaptarse a la envoltura.

Asimismo, es posible seguir dando forma a una envoltura y al objeto que rodea mediante la modificación de la envoltura. Por ejemplo, puede cambiar los segmentos de una envoltura de líneas a curvas.

Creación de envolturas

Es posible distorsionar la forma de objetos si se les aplica una envoltura y se da forma a dicha envoltura. Puede aplicar envolturas básicas o preestablecidas. También se puede copiar una envoltura de un objeto del dibujo y aplicarla a otro.

La aplicación de envolturas distorsiona la forma de los objetos.



Al quitar la envoltura a un objeto, este último volverá a la forma que tenía antes de aplicar la envoltura.

Aplicación y eliminación de envolturas

Es posible aplicar una envoltura para dar forma a objetos. También puede aplicar otras envolturas a objetos que ya tienen envolturas. Elimine las envolturas una a una, comenzando por la que haya aplicado en último lugar.

Hacia la derecha de arriba a la izquierda, los cuatros modos de modificación de envolturas: Línea recta, Arco sencillo, Arco doble, Libre.



Para aplicar una envoltura

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.





- 2 Seleccione el objeto al que desee aplicar una envoltura.
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades para indicar el modo de modificación que desee:
 - *Línea recta*
 - *Arco sencillo*
 - *Arco doble*
 - *Libre*
- 4 Arrastre un nodo para cambiar la forma de la envoltura.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 hasta conseguir la forma que desee para la envoltura.



- Es posible aplicar envolturas a texto Artístico y a marcos de texto de Párrafo.
- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Envoltura interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.

Para aplicar otra envoltura a un objeto que ya tiene una envoltura

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta Envoltura interactiva.
- 2 Seleccione el objeto al que desee aplicar otra envoltura.
- 3 Haga clic en el botón *Añadir nueva envoltura* de la Barra de propiedades.
- 4 Realice los pasos 3 a 5 del procedimiento anterior



Para eliminar una envoltura

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto con la envoltura que desee eliminar.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar envoltura.



- Antes de borrar una envoltura, tendrá que eliminar cualquier efecto que haya aplicado al objeto después de aplicarle dicha envoltura.



- También es posible eliminar envolturas con la herramienta Envoltura interactiva, haciendo clic en el botón Borrar envoltura de la Barra de propiedades.

Aplicación de envolturas preestablecidas

Es posible aplicar envolturas preestablecidas de diversas formas.



Para aplicar una envoltura preestablecida

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.
- 3 Habilite el botón *Mantener líneas* de la Barra de propiedades para evitar que CoreIDRAW cambie las líneas rectas del objeto a curvas cuando aplique la envoltura.
- 4 Haga clic en el botón *Añadir preestablecido* de la Barra de propiedades y elija la forma de envoltura que desee aplicar



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Envoltura interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.
- Puede ajustar la forma de las envolturas preestablecidas después de aplicarlas a objetos.

Copia de envolturas

Es posible copiar una envoltura de un objeto y aplicarla a otro.



Para copiar una envoltura

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar la envoltura.
- 2 Haga clic en Efectos, Copiar, Envoltura de.
- 3 Seleccione el objeto cuya envoltura desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- Si ha aplicado un efecto a este objeto después de aplicarle la envoltura, no podrá copiarla.
- Puede aplicar el mismo efecto de envoltura a varios objetos distintos.



- También puede copiar envolturas con el botón Copiar propiedades de envoltura de la Barra de propiedades.

Modificación de envolturas

Después de aplicar una envoltura a un objeto, es posible modificarla de varias maneras distintas: puede cambiar el modo de modificación, aplicar un nuevo modo de asignación, convertir segmentos de la envoltura de líneas en curvas y viceversa, y modificar nodos de la envoltura. También se puede añadir, quitar, mover y cambiar la forma de los nodos de las envolturas.

Los modos de modificación controlan la forma de la propia envoltura. Tres de estos modos (Línea recta, Arco sencillo y Arco doble) permiten arrastrar nodos o puntos de control horizontal o verticalmente para cambiar la forma de los lados de las envolturas. El cuarto modo, Libre, permite arrastrar nodos en cualquier dirección para realizar cambios más profundos. Además, el modo Libre muestra puntos de control para cada nodo, lo que permite realizar ajustes más precisos para obtener la forma de envoltura exacta que desee.

Al aplicar un modo de asignación distinto, cambiará la manera en que CorelDRAW adapta el objeto a la envoltura, no la forma de la envoltura en sí. Existen cuatro modos de asignación: Horizontal, Original, Modelable y Vertical. Si utiliza la envoltura para cambiar la forma de texto de párrafo.

Igual que sucede con los segmentos de los objetos, los de las envolturas pueden convertirse de curvas a líneas rectas y viceversa. Al cambiar el tipo de segmentos, cambiará la forma de reacción de la envoltura cuando se modifique.

Cuando añada nodos a una envoltura, puede realizar pequeños ajustes para proporcionar a la envoltura una forma más compleja. Es posible simplificar la forma de las envolturas mediante la eliminación de nodos.

El método más básico de modificar envolturas es mover los nodos respectivos. Por ejemplo, puede mover nodos adyacentes la misma distancia y en la misma dirección.

Es posible cambiar el tipo de nodo, lo que cambiará la manera en la que los segmentos de cada lado de la envoltura pasan a través de él. Al cambiar el tipo de nodo, cambiará la forma de la envoltura que, a su vez, cambiará su efecto en el objeto.

Cambio del modo de modificación de envolturas

Es posible seguir dando forma a una envoltura cambiando su modo de modificación.

Para dar forma a una envoltura

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto cuya envoltura desee modificar





3 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones para elegir un modo de modificación:



- *Modo envoltura de línea recta*
- *Modo envoltura de arco único*
- *Modo envoltura de arco doble*
- *Modo envoltura sin restricciones*

4 Arrastre los nodos (o los puntos de control correspondientes) para obtener la forma de envoltura deseada.

Cambio del modo de asignación de envolturas

Es posible cambiar el modo de asignación de una envoltura para ajustar la adaptación del objeto a la envoltura.

Modos de asignación de envolturas: (1) Original, (2) Vertical, (3) Modelable, (4) Horizontal.



Para cambiar el modo de asignación



1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.

2 Seleccione el objeto cuya envoltura desee modificar

3 Elija una de las siguientes opciones de asignación en el cuadro de lista Modo asignación de la Barra de propiedades:

- Horizontal: estira el objeto para adaptarlo a las dimensiones básicas de la envoltura y, a continuación, lo comprime horizontalmente para ajustarlo a la forma de la envoltura.
- Original: asigna los tiradores de las esquinas del cuadro de selección del objeto a 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 tienen en cuenta los puntos de control de los nodos.

- Modelable: asigna sólo los tiradores de las esquinas del cuadro de selección del objeto a los nodos de las esquinas de la envoltura. El resto de los nodos se ignoran.
 - Vertical: estira el objeto para adaptarlo a las dimensiones básicas de la envoltura y, a continuación, lo comprime verticalmente para ajustarlo a la forma de la envoltura.
- 4 Elija el objeto seleccionado en el paso 1.
 - 5 Modifique la envoltura hasta que tenga la forma que desee.



- No es posible cambiar el modo de asignación para texto de párrafo.

Cambio de segmentos en envolturas

Es posible cambiar los segmentos de una envoltura de líneas rectas a curvas y viceversa.

Para cambiar un segmento de una envoltura a una línea recta o curva



1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.

2 Seleccione el segmento que desee cambiar

3 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:



- *Convertir curva en línea*



- *Convertir línea en curva*



- Es necesario utilizar el modo de modificación de envolturas Libre para cambiar el tipo de segmentos de las envolturas.

Adición y eliminación de nodos de envolturas

Es posible añadir y quitar nodos de envolturas para ayudar a dar forma a la envoltura.

Para añadir un nodo a una envoltura



1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.



- 2 Seleccione el objeto cuya envoltura desee modificar
- 3 Haga clic en el botón *Libre* de la Barra de propiedades.
- 4 Haga doble clic en el lugar de la envoltura donde desee añadir un nodo.



- También puede hacer clic en el lugar de la envoltura donde desee añadir un nodo y, a continuación, en el botón de signo más de la Barra de propiedades.

Para eliminar un nodo de una envoltura

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior
- 2 Haga doble clic en un nodo para eliminarlo de la envoltura.



- También puede seleccionar el nodo y a continuación, hacer clic en el botón de signo menos de la Barra de propiedades.

Desplazamiento de nodos de envolturas

Es posible mover varios nodos de una envoltura al mismo tiempo, siempre que se utilice el modo de modificación *Libre*. También se pueden mover nodos opuestos la misma distancia y en la misma dirección cuando se utilice un modo de modificación que no sea *Libre*.

Para mover varios nodos de una envoltura al mismo tiempo

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto cuya envoltura desee modificar
- 3 Haga clic en el botón *Libre* de la Barra de propiedades.
- 4 Con un recuadro de selección, marque los nodos que desee mover
- 5 Arrastre cualquiera de los nodos seleccionados.

Todos los nodos seleccionados se desplazarán la misma distancia y en la misma dirección que el nodo que haya arrastrado.



- CorelDRAW vuelve a dar forma al objeto seleccionado después de cambiar la forma de su envoltura.





- Puede limitar el movimiento horizontal o vertical de los nodos en el modo de modificación Libre si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras los arrastra.

Para mover nodos de lados opuestos del objeto la misma distancia y en la misma dirección

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:



- *Modo envoltura de línea recta*
- *Modo envoltura de arco único*
- *Modo envoltura de arco doble*

- 3 Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un nodo.



- Puede mover nodos en lados opuestos la misma distancia, pero en la dirección opuesta, si mantiene presionada la tecla Mayús mientras los arrastra.

Cambio de tipo de nodos de envolturas

Es posible cambiar el tipo de nodos de las envolturas.

Para cambiar un tipo de nodo de una envoltura

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Envoltura interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto cuya envoltura desee modificar
- 3 Haga clic en el botón *Libre* de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en el nodo que desee cambiar
- 5 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:



- *Convertir nodo en asimétrico*
- *Convertir nodo en uniforme*
- *Convertir nodo en simétrico*



- Si desea obtener más información sobre nodos asimétricos, uniformes y simétricos, consulte “Dibujo y asignación de forma a objetos” en la página 93.

Extrusión de objetos

La aplicación de extrusiones aporta a objetos bidimensionales la sensación de profundidad. Existen dos tipos de extrusiones: de vector y de mapa de bits.

En las extrusiones de vector, CorelDRAW proyecta puntos desde el objeto y los une para crear superficies extruidas. A su vez, estas superficies se proyectan hacia un punto de fuga, lo que aporta profundidad al objeto original y hace que parezca tridimensional. No obstante, los puntos de fuga de extrusiones Paralelo atrás y Paralelo delante son infinitos y, por tanto, las superficies extruidas no pueden convergir nunca.

Después de crear una extrusión de vector, es posible modificarla, aplicar rellenos a todas o algunas de las superficies extruidas, y añadir fuentes de luz para mejorar el efecto de la extrusión.

También pueden aplicarse extrusiones de mapa de bits a objetos creados en CorelDRAW. La aplicación de extrusiones de mapa de bits permite trabajar con objetos en tres dimensiones. Una vez creada una extrusión de mapa de bits, puede aplicar biseles, luces ambientales y puntos de luz, y rellenos de textura. Mediante la representación de extrusiones de mapa de bits, CorelDRAW crea mapas de bits bidimensionales.

Creación de extrusiones de vector

Es posible aplicar una extrusión de vector básica a objetos para que parezcan tridimensionales. También se pueden aplicar biseles a objetos y a extrusiones de vector, así como copiar y clonar los atributos de extrusión de un objeto a otro.

El biselado crea la sensación de que los bordes de un objeto se han cortado a un ángulo distinto de 90 grados. El usuario especifica los valores de ángulo y profundidad adecuados para el tamaño del objeto que se está cortando. La sensación en sí se crea mediante la adición de objetos sobre el objeto de control (el objeto extruido). La combinación de estos objetos permite proporcionar al objeto un aspecto tridimensional.

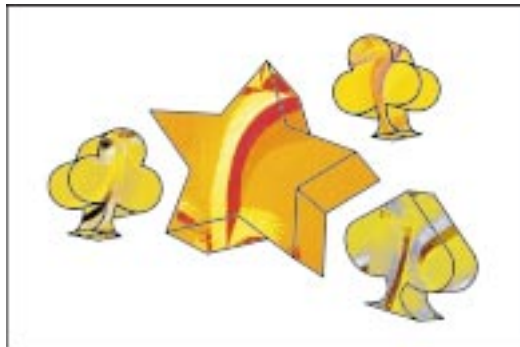
Es posible crear extrusiones de vector mediante la copia y la clonación. Al copiar, se transfieren los atributos de extrusión de un objeto a otro seleccionado. El objeto seleccionado tomará todas las especificaciones relativas a la extrusión de vector, pero sus atributos de relleno y de contorno no se verán afectados. Los dos objetos extruidos no mantienen ningún tipo de relación y, por lo tanto, pueden modificarse de forma independiente.

La clonación también transfiere los atributos de extrusión de vector de un objeto a otro seleccionado. El objeto seleccionado tomará todas las especificaciones relativas a la extrusión de vector, pero sus atributos de relleno y de contorno no se verán afectados. No obstante, los cambios realizados en el objeto extruido original (también llamado el objeto maestro) también se aplicarán a los clones. Además, no es posible modificar las especificaciones de extrusión en los objetos clonados; los cambios deben realizarse en el objeto maestro.

Aplicación de extrusiones de vector básicas

Es posible aplicar una extrusión de vector a objetos para darles la sensación de profundidad.

Creación de extrusiones de vector básicas.



Para aplicar una extrusión de vector básica

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Extrusión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto que desee extruir.
Aparecerá una pequeña flecha debajo del cursor para indicar que es posible extruir el objeto.
- 3 Haga clic en el botón *Modo Extrusión de vector* de la Barra de propiedades.
- 4 Arrastre la marca de punto de fuga (representada por una "X") para establecer la profundidad y la dirección de la extrusión.
La marca de punto de fuga aparece después de comenzar a arrastrar.
- 5 En la Barra de propiedades, elija un tipo de extrusión en el cuadro de lista Tipo de extrusión.
- 6 En la Barra de propiedades, elija una opción de punto de fuga en el cuadro Profundidad.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Extrusión interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.



- 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 va a crear una extrusión de perspectiva, también puede establecer la profundidad escribiendo un valor en el cuadro Profundidad de la Barra de propiedades o arrastrando el deslizador en la ventana de dibujo.

Aplicación de extrusiones de vector biseladas

Es posible aplicar bordes biselados a objetos o a extrusiones de vector.

Creación de extrusiones de vector biseladas.



Para aplicar un bisel a una extrusión de vector

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Biseles* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación Usar bisel.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Profundidad del bisel para especificar la profundidad que desee.

Es posible especificar valores entre 0,001 y 1980 pulgadas (o el equivalente en otros sistemas de medición).

- 5 Escriba un valor en el cuadro Ángulo del bisel para especificar el ángulo en el que desee cortar el borde biselado.

Es posible especificar valores entre 1,0 (bisel prácticamente recto) a 89,0 grados (bisel con ángulo elevado).



- También puede establecer la profundidad y el ángulo del bisel utilizando el cuadro Visualización interactiva.



Para aplicar un bisel a un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Extrusión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto al que desee aplicar un bisel.
- 3 Haga clic en el botón Biseles de la Barra de propiedades.
- 4 Habilite la casilla de verificación Usar bisel.
- 5 Habilite la casilla de verificación Mostrar sólo bisel.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Extrusión interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.

Copia y clonación de extrusiones de vector

Es posible copiar y clonar los atributos de extrusión de un objeto y transferirlos a otro.



Para copiar una extrusión de vector

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar una extrusión.
- 2 Haga clic en Efectos, Copiar, Extrusión de.
- 3 Seleccione la extrusión que desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- También puede utilizar el botón Copiar propiedades de extrusión de la Barra de propiedades.

Para clonar una extrusión de vector

- 1 Con 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 desee clonar con el puntero horizontal que aparecerá.



- Las especificaciones de relleno y contorno del objeto seleccionado no se verán afectadas.

Modificación de extrusiones de vector

Después de aplicar una extrusión de vector a un objeto, es posible seleccionar los diversos componentes para modificarlos. También pueden modificarse extrusiones de vector mediante la asignación de forma al objeto de control, el cambio de la profundidad de las superficies extruidas y la rotación de la extrusión. Puede cambiar el tipo de extrusión de vector, así como mover, bloquear, copiar y compartir el punto de fuga de las extrusiones. Es posible que también desee controlar el tamaño de la faceta que utiliza CoreIDRAW al representar e imprimir ilustraciones que contengan extrusiones.

Las superficies extruidas forman un grupo vinculado dinámicamente al objeto original (llamado también el objeto de control). Cuando modifique la forma del objeto de control, las superficies extruidas reflejarán automáticamente los cambios. Por ejemplo, si extruye un polígono y utiliza la herramienta Forma para convertirlo en una estrella, las superficies extruidas cambiarán para reflejar la nueva forma del objeto de control.

Al cambiar el tipo de extrusión de vector, determinará la posición de las superficies extruidas en relación al objeto de control, así como la posición del punto de fuga.

Es posible mover el punto de fuga de extrusiones de vector sin cambiar de tipo de extrusión. También se puede bloquear un punto de fuga a la página o al objeto de control. Si bloquea el punto de fuga a la página, éste permanecerá fijo en su posición con respecto a la página. Si desplaza el objeto de control, el punto de fuga mantendrá su posición. La extrusión de vector vuelve a dibujarse según la nueva posición del objeto de control.

Además, se pueden copiar y compartir puntos de fuga. Cuando copie el punto de fuga de una extrusión de vector a otro objeto, se creará un nuevo punto de fuga sobre el existente. Como resultado, ambos objetos parecen dirigirse hacia el mismo punto. Los dos puntos de fuga pueden modificarse por separado. Al compartir un punto de fuga, todas las extrusiones de vector utilizarán el mismo punto de fuga. Los cambios en la posición del punto de fuga afectan a todas las extrusiones que compartan dicho punto.

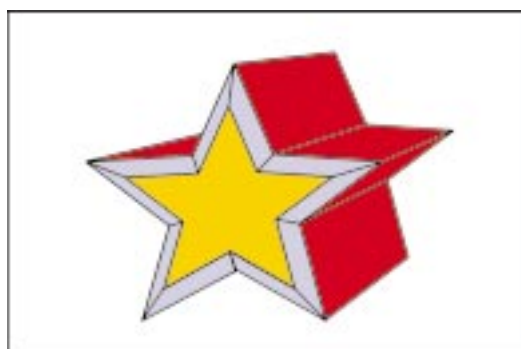
El tamaño de la faceta representa el tamaño mínimo de las superficies poligonales utilizadas para crear las extrusiones. Cada faceta se compone de un solo color, de modo que las facetas más pequeñas crean transiciones de color más suaves y las facetas de mayor tamaño crean transiciones de color más tupidas en extrusiones iluminadas.

Cuando modifique un dibujo, es posible que desee separar las diversas superficies extruidas o decida eliminarlas totalmente.

Selección de extrusiones de vector

Es posible seleccionar toda la extrusión de vector, el objeto de control (objeto original), las superficies extruidas o las superficies biseladas.

.....
Puede seleccionar
toda la extrusión, el
objeto de control (en
amarillo), las
superficies extruidas
(en rojo) o las
superficies biseladas
(en lila).
.....





Para seleccionar una extrusión de vector completa

- 1 Haga clic en la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en cualquiera de las superficies extruidas de la extrusión.

Para seleccionar el objeto de control de una extrusión de vector

- 1 Haga clic en la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el objeto de control.

Para seleccionar una superficie extruida

- 1 Haga clic en la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en una superficie extruida.

Para seleccionar una superficie biselada

- 1 Haga clic en la herramienta *Selección*.
- 2 Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en una superficie biselada.



- Es necesario separar primero la extrusión para poder seleccionar los componentes. Si desea obtener más información, consulte “Separación de extrusiones de vector” en la página 504.

Cambio de la forma del objeto de control de extrusiones

Es posible cambiar la forma del objeto de control de extrusiones de vector



Para cambiar la forma del objeto de control de una extrusión

- 1 Abra el menú lateral Editar forma y, a continuación, haga clic en *la herramienta Forma*.
- 2 Seleccione el objeto de control.
- 3 Haga clic y arrastre los nodos del objeto uno a uno para modificar su forma.
Cuando suelte el botón del ratón, las superficies extruidas cambiarán de forma para reflejar los cambios.



- No puede utilizar la herramienta *Forma* para modificar objetos de control en todas las situaciones. No es posible modificar las extrusiones de perspectiva que se hayan rotado con las herramientas de rotación de la

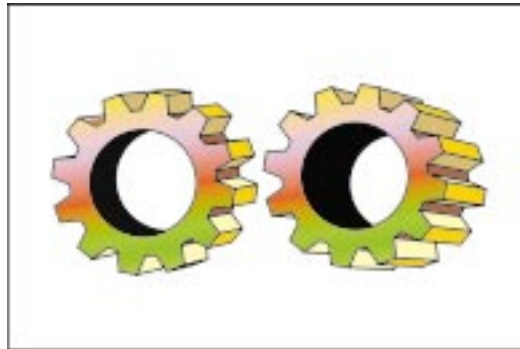
Barra de propiedades y las extrusiones modificadas mediante los efectos Añadir perspectiva o Envoltura. En estas extrusiones, deberá eliminar primero los efectos para poder modificar la forma del objeto de control. Si desea obtener más información sobre cómo dar forma a objetos, consulte “Dibujo y asignación de forma a objetos” en la página 93.

- Puede utilizar los controles del cuadro de diálogo Formato de texto para dar formato al texto extruido. Para acceder a este cuadro de diálogo, haga doble clic en los nodos de texto del objeto con la herramienta Forma.

Definición de la profundidad de extrusiones de vector

Es posible ajustar la profundidad de extrusiones de vector.

Cambio de la profundidad de una extrusión de vector.



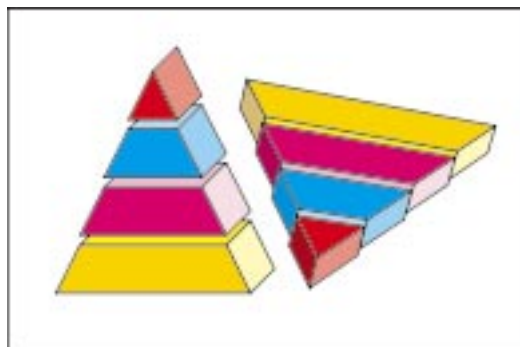
Para establecer la profundidad de una extrusión de vector

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Escriba un valor en el cuadro *Profundidad* de la Barra de propiedades.
- 3 Presione Intro.

Rotación de extrusiones de vector

Es posible rotar extrusiones de vector utilizando valores precisos.

Rotación de una extrusión de vector.





Para rotar una extrusión de vector

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Rotación de extrusión* de la Barra de propiedades.
- 3 Para rotar la extrusión a lo largo del eje X, escriba un valor en el cuadro Porcentaje de rotación del eje X.
- 4 Para rotar la extrusión a lo largo del eje Y, escriba un valor en el cuadro Porcentaje de rotación del eje Y.
- 5 Para rotar la extrusión a lo largo del eje Z, escriba un valor en el cuadro Porcentaje de rotación del eje Z.



- La función de rotación no afecta a los tipos de extrusiones Paralelo delante y Paralelo atrás.

Cambio del tipo de extrusión

Es posible especificar el tipo de extrusión de vector para cambiar el punto de fuga en el que se proyectan las superficies extruidas.



Para cambiar un tipo de extrusión

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, elija un tipo de extrusión en el cuadro de lista Tipo de extrusión.



- Los puntos de fuga de extrusiones Paralelo atrás y Paralelo delante son infinitos y, por tanto, las superficies extruidas no pueden convergir nunca.

Desplazamiento del punto de fuga de extrusiones

Es posible cambiar la profundidad de extrusiones en paralelo y controlar la perspectiva de extrusiones desplazando el punto de fuga.



Para mover el punto de fuga de una extrusión

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, escriba las coordenadas horizontal y vertical (relativas al punto 0,0 de las reglas) en los cuadros *Coordenadas del punto de fuga*.



Bloqueo del punto de fuga de extrusiones

Es posible bloquear el punto de fuga de extrusiones de vector a la página o al objeto de control.



Para bloquear el punto de fuga de una extrusión

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione una extrusión haciendo clic en una superficie extruida.
- 2 Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista Propiedades del punto de fuga de la Barra de propiedades:
 - PF bloqueado en objeto
 - PF bloqueado en página

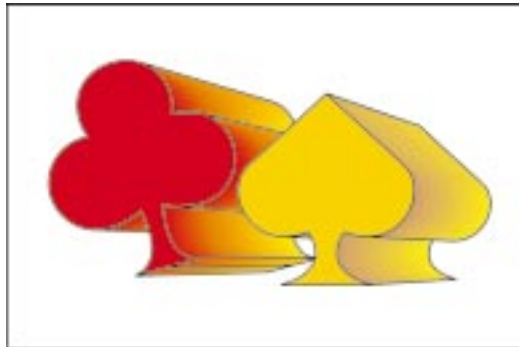


- De forma predeterminada, todas las nuevas extrusiones tienen activada la opción PF bloqueado en objeto.

Copia y uso compartido de puntos de fuga

Es posible copiar puntos de fuga a otros objetos o que varias extrusiones de vector compartan el mismo punto de fuga.

Uso compartido de los puntos de fuga de una extrusión de vector.



Para copiar el punto de fuga de una extrusión a otra

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione la extrusión a la que desee copiar el punto de fuga.
- 2 En la Barra de propiedades, elija Copiar PF de en el cuadro de lista Propiedades del punto de fuga.
- 3 Seleccione el objeto extruido del que desee copiar el punto de fuga.



- Es posible modificar los dos puntos de fuga por separado.

Para compartir un punto de fuga entre varias extrusiones

- 1 Con la herramienta Selección, seleccione la extrusión con el punto de fuga que desee cambiar.
- 2 En la Barra de propiedades, elija Punto de fuga compartido en el cuadro de lista Propiedades del punto de fuga.
- 3 Seleccione la extrusión con el punto de fuga que desee compartir.

Aumento de la velocidad de impresión de extrusiones de vector

Es posible controlar el tamaño de la faceta utilizado cuando CorelDRAW representa e imprime ilustraciones que contienen extrusiones. También se puede guardar el tamaño de la faceta con el documento.

Para aumentar la velocidad de impresión de extrusiones de vector

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Editar
- 3 En el cuadro Tamaño mínimo de faceta de extrusión, escriba un valor entre 0,00254 y 91,4 centímetros (o la equivalencia en el sistema de medida utilizado) para establecer el tamaño de la faceta que se utilizará cuando CorelDRAW represente e imprima extrusiones.



- Para obtener los mejores resultados, establezca un valor entre 0,00254 y 1,27 centímetros en el cuadro Tamaño mínimo de faceta de extrusión. Un valor superior (1,27 cms.) reducirá el tiempo de renovación de la pantalla. Para obtener una copia de alta calidad, reduzca el tamaño de la faceta cuando esté listo para imprimir la ilustración.

Para guardar el tamaño de la faceta con el documento

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Guardar tamaño de faceta con el documento.

Separación de extrusiones de vector

Es posible separar los componentes de extrusiones de vector. Al separar los componentes, se pueden seleccionar y modificar. Si desea obtener más información, consulte “Selección de extrusiones de vector” en la página 499.



Para separar una extrusión de vector

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Separar.

Eliminación de extrusiones de vector

Es posible eliminar las superficies extruidas del objeto de control.



Para eliminar una extrusión de vector

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar extrusión.



- También puede utilizar el botón Borrar extrusión de la Barra de propiedades.

Relleno de extrusiones de vector

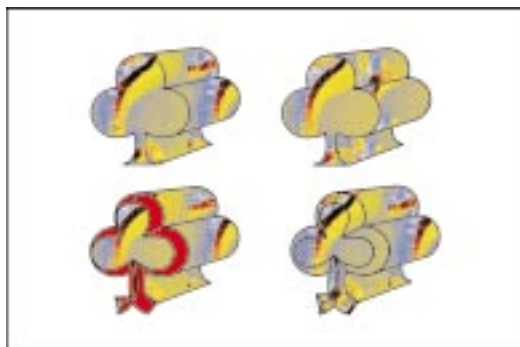
Es posible aplicar rellenos a una extrusión de vector completa, las superficies extruidas o las superficies biseladas de dicha extrusión. Pueden aplicarse a extrusiones rellenos uniformes, rellenos degradados, patrones de dos colores o a todo color, rellenos de textura y rellenos de mapa de bits.

Además, se puede aplicar el relleno del objeto de control a las superficies extruidas. Puede aplicar el relleno individualmente a cada superficie o aplicarlo de manera que cubra el objeto como si fuera una capa, y no quede dividido el patrón o la textura del relleno.

Aplicación de rellenos a superficies extruidas y biseladas

Es posible aplicar el relleno del objeto de control a las superficies extruidas. Puede aplicar el relleno del objeto de control de modo que cubra toda la extrusión de manera uniforme. También se puede aplicar el relleno de la extrusión u otro relleno a superficies biseladas.

Hacia la derecha de arriba a la izquierda: uso del relleno del objeto, aplicación uniforme del relleno, aplicación de otro relleno, o del relleno de la extrusión, a un bisel.



Para aplicar el relleno de un objeto de control a superficies extruidas

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Color* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite el botón *Usar relleno del objeto*.

El botón está habilitado cuando aparece presionado.

Para aplicar uniformemente el relleno

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación *Rellenos de tapiz*.

Para aplicar el relleno de una extrusión a superficies biseladas

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento “Para aplicar el relleno de un objeto de control a superficies extruidas”.
- 2 Habilite el botón *Usar relleno de extrusión para bisel*.

El botón está habilitado cuando aparece presionado.



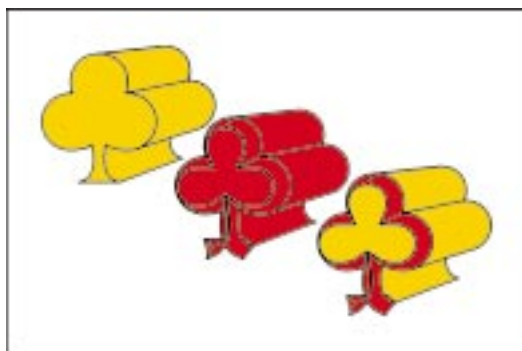
Para aplicar un relleno diferente a superficies biseladas

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento “Para aplicar el relleno de un objeto de control a superficies extruidas”.
- 2 Deshabilite el botón *Usar relleno de extrusión para bisel*.
El botón está deshabilitado cuando aparece levantado.
- 3 Abra el selector *Color de bisel* y a continuación, haga clic en un color

Aplicación de rellenos sólidos a superficies extruidas y biseladas

Es posible aplicar cualquier color sólido a la superficies extruidas o biseladas de objetos, sin que afecte al color del objeto de control. También puede utilizarse el relleno de superficies extruidas para objetos biselados.

De arriba a izquierda: extrusión con un relleno sólido, bisel con el relleno de la extrusión, bisel con un relleno sólido diferente.



Para aplicar un color de relleno sólido a superficies extruidas

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Color* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón *Usar color sólido*.
- 4 Abra el *selector de color* y, a continuación, haga clic en un color

Para aplicar el relleno de una extrusión a superficies biseladas

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior
- 2 Habilite el botón *Usar relleno de extrusión para bisel*.
El botón está habilitado cuando aparece presionado.

Para aplicar un relleno sólido diferente a superficies biseladas

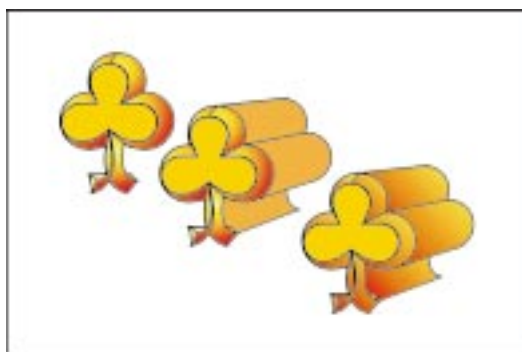
- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para aplicar un color de relleno sólido a superficies extruidas".
- 2 Deshabilite el botón *Usar relleno de extrusión para bisel*.
El botón está deshabilitado cuando aparece levantado.
- 3 Abra el selector *Color de bisel* y a continuación, haga clic en un color



Aplicación de rellenos de gradiente a superficies extruidas y biseladas

Es posible aplicar rellenos de gradiente (rellenos que muestran una progresión entre dos colores) a superficies extruidas o biseladas de objetos, sin que afecte al objeto de control. También se pueden aplicar rellenos sólidos a superficies biseladas de objetos.

De arriba a izquierda: objeto biselado con un relleno de gradiente, superficies biseladas con un relleno de gradiente y superficies extruidas con un relleno sólido, superficies biseladas y extruidas con un relleno de gradiente.



Para aplicar un relleno de gradiente a superficies extruidas y biseladas



1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.



2 Haga clic en el botón *Color* de la Barra de propiedades.



3 Habilite el botón *Usar sombreado de color*.

El botón está habilitado cuando aparece presionado.



4 Abra 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 de gradiente.



5 Habilite el botón *Usar relleno de extrusión para bisel* de la Barra de propiedades.

El botón está habilitado cuando aparece presionado.

6 Haga clic en el selector *Sombrear color de extrusión* y, a continuación, haga clic en el color que desee al final de la progresión de color del relleno de gradiente.

Para aplicar un relleno de gradiente a las superficies biseladas de un objeto

1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.

2 Deshabilite el botón *Usar relleno de extrusión para bisel*.

El botón está deshabilitado cuando aparece levantado.

Para aplicar un relleno sólido a las superficies biseladas de un objeto.

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento “Para aplicar un relleno de gradiente a superficies extruidas y biseladas”.
- 2 Abra el selector Color de bisel y a continuación, haga clic en un color

Iluminación de extrusiones de vector

Las fuentes de luz mejoran el efecto tridimensional creado mediante extrusiones de vector y el efecto del relleno aplicado. CorelDRAW produce el efecto de iluminación mediante la creación y la aplicación de fuentes de luz blanca hipotéticas. Es posible añadir hasta tres fuentes de luz que se proyecten hacia el objeto extruido desde direcciones con intensidades diversas.

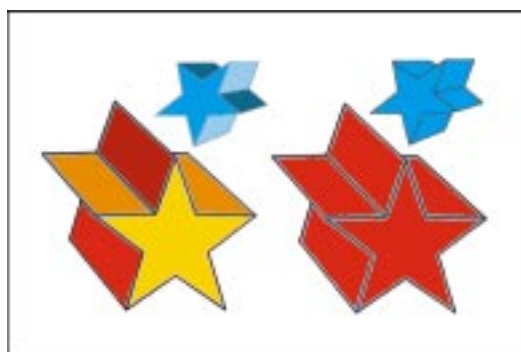
Puede controlar la cantidad de luz (también llamada intensidad) procedente de la fuente de luz seleccionada. Por ejemplo, si crea varias fuentes de luz con valores de intensidad altos hará que las superficies extruidas aparezcan en un color muy claro.

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 ha sido rotado, el cambio en la intensidad o la dirección de la fuente de luz puede no resultar apreciable.

Aplicación y eliminación de fuentes de luz en extrusiones de vector

Es posible mejorar los atributos de relleno y el efecto de las extrusiones mediante la aplicación de hasta tres fuentes de luz. También se pueden eliminar las fuentes de luz aplicadas.

Aplicación de luz a una extrusión de vector.



Para aplicar fuentes de luz a una extrusión de vector

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Iluminación* de la Barra de propiedades.



- 3 Habilite un máximo de tres botones *Luz*.

Las luces aparecerán como círculos numerados en la ventana de previsualización. Un botón de luz está habilitado cuando aparece presionado.

- 4 Arrastre los círculos numerados en el cuadro de previsualización para colocar las luces.

Para eliminar una fuente de luz en una extrusión de vector

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite el botón *Luz* correspondiente a la luz que desee eliminar (nº 1, nº 2 o nº 3).

Un botón de luz está deshabilitado cuando aparece levantado.

Ajuste de la intensidad de fuentes de luz

Es posible oscurecer o aclarar los colores de relleno de extrusiones de vector mediante el ajuste de la intensidad de las fuentes de luz. Puede indicar a CorelDRAW que combine las sombras oscuras y claras (brillo y saturación) de forma precisa para crear extrusiones más reales, o utilizar un proceso de sombreado más básico.



Para ajustar el nivel de intensidad de una fuente de luz

- 1 Seleccione la extrusión con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Iluminación* de la Barra de propiedades.
- 3 En el cuadro de previsualización, haga clic en la luz (representada por un círculo numerado) que desee ajustar.
- 4 Desplace el deslizador *Intensidad* para fijar el nivel de intensidad de luz deseado.



Para hacer que el sombreado parezca más real

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación *Usar rango completo de color*.

Para utilizar un proceso de sombreado básico

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para ajustar el nivel de intensidad de una fuente de luz".
- 2 Deshabilite la casilla de verificación *Usar rango completo de color*.

Creación de extrusiones de mapa de bits

La aplicación de extrusiones de mapa de bits a objetos permite trabajar con estos últimos en tres dimensiones. Es posible simular el efecto de herramientas de biselado aplicando bordes biselados, que son bordes que cambian la forma de las esquinas de los objetos. También puede especificar el ángulo y la profundidad de los biseles para la cara anterior de los objetos, la cara posterior o ambas.

La representación captura vistas de los objetos tridimensionales y las guarda como mapas de bits bidimensionales. Si no le gusta el efecto, puede eliminar la extrusión de mapa de bits.

Aplicación, representación y eliminación de extrusiones de mapa de bits

Es posible aplicar extrusiones de mapa de bits a objetos y representarlas. Si no le gusta el efecto creado, puede eliminar la extrusión de mapa de bits.

Aplicación de una extrusión de mapa de bits a texto.



Para aplicar una extrusión de mapa de bits

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Extrusión interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en el botón *Modo Extrusión de mapa de bits* de la Barra de propiedades.

Para representar una extrusión de mapa de bits

- Haga clic fuera de la caja delimitadora de la extrusión de mapa de bits.



- Es posible cambiar la resolución de extrusiones de mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte “Cambio de la resolución para la representación de sombras” en la página 525.



Para eliminar una extrusión de mapa de bits



- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits representada con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Edición, Deshacer, Extrusión de mapa de bits.

Aplicación de extrusiones de mapa de bits biseladas

Es posible aplicar bordes biselados preestablecidos a la cara anterior de objetos, la cara posterior o ambas. También se puede especificar la altura y la anchura de los biseles.

Aplicación de una extrusión de mapa de bits biselada a texto.



Para aplicar un borde biselado



- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el cuadro de lista Biselado frontal y elija un bisel para la parte frontal de la extrusión.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el cuadro de lista Biselado trasero y elija un bisel para la parte posterior de la extrusión.

Para cambiar la anchura del biselado



- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Biseles* de la Barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Anchura de bisel.
- 4 Presione Intro.

Para cambiar la altura del biselado

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Altura de bisel.
- 3 Presione Intro.

Modificación de extrusiones de mapa de bits

Después de aplicar una extrusión de mapa de bits a un objeto, puede seleccionar el objeto representado para modificarlo. También es posible cambiar la posición de extrusiones de mapa de bits con o sin representarlas.

Al aplicar una extrusión de mapa de bits, una caja delimitadora rodeará al objeto. Puede utilizarse esta caja delimitadora para cambiar el tamaño y estirar el mapa de bits. Además, se puede rotar y cambiar la profundidad de extrusiones de mapa de bits.

Modificación de extrusiones de mapa de bits representadas

Pueden realizarse cambios en extrusiones de mapa de bits representadas en cualquier momento.



Para seleccionar una extrusión de mapa de bits representada

- Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.

Colocación de extrusiones de mapa de bits

Es posible colocar extrusiones de mapa de bits sin representarlas. También se pueden mover extrusiones de mapa de bits representadas.



Para colocar una extrusión de mapa de bits sin representarla

- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Posición de objeto(s) X de la Barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Posición de objeto(s) Y de la Barra de propiedades.
- 4 Presione Intro.

Para colocar una extrusión de mapa de bits representada

- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre la extrusión de mapa de bits a una nueva ubicación.

Cambio de tamaño y estiramiento de extrusiones de mapa de bits

Es posible cambiar el tamaño de extrusiones de mapa de bits de manera proporcional o estirarlas. También se puede adaptar el mapa de bits a la caja delimitadora, si ésta es demasiado grande para la extrusión o limita la visualización de la extrusión.



Para cambiar el tamaño de una extrusión de mapa de bits de forma proporcional



- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre uno de los tiradores de selección de las esquinas de la caja delimitadora.

Para estirar una extrusión de mapa de bits

- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Arrastre uno de los tiradores de selección centrales de la caja delimitadora.



- También puede escribir valores en los cuadros Tamaño de objeto(s) de la Barra de propiedades.

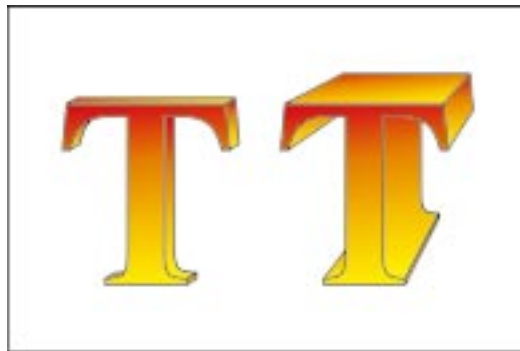
Para adaptar una extrusión de mapa de bits a la caja delimitadora

- 1 Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Encajar* en vista de la Barra de propiedades.

Definición de la profundidad de extrusiones de mapa de bits

Es posible establecer la profundidad de extrusiones de mapa de bits.

Cambio de la profundidad de una extrusión de mapa de bits.



Para cambiar la profundidad de una extrusión de mapa de bits



- 1 Haga clic en la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Profundidad de extrusión de la Barra de propiedades.
- 3 Presione Intro.

Rotación de extrusiones de mapa de bits

Es posible rotar extrusiones de mapa de bits mediante la especificación de valores o con los tiradores de rotación.



Para rotar una extrusión de mapa de bits utilizando la Barra de propiedades

- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Rotación de extrusión* de la Barra de propiedades.
- 3 Para rotar la extrusión a lo largo del eje X, escriba un valor en el cuadro Porcentaje de rotación del eje X.
- 4 Para rotar la extrusión a lo largo del eje Y, escriba un valor en el cuadro Porcentaje de rotación del eje Y.
- 5 Para rotar la extrusión a lo largo del eje Z, escriba un valor en el cuadro Porcentaje de rotación del eje Z.
- 6 Presione Intro.

Para rotar interactivamente una extrusión de mapa de bits

- 1 Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits con la herramienta Selección.
- 2 Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits para que aparezcan los tiradores de rotación.
- 3 Para rotar el objeto, arrastre los tiradores de rotación.

Relleno de extrusiones de mapa de bits

Es posible cambiar el relleno de extrusiones de mapa de bits mediante la aplicación de rellenos de textura. Los rellenos de textura son rellenos aleatorios generados por fractales que pueden utilizarse para aportar 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, especialmente en objetos muy grandes.

Adición de rellenos de textura a extrusiones de mapa de bits

Es posible aplicar rellenos de textura a extrusiones de mapa de bits.



Para añadir un relleno de textura a una extrusión de mapa de bits

- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Elija un patrón en el cuadro de lista Textura de la Barra de propiedades.

Iluminación de extrusiones de mapa de bits

Puede utilizarse la iluminación para mejorar el realismo y los efectos de extrusiones de mapa de bits. El mismo objeto representado utilizando distinta iluminación puede proporcionar resultados muy diferentes. Por ejemplo, la representación sin iluminación es como realizar una fotografía sin flash. Por otro lado, la iluminación excesiva borra los efectos sutiles.

De arriba a abajo:
una extrusión de
mapa de bits sin
iluminación, con luz
ambiental y con
punto de luz.



Cuando se crea por primera vez una extrusión de mapa de bits, no hay iluminación. Puede añadir todas las luces que desee, pero a medida que aumente el número de éstas, también aumentará el tiempo que se tarda en representar la ilustración final. Es posible elegir entre distintos tipos de luces para crear el efecto deseado.

Luz ambiental

La luz ambiental es uniforme. Esta luz no procede de un punto específico y no produce sombras. Equivale a la luz del día en una escena del mundo real. Esta luz se irradia en todas las direcciones, y no tiene posición ni punto de origen.

Punto de luz

Un punto de luz es un objeto especial que difunde luz en todas direcciones.

Aplicación de luz ambiental a extrusiones de mapa de bits

Es posible aplicar luz ambiental a extrusiones de mapa de bits. Se trata del equivalente de la luz ambiental.



Para aplicar luz ambiental a una extrusión de mapa de bits

- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Ambiental* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite la casilla de verificación para activarla.
- 4 Haga clic en un color y, a continuación, en Aceptar.
- 5 Desplace el deslizador Brillo hacia la izquierda o la derecha para reducir o aumentar la intensidad de la luz.



- Para obtener sombras más profundas y un alto nivel de contraste con zonas iluminadas, utilice un valor bajo para la luz ambiental. A medida que incrementa el brillo de la luz ambiental, la intensidad de las sombras y otros efectos generados por otras especificaciones de luces se reducirán. Esto allana la imagen. Para utilizar exclusivamente las otras especificaciones de luces, ajuste la luz ambiental a cero. Por ejemplo, para crear el efecto de la luz focal utilizada en el escenario de un teatro, no se utilizaría luz ambiental.



- También puede escribir un valor en el cuadro Brillo.

Aplicación de puntos de luz a extrusiones de mapa de bits

Es posible aplicar puntos de luz a extrusiones de mapa de bits. Puede colocarse la luz de manera que se proyecte hacia el objeto desde cualquier dirección. También puede cambiar la intensidad y el color de los puntos de luz. Si no le gusta el efecto de iluminación, puede eliminarlo.



Para aplicar un punto de luz a una extrusión de mapa de bits

- 1 Seleccione la extrusión de mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en el botón *Punto de luz* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón *Añadir luz*.
La fuente de luz aparecerá en el centro del círculo relleno de negro en la ventana de previsualización.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar

Para colocar un punto de luz

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Arrastre la fuente de luz desde el centro del círculo negro a otra área de la ventana de previsualización.
- 3 Haga clic en el botón Aplicar

Para cambiar la intensidad de la fuente de luz

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para aplicar un punto de luz a una extrusión de mapa de bits”.
- 2 Haga clic en el punto de luz en la ventana de previsualización.
- 3 Desplace el deslizador Brillo hacia la izquierda o la derecha para reducir o aumentar la intensidad.



- También puede escribir un valor en el cuadro Brillo.
-

Para cambiar el color de un punto de luz

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para aplicar un punto de luz a una extrusión de mapa de bits”.
- 2 Haga clic en el punto de luz en la ventana de previsualización.
- 3 Haga clic en el botón Color
- 4 Haga clic en un color y, a continuación, en Aceptar.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar

Para eliminar un punto de luz

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para aplicar un punto de luz a una extrusión de mapa de bits”.
- 2 Haga clic en el punto de luz en la ventana de previsualización.
- 3 Haga clic en el botón *Eliminar luz*.



Operaciones con sombras

Es posible crear la sensación de profundidad entre objetos añadiendo sombras. Pueden añadirse sombras a la mayoría de los objetos (o grupos de objetos) creados con CorelDRAW, incluidos texto artístico, texto de párrafo e imágenes de mapa de bits. No obstante, no se pueden añadir sombras a grupos vinculados, como objetos mezclados, objetos con siluetas, objetos biselados, objetos extruidos, ni a otras sombras.

Además, se pueden modificar las sombras para personalizar sus efectos. Por ejemplo, puede cambiar el color de las sombras.

Creación de sombras

Al aplicar una sombra a un objeto, se crea un grupo vinculado. El objeto al que se aplica la sombra es el objeto de control. Los cambios realizados en el objeto de control se reflejarán en la sombra. Por ejemplo, si cambia el tamaño del objeto de control, también se cambiará el tamaño de la sombra para reflejar el nuevo tamaño del objeto de control. No obstante, es posible separar la sombra, que es un mapa de bits, y el objeto de control para que sean objetos independientes.

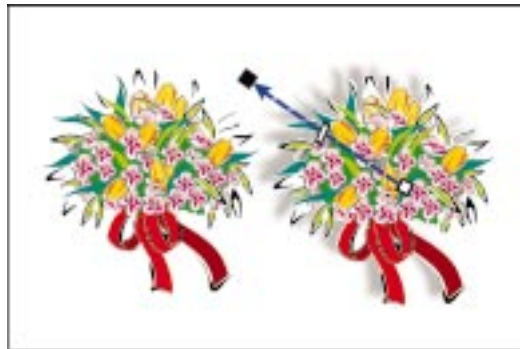
Pueden aplicarse sombras a otros objetos mediante la copia o la clonación. Al copiar una sombra, se transfieren los atributos correspondientes a otro objeto seleccionado. La clonación también transfiere los atributos de sombras a objetos seleccionados; sin embargo, los cambios que se realicen en la sombra original (también llamada la sombra maestra) se aplicarán a los clones. Además, no es posible modificar las especificaciones de las sombras clonadas; los cambios deben realizarse en la sombra maestra.

Si no le gusta el efecto de sombra que ha añadido, puede eliminarlo del objeto. También puede eliminar el objeto y mantener la sombra.

Adición y eliminación de sombras

Es posible añadir sombras a la mayoría de los objetos creados con CorelDRAW. También se puede eliminar una sombra de un objeto o bien, eliminar el objeto y mantener la sombra.

Adición de una
sombra a un objeto.



Para añadir una sombra a un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Sombra interactiva*.



- 2 Seleccione el objeto al que desee aplicar una sombra y realice una de las siguientes acciones:
 - Para crear una perspectiva plana, coloque el cursor sobre el centro del objeto.
 - Para crear una perspectiva hacia la derecha, coloque el cursor sobre el lado derecho del objeto.
 - Para crear una perspectiva hacia la izquierda, coloque el cursor sobre el lado izquierdo del objeto.
 - Para crear una perspectiva inferior, coloque el cursor sobre la parte inferior del objeto.
- 3 Arrastre el tirador de relleno final para colocar la sombra.



- Para obtener una lista de los objetos a los que no es posible aplicar sombras, consulte “Operaciones con sombras” en la página 518.
- Todos los objetos deben tener un relleno para poder aplicar la sombra y que sea visible.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Sombra interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.



Para eliminar una sombra de un objeto

- 1 Haga clic en la sombra con la herramienta *Selección*.
Al hacer clic en la sombra, se seleccionan la sombra y el objeto de control correspondiente. Si hace clic en el objeto, no se incluirá la sombra en la selección.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar sombra.



- También puede borrar sombras de objetos con el botón Borrar sombra de la Barra de propiedades.

Para eliminar un objeto sin eliminar su sombra

- 1 Seleccione la sombra del objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Organizar, Separar.
- 3 Seleccione el objeto.
- 4 Haga clic en Edición, Eliminar.

Copia y clonación de sombras

Es posible transferir los atributos de sombras a otros objetos mediante la copia y la clonación.



Para copiar una sombra de un objeto a otro

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar una sombra.
- 2 Haga clic en Efectos, Copiar, Sombra de.
- 3 Seleccione la sombra que desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- También puede utilizar el botón Copiar propiedades de sombra de la Barra de propiedades.

Para clonar una sombra de un objeto a otro

- 1 Con 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 desee clonar con el puntero horizontal que aparecerá.



- Si modifica la sombra original, también cambiará la sombra clonada. No es posible modificar las especificaciones de las sombras clonadas; es necesario realizar los cambios en la sombra maestra.

Modificación de sombras

Mediante la modificación de las sombras, es posible personalizar su efecto. Puede ajustar las distancias horizontal y vertical entre los objetos de control y las sombras. Es posible cambiar el color de las sombras, difuminarlas y cambiar el nivel de opacidad. También se pueden cambiar las propiedades de fundido y la perspectiva de las sombras. Además, las sombras son mapas de bits representados. Se puede cambiar la resolución para la representación.

Cambio del descentrado de sombras

Es posible cambiar la distancia entre las sombras y los objetos de control respectivos.



Para cambiar el descentrado de una sombra respecto a un objeto de control



- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Sombra interactiva*.
- 2 Seleccione la sombra.
- 3 En la Barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro X para cambiar el descentrado horizontal.
- 4 En la Barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro Y para cambiar el descentrado vertical.



- Sólo es posible cambiar el descentrado de sombras con el tipo de perspectiva plana. Si desea obtener información sobre cómo cambiar el tipo de perspectiva, consulte “Cambio de la perspectiva de sombras” en la página 524.

Cambio del color de sombras

Es posible cambiar el color de las sombras.

Cambio del color de la sombra.



Para cambiar el color de una sombra



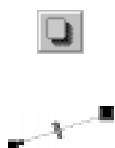
- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Sombra interactiva*.
- 2 Seleccione la sombra.
- 3 Haga clic en el selector Color de la sombra de la Barra de propiedades y, a continuación, haga clic en un color



- También es posible cambiar el color de las sombras con la herramienta Sombra interactiva, arrastrando colores desde la paleta de colores al tirador de relleno final.

Ajuste de la opacidad de sombras

Es posible ajustar la opacidad de las sombras.



Para ajustar interactivamente la opacidad de una sombra

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Sombra interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto cuya opacidad de sombra desee ajustar
- 3 Desplace el *deslizador* para ajustar la opacidad de la sombra.

Si desplaza el deslizador hacia el anclaje de la sombra, reducirá la intensidad de ésta. En cambio, si desplaza el deslizador hacia el tirador de relleno final, aumentará la intensidad de la sombra.

Para ajustar la opacidad de una sombra utilizando la Barra de propiedades

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta Sombra interactiva.
- 2 Seleccione el objeto cuya opacidad de sombra desee ajustar
- 3 Escriba un valor en el cuadro Opacidad de la sombra de la Barra de propiedades.

Puede escribir valores comprendidos entre 0 y 100. Los valores bajos producirán una sombra menos opaca, mientras que los valores altos crearán una sombra más opaca.

Modificación de las propiedades de fundido de sombras

Es posible cambiar el estilo de borde de fundido, y la dirección y el nivel del fundido de las sombras.



Para cambiar el estilo de borde de fundido de una sombra

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Sombra interactiva*.
- 2 Seleccione la sombra.
- 3 Elija un estilo de borde en el cuadro de lista Bordes del fundido de la sombra de la Barra de propiedades.



- Debe elegir una dirección de fundido que no sea media para cambiar el estilo de borde.

Para cambiar la dirección del fundido

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija una dirección de fundido en el cuadro de lista Dirección del fundido de la sombra de la Barra de propiedades.

Para cambiar la intensidad del fundido

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para cambiar el estilo de borde de fundido de una sombra”.
- 2 Escriba el valor que desee en el cuadro Fundido de la sombra de la Barra de propiedades.

Puede escribir valores comprendidos entre 0 y 100. Los valores bajos crearán un efecto de fundido más sutil, mientras que los valores altos crearán un efecto más acentuado.

Cambio de la perspectiva de sombras

Es posible cambiar la perspectiva de las sombras. El tipo de perspectiva y el ángulo de la sombra funcionan conjuntamente.

Cambio de la perspectiva de la sombra.



Para cambiar el tipo de perspectiva de una sombra

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Sombra interactiva*.
- 2 Seleccione la sombra.
- 3 En la Barra de propiedades, elija un tipo de perspectiva en el cuadro de lista Tipo de perspectiva de Sombra.



- También puede cambiar la perspectiva de las sombras arrastrando el tirador inicial con la herramienta Sombra interactiva.

Para cambiar el ángulo de una sombra

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor del cuadro Ángulo de Sombra de la Barra de propiedades.



- También puede cambiar el ángulo de las sombras arrastrando el tirador final con la herramienta Sombra interactiva.

Difuminación de sombras

Es posible cambiar el nivel de difuminación de las sombras.



Para difuminar una sombra

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Sombra interactiva*.
- 2 Seleccione la sombra.
- 3 Desplace el deslizador Difuminación de Sombra de la Barra de propiedades.



- No es posible cambiar el nivel de difuminación de sombras con la perspectiva plana.



- Si desplaza el deslizador hacia la izquierda, la sombra será más tenue. En cambio, si desplaza el deslizador hacia la derecha, el color de la sombra será más sólido.

Cambio de la resolución para la representación de sombras

Es posible cambiar la resolución para la representación de mapas de bits.

Para cambiar la resolución de representación de una sombra

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Documento, General.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Resolución.

Operaciones con transparencias

Cuando se aplican transparencias a objetos, parece como si se estuvieran aplicando rellenos. Sin embargo, las transparencias son mapas de bits en escala de grises, que actúan como máscaras de escala de grises, que se aplican encima del relleno actual de los objetos. Como las transparencias se aplican encima de los objetos, el color de estos últimos se puede ver a través de ellas. Es posible utilizar rellenos degradados, uniformes, de textura y de patrón para crear las transparencias.

Además, pueden modificarse las transparencias. Por ejemplo, puede cambiar el tipo de relleno o el nivel de opacidad que viene determinado por el nivel de escala de grises que especifique.

Creación de transparencias

Cuando se aplica una transparencia a un objeto, se crea una máscara de escala de grises con relleno uniforme, degradado, de textura o de patrón, que se aplica encima del objeto. Es posible simular una lente si se coloca un objeto transparente encima de otro objeto.

Las transparencias uniformes están rellenas de un color sólido. El color es coherente por todo el objeto al que se ha aplicado.

Las transparencias degradadas crean una transición suave 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).

Las transparencias de textura son transparencias generadas de forma aleatoria y fractal que se pueden utilizar para aportar a los objetos un aspecto natural. Los tiradores de transparencia permiten gestionar el bloque de textura fractal utilizado para controlar la transparencia de los objetos.

Las transparencias de patrón son imágenes simétricas predefinidas que se repiten una y otra vez, por lo que resultan 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.

Aplicación de transparencias uniformes

Es posible aplicar transparencias de color sólido a objetos.

Objeto con una transparencia uniforme que se superpone sobre otro objeto.



Para aplicar una transparencia uniforme

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Transparencia interactiva*.
- 2 Elija Uniforme en el cuadro de lista Tipo de transparencia de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en un color de la paleta de colores.



- Puede modificar las transparencias haciendo clic en el botón Editar transparencia de la Barra de propiedades. Esta acción abre el cuadro de diálogo Transparencia uniforme, que es similar al cuadro de diálogo Relleno uniforme. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de rellenos uniformes” en la página 226.
- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Transparencia interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.
- Puede eliminar transparencias haciendo clic en el botón Borrar transparencia de la Barra de propiedades.

Aplicación de transparencias degradadas

Es posible aplicar transparencias degradadas a objetos.

Objeto con una transparencia degradada que se superpone sobre otro objeto.





Para aplicar una transparencia degradada

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Transparencia interactiva*.
- 2 Elija Degradado en el cuadro de lista Tipo de transparencia de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones que corresponda al tipo de transparencia degradada que desee aplicar:



- *lineal*
 - *radial*
 - *cónico*
 - *cuadrado*
- 4 Haga clic en el objeto en el que desee que comience la transparencia y, a continuación, arrastre hasta donde desee que finalice.



- Puede modificar las transparencias haciendo clic en el botón Editar transparencia de la Barra de propiedades. Esta acción abre el cuadro de diálogo Transparencia degradada, que es similar al cuadro de diálogo Relleno degradado. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de rellenos degradados” en la página 233.
- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Transparencia interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.
- Puede eliminar transparencias haciendo clic en el botón Borrar transparencia de la Barra de propiedades.

Aplicación de transparencias de textura

Es posible aplicar transparencias de textura a objetos.

Objeto con una transparencia de textura que se superpone sobre otro objeto.





Para aplicar una transparencia de textura

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Transparencia interactiva*.
- 2 Elija Textura en el cuadro de lista Tipo de transparencia de la Barra de propiedades.
- 3 Elija un ejemplo que contenga texturas en el cuadro de lista Biblioteca de texturas de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en Primer selector de transparencia de la Barra de propiedades y, a continuación, haga clic en una textura.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Transparencia interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.
- Las transparencias de textura implican archivos grandes y mucho tiempo a la hora de imprimir. Por tanto, es posible que desee evitar el uso de estas transparencias, especialmente con objetos grandes.
- Tres tiradores de transparencia permiten gestionar el bloque de textura fractal utilizado para controlar la transparencia de los objetos. Un tirador desplaza el fractal completo y los otros dos se encargan de aplicarle la escala, la inclinación y de rotarlo. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de rellenos de patrón y de textura” en la página 252.
- Puede modificar las transparencias haciendo clic en el botón Editar transparencia de la Barra de propiedades. Esta acción abre el cuadro de diálogo Transparencia de textura, que es similar al cuadro de diálogo Relleno de textura. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de rellenos de patrón y de textura” en la página 252.
- Puede eliminar transparencias haciendo clic en el botón Borrar transparencia de la Barra de propiedades.

Aplicación de transparencias de patrón

Es posible aplicar transparencias de patrón a objetos.

Objeto con una transparencia de patrón que se superpone sobre otro objeto.





Para aplicar una transparencia de patrón

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Transparencia interactiva*.
- 2 Elija Patrón en el cuadro de lista Tipo de transparencia de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:
 - *Transparencia de patrón de mapa de bits de dos colores*
 - *Transparencia de patrón en color*
 - *Transparencia de patrón de mapa de bits*
- 4 Haga clic en Primer selector de transparencia de la Barra de propiedades y, a continuación, haga clic en un patrón.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Transparencia interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.
- Puede eliminar transparencias haciendo clic en el botón Borrar transparencia de la Barra de propiedades.
- Es posible importar mapas de bits o gráficos de vectores para utilizarlos como transparencias de patrón; asimismo, pueden crearse simples transparencias de patrón con mapas de bits de dos colores.
- Puede modificar las transparencias haciendo clic en el botón Editar transparencia de la Barra de propiedades. Esta acción abre el cuadro de diálogo Transparencia de patrón, que es similar al cuadro de diálogo Relleno de patrón. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de rellenos de patrón y de textura” en la página 252.

Copia de transparencias

Es posible copiar transparencias a otros objetos.



Para copiar una transparencia

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar la transparencia.
- 2 Haga clic en Efectos, Copiar, Lente de.
- 3 Seleccione el objeto del que desee copiar la transparencia con el puntero horizontal que aparecerá.



- No se copian los atributos de color del objeto.



- También puede utilizar el botón Copiar propiedades de transparencia de la Barra de propiedades.

Modificación de transparencias

Después de haber creado un objeto transparente, es posible que desee modificar sus atributos. Mediante el ajuste del nivel de escala de grises de la transparencia, puede modificar su opacidad. Puede congelar el contenido de transparencias para crear mapas de bits. Una vez congelado, el contenido del objeto ya no interactuará con los otros objetos de la pantalla. Por ejemplo, al mover la transparencia congelada, su contenido no varía.

Mediante la aplicación de modos de fusión, es posible determinar la forma en la que se combina el color de las transparencias con el color de los objetos que aparecen debajo de ellas. Los modos de fusión están disponibles para las transparencias degradadas, de patrón y de textura.



- Es posible cambiar la resolución para la representación de las transparencias. Si desea obtener más información, consulte “Cambio de la resolución para la representación de sombras” en la página 525.

Ajuste de la opacidad de las transparencias

Es posible ajustar la opacidad de las transparencias.



Para ajustar la opacidad de una transparencia uniforme



1 Seleccione la transparencia uniforme con la herramienta *Transparencia interactiva*.



2 Desplace el deslizador *Transparencia inicial* de la Barra de propiedades.

Para ajustar la opacidad de una transparencia degradada

1 Seleccione la transparencia degradada con la herramienta *Transparencia interactiva*.



2 Desplace el deslizador *Punto medio de transparencia* de la Barra de propiedades.



Para ajustar la opacidad de una transparencia de textura o de patrón

- 1 Seleccione la transparencia de textura o de patrón con la herramienta *Transparencia interactiva*.
- 2 Para cambiar la opacidad del color inicial, desplace el deslizador *Transparencia inicial* de la Barra de propiedades.
- 3 Para cambiar la opacidad del color final, desplace el deslizador *Transparencia final* de la Barra de propiedades.

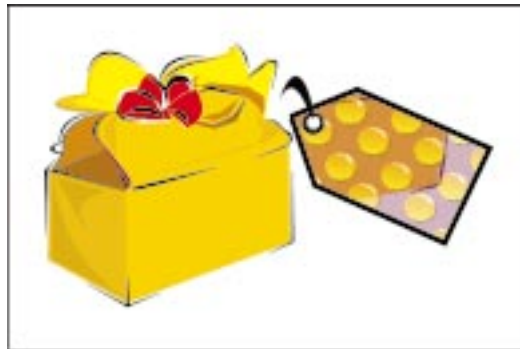


- Con valores bajos (menos de 20), se consigue un efecto más opaco. En cambio, con valores altos (más de 80), se consigue un efecto más transparente.
- También puede escribir valores en los cuadros *Transparencia inicial* y *Transparencia final* de la Barra de propiedades.

Fijación de transparencias

Es posible fijar el contenido de las transparencias mediante la congelación.

La fijación de una transparencia permite mover un objeto sin cambiar su contenido.



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.

Aplicación de modos de fusión a transparencias

Es posible aplicar modos de fusión a transparencias para determinar la forma en la que se combina el color de las transparencias con el color de los objetos que aparecen debajo de ellas.



Para aplicar modos de fusión

- 1 Con la herramienta *Transparencia interactiva*, haga clic en la transparencia degradada, de textura o de patrón.
- 2 Elija uno de los siguientes modos de fusión en el cuadro de lista Operación de transparencia de la Barra de propiedades.
 - Normal: aplica el color de la transparencia sobre el color de base.
 - Añadir: añade los valores del color de la transparencia y del color de base.
 - Sustraer: añade los valores del color de la transparencia y del color de base y, después, resta 255 a la adición.
 - Diferencia: sustrae el color de la transparencia del color de base y, después, multiplica por 255. Si el valor del color de la transparencia es 0, el resultado siempre será 255.
 - Multiplicar: multiplica el color de base por el color de la transparencia y, después, divide por 255. Esta operación oscurece el color, a menos que se esté utilizando el blanco. La multiplicación de negro por cualquier otro color da como resultado negro. La multiplicación de blanco por cualquier otro color deja el color intacto.
 - Dividir: divide el 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 por el color de la transparencia. Los píxeles de base que sean más claros que el color de la transparencia no se verán afectados.
 - Si más oscuro: reemplaza cualquier píxel de base de un color más claro por el color de la transparencia. Los píxeles de base que sean más oscuros que el color de la transparencia no se verán afectados.
 - Texturizar: convierte el color de la transparencia en una escala de grises y, después, multiplica el valor de escala por el color de base.
 - Matiz: utiliza el matiz del color de la transparencia, y los valores de saturación y luminosidad del color de base. Si añade color a una imagen en escala de grises, no se producirá ningún cambio porque los colores están desaturados.
 - Saturación: utiliza la luminosidad y el matiz del color de base, y la saturación del color de la transparencia.
 - Luminosidad: utiliza el matiz y la saturación del color de base, y la luminosidad del color de la transparencia.
 - Invertir: utiliza 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 está en el centro del espectro de colores.

- AND lógico: convierte el color de la transparencia y el color de base en valores binarios y, después, aplica a estos valores la fórmula algebraica booleana AND.
- OR lógico: convierte el color de la transparencia y el color de base en valores binarios y, después, aplica a estos valores la fórmula algebraica booleana OR.
- XOR lógico: convierte el color de la transparencia y el color de base en valores binarios y, después, aplica a estos valores la fórmula algebraica booleana XOR.
- Rojo: aplica el color de la transparencia al canal rojo de imágenes RGB.
- Verde: aplica el color de la transparencia al canal verde de imágenes RGB.
- Azul: aplica el color de la transparencia al canal azul de imágenes RGB.

Aplicación de siluetas a objetos

Al aplicar líneas de silueta a objetos, se añaden una serie de líneas concéntricas o “etapas” que radian hacia el interior o el exterior de los límites de los objetos. Se crea un efecto similar al que producen las curvas de nivel en un mapa topográfico. Es posible aplicar siluetas a cualquier objeto creado con CorelDRAW, incluidas formas, líneas y curvas. Asimismo, descubrirá que puede crear un gran número de efectos interesantes aplicando siluetas a texto artístico.

Después de crear un objeto con silueta que le guste, puede copiar o clonar sus atributos a otros objetos. Al copiar una silueta, el objeto al que se copie toma todas las especificaciones relativas a la silueta del objeto original, pero los atributos de contorno y de relleno no se ven afectados. Los dos objetos no mantendrán ningún tipo de relación y, por lo tanto, podrán modificarse de forma independiente.

Creación de objetos con siluetas

Cuando se añaden líneas de silueta a objetos, se crean líneas que progresan hacia el centro, el interior o el exterior de los objetos. Es posible especificar el número de líneas de silueta con igual separación añadidas al objeto, así como la distancia entre estas líneas. No obstante, cuando trabaje con siluetas que progresen hacia el centro o el interior de los objetos, el número de etapas que establezca se verá limitado por el descentrado y el tamaño de los objetos. Por ejemplo, si establece un valor de descentrado de 0,254 y 3 etapas, CorelDRAW añadirá tres líneas de silueta con una separación de 0,254 centímetros entre ellas dentro del objeto original. Si el objeto es demasiado pequeño para poder aplicar las especificaciones, CorelDRAW insertará el número máximo de etapas posibles entre el contorno y el centro del objeto.

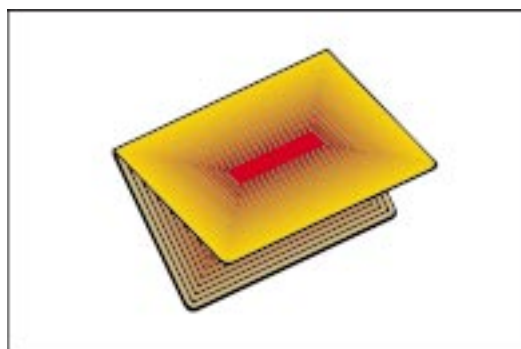
También se pueden crear siluetas mediante la copia o la clonación de las especificaciones de objetos con siluetas a otros objetos. Al copiar una silueta, se transfieren todas las especificaciones relativas a la silueta al otro objeto; los atributos de contorno y de relleno no se ven afectados. Los dos objetos no mantendrán ningún tipo de relación y, por lo tanto, podrán modificarse de forma independiente.

Cuando se clona una silueta, se transfieren todas las especificaciones relativas a la silueta; los atributos de contorno y de relleno no se ven afectados. No obstante, los cambios realizados en la silueta original (también llamada la silueta maestra) se aplicarán a los clones. Además, no es posible modificar las especificaciones de silueta de los clones; los cambios deben realizarse en el objeto maestro.

Aplicación de siluetas hacia el centro de los objetos

Es posible añadir líneas de silueta que progresen hacia el centro del objeto seleccionado.

Aplicación de una silueta hacia el centro de un objeto.



Para aplicar líneas de silueta hacia el centro de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Silueta interactiva*.
- 3 Arrastre el *tirador inicial* hacia el centro del objeto.

Cuando ya no sea posible arrastrar más el tirador, habrá llegado al centro del objeto.

- 4 Desplace el deslizador para cambiar el número de etapas de silueta.

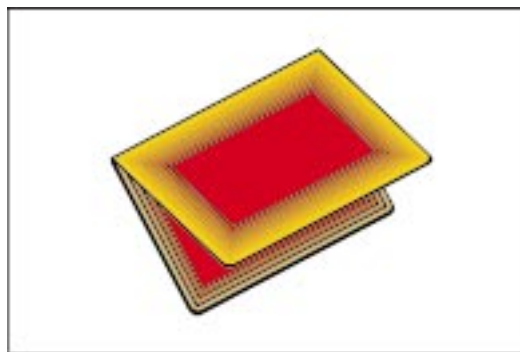


- Utilice el cuadro Descentrado de silueta de la Barra de propiedades para especificar la distancia entre las líneas de silueta. Esto ajusta automáticamente el número de etapas de silueta.
- Puede convertir una silueta en una silueta hacia el centro si la selecciona y hace clic en el botón Al centro de la Barra de propiedades.

Aplicación de siluetas hacia el interior de los objetos

Es posible añadir líneas de silueta de igual separación hacia el interior del objeto seleccionado.

Aplicación de una silueta hacia el interior de un objeto.



Para aplicar líneas de silueta hacia el interior de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Silueta interactiva*.
- 3 Arrastre el *tirador inicial* hacia el interior del objeto.

La distancia que arrastre el tirador inicial determina la etapa final de la silueta.

- 4 Desplace el deslizador para cambiar el número de etapas de silueta.



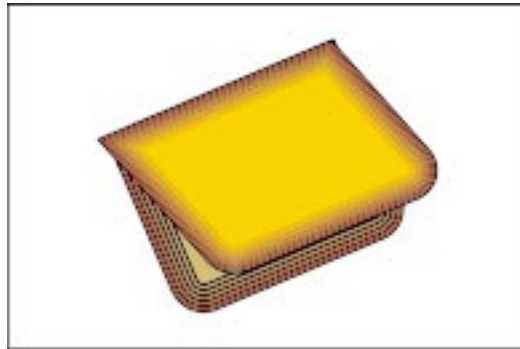
- El deslizador puede desaparecer si no hay mucha distancia entre las formas concéntricas. Puede utilizar la herramienta *Zoom* para aumentar el objeto con silueta y realizar ajustes.
- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta *Silueta interactiva*, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.
- Para cambiar el número de líneas concéntricas de una silueta, puede escribir un valor en el cuadro *Etapas de silueta* de la Barra de propiedades.

- Para cambiar la distancia entre las líneas concéntricas, puede escribir un valor en el cuadro Descentrado de silueta de la Barra de propiedades.
- Puede convertir una silueta en una silueta hacia el interior si la selecciona y hace clic en el botón Dentro de la Barra de propiedades.

Aplicación de siluetas hacia el exterior de los objetos

Es posible añadir líneas de silueta hacia el exterior del objeto seleccionado.

Aplicación de una silueta hacia el exterior de un objeto.



Para aplicar líneas de silueta hacia el exterior de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Silueta interactiva*.
- 3 Arrastre el *tirador inicial* hacia el exterior del objeto.
La distancia que arrastre el tirador inicial determina la etapa final de la silueta.
- 4 Desplace el deslizador para cambiar el número de etapas de silueta.



- Si presiona la tecla Esc mientras arrastra la herramienta Silueta interactiva, devolverá el objeto al estado que tenía antes de arrastrarlo.
- Para cambiar el número de líneas concéntricas de una silueta, puede escribir un valor en el cuadro Etapas de silueta de la Barra de propiedades.
- Para cambiar la distancia entre las líneas concéntricas, puede escribir un valor en el cuadro Descentrado de silueta de la Barra de propiedades.
- Puede convertir una silueta en una silueta hacia el exterior si la selecciona y hace clic en el botón Fuera de la Barra de propiedades.

Copia y clonación de siluetas

Es posible transferir los atributos de silueta de objetos mediante la copia o la clonación.



Para copiar una silueta

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar la silueta.
- 2 Haga clic en Efectos, Copiar, Silueta de.
- 3 Seleccione la silueta que desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- También puede utilizar el botón Copiar propiedades de silueta de la Barra de propiedades.

Para clonar una silueta

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee clonar la silueta.
- 2 Haga clic en Efectos, Clonar, Silueta de.
- 3 Seleccione la silueta que desee clonar con el puntero horizontal que aparecerá.

Modificación de objetos con siluetas

Cuando se trabaja con objetos con siluetas, es posible cambiar los colores de relleno y de contorno asignados a los objetos concéntricos. También se puede cambiar la progresión entre los colores de relleno y de contorno del objeto original y los colores de relleno y de contorno de la línea de silueta final. Esta progresión puede seguir un trayecto hacia la derecha, hacia la izquierda o recto a través del espectro de colores.

Cuando se aplican líneas de silueta a un objeto, éste se anexa a dichas líneas. En este estado, todos los cambios que se realicen en el objeto original (por ejemplo, el cambio de la forma) también afectarán a las líneas de silueta. Si se separa el objeto original de las líneas de silueta respectivas, es posible realizar cambios en el objeto original sin que afecten a las líneas de silueta.

Después de separar un objeto con silueta, tendrá dos unidades: el objeto original y el grupo de líneas de silueta correspondiente. También se pueden separar las líneas de silueta en una serie de objetos para modificarlas individualmente.

Definición de progresiones de color en objetos con siluetas

Es posible cambiar los colores de contorno y de relleno de objetos con siluetas. También se puede establecer la progresión de los colores de contorno y de relleno de objetos con siluetas. Cuando se aplican siluetas a objetos con rellenos degradados, es posible cambiar el color del relleno degradado final, que se aplica a la última forma concéntrica.



Para establecer el color de contorno de un objeto con silueta

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta *Silueta interactiva*.
- 2 Seleccione el objeto con silueta.
- 3 Haga clic en el selector *Color de contorno* de la Barra de propiedades y, a continuación, haga clic en el color que desee al final de la progresión del contorno.

Para establecer el color de relleno de un objeto con silueta

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el selector *Color de relleno* de la Barra de propiedades 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.



- Puede cambiar los colores de contorno y de relleno del objeto original igual que si se tratara de cualquier objeto creado con CorelDRAW. Consulte “Aplicación de rellenos a objetos” en la página 225 o “Aplicación de contornos a objetos” en la página 264.
- Puede cambiar el color de la última forma concéntrica con la herramienta *Silueta interactiva* arrastrando un color desde la paleta de colores al tirador de relleno final.

Para especificar la progresión de los colores de contorno y de relleno a través del espectro de colores

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para establecer el color de contorno de un objeto con silueta”.



2 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:

- *Colores lineales de silueta*
- *Colores de silueta hacia derecha*
- *Colores de silueta hacia izquierda*

Para cambiar el color de relleno degradado final aplicado a la última forma concéntrica

- 1 Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta Silueta interactiva.
- 2 Seleccione el objeto con silueta que tiene un relleno degradado.
- 3 Haga clic en el selector Color final del degradado de la Barra de propiedades y, a continuación, haga clic en un color

Separación de las siluetas de los objetos

Es posible separar los objetos de sus líneas de silueta. También se pueden desagrupar las líneas de silueta en una serie de objetos.



Para separar un objeto de sus líneas de silueta

- 1 Seleccione un objeto que tenga silueta 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 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Seleccione las líneas de silueta con la herramienta *Selección*.
- 3 Haga clic en Organizar, Desagrupar.



- También es posible desagrupar líneas de silueta haciendo clic en el botón Desagrupar de la Barra de propiedades.

Uso de lentes

Cuando se aplican lentes a objetos, cambia la forma en que se perciben al situarlos tras las lentes. Es posible elegir entre varios tipos de lentes, cada una con resultados distintos. Estos resultados van desde la alteración del color (como la producida por las lentes Mapa de calor, Invertir y Aclarar, por ejemplo) a la distorsión (como la producida por las lentes Aumentar y Ojo de pez). En cada caso, la lente modifica la forma en que se perciben los objetos situados detrás, no las propiedades y atributos reales de los objetos.

Después de crear un objeto de lente, puede modificarlo para cambiar la forma en que se perciben los objetos colocados detrás.

Creación de lentes

Es posible aplicar lentes a cualquier objeto de trayecto cerrado creado con CorelDRAW. Por ejemplo, puede aplicar lentes a rectángulos u objetos que dibuje con la herramienta Mano alzada y las herramientas Medios artísticos. También puede aplicar lentes a líneas y curvas abiertas, como texto de párrafo y texto artístico. Además, es posible crear lentes utilizando objetos importados de otras aplicaciones, como mapas de bits. Después de crear una lente que le guste, puede copiarla a otros objetos del dibujo.

Puede elegir entre los siguientes tipos de lentes: Transparencia, Aumentar, Aclarar, Invertir, Límite de color, Añadir color, Escala de grises tintados, Mapa de calor, Mapa de color personalizado, Líneas de dibujo y Ojo de pez.

Lente de transparencia

Cuando se aplican lentes de transparencia a objetos, éstos adoptan la apariencia de un trozo de película de plástico o de cristal tintado. Una lente de transparencia puede ser de cualquier color. Al situar la lente sobre los objetos, éstos adoptarán dicho color. Es posible establecer el nivel de transparencia de la lente.

Lente 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 que se encuentren debajo de estas lentes aparecerán aumentados en la proporción especificada.

Lente de aclarado

Las lentes de aclarado añaden claridad u oscurecen los objetos que se encuentren debajo de ellas. Es posible establecer el nivel de claridad u oscuridad creado mediante la lente.

Lente 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 en el lado opuesto en el espectro 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.

Lente 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 debajo de este tipo de lentes se convierten al color de la lente. 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.

Lente 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 donde se combinan los tres focos, la luz resultante es blanca. 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.

Es posible especificar un valor para controlar la extensión de la adición de color. También puede elegir el color que desee añadir a la lente.

Lente de escala de grises tintados

Las lentes de escala de grises tintados cambian 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 ella. El resto de los colores de los objetos 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 si coloca sobre ella una lente de escala de grises negra.

Lente 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 colores de los objetos situados debajo de ellas. Si ajusta la paleta, podrá controlar qué colores son “cálidos” y cuales “fríos”. Bajo la lente, los colores cálidos aparecerán como rojo y naranja, mientras que los fríos aparecerán como violeta y cian.

Lente de mapa de color personalizado

Las lentes de mapa de color personalizado cambian todos los colores situados debajo de ellas por los de una gama entre los dos colores que haya seleccionado. Además de definir los colores inicial y final de la gama, podrá elegir la progresión entre estos dos colores. Esta progresión puede seguir un trayecto directo, hacia adelante o hacia atrás a través del espectro de colores. Las áreas de la lente que no cubran ningún objeto se rellenarán con el color final del mapa de color.

Lente de líneas de dibujo

Los objetos situados debajo de lentes de líneas de dibujo se muestran con el color de contorno o de 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 debajo de la lente aparecerán con contornos rojos y rellenos azules. Los objetos que no tengan relleno no cambiarán cuando se vean a través de la lente.

Lente de ojo de pez

Las lentes de ojo de pez distorsionan, y aumentan o disminuyen, los objetos situados debajo de ellas, dependiendo del porcentaje especificado.

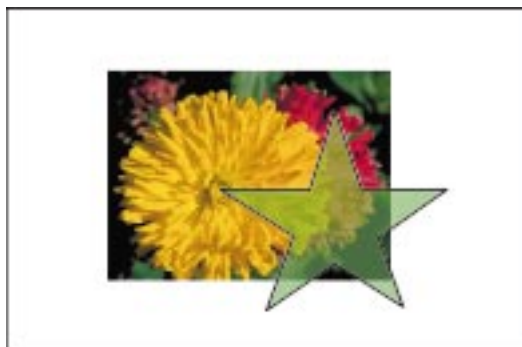


- Cuando aplique un relleno de lente a un objeto, se perderán las propiedades de relleno del objeto.
 - Además, no es posible aplicar lentes a objetos a los que ya se les ha aplicado efectos de extrusión, silueta, o mezcla. Si aplica una lente a un grupo, el efecto se aplicará por separado a cada uno de los objetos componentes (siempre y cuando cumplan los requisitos mencionados anteriormente).
-

Creación de lentes de transparencia

Es posible aplicar lentes de transparencia a objetos. El objeto de lente adopta la apariencia de un trozo de plástico o de cristal tintado.

Las lentes de transparencia aplican un tinte de color a los objetos que se encuentran debajo de ellas.



Para crear un lente de transparencia



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Transparencia en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Escriba un valor de porcentaje comprendido entre 0 y 100 en el cuadro Tasa para especificar la tasa de transparencia.

A medida que aumenta el valor, el objeto se vuelve más transparente. Al 100%, el relleno de la lente desaparece.



- 5 Abra el *selector de color* y, a continuación, haga clic en un color
- 6 Haga clic en el botón Aplicar

Creación de lentes de aumento

Es posible aplicar lentes de aumento a objetos. El objeto de lente aumenta los objetos situados debajo.

Las lentes de aumento amplían áreas de los objetos situados debajo de ellas.





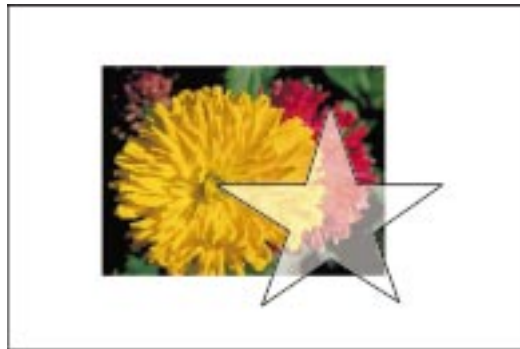
Para crear una lente de aumento

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Aumentar en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Escriba un valor entre 0,1 y 100,0 en el cuadro Cantidad para indicar la cantidad de aumento que desee.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar

Creación de lentes de aclarado

Es posible aplicar lentes de aclarado a objetos. El objeto de lente aclara u oscurece los objetos situados debajo.

Las lentes de aclarado añaden claridad u oscurecen cualquier objeto o imagen situados debajo de ellas.



Para crear una lente de aclarado

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Aclarar en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Escriba un valor de porcentaje comprendido entre -100 y 100 en el cuadro Tasa.

Los valores entre 0 y 100% aumentan el nivel de claridad. En cambio, los valores entre 0 y -100% aumentan el nivel de oscuridad.

- 5 Haga clic en el botón Aplicar



- Encontrará este tipo de lentes particularmente útil para aplicar claridad u oscuridad a imágenes de mapas de bits.

Creación de lentes de inversión

Es posible aplicar lentes de inversión a objetos. El objeto de lente causa que todos los colores situados debajo aparezcan como sus colores CMYK complementarios.

Las lentes de inversión muestran los colores como sus colores CMYK complementarios.



Para crear una lente de inversión

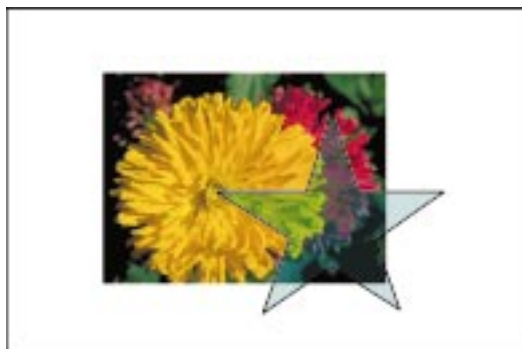


- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Invertir en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar

Creación de lentes de limitación de color

Es posible aplicar lentes de limitación de color a objetos. El objeto de lente excluye todos los colores, excepto el negro y el color que especifique para la lente.

Las lentes de limitación de color excluyen todos los colores, excepto el negro y el color de la lente.





Para crear una lente de limitación de color



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Límite de color en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Escriba un valor de porcentaje comprendido entre 0 y 100 en el cuadro Tasa para indicar el nivel de filtración que desee.

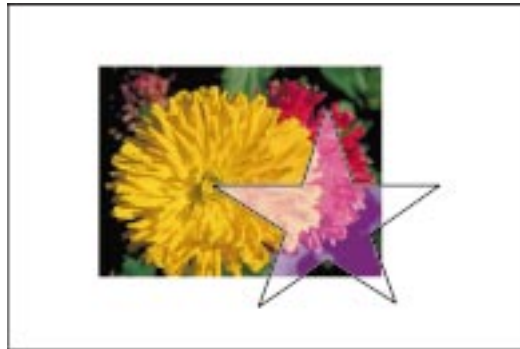


- 5 Abra el *selector de color* y, a continuación, haga clic en un color
- 6 Haga clic en el botón Aplicar

Creación de lentes de adición de color

Es posible aplicar lentes de adición de color a objetos. El color del objeto que se encuentre debajo del objeto de lente se añadirá al color de la lente.

Las lentes de adición de color añaden el color propio a los colores de los objetos situados debajo de ellas.



Para crear una lente de adición de color



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Añadir color en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Escriba un valor de porcentaje comprendido entre 0 y 100 en el cuadro Tasa para indicar la tasa de adición de color

Una tasa del 0% causa que no se produzca adición de color y que la lente parezca no tener relleno. Una tasa del 100% representa la máxima adición de color posible.



- 5 Abra el *selector de color* y, a continuación, haga clic en un color
- 6 Haga clic en el botón Aplicar

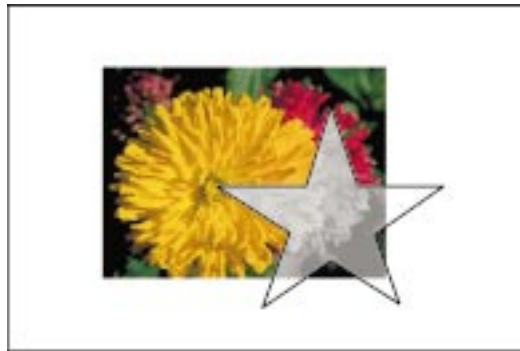


- Como la luz blanca contiene todos los colores del espectro, si crea una lente coloreada y la sitúa sobre un objeto o una página de color blanco, la lente se volverá blanca. La adición de color a la luz blanca produce más luz blanca. Por tanto, para ver el efecto, el fondo u objeto situado debajo de la lente no podrá ser blanco.

Creación de lentes de escala de grises tintados

Es posible aplicar lentes de escala de grises tintados a objetos. El objeto de lente cambia los colores de los objetos situados debajo por sus equivalentes en la escala de grises.

Las lentes de escala de grises tintados convierten los colores situados debajo de ellas en sus equivalentes en la escala de grises.



Para crear una lente de escala de grises tintados

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Escala de grises tintados en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Abra el *selector de color* y, a continuación, haga clic en un color
- 5 Haga clic en el botón Aplicar



- Los colores situados debajo de la lente se asignan a partir del color de la misma 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. Del mismo modo, la misma lente situada sobre un objeto de color oscuro dará como resultado azul oscuro.

Creación de lentes de mapa de calor

Es posible aplicar lentes de mapa de calor a objetos. El objeto de lente utiliza una paleta de colores especificada para ilustrar los niveles de “calor” de los colores de los objetos situados debajo.

Las lentes de mapa de calor permiten asignar colores cálidos y fríos para simular el aspecto de una imagen infrarroja.



Para crear una lente de mapa de calor

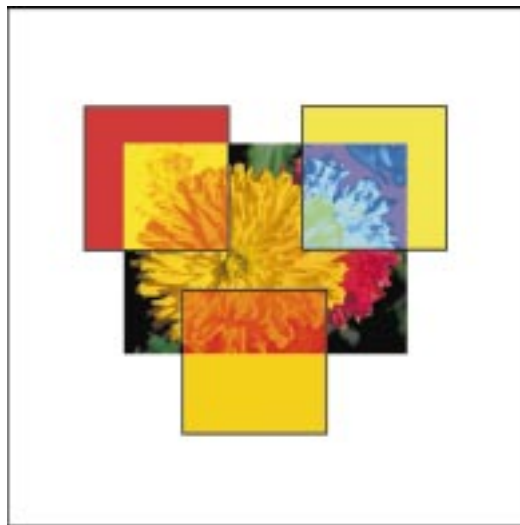
- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Mapa de calor en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 En el cuadro Rotación de paleta, escriba un valor de porcentaje entre 0 y 100 para indicar la rotación que desee para la paleta del mapa de calor

Los valores 0 ó 100 causan que los colores fríos situados debajo de la lente cambien a blanco y cian. Un valor de 50 causa que los colores fríos aparezcan como tonos rojos.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar.

Creación de lentes de mapa de color personalizado

Es posible aplicar lentes de mapa de color personalizado a objetos. El objeto de lente aplica una gama de colores especificada a los objetos situados debajo.

Hacia la derecha de arriba a izquierda: Utilice las opciones de Paleta directa, Espectro completo atrás e Invertir espectro completo para crear distintos efectos con una lente de mapa de color personalizado.



Para crear una lente de mapa de color personalizado



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Mapa de color personalizado en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 En el segundo cuadro de lista, elija el tipo de lente de mapa de color personalizado que desee.

Puede elegir entre Paleta directa, Invertir espectro completo y Espectro completo atrás.



- 5 Abra el *selector de color De* y, a continuación, haga clic en el color que desee al inicio del mapa de color
- 6 Abra el selector de color A y a continuación, haga clic en el color que desee al final del mapa de color
- 7 Haga clic en el botón Aplicar



- Puede cambiar entre los colores De y A haciendo clic en el botón Cambiar

Creación de lentes de líneas de dibujo

Es posible aplicar lentes de líneas de dibujo a objetos. El objeto de lente muestra los objetos situados debajo con el relleno y el contorno que especifique.

Las lentes de líneas de dibujo muestran los objetos situados debajo de ellas con colores de relleno y contorno específicos.



Para crear una lente de líneas de dibujo

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Líneas de dibujo en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 4 Habilite la casilla de verificación Contorno.
- 5 Haga clic en el *selector de color Contorno* y, a continuación, haga clic en el color de contorno que desee.
- 6 Habilite la casilla de verificación Relleno.
- 7 Haga clic en el selector de color Relleno y, a continuación, haga clic en el color de relleno que desee.
- 8 Haga clic en el botón Aplicar



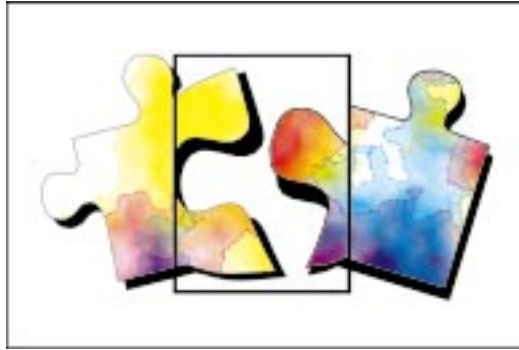
Para mantener el contorno o el relleno del objeto

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite una de las siguientes casillas de verificación:
 - Contorno: mantiene el contorno del objeto.
 - Relleno: mantiene el relleno del objeto.
- 3 Habilite la casilla de verificación Quitar cara.

Creación de lentes de ojo de pez

Es posible aplicar lentes de ojo de pez a objetos. El objeto de lente distorsiona, y aumenta o reduce, los objetos situados debajo.

Las lentes de ojo de pez distorsionan el tamaño y la forma de los objetos situados debajo de ellas.



Para crear una lente de ojo de pez

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Elija Ojo de pez en el cuadro de lista de la ventana acoplable Lente.
- 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.

Los valores positivos, entre 1 y 1000, distorsionan y aumentan los objetos. En cambio, los valores negativos, entre -1 y -1000, distorsionan y reducen los objetos. La tasa 0 no produce ningún cambio en la apariencia de los objetos situados debajo de la lente.

- 5 Haga clic en el botón Aplicar

Copia de lentes

Es posible copiar atributos de lentes a otros objetos. El tipo de lente y cualquier rotación, tasa o aumento que estuvieran asignados se copiarán al objeto seleccionado.



Para copiar una lente de un objeto a otro

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar la lente.
- 2 Haga clic en Efectos, Copiar, Lente de.
- 3 Seleccione el objeto desde el que desee copiar la lente con el puntero horizontal que aparecerá.

Modificación de lentes

Cuando trabaje con lentes, es posible que desee cambiar la manera en que se perciben los objetos situados debajo de ellas. Puede cambiar el punto de vista de las lentes, determinar si se muestra espacio en blanco y congelar el contenido.

Al cambiar el punto de vista de una lente, es posible mostrar cualquier parte de un dibujo a través de la lente sin moverla. 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. Puede colocar la lente en cualquier parte del dibujo, pero ésta mostrará siempre la zona alrededor de la marca del punto de vista. Por ejemplo, puede utilizar la marca del punto de vista de una lente de aumento para agrandar parte de un mapa sin oscurecer ninguna parte del mismo.

Puede indicar a CorelDRAW que muestre las lentes sólo cuando se encuentren sobre otros objetos. Como resultado, el efecto de la lente no se verá cuando el objeto de lente cubra espacios en blanco en la ventana de dibujo.

Es posible fijar el contenido de una lente mediante la congelación. 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.

Desplazamiento del punto de vista de las lentes

Es posible mostrar cualquier parte de un dibujo a través de una lente sin tener que desplazarla.

Desplace el punto de vista (X) para mostrar una parte diferente del dibujo sin desplazar la lente.



Para mover el punto de vista de una 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 ventana desplegable Lente.

A continuación, aparecerá el botón Editar a la derecha de la casilla de verificación.

- 4 Haga clic en el botón Editar para mostrar la marca de punto de vista (representado por una “X”) en la ventana de dibujo.
- 5 Arrastre la marca de punto de vista a la posición deseada.
- 6 Haga clic en el botón Fin.
- 7 Haga clic en el botón Aplicar

Visualización de lentes sólo cuando cubren a otros objetos

Es posible mostrar las lentes sólo cuando cubren a otros objetos.



Para mostrar una lente sólo cuando cubre a otros objetos

- 1 Seleccione la lente con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Lente.
- 3 Habilite la casilla de verificación Quitar cara.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar



- La opción Quitar cara sólo está disponible para lentes que alteren el color; por lo tanto, no estará disponible para lentes de ojo de pez y de aumento.
- Puede convertir una lente en invisible si quita el contomo del objeto de lente. Si desea obtener más información, consulte “Outlining objects” en la página 264.

Fijación de la vista de las lentes

Es posible fijar el contenido de una lente mediante la congelación. También se puede eliminar la congelación de las lentes.



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 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Congelado.
- 3 Haga clic en el botón Aplicar.



- Las lentes congeladas se redibujan con mayor rapidez que las no congeladas.

Adición de perspectiva a objetos

La adición de perspectiva a objetos crea la sensación de distancia y profundidad. Aunque los objetos sean bidimensionales, la aplicación de perspectivas de uno y dos puntos añade otra dimensión al dibujo.

Las perspectivas de un punto dan la sensación de que el objeto se desvanece en una dirección. Sin embargo, si crea perspectivas de dos puntos, parecerá como si el objeto se desvaneciera en dos direcciones.

Después de añadir perspectiva a un objeto, puede modificarlo para crear los efectos que desee.

Creación de perspectiva

La perspectiva se consigue acortando uno o dos lados de los objetos. En las perspectivas de un punto, se acorta un lado del objeto para que parezca que se desvanece en esa dirección. Si se acortan dos lados, se obtiene una perspectiva de dos puntos y el objeto parecerá desvanecerse en dos direcciones.

Una vez haya añadido perspectiva a un objeto, arrastre los nodos de las esquinas de la cuadrícula del objeto para simular el efecto de perspectiva de uno o dos puntos.

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. Si arrastra el nodo de forma que se encuentre con otro nodo o con la marca de punto de fuga, la cuadrícula volverá a su forma original. Asimismo, es posible realizar ajustes en la perspectiva arrastrando la marca de punto de fuga.

Cuando haya creado una perspectiva que le guste, puede copiarla y aplicarla a uno o varios objetos del dibujo. Puede copiar perspectivas a cualquier objeto creado con CoreIDRAW, excepto a texto de párrafo.

Al eliminar el efecto de perspectiva en objetos, éstos vuelven al estado original.

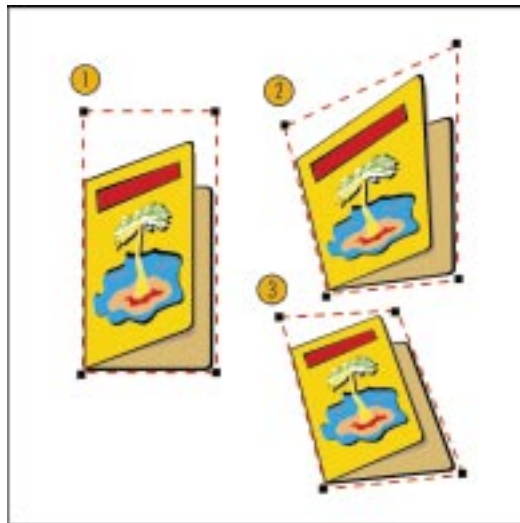


- Es posible añadir perspectiva a cualquier objeto (o grupo de objetos) creado con CorelDRAW, incluido texto artístico. No obstante, no se puede aplicar perspectiva a texto de párrafo ni a imágenes de mapa de bits.

Aplicación de perspectiva de uno o dos puntos a objetos

Es posible crear un efecto tridimensional en páginas bidimensionales mediante la aplicación de perspectiva a objetos.

Los gráficos 2 y 3 muestran la aplicación de perspectiva de uno y dos puntos al objeto del gráfico 1.



Para añadir perspectiva de un punto 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) alrededor del objeto. La herramienta Forma aparecerá seleccionada.
- 3 Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre uno de los nodos horizontal o verticalmente.

Al mantener presionada la tecla Ctrl, se limita la movilidad del nodo a sus ejes horizontales o verticales para crear una perspectiva de un punto.



- Mantenga presionadas las teclas Ctrl + Mayús mientras arrastra para mover nodos opuestos la misma distancia en direcciones contrarias.

Para añadir perspectiva de dos puntos 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 para los otros nodos hasta que haya creado el efecto de perspectiva deseado.

Copia de la perspectiva de objetos

Es posible copiar el efecto de perspectiva de un objeto a otro.



Para copiar el efecto de perspectiva de un objeto

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar el efecto de perspectiva.
- 2 Haga clic Efectos, Copiar, Perspectiva de.
- 3 Seleccione el objeto con la perspectiva que desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.



- Sólo es posible copiar la perspectiva de objetos si se trata del último efecto aplicado.

Eliminación de la perspectiva en objetos

Es posible eliminar el efecto de perspectiva aplicado a objetos.



Para eliminar el efecto de perspectiva de un objeto

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Borrar perspectiva.



- Si ha aplicado otro efecto al objeto después de aplicar la perspectiva, tendrá que eliminarlo antes para poder eliminar la perspectiva.

Modificación de la perspectiva de objetos

Cuando trabaje con la perspectiva de un objeto, es posible que desee modificarla desplazando los nodos o cambiando el punto de fuga.

Desplazamiento de nodos para ajustar la perspectiva de objetos

Es posible ajustar la perspectiva de uno o dos puntos de objetos desplazando sus nodos.



Para modificar el efecto de perspectiva de un punto de un objeto desplazando nodos

- 1 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Forma*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Arrastre los nodos apropiados para ajustar la perspectiva.



- Mantenga presionadas las teclas Ctrl + Mayús para mover nodos opuestos la misma distancia en direcciones contrarias.

Para modificar el efecto de perspectiva de dos puntos de un objeto desplazando nodos

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Arrastre los nodos horizontalmente hacia el punto central o alejándose de éste.

Desplazamiento del punto de fuga de objetos para cambiar la perspectiva

Es posible desplazar el punto de fuga de los objetos para cambiar su perspectiva.



Para modificar el efecto de perspectiva de un objeto desplazando un punto de fuga

- 1 Abra el menú lateral Editar forma y haga clic en la herramienta *Forma*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Arrastre la marca o marcas de punto de fuga (indicadas por una "X") para crear el efecto de perspectiva deseado.

Operaciones con PowerClip

Cuando trabaje con objetos PowerClip, colocará un objeto dentro de otro o dentro de un grupo de objetos. Uno de los objetos se convertirá en el contenido, mientras que el otro será el contenedor. El contenedor puede ser cualquier objeto creado con CorelDRAW, incluidos formas, líneas, curvas, texto artístico y grupos. El objeto contenido puede ser cualquier objeto creado con CorelDRAW o importado de otro programa.

Después de crear un objeto PowerClip, puede modificarlo para cambiar la interacción entre los objetos contenido y contenedor.

Creación de objetos PowerClip

Cuando cree un objeto PowerClip, es posible que desee comparar el objeto contenedor con una ventana. Al igual que el marco de una ventana representa los límites de lo que se puede ver, 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 es mayor que el tamaño del objeto contenedor, CorelDRAW recortará automáticamente el objeto contenido. Sólo verá la parte del objeto contenido que quepa dentro del contenedor.

Observará que la función PowerClip resulta especialmente útil para colocar archivos de fotografías (como mapas de bits) dentro de contenedores de distintas formas. Es posible crear efectos PowerClip más complejos colocando un objeto contenedor dentro de otro contenedor para obtener un objeto PowerClip anidado. Los objetos PowerClip anidados pueden tener hasta cinco niveles modificables.

Además, se puede copiar el contenido de objetos PowerClip a otros objetos PowerClip.

Aplicación de PowerClip

Es posible crear objetos PowerClip colocando unos objetos dentro de otros. Puede crear objetos PowerClip anidados añadiendo el objeto PowerClip a otro objeto en la ventana de dibujo. Este objeto será el objeto contenedor.

.....
Cree objetos
PowerClip colocando
un objeto dentro de
otro.
.....





Para crear un objeto PowerClip

- 1 Con 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 desee utilizar como contenedor con el puntero horizontal que aparecerá.

El objeto contenido se colocará dentro del objeto contenedor. Ambos objetos se convertirán en una sola unidad.



- También es posible crear objetos PowerClip utilizando el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte “Creación de objetos PowerClip mediante el Administrador de objetos” en la página 204.

Para crear objetos PowerClip anidados

- 1 Realice todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Seleccione el objeto PowerClip.
- 3 Haga clic en Efectos, PowerClip, Situar dentro de contenedor.
- 4 Seleccione el objeto que desee utilizar como contenedor con el puntero horizontal que aparecerá.



- Un objeto PowerClip anidado puede tener hasta cinco niveles de anidación.

Copia del contenido de objetos PowerClip

Es posible copiar el contenido de objetos PowerClip a otros objetos PowerClip.



Para copiar el contenido de un objeto PowerClip

- 1 Con la herramienta *Selección*, seleccione el objeto al que desee copiar el contenido de un objeto PowerClip.
- 2 Haga clic en Efectos, Copiar, PowerClip de.
- 3 Seleccione el objeto PowerClip cuyo contenido desee copiar con el puntero horizontal que aparecerá.

Modificación de objetos PowerClip

Cuando trabaje con objetos PowerClip, es posible que desee descentrar el objeto contenido respecto al centro del contenedor, modificar el objeto contenido, bloquear o desbloquear el contenido, o extraer el contenido de objetos PowerClip.

De forma predeterminada, CorelDRAW centra automáticamente los objetos contenido PowerClip dentro de sus contenedores. No obstante, se puede cambiar esta opción predeterminada para poder descentrar objetos contenido respecto al centro de los contenedores.

Cuando se modifica el objeto contenido, CorelDRAW separa temporalmente los objetos contenido y contenedor. Ahora puede modificar el contenido del objeto PowerClip, por ejemplo, cambiar las propiedades de relleno y de contorno, sin modificar el objeto contenedor.

Al bloquear o desbloquear el contenido de objetos PowerClip, se controla la interacción entre los objetos contenido y contenedor. Cuando un objeto contenido está bloqueado en el objeto contenedor respectivo, ambos objetos se ven afectados por los mismos cambios. Por ejemplo, cuando se mueve, rota o cambia el tamaño de un objeto PowerClip, tanto el objeto contenido como el objeto contenedor sufren las mismas modificaciones. Cuando un objeto contenido está desbloqueado, dicho objeto está bloqueado con respecto a la página y permanecerá fijo aunque mueva o rote el contenedor respectivo.

Mediante la extracción del contenido de objetos PowerClip, los objetos contenedor y contenido vuelven a ser objetos independientes.

Cambio de la posición predeterminada de objetos PowerClip

Es posible cambiar la posición predeterminada de los objetos contenido.

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.
- 4 Coloque el objeto que desee convertir en contenido encima del contenedor.
- 5 Haga clic en Efectos, PowerClip, Situar dentro de contenedor.
- 6 Seleccione el objeto que desee utilizar como contenedor con el puntero horizontal que aparecerá.



- Si los objetos contenido y contenedor no se superponen, el contenido no aparecerá en el objeto PowerClip.
 - Esta especificación se aplicará a todos los documentos, no sólo al activo.
-

Modificación del contenido de objetos PowerClip

Es posible modificar el contenido de objetos PowerClip sin que afecte al contenedor respectivo.



Para modificar el contenido de un objeto PowerClip

- 1 Seleccione el objeto PowerClip con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, PowerClip, Editar contenido.
- 3 Realice las modificaciones que desee en el objeto contenido o añada nuevos objetos según sea necesario.
- 4 Haga clic en Efectos, PowerClip, Terminar edición de este nivel.



- Durante la modificación, el objeto contenedor aparecerá sólo en el modo de líneas de dibujo, y no se podrá seleccionar



- También es posible modificar el contenido de objetos PowerClip utilizando el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte “Creación de objetos PowerClip mediante el Administrador de objetos” en la página 204.

Bloqueo y desbloqueo de objetos PowerClip

Es posible bloquear o desbloquear el contenido de objetos PowerClip.

Para bloquear los objetos contenido y contenedor

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto PowerClip y, a continuación, haga clic en Bloquear contenido en PowerClip.

Cuando está habilitado, aparece una marca de comprobación junto al nombre del comando.



- También es posible bloquear el contenido de objetos PowerClip y modificar los contenedores respectivos utilizando el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte “Creación de objetos PowerClip mediante el Administrador de objetos” en la página 204.

Para desbloquear el contenido respecto al objeto contenedor

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto PowerClip y, a continuación, haga clic en Bloquear contenido en PowerClip.

Cuando está deshabilitado, no aparece ninguna marca de comprobación junto al nombre del comando.



- Cuando se desbloquea el objeto contenido, éste sigue bloqueado respecto a la página.
- La deshabilitación del comando Bloquear contenido en PowerClip resulta útil para cambiar la posición del contenedor respecto al contenido.

Extracción del contenido de objetos PowerClip

Es posible quitar el contenido de objetos PowerClip.



Para extraer el contenido de un objeto PowerClip

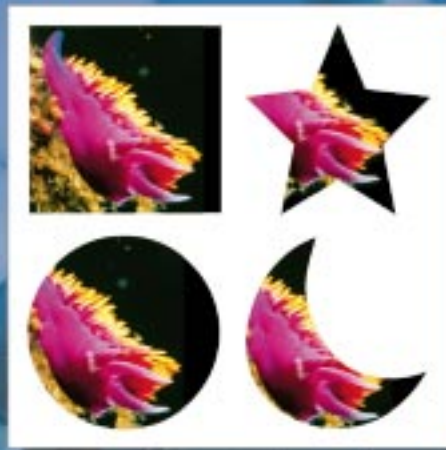
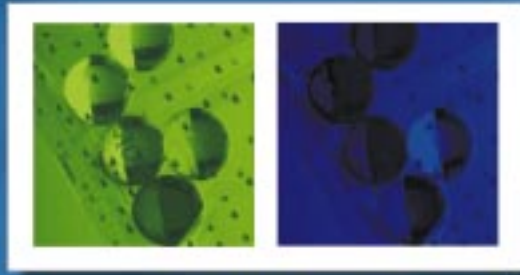
- 1 Seleccione el objeto PowerClip con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, PowerClip, Extraer contenido.



- Si ha creado objetos PowerClip anidados y desea extraer todos los objetos contenido en sucesión, tendrá que realizar esta tarea para cada nivel de anidación.



- También es posible extraer el contenido de objetos PowerClip utilizando el Administrador de objetos. Si desea obtener más información, consulte “Creación de objetos PowerClip mediante el Administrador de objetos” en la página 204.



11

OPERACIONES CON MAPAS DE BITS

11

Los mapas de bits son gráficos compuestos de puntos llamados píxeles. Tienen una resolución fija, por lo que tendrán la mejor apariencia cuando se visualicen o impriman con su tamaño original. Al agrandar un mapa de bits, parecerá como si se agrandase cada píxel porque se añaden píxeles extra, lo que dará al gráfico un aspecto dentado y distorsionado. Si disminuye su tamaño, se eliminarán algunos píxeles y se reducirá el tamaño del mapa de bits.

Por contra, los vectores se definen matemáticamente como una serie de puntos unidos por líneas. A diferencia de los mapas de bits, los vectores representan las formas como una serie de líneas y curvas cuyo tamaño se puede cambiar sin pérdida de calidad. Los elementos gráficos presentes en un archivo vectorial 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 sobre los vectores, consulte “Conceptos referentes a CorelDRAW” en la página 6.

Puesto que un mapa de bits es un conjunto de píxeles ordenados, no es posible manipular sus partes de forma individual. El color y la forma parecen continuos cuando se ven desde cierta distancia. No obstante, CorelDRAW permite manipular los mapas de bits de diversas maneras diferentes. Es posible recortarlos para disminuir el área visible, así como reducir el tamaño de los archivos vinculando mapas de bits en los dibujos. También es posible vectorizarlos, es decir, convertirlos en imágenes vectoriales, que son más fáciles de manipular.

CorelDRAW también permite modificar una imagen manipulando los colores y los tonos y efectuando un nuevo muestreo. Por ejemplo, puede ocultar o mostrar colores en el mapa de bits, ajustar el tono de la imagen o realizar un nuevo muestreo para cambiar su tamaño o resolución. Es posible aumentar los límites de un mapa de bits que un efecto abarque toda la imagen. También se puede convertir una imagen de vectorial a mapa de bits, o de un modo de color a otro.

CorelDRAW incluye efectos especiales que pueda aplicar a las imágenes. Por ejemplo, puede crear imágenes tridimensionales, imitar estilos artísticos, difuminar o aclarar las imágenes y manipular colores, contornos, ruido, distorsiones y nitidez. Si desea obtener más información sobre la aplicación de efectos especiales a los mapas de bits, consulte “Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits” en la página 617.

Recorte de mapas de bits

El recorte de un mapa de bits reduce su área visible. Puede recortarlo antes o después de importarlo. También puede devolver un mapa de bits recortado a su forma original.

Recorte de un mapa de bits antes de importarlo

Es posible recortar un mapa de bits antes de importarlo, lo cual permite importar sólo el área del mismo que se desea utilizar, reduciendo así el tamaño de archivo.

Para recortar un mapa de bits antes de importarlo

- 1 Haga clic en Archivo, Importar.
- 2 Elija Recortar en el cuadro de lista situado a la izquierda del botón Opciones.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad y la carpeta en que está almacenado el archivo. Haga doble clic en la carpeta para abrirla.
- 4 En el cuadro de diálogo Recortar imagen, realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastrar uno de los tiradores de esquina del marco de recorte: recorta en dos direcciones, horizontal y verticalmente.
 - Arrastrar un tirador lateral: recorta en una sola dirección, horizontal o verticalmente.
- 5 Elija un tipo de unidad en la lista Unidades.
- 6 Haga clic en Aceptar.
- 7 Sitúe el *cursor de ubicación de importación* en la posición que desee y realice una de las acciones siguientes:
 - Hacer clic: sitúa el mapa de bits con su tamaño original.
 - Arrastrar: coloca el mapa de bits proporcionalmente con el tamaño que elija.
 - Mantener presionada Alt y arrastrar: crea un mapa de bits no proporcional con el tamaño que elija. Suelte el botón del ratón antes que la tecla Alt.



Para volver a recortar el mapa de bits

- Haga clic en el botón Seleccionar todo del cuadro de diálogo Recortar imagen.

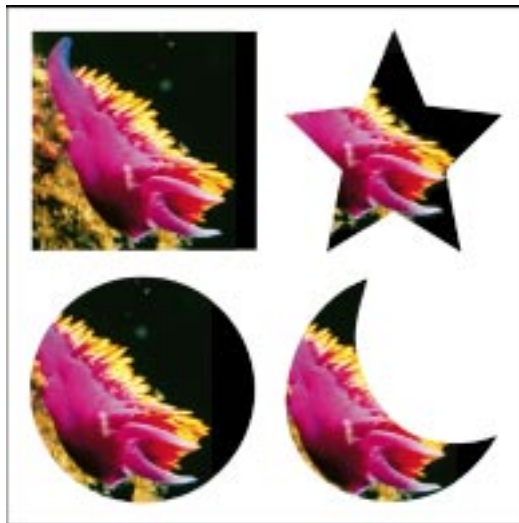


- Escriba valores en los cuadros Superior e Izquierdo o Anchura y Altura para que el recorte sea más preciso.

Recorte de un mapa de bits después de importarlo

Después de importar un mapa de bits, puede recortarlo mediante la herramienta Forma y la edición de nodos. La edición de nodos es muy versátil y permite añadir y quitar nodos así como convertir líneas a curvas para crear diversos efectos. Luego puede recortar la imagen, quitando literalmente las partes del mapa de bits que desee. Si desea obtener más información sobre la edición de nodos, consulte “Dibujo y asignación de forma a objetos” en la página 93.

Es posible recortar mapas de bits mediante la herramienta Forma añadiendo y eliminando nodos y convirtiendo líneas a curvas.



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.
- 4 Haga clic en la herramienta *Selección*.
- 5 Haga clic en Mapas de bits, Recortar mapa de bits.



Para permitir sólo movimiento vertical u horizontal

- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el nodo a su nueva posición.



- Después de recortar un mapa de bits con el comando Recortar mapa de bits, no es posible devolverlo a su estado original.
- Los mapas de bits vinculados externamente no se pueden recortar.



- Para acceder al comando Recortar mapa de bits, también puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el mapa de bits o elegir el botón Recortar mapa de bits de la Barra de propiedades.
- Puede seleccionar varios nodos manteniendo presionada la tecla Mayús mientras hace clic en los que desee arrastrar.

Operaciones con mapas de bits vinculados

En lugar de importar e incrustar mapas de bits en un dibujo, puede vincularlos con éste. De esta forma, el documento hace referencia al mapa de bits, en lugar de insertarlo realmente, y los cambios que realice en el mapa de bits original se aplicarán en el dibujo. La vinculación es ventajosa porque se reduce el tamaño del archivo.

Si posteriormente desea incrustar el mapa de bits en un dibujo (por ejemplo, desea enviar éste a alguien que no tiene acceso al archivo del mapa de bits), puede resolver el vínculo para incrustar el mapa de bits en el dibujo.

La ventana acoplable Administrador de vínculos actúa como depositario de todos los vínculos de un documento de CoreDRAW, incluidos todos los mapas de bits vinculados externamente, los marcadores y los hipervínculos. En el Administrador de vínculos, puede comprobar el estado de los vínculos, actualizar los mapas de bits vinculados desde su archivo de origen y resolver vínculos para incrustar permanentemente los mapas de bits en el dibujo.

Vinculación de mapas de bits

Los mapas de bits se pueden vincular al importarlos en CoreDRAW. Al hacerlo, aparece una miniatura de cada uno en el documento. Dicha miniatura es una representación de la imagen original que reside en otro lugar.

Para vincular un mapa de bits a un dibujo

- 1 Haga clic en Archivo, Importar.
- 2 Escoja un formato de archivo en el cuadro Tipo de archivo.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad y la carpeta en que está almacenado el archivo.
- 4 Haga doble clic en la carpeta para abrirla.
- 5 Seleccione el nombre del archivo.
- 6 Habilite la casilla Vincular mapa de bits externamente.
- 7 Haga clic en el botón Importar.



- 8 Sitúe el *cursor de ubicación de importación* en la posición que desee y realice una de las acciones siguientes:
- Hacer clic: sitúa el mapa de bits con su tamaño original.
 - Arrastrar: coloca el mapa de bits proporcionalmente con el tamaño que elija.
 - Mantener presionada Alt y arrastrar: crea un mapa de bits no proporcional y con el tamaño que elija. Suelte el botón del ratón antes que la tecla Alt.

Explicación de la ventana acoplable Administrador de vínculos

La ventana acoplable Administrador de vínculos facilita la visualización de los vínculos. Muestra todos los vínculos existentes en un documento de CorelDRAW y proporciona información sobre cada uno de ellos en el control Índice. El control Índice es una lista con forma de columna que contiene diversas cabeceras de categoría. En la ventana acoplable Administrador de vínculos, puede encontrar las cabeceras siguientes:

- Vínculo: muestra el nombre del mapa de bits vinculado, del marcador o del hipervínculo.
- Página: muestra la posición del vínculo en el documento.
- Estado: muestra el progreso de la validación de vínculos.
- Icono de tipo: muestra el tipo de archivo del vínculo.

De forma predeterminada, el Administrador de vínculos clasifica los vínculos por el número de página en primer lugar. La clasificación secundaria es alfabética.

La ventana acoplable Administrador de vínculos muestra el estado de cada vínculo por medio de cuatro iconos distintos.

Icono	Estado
	Indica un vínculo válido
	Indica un vínculo roto
	Indica un vínculo que se debe actualizar
	Indica un vínculo que se debe comprobar



- En el Administrador de vínculos puede realizar varias acciones diferentes. Si desea más información, consulte “Utilización del Administrador de vínculos” en la página 572.

Utilización del Administrador de vínculos

El Administrador de vínculos permite supervisar y controlar los mapas de bits vinculados externamente, los marcadores y los hipervínculos de Internet. Para ello, indica qué vínculos están rotos, proporciona una miniatura de cada mapa de bits vinculado, muestra el origen de cada vínculo y especificar en qué página de un documento se ha vinculado cada mapa de bits.

El Administrador de vínculos permite realizar diversas acciones:

- **Resolver:** incrusta el mapa de bits seleccionado en el documento de CorelDRAW.
- **Actualizar:** actualiza el estado de todos los mapas de bits desfasados.
- **Abrir:** inicia el examinador predeterminado en el sistema para el hipervínculo seleccionado o ejecuta el editor asociado con el mapa de bits seleccionado.
- **Renovar:** ejecuta de nuevo el proceso de inicio de la ventana acoplable para comprobar la validez de todos los vínculos.

Para resolver un mapa de bits vinculado

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de vínculos.
- 2 Seleccione el mapa de bits en la ventana acoplable Administrador de vínculos.
- 3 Haga clic en el botón *Resolver*.



Para editar un mapa de bits en su aplicación nativa

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Abrir*.



Para actualizar un mapa de bits vinculado

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para resolver un mapa de bits vinculado".
- 2 Haga clic en el botón *Actualizar*.



Para renovar la lista de vínculos

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de vínculos.
- 2 Haga clic en el botón *Renovar*.



Para seleccionar varios vínculos

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Varios vínculos consecutivos: presione Mayús y haga clic en los vínculos.
 - Varios vínculos no consecutivos: presione Ctrl y haga clic en los vínculos que desee seleccionar



- Sólo es posible actualizar un mapa de bits desfasado, es decir un mapa de bits cuyo archivo se ha modificado después de crear el vínculo.
- Sólo es posible resolver o renovar más de un vínculo cada vez.



- Para acceder al Administrador de vínculos, también puede hacer clic en Ventana, Ventanas acoplables, Administrador de vínculos.
- También es posible actualizar y resolver los mapas de bits vinculados desde el menú Mapas de bits.

Definición de las opciones de la ventana acoplable Administrador de vínculos

La ventana acoplable Administrador de vínculos proporciona automáticamente información sobre los vínculos de un documento por medio del control Índice. Para controlar la información que muestra la ventana acoplable Administrador de vínculos, personalice su formato. Por ejemplo, puede especificar si se comprueban las URL y con qué intervalo o si se muestran mapas de bits grandes.

Para establecer las opciones de la ventana acoplable Administrador de vínculos

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En el árbol Espacio de trabajo, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Administrador de vínculos.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Habilitar la casilla Activar comprobación de URL: comprueba las URL con el intervalo que especifique escribiendo un valor en minutos en el cuadro.
 - Habilitar la casilla Mostrar mapas de bits grandes: muestra mapas de bits grandes.

Vectorización de mapas de bits

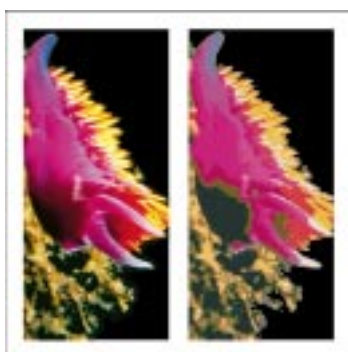
Los mapas de bits son imágenes compuestas por una serie de puntos llamados píxeles. El inconveniente de los mapas de bits es que su resolución es fija, por lo que la calidad de imagen puede resultar deteriorada cuando se escalan con diferentes tamaños. Por contra, los gráficos vectoriales se pueden modificar sin pérdida de calidad. Es posible crear versiones vectoriales de las imágenes de mapa de bits vectorizándolas.

Existen tres formas de vectorizar mapas de bits importados: mediante CorelTRACE™, con la función Vectorización automática que realiza la operación automáticamente o por medio de las herramientas Mano alzada o Bézier para realizarla manualmente.

CorelTRACE permite vectorizar automáticamente mapas de bits y guardarlos con un formato vectorial apropiado para CorelDRAW. Es posible iniciar CorelTRACE desde CorelDRAW, vectorizar un mapa de bits y regresar a CorelDRAW.

La función Vectorización automática crea formas vectoriales a partir de las áreas de un mapa de bits. Para vectorizar un mapa de bits importado, haga clic en una zona de contraste fuerte en el mapa de bits con la herramienta Mano alzada. Puede crear un contorno que coincida con precisión con el borde de los colores de contraste de un mapa de bits (produciendo muchos nodos a lo largo del trayecto) o que coincida aproximadamente (produciendo un trayecto menos exacto con menos nodos).

.....
La vectorización
convierte los mapas
de bits en imágenes
vectoriales.
.....



Las herramientas Mano alzada o Bézier permiten vectorizar mapas de bits manualmente. No es necesario ser un dibujante experto para vectorizar un mapa de bits con precisión. En CorelDRAW, esta operación se realiza como si se utilizara papel de vectorización. Aumentando la visualización de las zonas que vectoriza y ajustando los parámetros, puede vectorizar rápidamente y aún así obtener resultados precisos.

Vectorización de mapas de bits con CorelTRACE

Es posible acceder a CorelTRACE desde CorelDRAW. Utilice CorelTRACE para vectorizar mapas de bits complejos con precisión.

Dispone de la posibilidad de guardar el archivo de CorelTRACE en un archivo independiente. Una vez realizada la vectorización, puede transferir el resultado a CorelDRAW.

Para vectorizar un mapa de bits con CorelTRACE

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Vectorizar mapa de bits.
- 2 Vectorice la imagen con las funciones de CorelTRACE.
- 3 Haga clic en Archivo, Salir y volver a CorelDRAW.



- Si modifica una imagen tanto en CorelDRAW como en CorelTRACE y cierra éste último, los cambios realizados en CorelDRAW serán reemplazados por los efectuados en CorelTRACE.



- Para acceder a CorelTRACE, también puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el mapa de bits y elegir el comando correspondiente, o bien seleccionar el mapa de bits y hacer clic en el botón Vectorizar mapa de bits de la Barra de propiedades.

Vectorización automática de mapas de bits

La función Vectorización automática permite convertir mapas de bits en gráficos vectoriales que podrá editar, cambiar de escala e imprimir sin que se produzca distorsión. La Vectorización automática produce una aproximación de un mapa de bits; el resultado de la vectorización no tendrá el mismo aspecto que el mapa de bits original. Puede perder muchos detalles sutiles en el proceso de conversión a objetos vectoriales. Para la vectorización de mapas de bits más complejos, consulte “Vectorización de mapas de bits con CorelTRACE” en la página 574.

Muchos mapas de bits no se pueden vectorizar automáticamente. Si el cursor se transforma en una cruz con una fina línea recta en el lado derecho, es que puede utilizar la función Vectorización automática. Si la línea que acompaña al cursor en cruz tiene ondas, es que no puede utilizar la función Vectorización automática. Sin embargo, sí podrá vectorizar manualmente toda la imagen o parte de ella.

Para cambiar la forma en que responden las herramientas de vectorización, modifique sus propiedades. Si desea obtener más información sobre la modificación de las propiedades de las herramientas de vectorización, consulte “Control del comportamiento de las herramientas Mano alzada y Bézier” en la página 148.



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*.



El cursor se transforma en el puntero de Vectorización automática.

- 3 Sitúe el puntero de Vectorización automática sobre el mapa de bits y haga clic.

Aparece un objeto curvo cerrado que rodea el contorno del mapa de bits.

- 4 Repita el paso 3 hasta que haya terminado de seleccionar áreas del mapa de bits.

- 5 Con la herramienta *Selección*, haga clic fuera de una de las curvas cerradas del mapa de bits.

- 6 Presione Supr para eliminar el mapa de bits y ver su trabajo.

Vectorización manual de mapas de bits

Es posible vectorizar manualmente mapas de bits mediante la herramienta *Mano alzada* o *Bézier*. La vectorización manual resulta más rápida y sencilla 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.

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 esté seleccionado.

- 2 Abra el menú lateral Curva y haga clic en la herramienta *Mano alzada* o *Bézier*.

- 3 Realice 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. Coloque un nodo cada vez que el ángulo de la curva cambie para evitar así que se formen dientes, como puede ocurrir si se vectorizan áreas grandes con un solo 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 uniforme, igual que si desplazara un lápiz por un papel.



4 Realice una de las acciones siguientes:



- Haga clic en cada punto en el que el objeto se curve o cambie de dirección.
- Utilice la herramienta *Forma* para manipular los nodos y los segmentos de línea y así personalizar la vectorización.



- Si comete un error mientras vectoriza, puede borrar partes de la curva antes de soltar el botón del ratón presionando Mayús mientras arrastra el ratón hacia atrás por la línea que acaba de dibujar. Después de soltar el ratón, sin embargo, este método de borrado no funciona.



- Cambie a la visualización de Líneas de dibujo o a la visualización de Líneas de dibujo simples para ver los trayectos de forma más clara.

Aplicación de color a mapas de bits

Algunos mapas de bits se importan en CorelDRAW como monocromos, es decir, que los píxeles adoptan sólo dos colores: blanco y negro. Para cambiar el aspecto de los mapas de bits, puede modificar los colores de los píxeles o aplicarles pantallas de medios tonos.

Los colores de un mapa de bits se pueden ocultar o mostrar. La ocultación de los colores permite que los objetos o los fondos resulten visibles a través del mapa de bits. Si oculta un color, también puede alterar la forma del mapa de bits. Por ejemplo, si hay uno con la imagen de una persona sobre un fondo negro, puede ocultar el fondo. Como resultado, parecerá que el mapa de bits adopte exactamente la forma de la persona.

Es posible seleccionar colores y cambiar su tolerancia. Si la aumenta, CorelDRAW mostrará u ocultará una mayor gama de colores. Por ejemplo, si oculta el azul celeste y aumenta la tolerancia, CorelDRAW ocultará también el añil y el azul marino.

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 en 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 en la Paleta de colores con el botón izquierdo del ratón para cambiar el color de los píxeles del fondo (blanco).

Aplicación de pantallas de medios tonos PostScript a mapas de bits

Puede aplicar pantallas de medios tonos a los mapas de bits de un dibujo si va a imprimirlo en una impresora PostScript. Las pantallas crean efectos especiales o aseguran una impresión más clara. El efecto que producen en el mapa de bits sólo es visible al imprimirlo.

Si desea información sobre la definición de una pantalla y sus ángulos, consulte “Definición de la frecuencia de barrido de medios tonos” en la página 766.



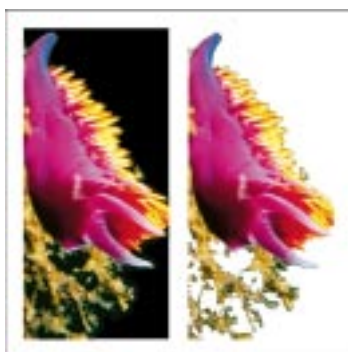
Para aplicar una pantalla a un mapa de bits

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Abra el menú lateral Herramienta Relleno y haga clic en *Cuadro de diálogo Color de relleno*.
- 3 Haga clic en la ficha Paletas fijas.
- 4 Elija PANTONE MATCHING SYSTEM en el cuadro de lista Paleta.
- 5 Haga clic en el botón Opciones y elija Opciones PostScript.
- 6 Elija una de las opciones del cuadro de lista Tipo para definir la forma de la pantalla.
- 7 Escriba un valor en el cuadro Frecuencia para determinar el número de líneas (u otra forma seleccionada en el paso anterior) que aparecerán cada 2,54 cm de pantalla.
- 8 Escriba un valor en el cuadro Ángulo para establecer el ángulo de las líneas (u otra forma) que aparecerán en la pantalla.

Ocultación de los colores de los mapas de bits

Los mapas de bits de color pueden reducir la velocidad con que los objetos se dibujan en la pantalla. Si oculta algunos colores en un mapa de bits, la velocidad de redibujo aumentará.

.....
Utilice Ocultar
colores para eliminar
colores específicos de
una imagen.
.....





Para ocultar un color en 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 Habilite el botón Ocultar colores.
- 4 Habilite la casilla situada junto al color que desea ocultar
- 5 Desplace el deslizador Tolerancia para definir la tolerancia del color

Un nivel más alto elimina una gama más amplia de colores en torno al color seleccionado. Por ejemplo, si selecciona el azul celeste y aumenta la tolerancia, CorelDRAW eliminará el azul pastel, el azul eléctrico, el añil, y así sucesivamente.

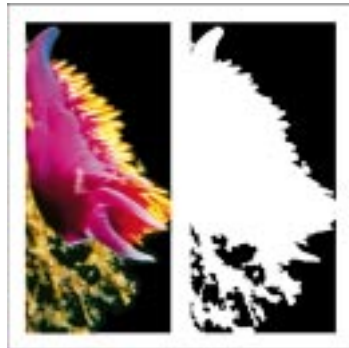


- 6 Haga clic en el *Selector de color*.
- 7 Apunte al mapa de bits y haga clic en el color que desee ocultar
El color aparece en la ventana acoplable Máscara color de mapa bits.
- 8 Haga clic en el botón Aplicar

Visualización de los colores de los mapas de bits

Es posible mostrar ciertos colores en un mapa de bits para cambiar su aspecto o para ver dónde se ha aplicado un color en particular.

Utilice Mostrar colores para presentar un color específico en la imagen.



Para mostrar un color en 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 Habilite el botón Mostrar colores.
- 4 Habilite la casilla situada junto al color que desea mostrar



- 5 Desplace el deslizador Tolerancia para definir la tolerancia del color

Un nivel más alto muestra una gama más amplia de colores en torno al 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 color*.
- 7 Apunte al mapa de bits y haga clic en el color que desee mostrar
El color aparece en la ventana acoplable Máscara color de mapa bits.
- 8 Haga clic en el botón Aplicar

Apertura, almacenamiento y edición de máscaras de color de mapas de bits

La ventana acoplable Máscara color de mapa bits permite enmascarar hasta 10 colores de un mapa de bits, lo cual permite editarlos sin alterar los demás colores de la imagen. También puede guardar las máscaras de color de mapa de bits para su uso posterior



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 el botón *Abrir máscara*.
- 3 En el cuadro Archivos de tipo, elija el tipo del archivo que desea abrir
Los archivos de máscaras de color de mapa de bits tienen la extensión .INI.
- 4 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad y la carpeta en que está almacenado el archivo. Haga doble clic en la carpeta para abrirla.
- 5 Haga doble clic en el archivo para abrir la máscara de color de mapa de bits.

Para cambiar el color de la máscara de color de mapa de bits



- 1 Haga clic en Mapas de bits, Máscara de color de mapa de bits.
- 2 Elija un color en 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.
- 6 Haga clic en el botón Aplicar

Para guardar 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 el botón Guardar máscara.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad y la carpeta en que desea guardar la máscara de color actual.
- 4 En el cuadro Nombre de archivo, escriba el nombre del archivo.
- 5 Haga clic en Guardar.



- También puede acceder a la ventana acoplable Máscara color de mapa bits haciendo clic en el botón Ventana acoplable Máscara de color de mapa de bits de la Barra de propiedades.
-

Ajuste de los tonos de las imágenes

Los efectos Ajuste de color controlan la relación entre las sombras, los medios tonos y los resaltes de los objetos de un dibujo. También puede utilizarlos para ajustar el brillo, la intensidad, la luminosidad y la oscuridad de los colores. Estos efectos permiten restaurar los detalles perdidos en las sombras o los resaltes, corregir la sobreexposición o la subexposición y mejorar la calidad de las imágenes.

Los efectos Ajuste de color utilizan filtros para cambiar los colores de la imagen. Los filtros son aplicaciones que realizan acciones de conversión. Estos filtros no funcionan con objetos que contienen colores de PANTONE Matching System.

Brillo-Contraste-Intensidad

El efecto Brillo-Contraste-Intensidad permite ajustar el brillo, el contraste y la intensidad de los tonos de un dibujo mediante valores HSB.

Equilibrio de color

El efecto Equilibrio de color vira los valores del dibujo entre colores primarios (RGB) y secundarios (CMY).

Desentrelazar

El efecto Desentrelazar elimina líneas horizontales de las imágenes escaneadas para producir resultados más claros.

Desaturar

El efecto Desaturar reduce automáticamente la saturación de cada color a cero. Elimina el componente de matiz y convierte cada color a escala de grises.

Gamma

El efecto Gamma realza los detalles de los dibujos de poco contraste sin afectar de forma significativa a las sombras ni a los resaltes.

Matiz-Saturación-Luminosidad

El efecto Matiz-Saturación-Luminosidad ajusta el matiz, la saturación y la luminosidad de las imágenes por medio de los valores HLS. Este efecto es útil para ajustar la intensidad del matiz, la saturación y la luminosidad de los colores.

Invertir

El efecto Invertir crea un negativo de una imagen mediante la conversión de todos los valores de color a sus opuestos: el negro se transforma en blanco, el azul en amarillo, etc.

Ecuación de niveles

El efecto Ecuación de niveles ajusta las áreas de sombra, medios tonos y resaltadas redistribuyendo las sombras desde la más oscura hasta la más clara.

Ecuación local

El efecto Ecuación local mejora el contraste cerca de los bordes y revela los detalles de las zonas claras y oscuras de un mapa de bits.

Posterizar

El efecto Posterizar convierte los rangos de color de una imagen en bloques uniformes de color.

Reemplazar colores

El efecto Reemplazar colores sustituye un color de la imagen por otro.

Proporción muestra/destino

El efecto Proporción muestra/destino ajusta los valores de color de una imagen con colores de muestra que se toman directamente de la propia imagen.

Color selectivo

El efecto Color selectivo modifica los colores ajustando el porcentaje de los colores de cuatricromía componentes (valores CMYK) en una opción de espectro de color (rojos, amarillos, verdes, cian, azules, magentas). También puede añadir color de cuatricromía al componente tonal de escala de grises de una imagen.

Curva tonal

El efecto Curva tonal permite corregir los colores con precisión cambiando los valores de píxeles individuales.

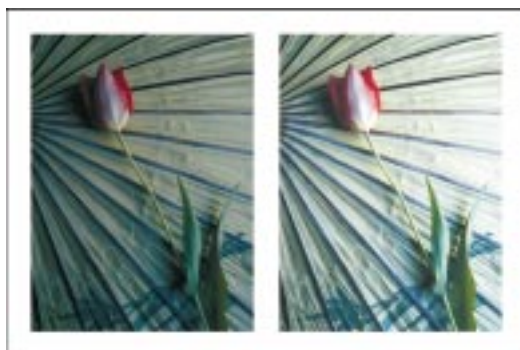


- Si desea información sobre los controles comunes que se utilizan en los efectos de Ajuste de color, consulte “Uso de los efectos de mapas de bits” en la página 617.

Aplicación del efecto Brillo-Contraste-Intensidad

El efecto Brillo-Contraste-Intensidad utiliza valores HSB para ajustar el brillo, el contraste y la intensidad de los tonos de un dibujo.

Ajustar el brillo, el contraste y la intensidad permite mejorar la claridad y la calidad de la imagen.



Para aplicar el efecto Brillo-Contraste-Intensidad

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Brillo-Contraste-Intensidad.
- 3 Desplace los deslizadores siguientes:
 - Brillo: desplaza los valores de todos los píxeles arriba o abajo en la escala tonal, aclarando u oscureciendo todos los colores por igual.
 - Contraste: ajusta la diferencia entre los colores claros y oscuros.
 - Intensidad: aclara las áreas claras del dibujo u oscurece las oscuras.



- El contraste y la intensidad suelen estar relacionados porque un aumento del contraste reduce a veces el detalle en las sombras y los resaltes, y un incremento de la intensidad puede recuperarlo.



- Para aplicar el efecto Brillo-Contraste-Intensidad, también puede hacer clic en el botón Ajustar brillo, contraste e intensidad de la Barra de propiedades.

Aplicación del efecto Equilibrio de color

El efecto Equilibrio de color vira los colores de un dibujo entre los valores de color RGB y CMY. Por ejemplo, para atenuar el azul en una fotografía, seleccione el área que desee ajustar y vire los valores de color de azul a amarillo.

El efecto Equilibrio de color se ha utilizado para virar los colores de la imagen.



Para aplicar el efecto Equilibrio de color

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Equilibrio de color.
- 3 En la sección Rango, habilite cualquiera de las siguientes casillas:
 - Sombras: corrige el color en las áreas de sombra del dibujo.
 - Medios tonos: corrige el color en las áreas de medios tonos del dibujo.
 - Resaltes: corrige el color en las áreas de resalte del dibujo.
 - Preservar luminancia: mantiene el nivel de luminancia bajo los efectos de la corrección de color, garantizando que el dibujo mantenga su nivel original de brillo.

- 4 En la sección Canal de color, mueva los siguientes deslizadores para establecer los niveles de color:
- Cian-Rojo: añada cian o rojo en el dibujo para corregir un desequilibrio de color. Mueva el deslizador hacia la izquierda para añadir cian o hacia la derecha para añadir rojo.
 - Magenta-Verde: añada magenta o verde para corregir un desequilibrio de color. Mueva el deslizador hacia la izquierda para añadir magenta o hacia la derecha para añadir verde.
 - Amarillo-Azul: añada amarillo o azul para corregir un desequilibrio de color. Mueva el deslizador hacia la izquierda para añadir amarillo o hacia la derecha para añadir azul.



- Si deshabilita alguna de las tres primeras opciones de la sección Rango, la corrección de color no afecta al área especificada. Si deshabilita la casilla Preservar luminancia, la corrección de color afecta al nivel de luminancia, es decir, el dibujo se oscurece.



- Para aplicar el efecto Equilibrio de color, también puede hacer clic en el botón Equilibrar colores del mapa de bits de la Barra de propiedades.

Aplicación del efecto Desentrelazar

El efecto Desentrelazar elimina líneas horizontales de las imágenes escaneadas. También puede utilizarlo para quitar líneas entrelazadas de las capturas de vídeo.



Para aplicar el efecto Desentrelazar

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Transformar, Desentrelazar.
- 3 En la sección Líneas de barrido, habilite uno de los botones siguientes:
 - Líneas pares: quita las líneas pares.
 - Líneas impares: quita las líneas impares.
- 4 En la sección Método de sustitución, habilite uno de los botones siguientes:
 - Duplicación: rellena los espacios con copias de las líneas adyacentes de píxeles.
 - Interpolación: rellena los espacios con colores creados promediando los píxeles circundantes.

Aplicación del efecto Desaturar

El efecto Desaturar reduce la saturación de cada color de una imagen a cero, eliminando así el componente de matiz y convirtiendo cada color a su equivalente de escala de grises. Este efecto produce una imagen de escala de grises sin cambiar el modo de color.

Desaturar la imagen elimina sus colores.



Para aplicar el efecto Desaturar

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Desaturar.

Aplicación del efecto Gamma

Gamma es un método de corrección de tono que aprovecha la percepción que el ojo humano tiene de los colores que se encuentran próximos. Por ejemplo, si coloca un círculo relleno con gris al 10 por ciento sobre un fondo negro y un círculo igual sobre un fondo blanco, el primero parece más claro que el segundo para el ojo humano, aunque los valores de brillo sean idénticos.

El ajuste de los tonos medios permite aumentar el detalle de las imágenes con poco contraste sin afectar a las sombras ni a los resaltes.



El efecto Gamma permite aumentar el detalle de un dibujo de poco contraste sin que ello afecte de forma significativa a las sombras o los resaltes. Afecta a todos los valores del dibujo, pero está basado en una curva por lo que los cambios se acentúan en los tonos medios.



Para aplicar el efecto Gamma

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Gamma.
- 3 Desplace el deslizador Gamma para establecer un valor de curva de gamma.
Los valores altos aclaran los tonos medios, mientras que los valores bajos los oscurecen.

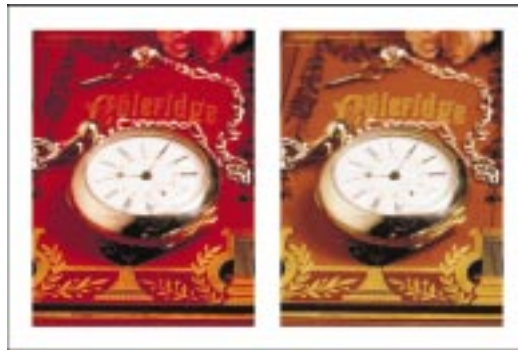


- Para aplicar el efecto Gamma, también puede hacer clic en el botón Ajustar valor gamma de la Barra de propiedades.

Aplicación del efecto Matiz-Saturación-Luminosidad

El efecto Matiz-Saturación-Luminosidad utiliza valores HLS para ajustar los colores de un dibujo. El matiz representa el color; la saturación indica la profundidad o riqueza de los colores y la luminosidad es el porcentaje general de blanco que contiene una imagen.

El efecto Matiz-Saturación-Luminosidad se ha utilizado para modificar los colores de la imagen.



Para aplicar el efecto Matiz-Saturación-Luminosidad

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Matiz-Saturación-Luminosidad.
- 3 Habilite un botón de la sección Canales.
- 4 Desplace el deslizador Matiz para redistribuir los colores del dibujo.
- 5 Desplace el deslizador Saturación para establecer la fuerza de los colores.
Un valor de -100 da como resultado un dibujo en escala de grises. 100 produce colores artificialmente intensos.
- 6 Desplace el deslizador Luminosidad para establecer la cantidad de blanco (valores positivos) o negro (negativos).
- 7 Repita los pasos del 3 al 6 para cada botón de canal.



- Si habilita el botón Maestro en el cuadro de diálogo Matiz/Saturación/Luminosidad, las modificaciones afectan a todos los canales de color de la imagen.



- Puede comparar los colores originales y los nuevos en las cintas Antes y Después.
- Para aplicar el efecto Matiz-Saturación-Luminosidad, también puede hacer clic en el botón Ajustar matiz, saturación y luminosidad de la Barra de propiedades.

Aplicación del efecto Invertir

El efecto Invertir crea un negativo de un dibujo mediante la conversión de todos los valores de color a sus opuestos: el negro se transforma en blanco, el azul en amarillo, y así sucesivamente.

Se han invertido los valores de color de la imagen.



Para aplicar el efecto Invertir



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Transformar, Invertir.

Aplicación del efecto Ecuilización de niveles

El efecto Ecuilización de niveles conserva el detalle de las áreas de sombra o resaltadas que se puede perder al ajustar el brillo, el contraste y la intensidad del tono de una imagen. La definición de los puntos de inicio y final del rango de tonalidad permite redistribuir los valores de los píxeles en todo el rango. Un histograma muestra la distribución de los píxeles según su brillo.

También puede utilizar este efecto para crear degradados de color en imágenes posterizadas, para aclarar u oscurecer cualquier combinación de sombras, medios tonos o resaltes, para comprimir los valores de brillo a límites imprimibles y para ajustar la curva gamma (medios tonos).



Para aplicar el efecto Ecuación de niveles

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Ecuación de niveles.
- 3 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Establecer valores de entrada: establece los valores mínimos para el Recorte de valor de entrada y la Compresión del rango de salida.
 - Establecer valores de salida: establece los valores máximos para el Recorte de valor de entrada y la Compresión del rango de salida.
- 4 Haga clic en uno de los cuentagotas siguientes:
 - herramienta *de cuentagotas Establecer valores de entrada*: permite elegir un color para los valores de entrada.
 - herramienta *de cuentagotas Establecer valores de salida*: permite elegir un color para los valores de salida.
- 5 Haga clic en un color en la ventana de dibujo.
- 6 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.
- 7 Habilite la casilla de verificación Autoajustar para que los valores de los píxeles se redistribuyan automáticamente en todo el rango de tonalidad.
- 8 Mueva el deslizador Ajuste Gamma para establecer los medios tonos.
- 9 Desplace uno de los siguientes deslizadores del histograma:
 - Recorte de valor de entrada: establece un rango de recorte para los píxeles más oscuros y más claros de la imagen.
 - Compresión del rango de salida: establece un valor de brillo de salida para los píxeles más oscuros y más claros de la imagen.



Para ajustar los valores de los píxeles situados en los extremos

- Haga clic en el botón Opciones y establezca valores en los cuadros Límite negro en y Límite blanco en para ajustar el porcentaje de los píxeles situados en alguno de los extremos del rango de tonalidad.



- Si habilita la casilla Auto, se omite cierto porcentaje de los valores extremos de brillo cuando se identifican los píxeles más claros y más oscuros en el histograma. Si está deshabilitada, puede ajustar la cantidad de recorte escribiendo un valor en el cuadro % de la sección Recorte de la visualiz. de histograma.
- Ajuste cada canal por separado o cámbielos simultáneamente en el canal compuesto.



- Para ajustar los valores de entrada y salida de las sombras y los resaltes, también puede escribir valores exactos en los cuadros Recorte de valor de entrada y Compresión del rango de salida.

Aplicación del efecto Ecuilización local

El efecto Ecuilización local mejora el contraste cerca de los bordes y revela detalles tanto en zonas claras como oscuras. Este proceso puede producir variaciones de contraste artificiales en el centro de zonas relativamente uniformes. Para corregirlo, amplíe la zona de manera que sea mayor que cualquier área uniforme de la imagen.

El efecto Ecuilización local se ha aplicado a la imagen.



Para aplicar el efecto Ecuilización local

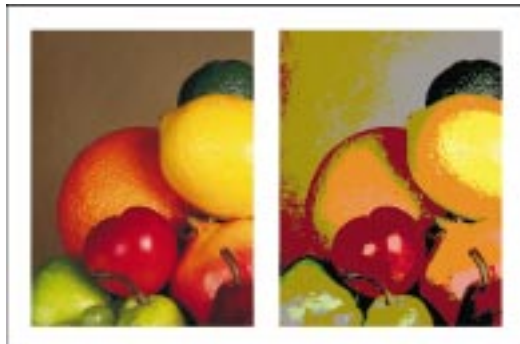
- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Ecuilización local.
- 3 Desplace los deslizadores siguientes:
 - Anchura: establece la anchura de la región alrededor de los píxeles.
 - Altura: establece la altura de la región alrededor de los píxeles.
- 4 Si desea mantener proporciones iguales, habilite el botón *Bloquear*.



Aplicación del efecto Posterizar

El efecto Posterizar convierte las gamas de colores de una imagen a bloques sólidos de color. Con la eliminación de la gradación de tonos y la creación de áreas grandes de color plano, se simplifica la imagen.

El efecto Posterizar se ha aplicado para exagerar la transición entre los colores.



Para aplicar el efecto Posterizar

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Transformar, Posterizar.
- 3 Desplace el deslizador Nivel para determinar el nivel en que comienza la posterización.

Los valores del deslizador están comprendidos entre 2 y 32. Un nivel de 2 produce una posterización drástica, mientras que un nivel de 32 no tiene efecto alguno en la mayoría de los dibujos.

Aplicación del efecto Reemplazar colores

El efecto Reemplazar colores sustituye los colores que seleccione en una imagen. Al efectuar la selección, se crea una máscara de color temporal.

El efecto Reemplazar colores se ha utilizado para sustituir todas las apariciones del color rojo por morado.



Dependiendo del rango que establezca, puede utilizar este efecto para reemplazar un solo color o para virar la imagen de un rango de color a otro.



Para aplicar el efecto Reemplazar colores

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Reemplazar colores.
- 3 Abra el selector Color anterior y haga clic en el color que desea reemplazar.
- 4 Abra el selector Nuevo color y haga clic en el color de reemplazo.
- 5 En sección Ajustar, desplace cualquiera de los siguientes deslizadores:
 - Matiz: establece el nivel de matiz del nuevo color
 - Saturación: establece el nivel de saturación del nuevo color
 - Luminosidad: establece el nivel de luminosidad del nuevo color
 - Rango: establece el rango de los colores afectados. Un rango de 1 afecta a un solo color; 100 vira la mayoría de los colores en la dirección del nuevo color.
- 6 Para omitir todos los píxeles de escala de grises al reemplazar colores, habilite la casilla Ignorar escala de gris.
- 7 Para reemplazar todos los colores situados en el rango actual del nuevo color, habilite la casilla Color destino único.



- Si deshabilita Ignorar escala de gris, los píxeles de color gris se reemplazan sobre la base de los valores de saturación y luminosidad únicamente.



- También puede utilizar la herramienta de cuentagotas Color anterior y la herramienta de cuentagotas Nuevo color para elegir el color que desea reemplazar y el color de reemplazo, respectivamente.

Aplicación del efecto Proporción muestra/destino

El efecto Proporción muestra/destino ajusta los valores de color de una imagen con colores de muestra tomados de la propia imagen. Después de elegir muestras en los rangos de color de sombra (punto inferior), medios tonos (punto medio) y resaltes (punto superior) en la imagen, debe seleccionar los colores de destino para cada rango. Los píxeles de la imagen o de un área de la misma que tengan el mismo color que los colores de muestra se ajustan para mostrar el color de destino correspondiente.

El efecto Proporción muestra/destino se ha utilizado para ajustar las sombras, los tonos medios y los resaltes en la imagen.



Para aplicar el efecto Proporción muestra/destino



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Proporción muestra/destino.
- 3 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la herramienta *Cuentagotas de punto inferior* y elija un punto de color oscuro en la imagen.
 - Haga clic en la herramienta *Cuentagotas de punto medio* y elija un punto de color medio en la imagen.
 - Haga clic en la herramienta *Cuentagotas de punto superior* y elija un punto de color resaltado en la imagen.
- 5 Haga doble clic en el color que aparece en la columna Destino para acceder al rango de color especificado.
- 6 En el cuadro de diálogo Seleccionar color, elija un color de destino y haga clic en Aceptar.



Todos los colores por debajo o en el nivel de oscuridad del color de muestra se viran en la dirección de ese color de destino.

- 7 Habilite la casilla Cortar automáticamente para establecer el rango de la presentación del histograma y para asegurarse de que se vean todos los picos del histograma.



- Los canales de color que aparezcan en el cuadro de lista Canal dependen del modo de color de la imagen. Existe un único canal compuesto, además de un canal por cada componente de color



- Escriba un valor en el cuadro Cortar para determinar el porcentaje de valores de brillo que se omiten al identificar los colores claros y oscuros en el histograma (si la casilla Cortar automáticamente no está habilitada).
- Habilite la casilla Ajustar siempre todos los canales para ajustar todos los canales de color, aunque esté viendo un solo canal de color

Aplicación del efecto Color selectivo

El efecto Color selectivo añade o quita un porcentaje absoluto o relativo del color de cuatricromía CMYK en los espectros de color de rojo, amarillo, verde, cian, azul y magenta. También puede añadir color a los píxeles de escala de grises de una imagen de color

El efecto Color selectivo se ha utilizado para ajustar el valor de color en el espectro de verde.



Las modificaciones del color selectivo aumentan y reducen el porcentaje de píxeles cian, magenta, amarillo y negro que constituyen cada color primario del espectro. Por ejemplo, la reducción del porcentaje de magenta en el espectro de rojos da como resultado un viraje del color hacia el amarillo. De forma contraria, al aumentar dicho porcentaje, se produce un viraje hacia el magenta y un incremento del rojo. El grado de modificación de los colores depende del método de porcentaje de ajuste que seleccione.



Para aplicar el efecto Color selectivo

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Color selectivo.
- 3 En la sección Espectro de color, habilite el botón que corresponda al espectro de color que desea ajustar
- 4 En la sección Porcentaje de ajuste, habilite uno de los siguientes botones:
 - Relativo: añade o elimina un porcentaje del color de cuatricromía en el espectro de color seleccionado. Por ejemplo, si se añade un 10% de magenta a un píxel con un 50% de rojo, se produce un ajuste de +5%.

- Absoluto: añade o elimina el valor absoluto del color de cuatricromía en el espectro de color seleccionado. Por ejemplo, si se añade un 10% de magenta a un píxel con un 50% de rojo, se produce un ajuste de +60%.
- 5 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
- Cian: aumenta o reduce el porcentaje de cian en el espectro de color.
 - Magenta: aumenta o reduce el porcentaje de magenta en el espectro de color.
 - Amarillo: aumenta o reduce el porcentaje de amarillo en el espectro de color.
 - Negro: aumenta o reduce el porcentaje de negro inherente en el espectro de color.

Para añadir color a píxeles de escala de grises

- En el cuadro de diálogo Color selectivo, habilite el botón Sombras, Medios tonos o Resaltos y además el botón Absoluto.
- Al mover los deslizadores Cian, Magenta, Amarillo y Negro, el porcentaje de dichos colores se incrementa o disminuye en los tonos de color seleccionados.

Aplicación del efecto Curva tonal

El efecto Curva tonal corrige los colores con precisión controlando valores de píxeles individuales.

.....
El efecto Curva tonal
se ha aplicado a la
imagen.
.....



Así puede detectar un área problemática y producir un cambio sutil o destacado en dicha área, que se disipa, dependiendo de la curva tonal, a medida que se aleja del área. El efecto Curva tonal permite tomar los valores de brillo de los píxeles actuales como valores de entrada y cambiarlos por otros distintos. La curva de respuesta representa el equilibrio entre las sombras, los medios tonos y los resaltos.



Para aplicar el efecto Curva tonal

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Efectos, Ajuste de color, Curva tonal.
- 3 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.



- 4 Habilite una de estas opciones:

- *Curva*: permite dar forma a la curva haciendo clic y arrastrando y además suaviza la distribución de valores.
- *Lineal*: permite dibujar la curva haciendo clic y arrastrando, pero con segmentos de línea recta entre los nodos.
- *Mano alzada*: permite dibujar la curva haciendo clic y arrastrando.
- *Gamma*: permite acentuar las correcciones en los medios tonos. Si selecciona Gamma, debe mover el deslizador Gamma para establecer el valor de la curva gamma.



- 5 Realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Opciones para cambiar el porcentaje de píxeles situados en cualquiera de los extremos del rango de tonalidad.
- Haga clic en el botón Suavizar para suavizar una curva dibujada a mano alzada.
- Haga clic en el botón Suavizar y manténgalo presionado para suavizar continuamente la curva tonal.
- Haga clic en el botón Nulo para restablecer la curva tonal.
- Haga clic en el botón *Reflejo horizontal* o en el botón *Reflejo vertical* para invertir la curva tonal.
- Presione Alt y haga clic con el botón derecho del ratón para cambiar la resolución de la cuadrícula.
- Haga clic en el botón *Invertir* para reflejar el eje del gráfico.



- 6 Haga clic y arrastre la curva tonal en la cuadrícula.



- Los archivos de curva de respuesta se guardan con la extensión *.CRV*.
- Habilite la casilla *Mostrar todo* para ver las curvas tonales de todos los canales de imagen a la vez.
- Ajuste la curva de respuesta de cada canal por separado o simultáneamente en el canal compuesto.



- Para deshacer la última acción en el cuadro de diálogo Curva tonal, presione Ctrl + Z.
- Presione la tecla Ctrl y manténgala presionada para restringir los nodos a un movimiento vertical.

Nuevo muestreo y edición de mapas de bits

Un mapa de bits del que se hace un nuevo muestreo es un mapa de bits del que se cambia su tamaño o resolución. Al realizar un nuevo muestreo de un mapa de bits, puede modificar su tamaño, variar su resolución horizontal y vertical, elegir la calidad de proceso y corregir su distorsión.

Es posible eliminar los bordes dentados de la imagen original para que gane en claridad y precisión. Asimismo puede cambiar la resolución del mapa de bits y su calidad de proceso sin afectar a su tamaño.

Para modificar el mapa de bits por completo, edítelo en Corel PHOTO-PAINT. CorelDRAW le ofrece la posibilidad de iniciar Corel PHOTO-PAINT para modificar una imagen.

Nuevo muestreo de mapas de bits

Es posible realizar un nuevo muestreo de los mapas de bits de dos maneras distintas: cambiando su tamaño o modificando su resolución. La resolución es la cantidad de detalle e información que un archivo de imagen contiene. Cuando se trabaja con mapas de bits, la resolución afecta tanto a la calidad del resultado final como al tamaño de archivo.

Un mapa de bits se puede redimensionar mediante valores absolutos o porcentuales, manteniendo sus proporciones originales o no. Es preferible ajustar la anchura y la altura por separado. De hecho, si desea mantener la integridad del mapa de bits, nunca debería aumentar su tamaño.

La resolución de un mapa de bits se puede cambiar de una de estas tres maneras: variando la resolución horizontal y vertical, eligiendo la calidad de proceso del mapa de bits resultante o corrigiendo distorsiones durante el nuevo muestreo.

Para realizar un nuevo muestreo de un mapa de bits cambiando su tamaño



- 1 Seleccione el objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Nuevo muestreo.
- 3 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.
- 4 En la sección Tamaño de imagen, escriba valores en los cuadros Anchura y Altura.

Para realizar un nuevo muestreo de un mapa de bits cambiando su resolución

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla Mantener tamaño original.
- 3 Deshabilite las casillas Mantener proporción y Valores idénticos para introducir valores diferentes para la Resolución.
- 4 En la sección Resolución, escriba valores en los cuadros Horizontal y Vertical.
Si la casilla Mantener proporción está habilitada, la introducción de un valor ajusta automáticamente el otro.
- 5 Habilite la casilla Alisar para producir un mapa de bits suavizado.



- Para efectuar un nuevo muestreo de un mapa de bits, también puede hacer clic en el botón Vuelve a muestrear el mapa de bits de la Barra de propiedades.

Edición de mapas de bits

CorelDRAW proporciona acceso a otras aplicaciones para que pueda trabajar rápida y eficientemente. Para modificar un mapa de bits después de importarlo en CorelDRAW, utilice la opción Editar mapa de bits, que le permite editar el 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 Modifique el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT.



- También puede hacer clic en el botón Editar mapa de bits de la Barra de propiedades.

Aumento de los límites de los mapas de bits

CorelDRAW aumenta automáticamente los límites de un mapa de bits para asegurar que el efecto abarque a toda la imagen. Si desactiva la opción de aumento automático de límites, el efecto se trunca en la imagen. Por ejemplo, si aplica un efecto de desenfoque a un rectángulo, las esquinas se cortarían. También es posible aumentar los límites de un mapa de bits manualmente.

Aumento de los límites de un mapa de bits

Los límites de los mapas de bits se pueden aumentar automática o manualmente. Al hacerlo de forma automática, CorelDRAW añade un borde predeterminado al mapa de bits. Si lo hace manualmente, puede definir el tamaño del borde.



Para habilitar la opción de aumento automático de límites

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Aumentar límites del mapa de bits, Aumento automático de límites.

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 manualmente los límites de un 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, Aumento manual de límites.
- 3 Escriba un número que represente la cantidad de píxeles en que se van a aumentar los límites en los cuadros Anchura y Altura, o bien escriba un valor porcentual en los cuadros %. Utilice el tamaño original del mapa de bits como referencia.

Habilite la casilla Mantener proporción para aumentar los límites del mapa de bits proporcionalmente.

Conversión de mapas de bits

La conversión es el proceso de transformar algo de una forma a otra. Hay dos tipos de conversiones que puede realizar en una imagen: convertirla de un modo de color a otro y convertir una imagen vectorial en mapa de bits.

Al convertir una imagen vectorial en mapa de bits, puede utilizar y aplicar efectos que no están disponibles para las imágenes vectoriales.

Un modo de color es un sistema que define el número y el tipo de los colores que constituyen una imagen de mapa de bits. Mediante la conversión de un modo de color a otro, puede cambiar el aspecto de una imagen. También podría convertirla a un modo de color (por ejemplo, Escala de grises) que requiera menos memoria para así reducir el tamaño de archivo.

Los modos de color posibles son Blanco y negro (1 bit), Escala de grises (8 bits), Duotono (8 bits), 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 (el que está utilizando la imagen) aparece atenuado.

Conversión de imágenes vectoriales a mapas de bits

Una imagen vectorial se puede convertir a mapa de bits. Dicha conversión permite aplicar diversos efectos a un dibujo.

Conversión de una imagen vectorial a mapa de bits

Los objetos vectoriales creados en CorelDRAW se pueden convertir en mapas de bits.



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 En el cuadro de lista Color, elija el modo de color que desea guardar con el mapa de bits.
- 4 Habilite cualquiera de las siguientes casillas de verificación:
 - Alisado: suaviza los bordes del mapa de bits.
 - Tramado: mejora la transición entre los colores.
 - Fondo transparente: provoca que el fondo del mapa de bits sea transparente.
 - Usar perfil de color: aplica el perfil de color actual.
- 5 En el cuadro de lista Resolución, elija un valor de resolución.

Conversión de imágenes a otro modo de color

CorelDRAW permite convertir una imagen a los siguientes modos de color: Blanco y negro, Escala de grises, Duotono, RGB, CMYK o LAB. También es posible convertir un mapa de bits al modo de color Con paleta. Si desea información sobre la conversión al modo de color Con paleta, consulte “Conversión de imágenes al modo de color Con paleta” en la página 609.

Imagen convertida
del modo de color
RGB al modo CMYK.



Los modos de color Blanco y negro, Duotono y Con paleta comparten controles comunes. Si desea información sobre cómo utilizar dichos controles, consulte “Uso de los efectos de mapas de bits” en la página 617.

Conversión al modo de color Blanco y negro

Blanco y negro es un modo de color de un bit que almacena las imágenes como dos colores uniformes (normalmente blanco y negro) sin gradación. Este modo es útil en dibujo lineal y gráficos simples.

Conversión al modo de color Escala de grises

El modo Escala de grises utiliza 256 tonos de gris para representar una imagen. Cada píxel de una imagen en escala de grises tiene un valor de brillo comprendido entre 0, que corresponde al negro, y 255, que es blanco. En algunos casos, hay que transformar una imagen en escala de grises antes de convertirla a otros modos, por ejemplo, al modo de color Duotono.

Conversión al modo de color Duotono

Duotono consiste en el modo de color Escala de grises mejorado con entre uno y cuatro colores adicionales. El modo Duotono añade color a las imágenes de escala de grises o crea efectos mediante los parámetros de la curva tonal. Una imagen duotono puede ser monotono, duotono, tritono o cuatritono, dependiendo del número de colores adicionales.

Conversión al modo de color RGB

RGB es un modo de color de 24 bits que aplica porcentajes de tres colores (rojo, verde y azul) para crear los colores. Cada color tiene 100 niveles de intensidad, que van del negro a la intensidad máxima del color. RGB es el modo de color de uso más extendido.

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.

Conversión al modo de color Lab

El modo de color Lab crea colores basándose en la luminancia o claridad (L) y dos componentes cromáticos: “a” y “b”. El componente “a” consta de colores comprendidos entre verde y rojo, y el componente “b” consta de colores entre azul y amarillo.

Utilice el modo de color LAB para trabajar con imágenes de Photo CD o cuando desee modificar los valores de luminancia y color de una imagen de forma independiente. También puede utilizarlo para intercambiar imágenes entre sistemas distintos y para imprimir en impresoras PostScript de nivel 2.

Conversión al modo de color CMYK

El modo de color CMYK asigna a cada píxel de la imagen original un valor porcentual para cada una de las tintas de cuatricromía correspondientes. Los colores más claros reciben valores porcentuales pequeños y los más oscuros toman valores más altos. Utilice CMYK cuando desee imprimir una imagen que tiene colores de cuatricromía. El modo de color CMYK es el que se emplea en la mayoría de impresiones comerciales a todo color.

Convertir al modo de color CMYK es distinto a hacerlo a otros modos porque se utiliza para producir separaciones de color. CMYK es un modo que depende del dispositivo, es decir, su espacio de color se basa en las características de la impresora. Al convertir una imagen a un modo de color que es dependiente del dispositivo, como CMYK, los valores de color que se emplean para producir la imagen pueden variar de un dispositivo a otro.

Conversión de mapas de bits al modo de color Blanco y negro

Un mapa de bits se puede convertir a blanco y negro de 1 bit. El modo de color Blanco y negro ofrece siete opciones: Lineal, Ordenado, Medios tonos, Distribución-Cardinality, Stucki, Jarvis y Floyd-Steinberg. Los tres últimos son tipos de conversiones con difusión de errores, que es muy adecuada para las imágenes fotográficas.

Imagen convertida
del modo de color
RGB a Blanco y
negro.



Lineal

Lineal produce un mapa de bits en blanco y negro de gran contraste. Debe especificar un valor que indique que todos los colores por debajo de ese valor se convertirán a negro, mientras que los que estén por encima se transformarán en blanco. No se aplican medios tonos al mapa de bits.

Ordenado

Ordenado organiza los niveles de gris en patrones geométricos repetidos de píxeles blancos y negros. Se destacan los colores sólidos y se acentúan los bordes de la imagen. Esta opción mejora la calidad del mapa de bits en los monitores que no son capaces de mostrar 256 colores. Ordenado aproxima los valores de los píxeles mediante patrones fijos de puntos.

Medios tonos

Medios tonos crea distintos tonos de gris variando el patrón de píxeles blancos y negros de la imagen. De forma similar a como sucede con una fotografía, Medios tonos permite la impresión en una impresora láser en blanco y negro.

Jarvis

La difusión de errores Jarvis aplica el algoritmo de Jarvis a píxeles individuales.

Stucki

La difusión de errores Stucki aplica el algoritmo de Stucki a píxeles individuales.

Floyd-Steinberg

La difusión de errores Floyd-Steinberg aplica el algoritmo de Floyd-Steinberg a píxeles individuales.

Distribución-Cardinality

Distribución-Cardinality crea un aspecto de textura mediante la aplicación del cálculo de cardinalidad y su distribución a cada píxel.



Para convertir un mapa de bits al modo de color Blanco y negro

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Blanco y negro (1 bit).
- 3 En el cuadro de lista Método de conversión, elija un tipo de conversión: Lineal, Ordenado, Medios tonos, Distribución-Cardinality, Jarvis, Stucki o Floyd-Steinberg.
- 4 Si elige Medios tonos, realice todas las acciones siguientes:
 - Establezca un nivel de intensidad por medio del deslizador Intensidad.
 - Escoja un tipo de pantalla en el cuadro de lista Tipo de medios tonos.
 - Seleccione una unidad en la lista y escriba un valor en el cuadro Líneas por para controlar la frecuencia de líneas.
 - Escriba un valor en el cuadro Grados para controlar el ángulo de la pantalla de medios tonos.
- 5 Si elige Lineal, escriba un valor en el cuadro Umbral.

Todos los colores cuyo valor de escala de grises sea inferior a este valor de umbral se vuelven negros; los que tengan un valor mayor se convierten en blanco.

- 6 Si elige Ordenado, Jarvis, Stucki, Floyd-Steinberg o Distribución-Cardinality, establezca un nivel de intensidad por medio del deslizador Intensidad.

Una intensidad mayor produce más tonos de escala de gris y más oscuros; los valores más pequeños ocasionan menos tonos de gris y más claros.

Conversión de mapas de bits al modo de color Escala de grises

Un mapa de bits se puede convertir al modo de color Escala de grises. Un mapa de bits en escala de grises utiliza una gama de 0 a 255 tonos de gris para producir un resultado parecido a una fotografía en blanco y negro.

Imagen convertida del modo de color RGB a Escala de grises.



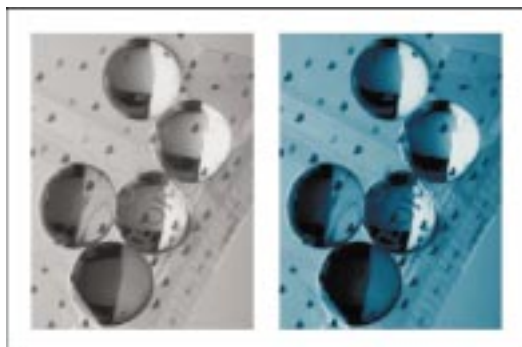
Para convertir un mapa de bits al modo de color Escala de grises

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Escala de grises (8 bits).

Conversión de mapas de bits al modo de color Duotono

Un mapa de bits con el modo de color Duotono es una imagen de escala de grises que se ha mejorado con entre uno y cuatro colores adicionales.

Imagen convertida al modo de color Duotono y mejorada con cian.



Curvas

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.

Sobreimpresión

Una vez ajustadas las curvas tonales para la conversión a Duotono, puede personalizar aún más los colores con los que se muestra la imagen si elige colores de sobreimpresión. Los colores de sobreimpresión son los que aparecen en la imagen cuando dos o más colores se solapan. La sobreimpresión presenta todos los casos en que los colores que ha escogido para la conversión pueden solaparse. A cada caso se asocia el color producido por el solapamiento. También puede elegir nuevos colores de solapamiento.

Para acceder a la opción Duotono, primero debe convertir el mapa de bits a escala de grises. Si desea más información, consulte “Conversión de mapas de bits al modo de color Escala de grises” en la página 604.

Para convertir un mapa de bits de escala de grises al modo de color Duotono



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Duotono (8 bits).
- 3 En el cuadro de lista Tipo, elija una de las opciones siguientes:
 - Monotono: crea una imagen de escala de grises que se imprime con una sola tinta.
 - Duotono: crea una imagen de escala de grises que se imprime con dos tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro, y la otra, otro color.
 - Tritono: crea una imagen de escala de grises que se imprime con tres tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro, y las otras, otro color.
 - Cuatritono: crea una imagen de escala de grises que se imprime con cuatro tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro, y las otras, otro color.

La ventana Tipo muestra las tintas correspondientes.

- 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.
El nodo ajusta el porcentaje de color en dicho punto de la curva.
- 6 Sitúe el cursor sobre el nodo que desee editar.
Cuando el nodo está en el modo de edición, aparece un icono de cruz.
- 7 Arrastre el nodo para ajustar la curva.

Para guardar tintas para la conversión a Duotono

- 1 En el cuadro de diálogo Duotono, haga clic en el botón Guardar.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en que desea almacenar el archivo de duotono.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que desea almacenar el archivo de duotono.
- 4 En el cuadro Nombre de archivo, escriba el nombre del archivo.
- 5 Haga clic en el botón Guardar.



Para cargar tintas para la conversión a Duotono

- 1 En el cuadro de diálogo Duotono, haga clic en el botón *Cargar*.
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en que está almacenado el archivo de duotono.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en que está almacenado el archivo de duotono y haga clic en el nombre de archivo.
- 4 Haga clic en el botón Abrir.

Para elegir un color de tinta para las conversiones Duotono

- 1 En el cuadro de diálogo Duotono, haga doble clic en un color de tinta.
- 2 Elija un nuevo color de uno de los modos.
- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 En la cuadrícula, haga clic en la curva tonal para crear un nodo.
El nodo ajusta el porcentaje de color en dicho punto de la curva.
- 5 Sitúe el cursor sobre el nodo que desee editar.
Cuando el nodo está en el modo de edición, aparece un icono de cruz.
- 6 Arrastre el nodo para ajustar la curva.

Para especificar cómo se muestran los colores de sobreimpresión en la pantalla

- 1 En el cuadro de diálogo Duotono, haga clic en la ficha Sobreimprimir.
- 2 Habilite la casilla Usar sobreimpresión.
- 3 Haga doble clic en el color que desee editar
- 4 En el cuadro de diálogo Seleccionar color, elija un nuevo color de uno de los modos disponibles.

Puede ver el color original y el nuevo en los cuadros Anterior y Nuevo de la sección Referencia, en la parte superior del cuadro de diálogo Seleccionar color.

Para modificar los parámetros de una imagen duotono

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Transformación de color, Editar duotono.



- Habilite la casilla Mostrar todo para que la cuadrícula muestre las curvas tonales de todas las tintas al mismo tiempo.
- Haga clic en el botón Nulo para devolver las curvas tonales de todas las tintas a su posición predeterminada en la cuadrícula.

Conversión de mapas de bits al modo de color RGB

El modo de color RGB utiliza porcentajes de tres colores básicos (rojo, verde y azul) para crear todos los colores. Cada color tiene 256 niveles de intensidad, que van desde cero hasta la intensidad máxima.

Imagen convertida del modo de color CMYK a RGB.





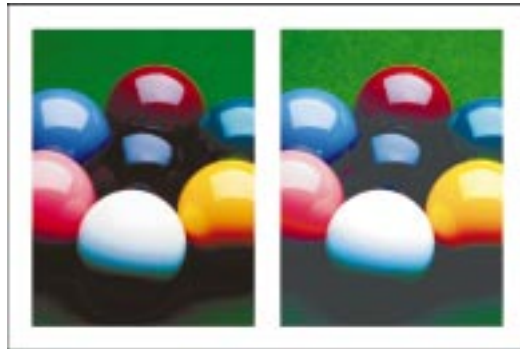
Para convertir un mapa de bits al modo de color RGB

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color RGB (24 bits).

Conversión de mapas de bits al modo de color Lab

El modo de color Lab crea mapas de bits que comprenden las gamas de color de los modos CMYK y RGB.

Imagen convertida del modo de color RGB a Lab.



Para convertir un mapa de bits al modo de color LAB

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color Lab (24 bits).

Conversión de mapas de bits al modo de color CMYK

El modo de color CMYK permite combinar porcentajes de cian, magenta, amarillo y negro para producir prácticamente cualquier color. Antes de convertir imágenes al modo de color CMYK, debe calibrar el sistema correctamente.

Imagen convertida del modo de color RGB a CMYK.





Para convertir un mapa de bits al modo de color CMYK

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color CMYK (32 bits).



- Cualquier conversión implica alguna pérdida de información porque se cambia el mapa de bits a otro espacio de color. Esta afirmación es especialmente cierta en la conversión a CMYK, que dispone de un espacio de color más reducido que RGB. El color de los mapas de bits RGB cambia de forma ostensible cuando se convierten a CMYK, y no es posible recuperar dichos cambios.

Conversión de imágenes al modo de color Con paleta

Con paleta es un modo de color de 8 bits que almacena y muestra las imágenes utilizando un máximo de 256 colores. La conversión de una imagen compleja al modo de color Con paleta reduce el tamaño del archivo (lo cual es especialmente importante en publicaciones en Internet) y permite un control más preciso de los colores que se utilizan en el proceso de conversión.

Al convertir una imagen al modo Con paleta, puede seleccionar entre diferentes tipos de paleta de color: Elija una paleta predefinida o cree una paleta personalizada basada en los colores que aparecen en la imagen. Para controlar con mayor precisión los colores que contendrá la paleta, puede especificar el número de colores y la sensibilidad de rango que se aplicarán en la conversión.

Imagen convertida al modo de color Con paleta.



Suavizado

Al suavizar una imagen, CorelDRAW analiza las diferencias de color en torno a cada píxel de la imagen y mezcla las transiciones de color donde se producen cambios de color muy acusados. El suavizado crea una imagen ligeramente desenfocada, aunque puede ayudar a producir una paleta más precisa.

Tramado

El tramado mejora el aspecto de las imágenes fotográficas por medio de una paleta de colores limitada. El tramado coloca píxeles con colores o valores específicos en relación con otros píxeles de un color específico. La relación entre un píxel coloreado y otro permite crear la apariencia de otros colores que no existen en la paleta. Existen dos tipos de tramado: difusión de errores y ordenado. La difusión de errores dispersa los píxeles irregularmente, con el efecto de que los bordes y los colores son más suaves. El tramado ordenado aproxima las mezclas de color utilizando patrones fijos de puntos; como resultado, los colores lisos se resaltan y los bordes se acentúan.

Sensibilidad de rango

Si convierte una imagen al modo de color Con paleta utilizando una paleta optimizada, puede especificar un color de sensibilidad de rango, el cual actúa como color de destino, lo que significa que la conversión utilizará más colores en el rango especificado de dicho color. Puede determinar la importancia del color de sensibilidad de rango, así como personalizar su aspecto.

Conversión por lotes

La conversión por lotes permite convertir varios archivos a la vez al modo de color Con paleta. Puede especificar qué archivos se convierten y previsualizar cada imagen antes de aplicar la conversión.

Conversión al modo de color Con paleta

Para convertir imágenes al modo de color Con paleta, puede elegir uno de los diez tipos de paleta.



Para convertir un mapa de bits al modo de color Con paleta

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 3 En el cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta, haga clic en la ficha Opciones.
- 4 En el cuadro de lista Paleta, elija un tipo de paleta.
 - Uniforme: proporciona una gama 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 utiliza los 256 primeros colores para crear la paleta.

- Optimizada: contiene colores centrados en el espectro de colores de la imagen. Si elige Optimizada, puede habilitar la casilla Sensibilidad del rango de color en y elegir un color en la paleta de colores.
 - Cuerpo negro: contiene colores basados en la temperatura, por ejemplo, negro (frío), rojo, naranja, amarillo y blanco (caliente).
 - Escala de grises: proporciona 256 tonos de gris, del negro (0) al blanco (255).
 - Sistema: contiene la paleta de colores predefinida del sistema operativo.
 - Microsoft Internet Explorer: contiene los colores predefinidos de Microsoft Internet Explorer.
 - Netscape Navigator: contiene los colores predefinidos de Netscape Navigator.
 - Personalizar: permite añadir colores para crear una paleta de colores personalizada. Si elige Personalizar, haga clic en el botón Abrir situado junto al cuadro de lista Paleta, localice la paleta personalizada en el cuadro de diálogo Abrir paleta y haga clic en Abrir
- 5** En el cuadro de lista Tramado, elija una opción de tramado.
- Ninguno: deshabilita el tramado.
 - Ordenado: aproxima las mezclas de color por medio de patrones fijos de puntos.
 - Jarvis: aproxima las mezclas de colores aplicando el algoritmo de Jarvis de difusión de errores a píxeles individuales.
 - Stucki: aproxima las mezclas de colores aplicando el algoritmo de Stucki de difusión de errores a píxeles individuales.
 - Floyd-Steinberg: aproxima las mezclas de colores aplicando el algoritmo de Floyd-Steinberg de difusión de errores a píxeles individuales.
- 6** Desplace el deslizador Intensidad de Tramado para establecer la intensidad de la conversión.



- Es posible ver los colores que se utilizarán para crear la imagen con paleta en la ventana de previsualización del cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta. La previsualización le permite alterar las opciones de conversión antes de aplicar permanentemente el efecto a la imagen.
 - La opción de tramado Ordenado se aplica con mayor rapidez que las opciones de difusión de errores (Jarvis, Stucki y Floyd-Steinberg) pero es menos precisa.
-

Almacenamiento, eliminación y carga de opciones de conversión para imágenes con paleta

Después de elegir una paleta y establecer el tramado y la sensibilidad de rango para la conversión, puede guardar las configuraciones para su uso posterior. Puede añadir y quitar opciones de conversión preestablecidas en el cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta.



Para guardar opciones de conversión

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, 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 de paleta, tramado, suavizado y sensibilidad de color se guardan como un preestablecido que podrá utilizar en otras sesiones con CorelDRAW.



Para eliminar opciones de conversión

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 Elija el preestablecido de conversión en el cuadro de lista Preest.
- 3 Haga clic en el botón *Quitar*.

Para cargar opciones de conversión preestablecidas

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 En el cuadro de lista Preest., elija una opción de conversión preestablecida.

Las opciones de paleta, tramado, suavizado y sensibilidad de color almacenadas en el preestablecido se aplican a la imagen actual.

Para cargar una paleta de colores personalizada

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 Haga clic en el botón Abrir
- 3 En el cuadro de lista Buscar en del cuadro de diálogo Abrir paleta, elija la unidad en que está almacenada la paleta de colores.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en que está almacenada la paleta de colores.
- 5 Haga doble clic en el nombre del archivo.

Especificación de la sensibilidad de rango para imágenes con paleta

Especifique la sensibilidad de rango para personalizar la paleta que eligió para la conversión. Al hacerlo, elegirá un color que actúe como centro de la conversión Con paleta. También puede ajustar el color y especificar su importancia en la imagen que va a convertir.

Imagen convertida al modo de color Con paleta. La sensibilidad de rango está definida para la bola amarilla.



Debido a que todas las conversiones producen alguna pérdida de información, es conveniente previsualizar la conversión antes de cerrar el cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta. La previsualización permite alterar las opciones de conversión que desee aplicar sin afectar permanentemente a la imagen.

Para especificar la sensibilidad de rango para la imagen con paleta

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Opciones y en el cuadro de lista Paleta, elija Optimizada.
- 3 Habilite la casilla Sensibilidad del rango de color
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la herramienta *Cuentagotas* y luego en un color en la imagen.
 - Haga clic en el selector Sensibilidad del rango de color y elija un color
 - Haga clic en el botón Otro de la parte inferior del selector Sensibilidad del rango de color para ver más colores o crear uno.
- 5 Haga clic en la ficha Sensibilidad del rango.



- 6 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - **Importancia:** cambia el valor predeterminado de importancia que determina el énfasis que se da a este color (y a otros relacionados) en la conversión. Los valores altos de Importancia implican que se incluirán más tonos de este color (y los relacionados con éste), hasta el punto de excluir otros colores de la imagen. La conversión se concentra en las áreas de la imagen que se muestran en dicho color
 - **Luminosidad:** ajusta la tolerancia del proceso de conversión al componente de luminosidad del color de sensibilidad de rango.
 - **A (eje verde rojo):** ajusta la tolerancia del proceso de conversión al componente verde/rojo del color de sensibilidad de rango.
 - **B (eje azul amarillo):** ajusta la tolerancia del proceso de conversión al componente azul/amarillo del color de sensibilidad de rango.
- 7 Haga clic en la ficha Paleta procesada para ver el rango de colores que ha elegido para la paleta.



- La sensibilidad de rango sólo está disponible para el tipo de paleta Optimizada.
-

Edición de la paleta de colores procesada

Después de elegir una paleta de colores para la conversión de una imagen, puede personalizarla modificando colores individuales.

Para editar la paleta de colores procesada

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Paleta procesada.
- 3 Haga clic en un color.
- 4 Haga clic en el botón Editar.
- 5 Utilice los comandos y los controles de la Tabla de color para editar el color seleccionado.

Almacenamiento de la paleta procesada

Después de crear y personalizar una paleta para una conversión, puede guardarla como archivo de paleta personalizada (.CPL) para utilizarla con otras aplicaciones.

Para guardar la paleta procesada

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 En el cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta, elija una paleta y establezca las opciones de conversión y sensibilidad de rango.
- 3 Haga clic en la ficha Paleta procesada para ver los colores de la paleta.
- 4 Haga clic en el botón Guardar.
- 5 En el cuadro Guardar en del cuadro de diálogo Guardar paleta como, elija la unidad en que desea almacenar la paleta.
- 6 Haga doble clic en la carpeta donde desea guardar la paleta.
- 7 En el cuadro Nombre de archivo, escriba un nombre.
- 8 Haga clic en Guardar.



- Si desea obtener más información sobre la conversión de una imagen al modo de color Con paleta, consulte “Conversión al modo de color Con paleta” en la página 610 y “Especificación de la sensibilidad de rango para imágenes con paleta” en la página 613.
-

Restablecimiento de las opciones de sensibilidad de rango

En cualquier momento del proceso de conversión, puede restablecer las opciones y el color de sensibilidad de rango que haya definido, de modo que CorelDRAW vuelva a utilizar el color que más aparece en la imagen.

Para restablecer la paleta de colores

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 En el cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta, haga clic en la ficha Opciones.
- 3 Haga clic en el botón Restablecer.



- El botón Restablecer de la página Opciones sólo está disponible si ha definido el color de sensibilidad de rango para una paleta Optimizada.
-

Para restablecer las opciones de sensibilidad de rango

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 En el cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta, haga clic en la ficha Sensibilidad del rango.
- 3 Haga clic en el botón Restablecer situado junto a la opción de sensibilidad de rango que desea restablecer.

Conversión de varias imágenes

Es posible convertir varias imágenes al modo de color Con paleta al mismo tiempo. Para ello, las imágenes deben estar abiertas en CoreIDRAW. Todas las que incluya en el lote se convierten utilizando las opciones de paleta y conversión que haya especificado en la ficha Opciones del cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta.

Para convertir varios archivos

- 1 Haga clic en Mapas de bits, Modo, Color con paleta (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Lote.
El nombre del archivo o archivos que estén activos en la ventana de dibujo aparece en la columna derecha de la página Lote con un asterisco delante. Los nombres de los demás archivos abiertos se presentan en la columna izquierda.
- 3 Seleccione los archivos que desee convertir.
- 4 Haga clic en el botón Añadir.
Los archivos seleccionados pasan a la columna derecha para su conversión.

Para previsualizar una imagen en la conversión por lotes

- Elija una imagen en el cuadro de lista Previsualizar imagen y habilite el botón de previsualización.



- La conversión por lotes no está disponible si elige Optimizada en el cuadro de lista Paleta de la ficha Opciones del cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta.



- Para que la conversión por lotes incluya todos los archivos abiertos, haga clic en el botón Añadir todo de la ficha Lote.
- Si desea quitar archivos del lote, haga clic en el botón Quitar de la ficha Lote. El botón Eliminar todo quita todos los archivos del lote.

Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits

Los mapas de bits se pueden mejorar o personalizar con efectos especiales.

Los filtros de efectos son pequeños programas que ejecutan una serie predefinida de comandos para producir un efecto específico sobre un mapa de bits. Dichos filtros calculan automáticamente los valores y las características de cada píxel de un mapa de bits y a continuación, los modifican en función de los nuevos valores. Por ejemplo, el efecto Desenfoco de movimiento analiza los valores de todos los píxeles de un mapa de bits y a continuación los “difumina” en una dirección determinada, creando la ilusión de movimiento.

Uso de los efectos de mapas de bits

La tabla siguiente muestra controles comunes para utilizar efectos de Ajuste de color, convertir a diferentes modos de color y aplicar efectos de mapas de bits:



Control	Descripción
	Habilítelo para previsualizar el efecto en la ventana de dibujo.
	Habilítelo para mostrar una ventana de resultado de gran tamaño o para deshabilitar la previsualización en la ventana de dibujo.
	Habilítelo para mostrar las ventanas de original y resultado.
	Habilítelo para actualizar automáticamente la previsualización mientras se ajustan los parámetros.
	Muestra un menú con otros efectos que puede aplicar al mapa de bits.

Si desea previsualizar otra parte de la imagen, utilice la herramienta de panorámica que aparece cuando se mueve el cursor por la ventana de original (o por la ventana de dibujo, si está habilitado el botón de previsualización en pantalla). Para aumentar la imagen, haga clic en la ventana; para reducirla, haga clic con el botón derecho del ratón.

Definición de las opciones de los efectos de mapas de bits

El cuadro de diálogo Opciones le permite definir la manera en que se muestra la previsualización de un efecto. También puede decidir que las opciones predeterminadas del efecto sean las utilizadas la última vez que se aplicó el efecto. Además puede establecer el número de acciones que se pueden deshacer. Estas opciones se aplican a todos los cuadros de diálogo de efectos de mapas de bits.

Para definir las opciones de efectos de mapas de bits

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.

- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Efectos de mapa de bits.
- 3 En la sección Método inicial de previsualización, habilite uno de los botones siguientes:
 - Pantalla completa: muestra una previsualización del efecto en la ventana de dibujo.
 - Antes y después: muestra las ventanas de original y resultado en el cuadro de diálogo del efecto.
 - Sólo resultado: sólo muestra la ventana de resultado en el cuadro de diálogo del efecto.
 - Último utilizado: muestra el cuadro de diálogo tal como se utilizó la última vez, ya sea en la ventana de dibujo o en el cuadro de diálogo.
- 4 Habilite la casilla Rellenar previamente los diálogos con los últimos valores utilizados para mostrar los parámetros de efecto introducidos anteriormente.

Para definir los niveles de deshacer de los 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 3D

CorelDRAW incluye siete efectos 3D que dan a los mapas de bits la apariencia de profundidad tridimensional. Los efectos 3D incluyen:

- Rotación 3D: gira una imagen en cualquier grado.
- Cilindro: comprime y expande los píxeles de la imagen sobre la forma de un cilindro.
- Relieve: crea un efecto de relieve tridimensional.
- Plegado de esquina: crea la ilusión de que una esquina del papel se ha enrollado sobre parte de la imagen.
- Perspectiva: aplica un aspecto tridimensional o mantiene el tamaño y la forma originales.
- Apretar Golpear: crea la impresión de que la imagen se ha hundido o elevado en el centro.
- Esfera: crea el efecto que la imagen se adapta al lado interior o exterior de una esfera.

Aplicación del efecto Rotación 3D a un mapa de bits

El efecto Rotación 3D gira una imagen horizontal y verticalmente. CorelDRAW aplica la rotación como si la imagen fuera una cara de un cubo.



Para aplicar el efecto Rotación 3D

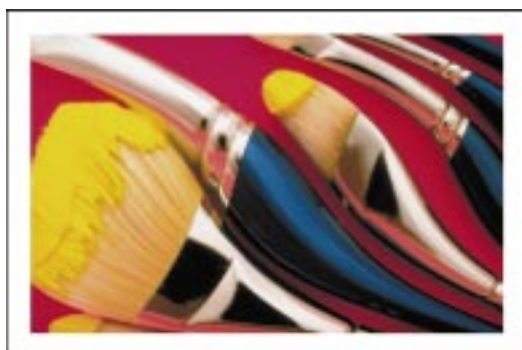
- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Rotación 3D.
- 3 Cambie los valores de los cuadros Vertical y Horizontal para girar y situar el modelo 3D.
- 4 Habilite la casilla Encajar para que el mapa de bits permanezca dentro de los límites de la página de dibujo.



- El efecto Rotación 3D funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.

Aplicación del efecto Cilindro a un mapa de bits

El efecto Cilindro adapta una imagen sobre el lado interior o exterior de un cilindro.





Para aplicar el efecto Cilindro

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Cilindro.
- 3 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Horizontal: desplaza los píxeles de arriba abajo.
 - Vertical: desplaza los píxeles de izquierda a derecha.
- 4 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la dirección de la adaptación.

Los valores positivos expanden los píxeles desde el centro, adaptando la imagen sobre el exterior del cilindro. Los valores negativos comprimen los píxeles hacia el centro, conformando la imagen sobre el interior del cilindro.

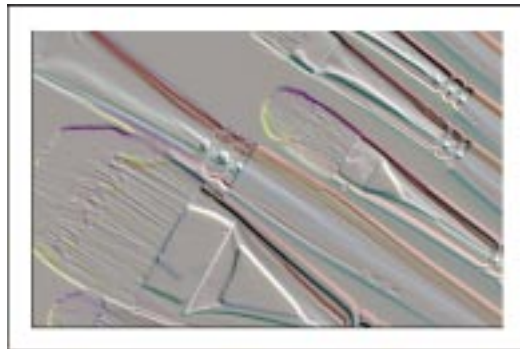


- El efecto Cilindro funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación del efecto Relieve a un mapa de bits

El efecto Relieve crea un efecto de relieve tridimensional, donde los detalles de una imagen parecen convertirse en resaltes y hendiduras tridimensionales sobre una superficie plana. Este efecto produce el mejor resultado en mapas de bits con contraste medio y alto.

Es posible utilizar varios efectos en combinación con Relieve para producir resultados con el realismo de las fotografías.



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 En la sección Color del relieve, habilite uno de los botones siguientes:
 - Color original: suprime el color del área del mapa de bits y le aplica un contorno con los colores del mapa de bits original.
 - Gris: suprime el color del área del mapa de bits y crea un contorno con gris. El resultado es un mapa de bits gris con resaltes en relieve moderados.
 - Negro: suprime el color del área del mapa de bits y crea un contorno con negro. El resultado es un mapa de bits totalmente negro con resaltes en relieve de gran contraste.
 - Otro: suprime el color del área del mapa de bits y crea un contorno con el color que elija en el *selector de color*.
- 4 Desplace el deslizador Profundidad para controlar que las zonas del mapa de bits aparezcan en relieve.
- 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 para indicar la dirección del movimiento.



- El efecto Relieve funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para indicar la dirección del movimiento, también puede utilizar la esfera Dirección. Haga clic en un punto del borde de la esfera para elegir la posición de la fuente de luz con respecto al mapa de bits (teóricamente en el centro del círculo) que se va a utilizar para el efecto Relieve.

Aplicación del efecto Plegado de esquina a un mapa de bits

El efecto Plegado de esquina produce la impresión de que una esquina de una imagen se ha enrollado sobre sí misma. Puede seleccionar una esquina del mapa de bits, la orientación y el tamaño del pliegue y su nivel de transparencia, así como colores para el pliegue y para el fondo que queda visible al enrollar la imagen.



Para aplicar el efecto Plegado de esquina



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Plegado de esquina.
- 3 Haga clic en un botón *Esquina de página* para seleccionar una esquina.
- 4 Realice 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 establecer el tamaño del pliegue.

Los valores altos producen un pliegue más largo y más ancho; si son bajos, el resultado es un rollo más pequeño y cerrado.
- 6 Haga clic en los selectores de color para elegir colores para Pliegue y Fondo.
- 7 Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Opaco: crea un pliegue con un color liso.
 - Transparente: permite que la imagen subyacente sea visible a través del pliegue.



- El efecto Plegado de esquina funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para elegir los colores Pliegue y Fondo, también puede utilizar el Cuentagotas y hacer clic en un color en la ventana de dibujo.

Aplicación del efecto Perspectiva a un mapa de bits

El efecto Perspectiva da a una imagen la sensación de profundidad tridimensional, como si el mapa de bits se alejara en la distancia.

Hay dos modos de perspectiva: Perspectiva y Abultamiento. El primero aplica una apariencia tridimensional al mapa de bits en función de la posición de los cuatro nodos del cuadro de diálogo. Abultamiento también aplica perspectiva, pero mantiene el tamaño y la forma originales del mapa de bits.



Para aplicar el efecto 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: permite mover dos nodos al mismo tiempo acercándolos o alejándolos entre sí.
 - Abultamiento: mantiene la distancia entre los nodos, a la vez que permite inclinar el mapa de bits.



- 4 Arrastre uno de los nodos que aparecen en la *ventana Previsualización*.
La ventana Previsualización muestra cómo afecta el arrastre de los nodos a la perspectiva del mapa de bits.
- 5 Habilite la casilla Encajar para que el mapa de bits permanezca dentro de los límites de la página de dibujo.



- El efecto Perspectiva funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.

Aplicación del efecto Apretar/Golpear a un mapa de bits

El efecto Apretar/Golpear comba una imagen hundiendo o elevando el mapa de bits.



Para aplicar el 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 de dibujo y haga clic donde desee situar el punto central en que se originará el hundimiento o la elevación.
- 5 Desplace el deslizador Apretar/Golpear para establecer la intensidad del efecto.

Los valores positivos aplican un efecto de hundimiento; los negativos aplican una elevación.



- El efecto Apretar/Golpear funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.

Aplicación del efecto Esfera a un mapa de bits

El efecto Esfera provoca que una imagen parezca adaptarse al lado interior o exterior de una esfera.



Para aplicar el efecto Esfera



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Efectos 3D, Esfera.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer el tamaño de la esfera.
Los valores negativos encogen los píxeles centrales, situando la imagen sobre el interior de la esfera. Los valores positivos los expanden, situándola sobre la cara exterior de la esfera.



- El efecto Esfera funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación de efectos de trazos artísticos

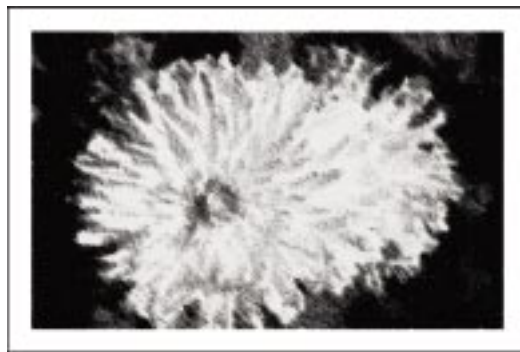
CorelDRAW incluye catorce efectos Trazos artísticos que dan a las imágenes un aspecto orgánico, de estar pintadas a mano. Puede utilizar estos efectos para convertir las imágenes en dibujos al pastel, pinturas con espátula, acuarelas o para crear fondos texturados para las ilustraciones. Los efectos Trazos artísticos son:

- Carboncillo: convierte una imagen en un dibujo al carboncillo.
- Cera Conté: da textura a una imagen con una cera conté.
- Cera: dispersa los píxeles de una imagen para producir el efecto de un dibujo a la cera.
- Cubista: agrupa los píxeles de color similar en cuadrados para producir una imagen de estilo cubista.
- Impresionista: convierte los píxeles en pinceladas de pintura.
- Espátula: redistribuye los píxeles para crear la impresión de que una espátula extiende la pintura sobre un lienzo.

- Pasteles: convierte una imagen en un dibujo al pastel.
- Pluma y tinta: transforma una imagen en un dibujo a plumilla.
- Puntillista: analiza los principales colores de la imagen y los convierte en pequeños puntos.
- Raspador: dispersa y estratifica los píxeles en trazos largos para crear la impresión de una imagen con la pintura arañada.
- Tableta de esbozo: transforma una imagen en un esbozo a lápiz.
- Acuarela: convierte una imagen en una pintura a la acuarela.
- Marcador de agua: reconstruye una imagen como si se tratara de un esbozo abstracto de marca al agua.
- Papel ondulado: provoca que una imagen parezca una pintura sobre papel texturado.

Aplicación del efecto Carboncillo a un mapa de bits

El efecto Carboncillo convierte una imagen en un dibujo al carboncillo.



Para aplicar el efecto Carboncillo

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Carboncillo.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño del carboncillo.
- 4 Desplace el deslizador Borde para definir el énfasis de los bordes de la imagen.



- El efecto Carboncillo funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación del efecto Cera Conté a un mapa de bits

El efecto Cera Conté da textura a una imagen por medio de una cera conté.



Para aplicar el efecto Cera Conté

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Cera Conté.
- 3 En la sección Colores Conté, habilite uno de los botones siguientes:
 - Negro: crea un dibujo de cera conté negra.
 - Blanco: crea un dibujo de cera conté blanca.
 - Sanguíneo: crea un dibujo de cera conté sanguínea.
 - Sepia: crea un dibujo de cera conté sepia.
 - Bistre: crea un dibujo de cera conté bistre.
- 4 Haga clic en el selector Color de papel y elija un color de papel.
- 5 Desplace el deslizador Presión para definir la presión del pincel.
- 6 Desplace el deslizador Textura para establecer la cantidad de granulado.



- El efecto Cera Conté funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Puede aplicar los botones de Colores Conté acumulativamente.



- También puede escribir valores en los cuadros Presión y Textura para controlar el efecto.
- Para elegir un color para el papel, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.

Aplicación del efecto Cera a un mapa de bits

El efecto Cera dispersa los píxeles de una imagen de modo que parezca que se ha dibujado con ceras.



Para aplicar el efecto Cera



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Cera.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de la cera.
- 4 Desplace el deslizador Contorno para establecer el detalle de los contornos dibujados con cera.



- El efecto Cera funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación del efecto Cubista a un mapa de bits

El efecto Cubista agrupa los píxeles de colores similares en cuadrados para crear una imagen de estilo cubista.





Para aplicar el efecto Cubista

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Cubista.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de los cuadrados.
- 4 Desplace el deslizador Brillo para definir la cantidad de luz de la imagen.
- 5 Haga clic en el selector Color del papel y elija un color



- El efecto Cubista funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para seleccionar un color para el papel, también puede hacer clic en la herramienta Cuentagotas y seleccionar un color en la ventana de dibujo.

Aplicación del efecto Impresionista a un mapa de bits

El efecto Impresionista da a una imagen el aspecto de pintura impresionista convirtiéndola en pinceladas de color sólido.



Para aplicar el efecto Impresionista

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Impresionista.

- 3 Mueva los deslizadores Horizontal y Vertical para determinar el número de píxeles que se desplazarán 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 difumina el mapa de bits sobre una región vertical de 10 píxeles.



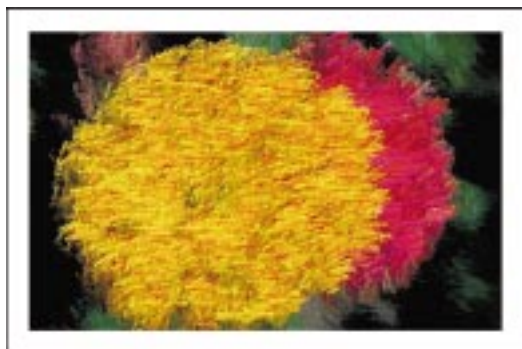
- 4 Habilite el botón *Bloquear* para que el valor horizontal sea igual al vertical. El botón Bloquear está habilitado cuando parece estar presionado.



- El efecto Impresionista funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.

Aplicación del efecto Espátula a un mapa de bits

El efecto Espátula crea una imagen en la que parece que una paleta ha esparcido la pintura sobre un lienzo.



Para aplicar el efecto Espátula

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Espátula.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño de la hoja para establecer el tamaño de los trazos.
- 4 Desplace el deslizador Borde blando para definir la cantidad de corrimiento.
- 5 Haga clic en la *esfera Ángulo* para especificar la dirección de los trazos.





- El efecto Espátula funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-



- Para especificar la dirección de los trazos, también puede escribir un valor en el cuadro Ángulo.
 - También puede escribir valores en los cuadros Tamaño de la hoja y Borde blando para controlar el efecto.
-

Aplicación del efecto Pasteles a un mapa de bits

El efecto Pasteles crea una imagen que parece que se ha creado con ceras de pastel.



Para aplicar el efecto Pasteles

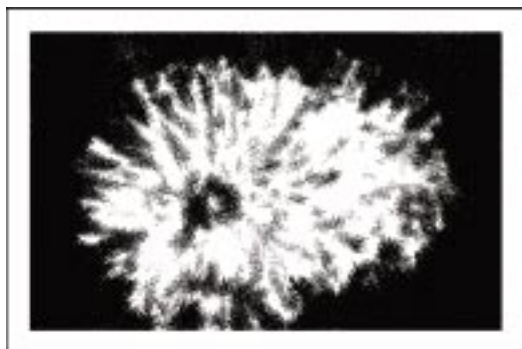
- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
 - 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Pasteles.
 - 3 En la sección Tipo de pastel, habilite uno de los botones siguientes:
 - Suave: crea la imagen con tonos pastel suaves o pálidos.
 - Aceite: modifica la imagen para que parezca que se ha pintado con pasteles de aceite.
 - 4 Desplace el deslizador Tamaño de trazo para definir el grosor de cada línea.
 - 5 Desplace el deslizador Variación de matiz para establecer los colores de la imagen.
-



- El efecto Pasteles funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-

Aplicación del efecto Pluma y tinta a un mapa de bits

El efecto Pluma y tinta crea una imagen que parece un dibujo a plumilla en blanco y negro.



Para aplicar el efecto Pluma y tinta

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Pluma y tinta.
- 3 En la sección Estilos, habilite uno de los botones siguientes:
 - Sombrear: sombrea la imagen con líneas diagonales que se cruzan.
 - Punteado: sombre la imagen con puntos de tinta.
- 4 Desplace el deslizador Densidad para establecer la densidad de los trazos o los puntos.
- 5 Desplace el deslizador Charcos de tinta para definir la cantidad de tinta que se utiliza.



- El efecto Pluma y tinta funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir la densidad y la cantidad de tinta, también puede escribir valores en los cuadros Densidad y Charcos de tinta.

Aplicación del efecto Puntillista a un mapa de bits

El efecto Puntillista crea una imagen que parece que se ha creado a base de puntos.



Para aplicar el efecto Puntillista

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Puntillista.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de punto.
- 4 Desplace el deslizador Brillo para definir los colores de la imagen.



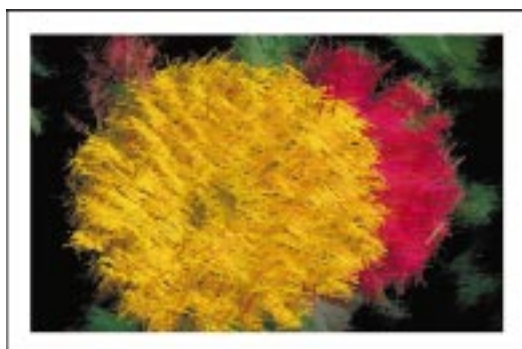
- El efecto Puntillista funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para controlar el efecto, también puede escribir valores en los cuadros Tamaño y Brillo.

Aplicación del efecto Raspador a un mapa de bits

El efecto Raspador crea una imagen en la que parece que se ha arañado la pintura. El raspado puede mostrar un fondo de color o blanco.





Para aplicar el efecto Raspador

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Raspador.
- 3 En la sección Raspador, habilite uno de los botones siguientes:
 - Color: raspa la imagen para mostrar color
 - Blanco: raspa la imagen para mostrar blanco.
- 4 Desplace el deslizador Densidad para definir la densidad de los trazos.
- 5 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de los trazos.



- El efecto Raspador funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para controlar el efecto, también puede escribir valores en los cuadros Densidad y Tamaño.

Aplicación del efecto Tableta de esbozo a un mapa de bits

El efecto Tableta de esbozo crea una imagen que parece un esbozo a lápiz.



Para aplicar el efecto Tableta de esbozo

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Tableta de esbozo.
- 3 En la sección Tipo de lápiz, habilite uno de los botones siguientes:
 - Grafito: crea una imagen en blanco y negro que destaca las líneas negras.
 - Color: crea una imagen coloreada que destaca las líneas de color

- 4 Desplace el deslizador Estilo para definir la colocación de los píxeles.
- 5 Desplace el deslizador Dureza para establecer el tipo de lápiz.
- 6 Desplace el deslizador Contorno para definir la intensidad de los contornos.



- El efecto Tableta de esbozo funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para controlar el efecto, también puede escribir valores en los cuadros Estilo, Contorno y Dureza.

Aplicación del efecto Acuarela a un mapa de bits

El efecto Acuarela crea una imagen que parece una pintura a la acuarela.



Para aplicar el efecto Acuarela

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Acuarela.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño del pincel para establecer el tamaño de la pincelada.
- 4 Desplace el deslizador Granulado para definir el granulado del trazo.
- 5 Desplace el deslizador Cantidad de agua para establecer la cantidad de agua de la pincelada.
- 6 Desplace el deslizador Desteñir para fijar la difuminación de la pincelada.
- 7 Desplace el deslizador Brillo para establecer la cantidad de luz de la imagen.



- El efecto Acuarela funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para controlar el efecto, también puede escribir valores en los cuadros Tamaño del pincel, Granulado, Cantidad de agua, Desteñir y Brillo.

Aplicación del efecto Marcador de agua a un mapa de bits

El efecto Marcador de agua crea una imagen que parece un esbozo abstracto realizado con un marcador de color.



Para aplicar el efecto Marcador de agua

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Marcador de agua.
- 3 En la sección Variación, habilite uno de los botones siguientes:
 - Predeter.: crea pinceladas con un patrón predeterminado.
 - Orden: crea pinceladas con un patrón ordenado.
 - Aleatoria: crea pinceladas con un patrón aleatorio.
- 4 Desplace el deslizador Variación de color para definir el contraste entre las pinceladas.
- 5 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de la punta del marcador de agua.



- El efecto Marcador de agua funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- También puede escribir un valor en los cuadros Variación de color y Tamaño para establecer el contraste entre las pinceladas.

Aplicación del efecto Papel ondulado a un mapa de bits

El efecto Papel ondulado crea una imagen que parece que se ha pintado sobre un papel texturado.



Para aplicar el efecto Papel ondulado

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Trazos artísticos, Papel ondulado.
- 3 En la sección Color de pincel, habilite uno de los botones siguientes:
 - Color: crea la imagen con pinturas de color
 - Blanco y negro: crea la imagen con pinturas blanca y negra.
- 4 Desplace el deslizador Presión del pincel para definir la presión que se ejerce con las pinceladas.



- El efecto Papel ondulado funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir la presión de la pincelada, también puede escribir un valor en el cuadro Presión del pincel.

Aplicación de efectos de desenfoque

CorelDRAW incluye nueve efectos Desenfoque, que permiten alterar los píxeles de los mapas de bits para atenuar, suavizar, mezclar o crear sensación de movimiento. Los efectos de desenfoque son:

- Suavizado direccional: suaviza las zonas de cambio gradual de una imagen, sin perder la textura y el detalle de los bordes.
- Desenfoque gaussiano: produce un efecto de neblina, difuminando una imagen en función de una distribución gaussiana.
- Motear: dispersa los colores de una imagen, creando un efecto de desenfoque con una distorsión mínima.
- Paso bajo: elimina los bordes nítidos y el detalle de una imagen y conserva los degradados suaves y las áreas de baja frecuencia.
- Desenfoque de movimiento: crea la ilusión de movimiento en una imagen.
- Desenfoque radial: crea un efecto de difuminado que se irradia en sentido circular desde un punto central de una imagen.
- Suavizar: atenúa las diferencias entre píxeles adyacentes por lo que sólo produce una ligera pérdida de detalle.
- Apagar: apaga y atenúa los bordes nítidos de las imágenes sin perder detalles importantes.
- Zoom: difumina los píxeles hacia afuera desde un punto central de una imagen.

Aplicación del efecto Suavizado direccional a un mapa de bits

El efecto Suavizado direccional aplica una cantidad sutil de desenfoque a una imagen. A tal fin, analiza los píxeles que tienen valores tonales similares para determinar la dirección en que se aplica la mayor cantidad de suavizado.



Para aplicar el efecto Suavizado direccional

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfoque, Suavizado direccional.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.



- El efecto Suavizado direccional funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para establecer la intensidad del efecto, también puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje.

Aplicación del efecto Desenfoco gaussiano a un mapa de bits

El efecto Desenfoco gaussiano produce un efecto de neblina, difuminando el mapa de bits en función de una distribución gaussiana. Este efecto puede mejorar la calidad de los mapas de bits que tienen bordes muy marcados.



Para aplicar el efecto Desenfoco gaussiano

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Desenfoco gaussiano.
- 3 Desplace el deslizador Radio para establecer la intensidad del efecto.
Los valores altos producen un mapa de bits más difuminado.



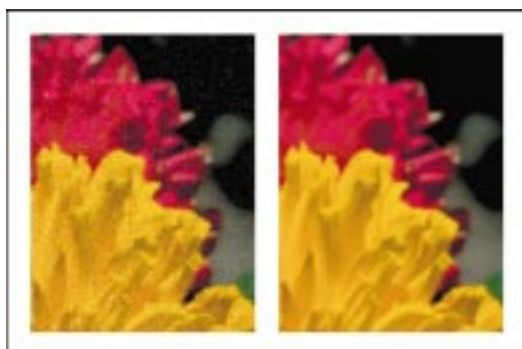
- El efecto Desenfoco gaussiano funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para establecer la intensidad del efecto, también puede escribir un valor en el cuadro Radio.

Aplicación del efecto Motear a un mapa de bits

El efecto Motear aplica un difuminado suave a una imagen. Es eficaz en especial con las imágenes de gran contraste.



Para aplicar el efecto Motear



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Motear.
- 3 Desplace los deslizadores siguientes:
 - Anchura: especifica el número píxeles circundantes (a izquierda y derecha) a que se afecta.
 - Altura: especifica el número píxeles circundantes (arriba y abajo) a que se afecta.



- El efecto Motear funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Si desea especificar los mismos valores para anchura y altura, habilite casilla Simétrico.
- Para establecer la intensidad del efecto, también puede escribir valores en los cuadros Anchura y Altura.

Aplicación del efecto Paso bajo a un mapa de bits

El efecto Paso bajo quita los bordes destacados y el detalle de una imagen.



Para aplicar el efecto Paso bajo



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Paso bajo.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.
Un valor más alto reduce las transiciones acentuadas entre sombras y resaltes.
- 4 Desplace el deslizador Radio para definir el número de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto.



- El efecto Paso bajo funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Los valores altos de Porcentaje y Radio pueden borrar detalles importantes.



- Para especificar la intensidad y el rango del efecto, también puede escribir valores en los cuadros Porcentaje y Radio.

Aplicación del efecto Desenfoque de movimiento a un mapa de bits

El efecto Desenfoque de movimiento crea la ilusión de movimiento en una imagen.



Para aplicar el efecto Desenfoco de movimiento



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Desenfoco de movimiento.
- 3 Desplace el deslizador Distancia para definir la intensidad del efecto de desenfoco.
- 4 Elija un ángulo haciendo clic en un punto del borde de la *esfera Dirección*.
- 5 En la sección Muestreo exterior a la imagen, habilite uno de los botones siguientes:



- Omitir píxeles fuera de imagen: no tiene en cuenta los píxeles que se sitúen fuera de la imagen.
- Usar color del papel: inicia el difuminado con el color del papel.
- Muestrear píxeles de borde más próximo: inicia el desenfoco con los colores situados en el borde de la imagen.



- El efecto Desenfoco de movimiento funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para indicar la dirección y el ángulo del movimiento, también puede escribir valores en el cuadro Dirección.

Aplicación del efecto Desenfoco radial a un mapa de bits

El efecto Desenfoco radial crea una imagen con un efecto de difuminado que se irradia en sentido circular desde un punto central. El punto central no se puede modificar y el efecto es más acentuado cuanto más se aleja de dicho punto.



Para aplicar el efecto Desenfoco radial



1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.

2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Desenfoco radial.



3 Haga clic en el botón *Definir centro*.

4 Haga clic en el mapa de bits para definir un punto central alrededor del cual se origine el desenfoco radial.

5 Desplace el deslizador Cantidad para establecer la intensidad del efecto.



- El efecto Desenfoco radial funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Si está previsualizando el efecto en el cuadro de diálogo Desenfoco radial, un clic dentro de la ventana de previsualización establece el punto central en torno al cual se difumina la imagen.
- Si desea aumentar la imagen, debe deshabilitar el botón Definir centro.



- Para establecer la intensidad del efecto, también puede escribir un valor en el cuadro Cantidad.

Aplicación del efecto Suavizar a un mapa de bits

El efecto Suavizar atenúa las diferencias entre píxeles contiguos para suavizar la imagen sin que apenas se produzca pérdida de detalle. El efecto Suavizar es sutil; es posible que deba aumentar la imagen si desea apreciar las consecuencias de utilizarlo. Este efecto se puede aplicar varias veces.



Para aplicar el efecto Suavizar

- 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.



- El efecto Suavizar funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación del efecto Apagar a un mapa de bits

El efecto Apagar difumina ligeramente una imagen, conservando un alto nivel de detalle.



Para aplicar el efecto Apagar

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Apagar.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad de la atenuación.



- El efecto Apagar funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para establecer la intensidad del efecto, también puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje.

Aplicación del efecto Zoom a un mapa de bits

El efecto Zoom difumina los píxeles hacia afuera desde un punto central. Los píxeles más cercanos al punto central apenas se difuminan. Es posible controlar la cantidad de difuminado.



Para aplicar el efecto Zoom

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Desenfocar, Zoom.
- 3 Haga clic en el botón *Definir centro*.
- 4 Haga clic en la ventana de dibujo para definir un punto central desde el que se origine el desenfoco de zoom.
- 5 Desplace el deslizador Cantidad para establecer la intensidad del efecto.



- El efecto Zoom funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para establecer la intensidad del efecto, también puede escribir un valor en el cuadro Cantidad.

Aplicación de efectos de transformación de color

CorelDRAW incluye cuatro efectos Transformación de color que permiten modificar los colores de una imagen. Los efectos Transformación de color son:

- Planos de bits: reduce una imagen a los componentes básicos de color RGB y destaca los cambios de tonalidad.
- Medios tonos: da a una imagen el aspecto de un mapa de bits de medios tonos en color.
- Psicodélico: cambia los colores de un mapa de bits por colores brillantes y eléctricos.
- Solarizar: transforma los colores de una imagen para que parezcan un negativo fotográfico.

Aplicación del efecto Planos de bits a un mapa de bits

El efecto Planos de bits reduce los colores de una imagen a los componentes básicos de color RGB y muestra los cambios de tonalidad de la imagen por medio de colores sólidos. Este efecto es útil para analizar los degradados de la imagen.



Para aplicar el efecto Planos de bits



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Transformación de color, Planos de bits.
- 3 Desplace los deslizadores Rojo, Verde y Azul para establecer la intensidad del efecto para los distintos planos de color

Los valores altos producen cambios más acentuados; los valores bajos muestran más cambios y gradaciones de tonalidad.



- El efecto Planos de bits funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.
- Con los valores máximos, se muestran grandes áreas planas donde la imagen es muy clara y muy oscura. Con los valores más bajos, se presentan niveles muy finos de variación de tonalidad.



- Para definir la intensidad del efecto, también puede escribir valores en los cuadros Rojo, Verde y Azul.
- Si desea valores iguales en todos los cuadros, habilite la casilla Aplicar a todos los planos.

Aplicación del efecto Medios tonos a un mapa de bits

El efecto Medios tonos da a una imagen el aspecto de un mapa de bits de medios tonos en color, que es el resultado de convertir una imagen de tonos continuos en series de puntos de varios tamaños que representan los distintos tonos.



Para aplicar el efecto Medios tonos

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Transformación de color, Medios tonos.
- 3 Desplace el deslizador Radio máx. de punto para definir el radio máximo de un punto de medios tonos.
- 4 Mueva los siguientes deslizadores de canal para determinar cómo se mezclan los colores:
 - Cian: especifica el ángulo de la pantalla de medios tonos del color cian.
 - Magenta: especifica el ángulo de la pantalla de medios tonos del color magenta.
 - Amarillo: especifica el ángulo de la pantalla de medios tonos del color amarillo.
 - Negro: especifica el ángulo de la pantalla de medios tonos del color negro.



- El efecto Medios tonos funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Lab, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir el radio y los ángulos de los canales, también puede escribir valores en los cuadros Radio máx. de punto y en los de canales.

Aplicación del efecto Psicodélico a un mapa de bits

El efecto Psicodélico cambia los colores de un mapa de bits por colores brillantes y eléctricos, como el naranja, el rosa fucsia, el cian y el verde lima. El uso de valores bajos produce efectos interesantes.



Para aplicar el efecto Psicodélico

- 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 producen un cambio radical, mientras que con valores bajos se logra un cambio sutil.



- El efecto Psicodélico funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación del efecto Solarizar a un mapa de bits

La solarización es una técnica fotográfica que utiliza un brusco destello de luz para oscurecer las áreas no rellenas de una instantánea. El efecto Solarizar transforma los colores para que parezcan los colores de un negativo fotográfico. Este efecto es más pronunciado cuando se aplica a mapas de bits en color.



Para aplicar el efecto Solarizar

- 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 aplican más luz al mapa de bits que los valores bajos.



- El efecto Solarizar funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.

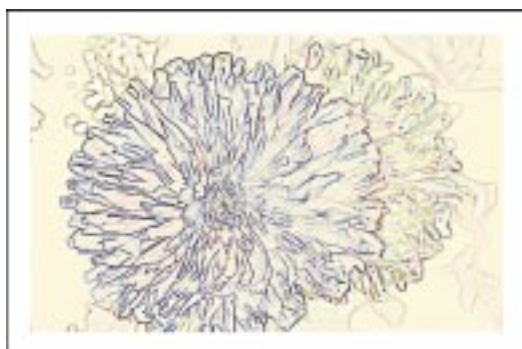
Aplicación de efectos de silueta

CorelDRAW incluye tres efectos Silueta que permiten detectar y acentuar los bordes de las imágenes. Para ello, puede establecer el nivel de detección de los bordes, elegir su tipo y definir su color. Los efectos Silueta son:

- Detectar bordes: detecta los bordes de los elementos de una imagen y los convierte en líneas sobre un fondo de un solo color.
- Buscar bordes: localiza los contornos de las formas de una imagen y permite convertirlos en líneas suaves o sólidas.
- Vectorizar silueta: vectoriza los elementos de la imagen con una paleta de 16 colores.

Aplicación del efecto Detectar bordes a un mapa de bits

El efecto Detectar bordes busca los bordes de los elementos de una imagen y los convierte en líneas sobre un fondo de un solo color. Permite añadir diversos efectos de silueta a un mapa de bits. Para obtener mejores resultados, utilice el efecto Detectar bordes con mapas de bits de gran contraste que incluyan texto.



Para aplicar el efecto Detectar bordes

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Silueta, Detectar bordes.
- 3 En la sección Color de fondo, habilite uno de los botones siguientes:
 - Blanco: aplica un relleno blanco a todas las áreas del mapa de bits que no formen parte de las líneas de contorno.
 - Negro: aplica un relleno negro a todas las áreas del mapa de bits que no formen parte de las líneas de contorno.
 - Otro: aplica un color que especifique en una paleta de colores a todas las áreas del mapa de bits que no formen parte de las líneas de contorno.
- 4 Desplace el deslizador Sensibilidad para determinar la cantidad de bordes que aparecerán.



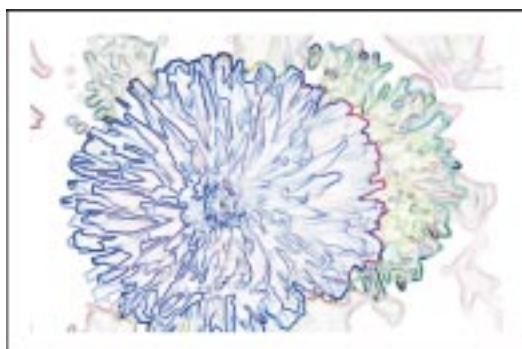
- El efecto Detectar bordes funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para elegir un color de fondo, también puede hacer clic en el Cuentagotas y seleccionar un color en la imagen.

Aplicación del efecto Buscar bordes

El efecto Buscar bordes detecta los bordes de los objetos y los convierte en líneas suaves o sólidas. Este efecto es útil con imágenes de gran contraste, como las que contienen texto.



Para aplicar el efecto **Buscar bordes**

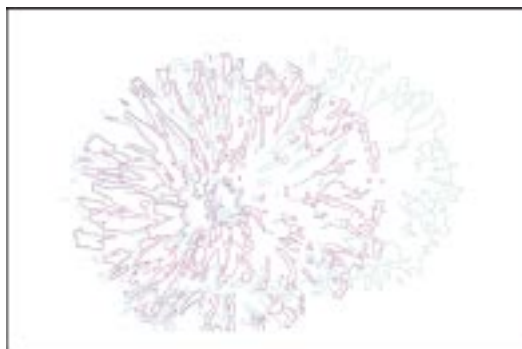
- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Silueta, Buscar bordes.
- 3 En la sección Tipo de borde, habilite uno de los botones siguientes:
 - Suave: crea contornos suaves y difuminados.
 - Sólido: crea contornos perfilados y nítidos.
- 4 Desplace el deslizador Nivel para determinar la intensidad del efecto.



- El efecto Buscar bordes funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación del efecto **Vectorizar silueta**

El efecto Vectorizar silueta resalta los bordes de los objetos de una imagen. Para obtener mejores resultados, utilice este efecto con imágenes de gran contraste, como las que contienen texto.





Para aplicar el efecto Vectorizar silueta

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Silueta, Vectorizar silueta.
- 3 Desplace el deslizador Nivel para establecer el umbral de brillo.
Los valores de brillo pueden estar comprendidos entre 1 y 255.
- 4 En la sección Tipo de borde, haga clic en uno de estos botones:
 - Inferior: traza los colores cuyo valor de brillo es inferior al umbral.
 - Superior: traza los colores cuyo valor de brillo es superior al umbral.



- El efecto Vectorizar silueta funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para establecer el nivel de umbral, también puede escribir un valor en el cuadro Nivel.

Aplicación de efectos creativos

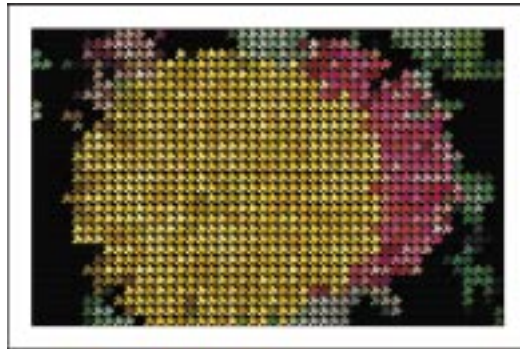
CorelDRAW incluye catorce efectos Creativos que transforman las imágenes en diversas formas y texturas. Puede utilizar canicas, caramelos, tejidos, cristal, piezas de juegos, marcos, remolinos o gotas de lluvia. Los efectos Creativos son:

- Manualidades: utiliza las formas de objetos (por ejemplo, rompecabezas, engranajes, canicas, azulejos y fichas de póquer) como estructura de los efectos.
- Cristalizar: transforma una imagen en fragmentos de cristal.
- Tela: transforma una imagen con diferentes tejidos.
- Marco: enmarca una imagen con un marco preestablecido u otra imagen.
- Bloque de cristal: provoca la impresión de que una imagen se ve a través de gruesos bloques de cristal.
- Juegos de niños: transforma una imagen en formas divertidas, como clavijas luminosas y bloques de construcción, o utiliza métodos artísticos primarios, como pintar con los dedos y colorear por números.
- Azulejo: divide una imagen en piezas elípticas desiguales para crear el aspecto de un mosaico.
- Partículas: añade partículas de burbujas y estrellas a una imagen.

- **Dispersión:** distorsiona una imagen dispersando los píxeles.
- **Cristal ahumado:** aplica una tinta coloreada transparente sobre una imagen.
- **Vidriera:** transforma una imagen en fragmentos y crea bordes entre las piezas de cristal.
- **Viñeta:** enmarca una imagen.
- **Vórtice:** produce un remolino alrededor del punto central de una imagen.
- **Tiempo:** aplica fenómenos atmosféricos, como lluvia o nieve, a una imagen.

Aplicación del efecto Manualidades a un mapa de bits

El efecto Manualidades utiliza las formas de ciertos objetos como base para los efectos.



Para aplicar el efecto Manualidades

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Manualidades.
- 3 En el cuadro de lista Estilo, elija uno de los estilos siguientes:
 - **Rompecabezas:** crea un patrón basado en las piezas de un puzle.
 - **Engranajes:** crea un patrón basado en engranajes (ruedas dentadas).
 - **Canicas:** crea un patrón basado en canicas de cristal.
 - **Caramelo:** crea un patrón basado en caramelos de aro.
 - **Loseta cerámica:** crea un patrón basado en azulejos.
 - **Fichas de póquer:** crea un patrón basado en fichas de póquer
- 4 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de las piezas.
- 5 Desplace el deslizador Completo para definir el porcentaje de la imagen que resultará afectada.

- 6 Mueva el deslizador Brillo para definir la cantidad de luz del efecto.
- 7 Haga clic en la esfera Rotación para establecer el ángulo de las piezas.



- El efecto Manualidades funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir el tamaño, el porcentaje, el brillo y la rotación, también puede escribir valores en los cuadros correspondientes.

Aplicación del efecto **Cristalizar** a un mapa de bits

El efecto **Cristalizar** divide una imagen en fragmentos de cristal.



Para aplicar el efecto **Cristalizar**



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, **Cristalizar**.
- 3 Desplace el deslizador **Tamaño** para establecer el tamaño de los fragmentos de cristal.



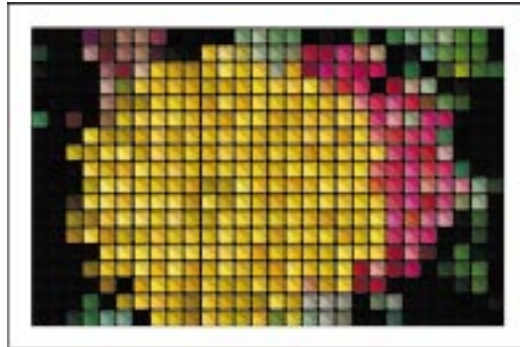
- El efecto **Cristalizar** funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.



- Para definir el tamaño, también puede escribir un valor en el cuadro **Tamaño**.

Aplicación del efecto Tela a un mapa de bits

El efecto Tela transforma una imagen por medio de diferentes tejidos.



Para aplicar el efecto Tela

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Tela.
- 3 En el cuadro de lista Estilo, elija uno de los estilos siguientes:
 - Tejido de punto: crea un diseño de punto largo.
 - Telar: crea un diseño telar.
 - Colcha: crea un diseño de colcha.
 - Arpillera: crea un diseño con cordones en cadeneta.
 - Cintas: crea un diseño con cintas.
 - Collage: crea un diseño con un collage de tejidos.
- 4 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de los elementos textiles.
- 5 Desplace el deslizador Completo para definir el porcentaje de la imagen que resultará afectada.
- 6 Mueva el deslizador Brillo para definir la cantidad de luz del efecto.
- 7 Haga clic en la esfera Rotación para establecer el ángulo de la imagen.



- El efecto Tela funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir el tamaño, el porcentaje, el brillo y la rotación, también puede escribir valores en los cuadros correspondientes.

Aplicación del efecto Marco a un mapa de bits

El efecto Marco permite enmarcar una imagen con un marco preestablecido u otra imagen.

Para abrir un marco

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Marco.
- 3 Haga clic en la ficha Seleccionar
- 4 Haga clic en la lista Seleccionar marco para seleccionar un archivo.
- 5 Haga clic en el botón *Cargar* situado a la derecha del archivo seleccionado.
- 6 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo. Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el archivo.
- 7 Haga doble clic en el nombre del archivo.



Para cargar un estilo de marco preestablecido

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta Selección.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Marco.
- 3 Elija un estilo en el cuadro Preest.

Para personalizar un marco

- 1 Realice los pasos del 1 al 6 del procedimiento “Para abrir un marco”.
- 2 Haga clic en la ficha Modificar
- 3 Haga clic en el selector Color y seleccione un color en el marco.
- 4 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Opacidad: establece la opacidad del marco.
 - Desenfoque/Fundido: define el fundido del marco.
 - Horizontal: fija el tamaño horizontal del marco.
 - Vertical: define el tamaño vertical del marco.

- 5 Haga clic en la esfera Rotar para especificar el grado en que desea rotar el marco.
- 6 Habilite cualquiera de los botones siguientes:
 - Reflejar horizontal: invierte el marco horizontalmente.
 - Reflejar vertical: invierte el marco verticalmente.
 - Alinear: crea un punto central para el marco.
 - Volver a centrar: centra el marco en la imagen.

Para guardar los parámetros del marco personalizado como estilo preestablecido

- 1 Personalice los parámetros de marco.
- 2 Haga clic en el botón Guardar preestablecido.
- 3 Escriba un nombre de archivo para el nuevo estilo en el cuadro Guardar nuevo preestablecido como.



- El efecto Marco funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Aplicación del efecto Bloque de cristal a un mapa de bits

El efecto Bloque de cristal produce la impresión de que una imagen se ve a través de gruesos bloques de cristal.



Para aplicar el efecto Bloque de cristal

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Bloque de cristal.
- 3 Desplace los deslizadores siguientes para establecer las dimensiones de los bloques de cristal:
 - Anchura de bloque: especifica la anchura de los bloques de cristal.
 - Altura de bloque: especifica la altura de los bloques de cristal.



- El efecto Bloque de cristal funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.



- Para definir las dimensiones de los bloques, también puede escribir valores en los cuadros Anchura de bloque y Altura de bloque.
- Habilite el botón Bloques cuadrados si desea definir valores idénticos en los cuadros Anchura de bloque y Altura de bloque.
- Para obtener mejores resultados, utilice bloques medianos.

Aplicación del efecto Juegos de niños a un mapa de bits

El efecto Juegos de niños transforma una imagen en formas divertidas como clavijas luminosas y bloques de construcción. También permite utilizar métodos artísticos primarios, como pintar con los dedos y colorear por números.



Para aplicar el efecto Juegos de niños

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Juegos de niños.
- 3 En el cuadro de lista Juegos, elija una de las siguientes formas divertidas:
 - Tacos: crea un patrón con clavijas luminosas.
 - Bloques de construcción: crea un patrón con bloques de construcción.
 - Pintura de dedos: crea un patrón de pintura con los dedos.
 - Pintura con números: crea un patrón con el método de colorear números.
- 4 Desplace el deslizador Tamaño para establecer la intensidad del efecto.
- 5 Desplace el deslizador Completo para definir el porcentaje de la imagen que resultará afectada.
- 6 Mueva el deslizador Brillo para definir la cantidad de luz del efecto.
- 7 Haga clic en la esfera Rotación para establecer el ángulo del efecto.



- El efecto Juegos de niños funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar la intensidad, el porcentaje, el brillo y la rotación, también puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Completo, Brillo y Rotación.

Aplicación del efecto Azulejo a un mapa de bits

El efecto Azulejo divide una imagen en segmentos de color



Para aplicar el efecto Azulejo

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Azulejo.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de las piezas coloreadas.
- 4 En el selector Color de fondo, elija un color para el fondo.
- 5 Habilite la casilla Viñeta si desea crear un marco alrededor del mosaico.



- El efecto Azulejo funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para elegir un color de fondo, también puede utilizar la herramienta Cuentagotas y seleccionar un color en la imagen.

Aplicación del efecto Partículas a un mapa de bits

El efecto Partículas añade partículas de burbuja y estrella a una imagen. Es posible utilizar un polvo fino o fragmentos más grandes.



Para aplicar el efecto Partículas

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Partículas.
- 3 En la sección Estilo, habilite uno de los botones siguientes:
 - Estrellas: añade estrellas con forma de T a la imagen.
 - Burbujas: añade burbujas a la imagen.
- 4 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de las partículas.
 - Densidad: especifica la densidad de las partículas.
 - Coloración: define la cantidad de color de las partículas.
 - Transparencia: especifica el grado en que es posible ver a través de las partículas.
- 5 Haga clic en la *esfera Ángulo* para definir la dirección de la luz.



- El efecto Partículas funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar el tamaño, la densidad, la coloración, la transparencia y el ángulo, también puede escribir valores en los cuadros correspondientes.

Aplicación del efecto **Dispersión** a un mapa de bits

El efecto **Dispersión** distorsiona las imágenes dispersando los píxeles.



Para aplicar el efecto **Dispersión**



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, **Dispersión**.
- 3 Desplace el deslizador Horizontal para dispersar los píxeles de izquierda a derecha.
- 4 Desplace el deslizador Vertical para dispersarlos de arriba abajo.



- El efecto **Dispersión** funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Si desea utilizar valores horizontales y verticales iguales, habilite el botón **Simétrico**.

Aplicación del efecto **Cristal ahumado** a un mapa de bits

El efecto **Cristal ahumado** coloca una tinta de color sobre una imagen como una lámina de cristal coloreado.



Para aplicar el efecto Cristal ahumado

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Cristal ahumado.
- 3 Desplace el deslizador Tinta para establecer la opacidad del efecto.
- 4 Desplace el deslizador Desenfoque para establecer el nivel de difuminado.
- 5 Haga clic en el selector Color y elija un color para la tinta.



- El efecto Cristal ahumado funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para elegir un color para la tinta, también puede hacer clic en la herramienta Cuentagotas y seleccionar un color en la ventana de dibujo.

Aplicación del efecto Vidriera a un mapa de bits

El efecto Vidriera es similar a Cristalizar, pero permite crear bordes entre las piezas de cristal y controlar el grosor y el color de dichos bordes.





Para aplicar el efecto Vidriera

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Vidriera.
- 3 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de los fragmentos de cristal tintado.
- 4 Desplace el deslizador Intensidad de la luz para definir la cantidad de luz del efecto.
- 5 Haga clic en el selector Color de unión y elija un color para los bordes.
- 6 Escriba un valor en el cuadro Anchura de unión para establecer la anchura de los bordes.
- 7 Si desea crear una iluminación tridimensional, habilite la casilla Iluminación 3D.



- El efecto Vidriera funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para elegir un color para el borde, también puede hacer clic en la herramienta Cuentagotas y seleccionar un color en la ventana de dibujo.

Aplicación del efecto Viñeta

El efecto Viñeta crea un marco alrededor de un mapa de bits. El marco puede tener un borde nítido o difuminado, cualquier color y cuatro formas distintas. Utilice un marco de viñeta para crear sensaciones de nostalgia o para dar un marco elíptico a una fotografía antigua.





Para aplicar el efecto Viñeta

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Viñeta.
- 3 En la sección Color, habilite uno de los botones siguientes:
 - Negro: aplica un marco negro alrededor del mapa de bits.
 - Blanco: aplica un marco blanco alrededor del mapa de bits.
 - Otro: aplica un marco alrededor del mapa de bits con el color que especifique mediante el selector.
- 4 En la sección Forma, habilite uno de los botones siguientes:
 - Elipse: aplica un marco elíptico al mapa de bits.
 - Círculo: aplica un marco circular al mapa de bits.
 - Rectángulo: aplica un marco rectangular al mapa de bits.
 - Cuadradas: aplica un marco cuadrado al mapa de bits.
- 5 Desplace el deslizador Descentrado para establecer el tamaño del centro del marco.
- 6 Desplace el deslizador Fundido para definir la transición entre el marco y el mapa de bits.

Los valores altos producen un fundido más grande en los bordes del marco; los valores más bajos no generan ningún fundido.



- El efecto Viñeta funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar el descentrado y el fundido, también puede escribir valores en los cuadros Descentrado y Fundido.

Aplicación del efecto Vórtice a un mapa de bits

El efecto Vórtice crea un remolino alrededor de un punto central que especifique.



Para aplicar el efecto Vórtice



1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.

2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Vórtice.



3 Habilite el botón *Definir centro*.

4 Haga clic en el mapa de bits para definir un punto central en torno al cual se origine el remolino.

5 En el cuadro de lista Estilo, elija una de las opciones siguientes:

- De pinceladas: utiliza una pincelada regular para crear el remolino.
- En capas: utiliza una pincelada en capas para crear el remolino.
- Grueso: utiliza una pincelada ancha para crear el remolino.
- Fino: utiliza una pincelada fina para crear el remolino.

6 Desplace la esfera Dirección interior para establecer la dirección de los píxeles centrales.

7 Desplace la esfera Dirección exterior para establecer la dirección de los píxeles periféricos.

8 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de la pincelada.



- El efecto Vórtice funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir el tamaño o la dirección de los píxeles, escriba valores en los cuadros Tamaño, Dirección interior y Dirección exterior.

Aplicación del efecto Tiempo a un mapa de bits

El efecto Tiempo aplica agentes atmosféricos, como nieve, lluvia o niebla, a una imagen.



Para aplicar el efecto Tiempo

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Creativo, Tiempo.
- 3 En la sección Predicción, habilite uno de los botones siguientes:
 - Nieve: crea un efecto de nieve.
 - Lluvia: crea un efecto de lluvia.
 - Niebla: crea un efecto de niebla.
- 4 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño del efecto.
- 5 Desplace el deslizador Fuerza para definir la intensidad del efecto.
- 6 Defina la dirección del efecto moviendo la *esfera Dirección*.
- 7 Si desea que la posición de los píxeles varíe al azar, haga clic en el botón Aleatorio.



- El efecto Tiempo funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar el tamaño, la intensidad, la dirección y la aleatoriedad, también puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Fuerza, Dirección y Aleatorio.

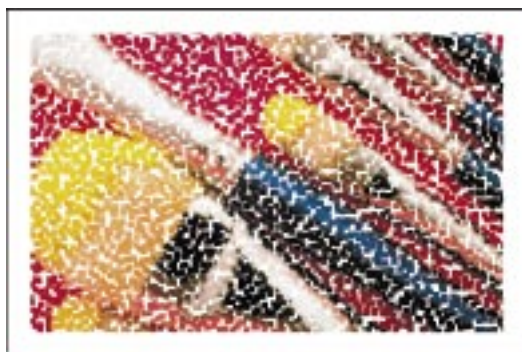
Aplicación de efectos de distorsión

CorelDRAW dispone de diez efectos Distorsionar que transforman el aspecto de una imagen sin añadir profundidad. Los efectos Distorsionar son:

- Bloques: divide una imagen en piezas o bloques parecidos a los de un rompecabezas.
- Desplazar: altera una imagen con un mapa de desplazamiento.
- Descentrar: desplaza una imagen en función de ciertos valores.
- Pixelar: añade un aspecto de bloques a una imagen.
- Rizado: ondula una imagen.
- Remolino: gira una imagen siguiendo un remolino.
- Mosaico: reduce las dimensiones de una imagen y la reproduce como una serie de piezas sobre una cuadrícula.
- Pintura húmeda: da a una imagen el aspecto de estar recién pintada.
- Torbellino: aplica un patrón turbulento y fluido a una imagen.
- Viento: difumina una imagen en una dirección específica, creando la impresión de que una ráfaga de viento barre la imagen.

Aplicación del efecto Bloques a un mapa de bits

El efecto Bloques divide una imagen en bloques o piezas similares a las de un rompecabezas.



Para aplicar el efecto Bloques



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Bloques.

- 3 En el cuadro de lista de la sección Áreas no definidas, elija una de las opciones siguientes:
 - Imagen original: rellena las zonas vacías con la imagen original.
 - Imagen inversa: rellena las zonas vacías con un negativo de la imagen original. Por ejemplo, el azul cambia a amarillo, etc.
 - Negro: rellena las zonas vacías con negro.
 - Blanco: rellena las zonas vacías con blanco.
 - Otro: rellena las zonas vacías con el color que elija en el selector
- 4 Ajuste los deslizadores siguientes para establecer las dimensiones de los bloques:
 - Anchura de bloque: especifica la anchura de cada bloque.
 - Altura de bloque: especifica la altura de cada bloque.
 - Máx. descentrado (%): establece la distancia entre los bloques.



- El efecto Bloques funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- Si la imagen contiene objetos que no están fusionados con el fondo, debe habilitar el botón Bloquear transparencia de objeto de la ventana acoplable Objetos para poder acceder a las opciones Áreas no definidas del cuadro de diálogo Bloques.



- Para especificar las dimensiones de los bloques, también puede escribir valores en los cuadros Anchura de bloque y Altura de bloque.
- Habilite el botón Bloquear para establecer valores idénticos en los cuadros Anchura de bloque y Altura de bloque.
- Para rellenar las áreas vacías con un color, también puede elegirlo en la imagen con la herramienta Cuentagotas.

Aplicación del efecto Desplazar a un mapa de bits

El efecto Desplazar evalúa el valor de color de los píxeles en dos imágenes y desplaza la imagen activa en función de los valores del mapa de desplazamiento. Dicho mapa es una imagen que representa la manera en que cambiarán los píxeles de la imagen original cuando se aplique el efecto Desplazar. Los valores del mapa aparecen como formas, colores y patrones de deformación de una imagen.



Para aplicar el efecto **Desplazar**



1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.

2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Desplazar.



3 Haga clic en el botón *Cargar*.

4 Elija la imagen de mapa de bits que desee utilizar como mapa de desplazamiento y haga clic en Abrir

5 En la sección Modo de escala, habilite uno de los botones siguientes:

- Mosaico: repite la imagen de desplazamiento hasta cubrir el área de imagen.
- Estirar para encajar: utiliza un solo mapa estirado sobre toda el área de imagen.

6 En el cuadro de lista Áreas no definidas, elija una de las opciones siguientes:

- Repetir bordes: estira los bordes de la imagen para rellenar las áreas expuestas.
- Envolver: rellena las áreas expuestas con el lado opuesto de la imagen.

7 Mueva los deslizadores siguientes para establecer la cantidad de desplazamiento:

- Horizontal: desplaza las imágenes horizontalmente, de izquierda a derecha.
- Vertical: desplaza las imágenes verticalmente, de arriba abajo.



- El efecto Desplazar funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.



- Las opciones Repetir bordes y Envolver de la sección Áreas no definidas sólo se pueden elegir si se fusionan todos los objetos con el fondo de la imagen.
- Para definir los desplazamientos horizontal y vertical, también puede escribir valores en los cuadros correspondientes.

Aplicación del efecto Descentrar a un mapa de bits

El efecto Descentrar desplaza todo un mapa de bits en función de los valores que especifique, dejando vacía el área resultante o rellenándola con un color o con otra parte del mapa de bits.



Para aplicar el efecto Descentrar

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Descentrar
- 3 Mueva los deslizadores Horizontal y Vertical para controlar cuánto se desplaza el mapa de bits a lo largo de los planos horizontal y vertical.
Habilite la casilla Porcentaje de dimensiones para especificar porcentajes en los deslizadores.
- 4 En la sección Áreas no definidas, seleccione una de las opciones siguientes:
 - Envolver: muestra otra parte del mapa de bits en las partes que quedarían vacías por el desplazamiento, dando un efecto de mosaico. Esta opción permite comprobar cómo quedará repetido un mapa de bits cuando lo utilice como textura personalizada, como fondo de una página Web o en el escritorio de Windows.
 - Repetir bordes: rellena el espacio dejado por el desplazamiento con el color que aparece actualmente en el borde del mapa de bits. Esta opción produce un efecto de estiramiento.
 - Color: rellena las áreas expuestas con el color que elija en el selector



- El efecto Descentrar funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.



- Para definir el desplazamiento horizontal y vertical, también puede escribir valores en los cuadros correspondientes.
- Para rellenar las áreas expuestas con un color elegido en la imagen, utilice la herramienta Cuentagotas.

Aplicación del efecto Pixelar a un mapa de bits

El efecto Pixelar divide un mapa de bits en celdas cuadradas, rectangulares o circulares. Utilice las opciones Cuadradas o Rectangular para crear un aspecto digital exagerado o la opción Radial para crear un efecto de tela de araña.



Para aplicar el efecto Pixelar



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Pixelar.
- 3 En la sección Modo de pixelación, habilite uno de los botones siguientes:
 - Cuadradas: mantiene iguales los valores de Altura y Anchura para los bloques.
 - Rectangular: permite definir los valores de Altura y Anchura individualmente.
 - Radial: deforma los píxeles desde un punto central en un patrón radial. Haga clic en el botón *Definir centro* para especificar un punto central.



- 4 Desplace los deslizadores Anchura y Altura para establecer la anchura y la altura de los bloques de píxeles.

Los efectos del tamaño del bloque de píxeles dependen del tamaño del mapa de bits. Un valor de 10 produce bloques grandes en un mapa de bits pequeño, mientras que genera bloques pequeños en una imagen grande.

- 5 Desplace el deslizador Opacidad para establecer la transparencia de los píxeles.

Los valores altos producen un aspecto más cuarteado, mientras que los valores bajos generan un aspecto más transparente.



- El efecto Pixelar funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.
-

Aplicación del efecto Rizado a un mapa de bits

El efecto Rizado distorsiona una imagen mediante una onda. La fuerza de la primera onda establece el alabeo de la imagen, mientras que la aplicación de una onda perpendicular adicional aumenta la distorsión.



Para aplicar el efecto Rizado

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Rizado.
- 3 En la sección Onda primaria, desplace los deslizadores siguientes:
 - Periodo: define la longitud de la onda.
 - Amplitud: especifica la altura de la onda.
- 4 Si desea crear una onda perpendicular, habilite la casilla Onda perpendicular.

- 5 Desplace el deslizador Amplitud bajo Onda perpendicular para definir la intensidad de la segunda onda.
- 6 Si desea crear ondas con bordes dentados, habilite la casilla Distorsionar onda.
- 7 Haga clic en la *esfera Ángulo* para establecer el ángulo de la onda.



- El efecto Rizado funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.



- Para especificar la longitud, la altura, la intensidad y el ángulo, también puede escribir valores en los cuadros Periodo, Amplitud, Amplitud de la onda perpendicular y Ángulo.

Aplicación del efecto Remolino a un mapa de bits

El efecto Remolino distorsiona una imagen en función de la dirección y el ángulo que seleccione.



Para aplicar el efecto Remolino



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Remolino.
- 3 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Hacia la derecha: define la dirección de la rotación hacia la derecha (sentido de las agujas del reloj).
 - Hacia la izquierda: establece la dirección de la rotación hacia la izquierda.



- 4 Haga clic en el botón *Definir centro*.



5 Haga clic en el mapa de bits para definir el punto central en torno al cual se arremolina la imagen.

6 Desplace el deslizador Rotaciones completas para definir el número de rotaciones que efectúa el remolino.

Los valores bajos producen un efecto de remolino; con valores altos, se crea un remolino concéntrico.

7 Desplace el deslizador Grados adicionales para establecer grados adicionales de rotación de forma más precisa. Por ejemplo, un valor de 90 gira el mapa de bits un cuarto de vuelta más.



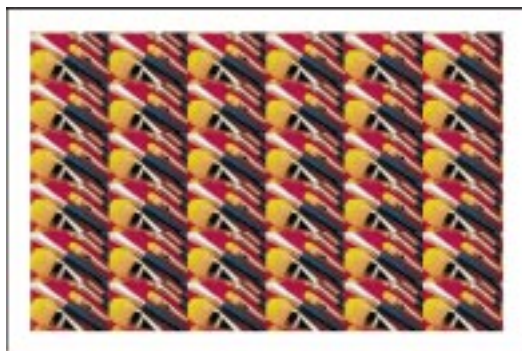
- El efecto Remolino funciona con todos los modos de color excepto Blanco y negro.



- Para definir el número de rotaciones y los grados, también puede escribir valores en los cuadros Rotaciones completas y Grados adicionales.
-

Aplicación del efecto Mosaico a un mapa de bits

El efecto Mosaico reproduce una imagen como una serie de piezas repetidas; es especialmente útil para previsualizar fondos en mosaico para páginas Web.



Para aplicar el efecto Mosaico

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Mosaico.
- 3 Desplace el deslizador Mosaicos horizontales para establecer el número de columnas de mosaico.

- 4 Desplace el deslizador Mosaicos verticales para establecer el número de filas de mosaico.



- El efecto Mosaico funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.



- Habilite el botón Bloquear para definir valores iguales en los cuadros Mosaicos horizontales y Mosaicos verticales.
- Para definir el número de filas y columnas, también puede escribir valores en los cuadros Mosaicos horizontales y Mosaicos verticales.

Aplicación del efecto Pintura húmeda a un mapa de bits

El efecto Pintura húmeda crea la impresión de que un mapa de bits es una pintura que aún está fresca. La impresión puede ir desde cambios sutiles en la luminiscencia de los colores hasta gotas de pintura que resbalan por la imagen.

Pruebe a aplicar combinaciones sucesivas de valores de humedad positivos y negativos al mismo mapa de bits para producir efectos interesantes.



Para aplicar el efecto Pintura húmeda

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Pintura húmeda.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer el tamaño de las gotas.
Con valores altos, los goteos son más largos; los valores bajos producen goteos más sutiles.

4 Desplace el deslizador Humedad para determinar qué colores gotean.

Con valores negativos, gotean los colores más oscuros; con valores positivos, lo hacen los colores más claros. El valor que seleccione también determina la gama de píxeles claros y oscuros que gotean. Si elige un valor bajo (por ejemplo, -5 o 5), gotean menos colores que si elige un valor más alto, que acentúa el efecto.



- El efecto Pintura húmeda funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar el tamaño de goteo y la humedad, también puede escribir valores en los cuadros Porcentaje y Humedad.

Aplicación del efecto Torbellino a un mapa de bits

El efecto Torbellino aplica un patrón turbulento y fluido a una imagen. Puede utilizar un estilo de torbellino preestablecido o crear uno personalizado definiendo la longitud de difuminado, el espaciado, la torsión y el detalle de haz del efecto de torbellino. Los estilos personalizados se pueden guardar para su uso posterior:



Para aplicar el efecto Torbellino

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Torbellino.
- 3 Desplace el deslizador Espaciado para establecer la distancia entre los remolinos.
- 4 Desplace el deslizador Longitud para establecer la longitud de las líneas conexión interactiva.

- 5 Desplace el deslizador Torsión para definir el método de remolino.
Loa valores altos provocan que el líquido fluya alrededor de los remolinos como los torbellinos; con valores bajos, el líquido fluye desde los remolinos como las fuentes.
- 6 Desplace el deslizador Detalle para establecer el nivel de difuminado.
- 7 Realice una de las acciones siguientes:
 - Habilitar la casilla Adaptar: distorsiona la forma de la imagen.
 - Deshabilitar la casilla Adaptar: mantiene la forma original de los elementos de la imagen.

Para guardar un estilo de torbellino personalizado



- 1 Cree o personalice un efecto de torbellino utilizando el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Añadir*.
- 3 Escriba un nombre de archivo.

Para utilizar un estilo de torbellino preestablecido

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para aplicar el efecto Torbellino”.
- 2 Elija un estilo preestablecido en el cuadro de lista Estilo.



Para quitar un estilo de torbellino personalizado o preestablecido

- 1 Seleccione el estilo de torbellino en el cuadro de lista Estilo.
- 2 Haga clic en el botón *Eliminar*.



- El efecto Torbellino funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Este efecto utiliza intensivamente la memoria y puede tardar algún tiempo en aplicarse.



- También puede escribir valores en los cuadros Espaciado, Longitud, Torsión y Detalle para controlar el efecto.

Aplicación del efecto Viento a un mapa de bits

El efecto Viento crea la impresión de que sopla viento sobre una imagen.



Para aplicar el efecto Viento



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Distorsionar, Viento.
- 3 Desplace el deslizador Fuerza para establecer la intensidad del viento.
- 4 Desplace el deslizador Opacidad para definir la transparencia del efecto.

Los valores altos producen distorsión y difuminado visibles; con valores bajos, el efecto es más sutil.



- 5 Haga clic en la *esfera Ángulo* para definir la dirección del viento.



- El efecto Viento funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para configurar el efecto, también puede escribir valores en los cuadros Ángulo, Fuerza y Opacidad.

Aplicación de efectos de ruido

CorelDRAW incluye ocho efectos Ruido que crean, controlan y eliminan ruido. Por ruido se hace referencia al granulado de un mapa de bits, cuando la presencia de píxeles aleatorios sobre su superficie se asemeja a la interferencia que produce nieve en la pantalla de un televisor. Los efectos Ruido son:

- Añadir ruido: crea un efecto granular que añade textura a un mapa de bits plano o excesivamente mezclado.

- Ruido difuso: distribuye los píxeles de una imagen para rellenar los espacios en blanco y eliminar ruido.
- Polvo y arañazos: reduce el ruido de una imagen promediando los valores de los píxeles.
- Máximo: elimina el ruido ajustando el valor de color de un píxel en función de los valores máximos de los píxeles circundantes.
- Medio: elimina el ruido y el detalle promediando los valores de color de los píxeles de una imagen.
- Mínimo: elimina el ruido ajustando el valor de color de un píxel en función de los valores mínimos de los píxeles circundantes.
- Quitar muaré: elimina los patrones de onda no deseados que se producen cuando se superponen pantallas de medios tonos con dos frecuencias diferentes sobre la misma imagen.
- Eliminar ruido: suaviza un mapa de bits y reduce el aspecto moteado que se puede producir al escanear o capturar imágenes de vídeo.

Aplicación del efecto Añadir ruido a un mapa de bits

El efecto Añadir ruido crea un aspecto granular que añade textura a un mapa de bits plano o excesivamente mezclado.



Para aplicar el efecto Añadir ruido

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Añadir ruido.
- 3 En la sección Tipo de ruido, habilite uno de los botones siguientes:
 - Gaussiano: establece una prioridad de colores en una curva gaussiana. La mayoría de los colores añadidos por el efecto se parecen mucho a los originales. Utilice esta opción para aumentar los píxeles claros y oscuros y producir un efecto más pronunciado.

- Pico: utiliza colores distribuidos alrededor de una curva cerrada (pico). Utilice esta opción para producir un grano más fino y de colores más claros.
 - Uniforme: produce un aspecto granular general. Utilice esta opción para aplicar ruido al azar.
- 4** Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del ruido.
Los valores altos (moviendo el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.
- 5** Desplace el deslizador Densidad para establecer la cantidad de píxeles de ruido por pulgada.
Los valores altos (moviendo el deslizador a la derecha) aumentan la intensidad del efecto.
- 6** En la sección Modo de color, habilite uno de los botones siguientes:
- Intensidad: añade una cantidad significativa de ruido.
 - Aleatorio: crea ruido con píxeles de colores aleatorios.
 - Único: crea ruido con el color que elija mediante el selector



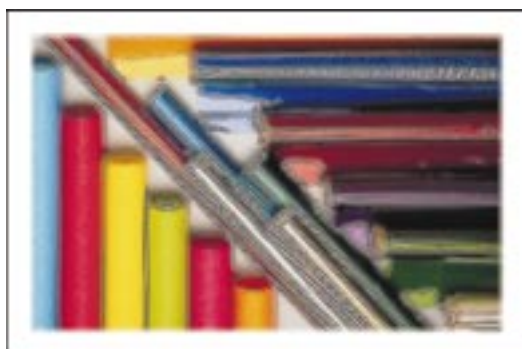
- El efecto Añadir ruido funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para ajustar la intensidad y la cantidad de píxeles de ruido, también puede escribir valores en los cuadros Nivel y Densidad.
 - Para elegir un color para el ruido, también puede hacer clic en la herramienta Cuentagotas y seleccionar un color en la imagen.
-

Aplicación del efecto Ruido difuso a un mapa de bits

El efecto Ruido difuso elimina el ruido esparciendo los píxeles de una imagen para rellenar los espacios en blanco.



Para aplicar el efecto Ruido difuso



- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Ruido difuso.
- 3 Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del efecto.



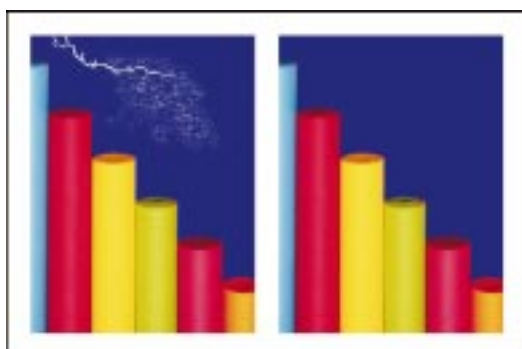
- El efecto Ruido difuso funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para establecer la intensidad del efecto, también puede escribir un valor en el cuadro Nivel.

Aplicación del efecto Polvo y arañazos a un mapa de bits

El efecto Polvo y arañazos reduce la cantidad de ruido de una imagen. Puede utilizarlo para eliminar fallos por polvo y arañazos.





Para aplicar el efecto Polvo y arañazos

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Polvo y arañazos.
- 3 Mueva el deslizador Umbral para reducir el ruido de la imagen.
- 4 Desplace el deslizador Radio para establecer el rango de píxeles que se utiliza para producir el efecto.



- Para especificar el umbral y el radio, también puede escribir valores en los cuadros correspondientes.

Aplicación del efecto Máximo a un mapa de bits

El efecto Máximo elimina el ruido ajustando el valor de color de un píxel en función de los valores máximos de los píxeles circundantes. Este efecto provoca un ligero efecto de difuminado si se aplica en porcentajes grandes o más de una vez a un mapa de bits.



Para aplicar el efecto Máximo

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Máximo.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.
- 4 Desplace el deslizador Radio para especificar el número de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto.



- El efecto Máximo funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir la intensidad y el alcance del efecto, también puede escribir valores en los cuadros Porcentaje y Radio.

Aplicación del efecto Medio a un mapa de bits

El efecto Medio elimina ruido y detalle promediando el color de los píxeles de una imagen.



Para aplicar el efecto Medio

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Medio.
- 3 Desplace el deslizador Radio para determinar el número de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto.



- El efecto Medio funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para el especificar el número de píxeles que se evalúan, también puede escribir un valor en el cuadro Radio.

Aplicación del efecto Mínimo a un mapa de bits

El efecto Mínimo elimina el ruido oscureciendo los píxeles de una imagen. Si aplica este efecto con una intensidad alta, puede perder detalles importantes de la imagen.



Para aplicar el efecto **Mínimo**

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Mínimo.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.
- 4 Desplace el deslizador Radio para determinar el número de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto.



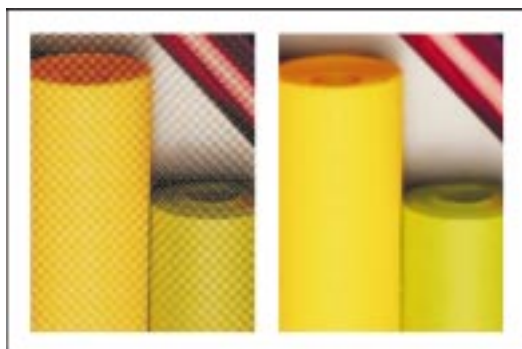
- El efecto **Mínimo** funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir el porcentaje y el radio, también puede escribir valores en los cuadros correspondientes.

Aplicación del efecto **Quitar muaré a un mapa de bits**

El efecto **Quitar muaré** elimina el ruido de patrón que puede producirse en una imagen de medios tonos escaneada.





Para aplicar el efecto Quitar muaré

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Ruido, Quitar muaré.
- 3 Desplace el deslizador Cantidad para determinar la cantidad de ruido que desea eliminar.
- 4 En la sección Calidad, habilite uno de los botones siguientes:
 - Óptima: aplica un efecto de alta calidad pero algo más lento.
 - Rápida: aplica un resultado de menor calidad pero algo más rápido.
- 5 En el cuadro Salida, escriba un valor para la resolución de salida en puntos por pulgada (ppp).



- El efecto Quitar muaré funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Para obtener mejores resultados, escanee la imagen original con una resolución de 300 ppp y defina la resolución de salida como 200 ppp en el cuadro de diálogo Quitar muaré. La resolución de salida debe ser aproximadamente dos tercios de la original.



- Para definir la cantidad de ruido y la resolución de salida, también puede escribir valores en los cuadros Cantidad y Salida.

Aplicación del efecto Eliminar ruido a un mapa de bits

El efecto Eliminar ruido suaviza el aspecto de un mapa de bits y reduce el aspecto moteado que puede producirse durante el escaneo o la captura de vídeo. El efecto Eliminar ruido compara cada píxel con los píxeles circundantes y calcula una media. Entonces elimina cada píxel cuyo valor de brillo sea superior a la media, en función del umbral que defina.





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 Realice una de las acciones siguientes:
 - Habilitar la casilla Automático: calcula automáticamente el nivel de reducción de ruido necesario para mejorar la calidad del mapa de bits.
 - Deshabilitar la casilla Automático: permite definir el umbral manualmente. Desplace el deslizador Umbral para determinar el nivel (valor de píxel) en que se elimina ruido. Los valores altos ocasionan menos eliminación de ruido; con valores bajos, la eliminación es mayor.



- El efecto Eliminar ruido funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar el umbral, también puede escribir un valor en el cuadro Umbral.

Aplicación de efectos de perfilado

CorelDRAW incluye cinco efectos que aumentan la definición de los píxeles de una imagen para enfocarlos y mejorar sus bordes. Los efectos Perfilado son:

- Desperfilado adaptable: acentúa el detalle de los bordes analizando los valores de los píxeles circundantes.
- Perfilado direccional: analiza los píxeles cercanos a un borde para determinar la dirección en que se aplica el mayor grado de perfilado.
- Paso alto: elimina el sombreado y las áreas de baja frecuencia.
- Perfilar: acentúa los bordes de la imagen aumentando el contraste entre píxeles contiguos.
- Desperfilar máscara: acentúa el detalle de los bordes y hace más nítidas algunas áreas suaves de una imagen.

Aplicación del efecto Desperfilado adaptable a un mapa de bits

El efecto Desperfilado adaptable acentúa el detalle de los bordes analizando los valores de los píxeles circundantes. Este efecto conserva la mayor parte del detalle pero su aplicación se percibe en imágenes de gran resolución.



Para aplicar el efecto Desperfilado adaptable

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Perfilar, Desperfilado adaptable.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para especificar el grado de aumento de la nitidez.



- El efecto Desperfilado adaptable funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir el grado de perfilado, también puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje.

Aplicación del efecto Perfilado direccional a un mapa de bits

El efecto Perfilado direccional analiza los píxeles próximos a un borde para determinar la dirección en que se aplica el mayor grado de aumento de nitidez. Este efecto mejora los bordes de una imagen sin crear una impresión granulada.



Para aplicar el efecto Perfilado direccional

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Perfilar, Perfilado direccional.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para determinar el grado de perfilado.



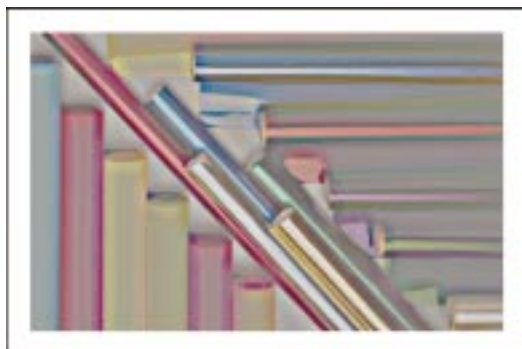
- El efecto Perfilado direccional funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir el grado de perfilado, también puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje.

Aplicación del efecto Paso alto a un mapa de bits

El efecto Paso alto elimina el detalle de una imagen destacando los resaltes y áreas luminosas.



Para aplicar el efecto Paso alto

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Perfilar, Paso alto.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.
Los valores altos suprimen la mayor parte del detalle, dejando claramente visibles sólo los detalles de los bordes; los valores bajos sólo destacan los resaltes.
- 4 Desplace el deslizador Radio para especificar cuánto se destiñen los colores desde los bordes.



- El efecto Paso alto funciona con todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para definir la intensidad y la distancia de desteñido, también puede escribir valores en los cuadros Porcentaje y Ruido.

Aplicación del efecto Perfilar a un mapa de bits

El efecto Perfilar acentúa los bordes de un mapa de bits detectándolos y aumentando el contraste entre los píxeles adyacentes o del fondo.



Para aplicar el efecto Perfilar

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Perfilar, Perfilar.
- 3 Desplace el deslizador Nivel de borde (%) para definir la intensidad del trazado de bordes del mapa de bits.
- 4 Desplace el deslizador Umbral para determinar qué proporción del mapa de bits permanece después de la detección de los bordes.
- 5 Si desea aplicar el efecto al valor de intensidad de los píxeles, habilite la casilla Preservar colores.



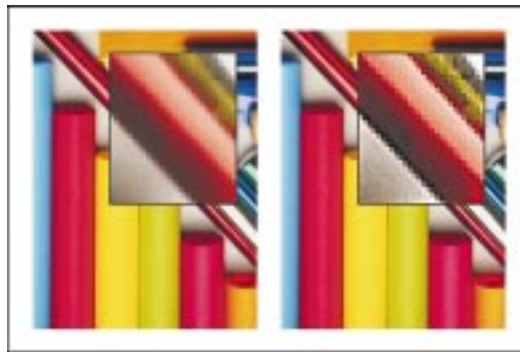
- El efecto Perfilar funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar la intensidad de los bordes y la proporción del mapa de bits, también puede escribir valores en los cuadros Nivel de borde (%) y Umbral.

Aplicación del efecto Desperfilar máscara a un mapa de bits

El efecto Desperfilar máscara acentúa el detalle de los bordes y hace más nítidas áreas difuminadas de una imagen.





Para aplicar el efecto Desperfilar máscara

- 1 Seleccione el mapa de bits con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Mapas de bits, Perfilar, Desperfilar máscara.
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para determinar el grado de acentuación de los bordes y el de perfilado que se aplica a las áreas lisas del mapa de bits.
- 4 Desplace el deslizador Radio para controlar el número de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente.
- 5 Desplace el deslizador Umbral para determinar qué proporción del mapa de bits permanece después de la detección de los bordes.



- El efecto Desperfilar máscara funciona con todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Para especificar el grado de perfilado, el número de píxeles que se evalúan y la proporción del mapa que permanece, también puede escribir valores en los cuadros Porcentaje, Radio y Umbral.

Utilización de los filtros de conexión

CorelDRAW puede utilizar efectos y filtros creados por otras empresas. Se denominan filtros de conexión porque se “conectan” con la plataforma de la aplicación. Es posible acceder a ellos desde CorelDRAW. Cuando se instalan, aparecen en el extremo inferior del menú Mapas de bits.

Si desea obtener más información sobre los filtros de conexión incluidos con CorelDRAW, consulte el archivo de ayuda incluido con cada uno de ellos. Haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo que aparece al acceder a un filtro.

Adición de filtros de conexión

Es posible añadir filtros de conexión creados por otras empresas.

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 la unidad y la carpeta en que se encuentra el filtro.





- El cuadro de diálogo no muestra los archivos que contiene la carpeta. Por lo tanto, debe conocer la carpeta antes de utilizar el cuadro de diálogo Opciones.



- Para seleccionar una carpeta, haga clic en el botón Examinar

Activación y desactivación de los filtros de conexión

Es posible habilitar o deshabilitar los filtros de conexión que se han añadido a la lista de filtros.

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 Habilite la casilla situada 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 Deshabilite la casilla situada a la izquierda del filtro de conexión en la lista.

Eliminación de filtros de conexión

Los filtros de conexión se pueden quitar de CorelDRAW.

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 el filtro que desea eliminar
- 4 Haga clic en el botón *Eliminar*.



- El cuadro de diálogo no muestra los archivos del directorio. Debe conocer el directorio antes de utilizar el cuadro de diálogo Opciones.



illum dolore
The area of our site like a
feature is related with our website
concept, of this there is huge
value for
our site
system
is layout
is easy!



12

CREACIÓN DE DOCUMENTOS PARA WORLD WIDE WEB

12

CorelDRAW proporciona las herramientas necesarias para crear documentos Web de varias páginas con aspecto profesional. Destacará entre los demás si crea documentos con CorelDRAW que aclaren los conceptos visualmente y por los que sea fácil navegar

Antes de crear un documento Web, es aconsejable que dedique tiempo a planear la estructura del mismo. Decida qué elementos desea recalcar y cómo deben desplazarse los visitantes. Recuerde que se trata de crear un documento Web que transmita un mensaje, en que el desplazamiento sea fácil e intuitivo, y que resulte agradable de visitar

Para asegurarse de que los gráficos se visualicen correctamente en World Wide Web, es necesario que elija un tipo imagen que lean los exploradores de Internet. Los dos tipos más comunes son .GIF (formato de intercambio de gráficos) y .JPEG o .JPG (formato del grupo de expertos fotográficos asociados).

CorelDRAW proporciona varios objetos de Internet para utilizar en los dibujos, como los botones de radio. Un aspecto importante al diseñar un documento Web es la posición de los objetos a los que se desea asignar localizadores uniformes de recursos (URL) o marcadores, y la posición del texto, que debe ser compatible con HTML. Cuando esté satisfecho con la estructura de su documento Web, puede publicarlo directamente en HTML.

Creación de texto HTML

Puede convertir el texto de párrafo normal en texto HTML a fin de editar un documento en un explorador de Web. Si no lo convierte en texto HTML antes de publicar el documento en Internet, el texto se convierte en un mapa de bits y no puede editarse en un explorador de Web. El texto artístico no se puede convertir en texto HTML y se trata siempre como un mapa de bits.

Después de convertir el texto de párrafo en texto HTML, es posible seleccionar la fuente, tamaño y estilo admitidos en HTML. La fuente HTML predeterminada se utiliza de forma automática, a menos que la sustituya por otra distinta. Incluso si decide sustituirla, la fuente predeterminada se utiliza si los visitantes de su sitio Web no tienen la misma fuente instalada en sus equipos PC. Los estilos de texto habituales, incluyendo negrita, cursiva y subrayado, también están disponibles. Además, puede aplicar rellenos uniformes, pero no contornos, al texto HTML.

Al igual que otros objetos de Internet del documento, el texto HTML se encuentra en la capa de Internet. Esta capa se crea automáticamente al convertir un texto a HTML.

Conversión de texto de párrafo en texto HTML

El texto HTML de un documento publicado se puede editar directamente en un explorador de Web. Cualquier texto no compatible con HTML incluido en el documento se convertirá en un mapa de bits al publicar el documento en Internet. Si desea obtener más información sobre la introducción de texto de párrafo en un documento, consulte “Adición de texto de párrafo” en la página 361.



Para convertir texto de párrafo en texto HTML

- 1 Seleccione el texto de párrafo con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Texto, Texto compatible HTML.



- Asegúrese de que el texto HTML no corte o se superponga a otros objetos de Internet, ni se extienda fuera de los límites de la página de dibujo, o se convertirá en un mapa de bits y perderá sus propiedades en Internet.
- El texto artístico no se puede convertir en texto HTML, sino que siempre se transforma en un mapa de bits.

Asignación de formato a texto HTML

Después de convertir el texto de párrafo en texto HTML, puede cambiar la fuente, el tamaño y el estilo con la Barra de propiedades y el cuadro de diálogo Formato de texto.



Para asignar formato a texto HTML mediante la Barra de propiedades

- 1 Seleccione un objeto de texto HTML con la herramienta *Selección*.
- 2 Elija la fuente que desea utilizar en el cuadro Lista de fuentes.
- 3 Elija 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, cursivas 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 fichas:
 - Texto Internet: permite establecer la alineación, fuente, tamaño y estilo del texto.
 - Alinear: permite alinear y sangrar el texto.
 - Marcos y columnas: permite establecer el ancho de las columnas y párrafos del texto.
- 4 Aplique las propiedades de formato que desee.



- Los tamaños de texto HTML, enumerados de 1 a 7, se corresponden con determinados tamaños de punto incluidos en un rango entre 10 y 48.

Inserción de objetos de Internet

CorelDRAW proporciona varios objetos de Internet con funciones ya definidas, como los botones de radio y las casillas de verificación. Todos los objetos de Internet en un documento Web se sitúan por encima de los demás objetos en la capa de Internet. Esta capa se genera automáticamente al crear los objetos. Los objetos gráficos a los que asignen URL (localizadores universales de recursos) residen en las capas de gráficos. Si desea más información acerca de los localizadores universales de recursos, consulte “Creación de hipervínculos” en la página 700.

Puede diseñar documentos Web rápidamente si utiliza objetos de Internet.



Puede personalizar los objetos de Internet y situarlos en cualquier lugar del dibujo, siempre que no se solapen entre sí. Si se cortan o solapan, se combinarán y tratarán como si fueran una imagen de mapa de bits de gran tamaño. Si deja espacio alrededor de los objetos de Internet, garantiza su buen funcionamiento en un explorador y mantiene el documento con un aspecto ordenado y atractivo. Sin embargo, los objetos de Internet sí pueden solaparse a otros objetos del documento que no sean de Internet, ya que estos últimos se encuentran en las capas gráficas normales.

Inserción de objetos de Internet

Puede insertar diversos objetos de Internet en un documento HTML, como aplicaciones de Java (applets Java), botones de radio, botones de enviar, casillas de verificación, cuadros de edición de texto y menús emergentes.

Para insertar un objeto de Internet

- Haga clic en Edición, Insertar objeto Internet y después en el objeto que desee.



- A excepción de las aplicaciones de Java y los archivos incorporados, todos los demás objetos de Internet requieren una dirección de guión CGI. De lo contrario, estos objetos pueden no funcionar correctamente en el documento Web cuando lo haya publicado en Internet. Para obtener más información sobre las direcciones de guiones CGI, consulte “Adición de una dirección de guión CGI” en la página 699.

Personalización de objetos de Internet

Puede personalizar todos los tipos de objetos de Internet con el fin de crear controles especiales de interfaz de usuario adecuados a sus necesidades. La ventana acoplable Propiedades de objeto permite realizar las modificaciones deseadas, y también se pueden utilizar los controles de la Barra de propiedades.

Para personalizar un objeto de Internet con la Barra de propiedades

- 1 Seleccione un objeto de Internet con la herramienta *Selección*.
- 2 Utilice los controles de la Barra de propiedades para personalizar el objeto como desee.



Para personalizar un objeto de Internet

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto de Internet y haga clic en Propiedades.
- 2 Haga clic en la ficha correspondiente del objeto de Internet en la ventana acoplable Propiedades de objeto.
- 3 Utilice los controles de la página del objeto para personalizar éste como desee.

Adición de una dirección de guión CGI

Si un documento tiene objetos de Internet relacionados con formularios, se necesita una dirección de guión CGI para que dichos objetos funcionen correctamente al publicar el documento en Internet. A excepción de las aplicaciones de Java y los archivos incorporados, el resto de los objetos de Internet que proporciona CoreDRAW se relacionan con formularios.

Puede especificar el método para enviar la dirección de guión CGI a un servidor. También puede elegir el tipo de marco en que mostrar el documento Web.

Para escribir la dirección de guión CGI de un objeto de Internet

- 1 Haga clic en un espacio en blanco para anular la selección de cualquiera de los objetos.
- 2 Haga clic en Edición, Propiedades.
- 3 Haga clic en la ficha Formulario.
- 4 Escriba la dirección del guión CGI en el cuadro URL de guión CGI.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar.

Para elegir un método de envío de la dirección de guión CGI al servidor

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Elija un método del cuadro de lista Método.
- 3 Haga clic en el botón Aplicar.

Para elegir un tipo de marco

- 1 Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento "Para elegir un método de envío de la dirección de guión CGI al servidor".
- 2 Elija un tipo de marco en el cuadro de lista Destino.
- 3 Haga clic en el botón Aplicar.

Creación de hipervínculos

En CorelDRAW, se pueden crear hipergráficos que actúan como herramientas de navegación por hipervínculos dentro de los documentos HTML. Mediante los hipervínculos, puede hacer conexiones con cualquier objeto del documento que tenga asignado un marcador, y con cualquier documento publicado en Internet mediante su URL (localizador uniforme de recursos).

Definición de hipervínculo

Un hipervínculo de gráficos 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 es la zona del objeto en que se puede hacer clic para saltar a la dirección especificada por el mismo. Aparece con un patrón cruzado en el primer plano y un patrón de relleno en el fondo. Se pueden cambiar los colores del patrón cruzado y del relleno de fondo. También puede establecerse si este vínculo sigue el contorno del objeto, si está limitado a las mismas áreas que el relleno, o si llena toda la caja delimitadora.

Definición de marcador

Un marcador es un nombre único que se puede asignar al texto o los gráficos de un documento. Actúa como una dirección o un URL del objeto al que se ha asignado. Se puede acceder a cualquier objeto provisto de marcador desde el mismo documento o desde un documento HTML externo si se utiliza un hipervínculo con dicho marcador. Si desea obtener más información sobre la creación de marcadores para texto o gráficos, consulte "Asignación de marcadores" en la página 702.

El Administrador de marcadores de Internet contiene una lista de todos los marcadores que se han ido asignando en un documento. Los marcadores están ordenados por el nombre y por la página en que se encuentran. Puede cambiarlos de nombre y crear un hipervínculo desde un objeto del documento hasta el objeto marcado que elija en la lista de marcadores. Si el objeto con marcador no está en la página actual, el documento cambia a la página correcta. El Administrador de marcadores de Internet también permite borrar los marcadores de la lista.

Definición de URL

Un URL (localizador uniforme de recursos) es una dirección única asignada que define la ubicación de un documento en Internet, por ejemplo, <http://www.corel.com/visitors/welcome.htm>. La primera parte, "http", identifica el tipo de recurso de Internet solicitado, como World Wide Web (http), FTP o Gopher. La siguiente parte, "www.corel.com", identifica el servidor en que está ubicado el documento, y está seguida de la estructura de

carpetas, es decir, “visitors”. La última parte del URL, “welcome.htm”, es el nombre del archivo.

Para conectar los objetos de Internet de un documento Web publicado con otro documento que está en Internet, cada parte del URL debe coincidir exactamente con la dirección de URL a la que quiere conectar los objetos. Para conectarse a una página o una ubicación específica de una página dentro del documento que está examinando, basta con escribir la página concreta o la dirección de la ubicación.

Definición de vínculos de hipergráfico

Cada hipergráfico tiene un área denominada vínculo. Puede definirse el vínculo de este objeto con los elementos de la barra de herramientas de Objetos de Internet, o con los controles de la ventana acoplable Propiedades de objeto.

Para mostrar la barra de herramientas de Objetos de Internet

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo Opciones, habilite la casilla de verificación Objetos de Internet.

Para asignar un área de vínculo mediante la barra de herramientas de Objetos de Internet

- 1 Seleccione un objeto con la herramienta *Selección*.
- 2 En la barra de herramientas de Objetos de Internet, habilite uno de los siguientes botones:

- Usar forma del objeto para definir vínculo
- Usar caja delimitadora para definir vínculo



- 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 con Propiedades de objeto

- 1 Utilizando la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho en un objeto y después haga clic en Propiedades.
- 2 En la ventana acoplable Propiedades de objeto, haga clic en la ficha Internet.

- 3 En la sección Alcance de vínculo, habilite uno de los siguientes botones:
- Usar caja delimitadora del objeto: permite utilizar todo el objeto como área de vínculo.
 - Usar forma del objeto: permite utilizar la caja delimitadora del objeto como área de vínculo.

Identificación de hipergráficos en el dibujo

CorelDRAW permite identificar los hipergráficos que cree en los dibujos. Puede determinar el color del patrón cruzado y el relleno de fondo que tiene el hipergráfico. Si primero selecciona un hipergráfico y después cambia los colores del fondo y el primer plano del área de vínculo, los cambios sólo se aplican al objeto seleccionado. Si cambia los colores del área de vínculo sin seleccionar ningún objeto, modifica los colores predeterminados tanto para este dibujo como para las siguientes sesiones de CorelDRAW.



Para asignar un color de primer plano al vínculo

- En la barra de herramientas de Objetos de Internet, haga clic en el *selector Color del primer plano del vínculo* y 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 Color de fondo del vínculo* y en una muestra de color.



Para mostrar objetos de Internet en un documento

- En la barra de herramientas de Objetos de Internet, habilite el botón *Mostrar vínculos*.

Todos los objetos a los que haya asignado localizadores URL aparecen con los colores de primer plano y de fondo del vínculo.

Asignación de marcadores

Puede asignar un marcador nuevo o existente a cualquier objeto gráfico o de texto en un dibujo si utiliza la barra de herramientas de Objetos de Internet, o la página Internet de la ventana acoplable Propiedades de objeto.



Para asignar un marcador mediante la barra de herramientas de Objetos de Internet

- 1 Elija 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 con Propiedades de objeto

- 1 Utilizando la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho en un objeto, y haga clic en Propiedades.
- 2 En la ventana acoplable Propiedades de objeto, haga clic en la ficha Internet.
- 3 Escriba el nombre que desea asignar al objeto en el cuadro Marcador.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar



- Puede cambiar el nombre de cualquier marcador escribiéndolo en el cuadro respectivo de la barra de herramientas de Objetos de Internet o de la página Internet en la ventana acoplable Propiedades de objeto.



- Puede asignar un nombre de marcador si hace clic con el botón derecho del ratón en un objeto.

Uso del Administrador de marcadores de Internet

Con el Administrador de marcadores de Internet, puede crear un hipervínculo con un objeto que ya tiene marcador. También puede seleccionar, eliminar o cambiar el nombre de los marcadores.



Para crear un hipervínculo con un objeto provisto de marcador

- 1 Utilizando la herramienta *Selección*, elija el objeto para el que quiere crear un hipervínculo a un objeto con marcador.
- 2 Haga clic en Herramientas, Administrador de marcadores de Internet.
- 3 Elija el nombre del marcador al que desea vincular el objeto en la lista de marcadores.
- 4 Haga clic en el botón Vincular.



- No es posible enlazar un marcador con sí mismo mediante un hipervínculo.

Para seleccionar un marcador en el documento

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de marcadores de Internet.
- 2 En la ventana acoplable Administrador de marcadores, realice una de las siguientes acciones:
 - Elija el marcador en la lista de marcadores.
 - Elija la página en la que se encuentra el marcador en la lista de páginas.
- 3 Haga clic en el botón Seleccionar.

Para quitar un marcador de un objeto

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de marcadores de Internet.
- 2 En la ventana acoplable Administrador de marcadores, realice una de las siguientes acciones:
 - Elija el marcador en la lista de marcadores.
 - Elija la página en la que se encuentra el marcador en la lista de páginas.
- 3 Haga clic en el botón Quitar.

Para cambiar el nombre de un marcador en la lista de marcadores

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de marcadores de Internet.
- 2 Elija el nombre del marcador que desea editar en la lista de marcadores.
- 3 Escriba el nombre nuevo.

Asignación de un URL

Puede crear un hipervínculo entre cualquier objeto gráfico o de texto de un dibujo y otro documento publicado en World Wide Web, si asigna el localizador uniforme de recursos (URL) de ese documento al objeto que haya seleccionado. Puede asignar un URL al objeto seleccionado mediante la barra de herramientas de Objetos de Internet o la ventana acoplable Propiedades de objeto.



Para asignar un URL mediante la barra de herramientas de Objetos de Internet

- 1 Elija 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 acciones:
 - Escriba el URL con el que desea crear el vínculo.
 - Elija un URL de la lista.
- 3 Presione Intro.

Para asignar un URL con Propiedades de objeto

- 1 Utilizando la herramienta Selección, haga clic con el botón derecho en un objeto y haga clic en Propiedades.
- 2 En la ventana acoplable Propiedades de objeto, haga clic en la ficha Internet.
- 3 En el cuadro de lista Ubicación (URL), realice una de las siguientes acciones:
 - Escriba el URL con el que desea crear el vínculo.
 - Elija un URL de la lista.



- Puede editar un URL escribiendo en el cuadro respectivo de la barra de herramientas de Objetos de Internet, o de la página Internet de la ventana acoplable Propiedades de objeto.



- También puede asignar un URL si hace clic con el botón derecho del ratón en un objeto y elige la opción Vínculos Internet.
-

Verificación de vínculos

Con el Administrador de vínculos, es posible verificar los hipervínculos entre un dibujo y otro documento publicado en World Wide Web. Si desea obtener más información acerca del Administrador de vínculos, consulte “Utilización del Administrador de vínculos” en la página 572.

Para verificar los vínculos con el Administrador de vínculos

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de vínculos.
- 2 Compruebe en la lista que todos los vínculos de URL muestran una marca de verificación verde.
- 3 Haga clic en el botón Resolver para verificar si hay vínculos incompletos.

Para ver los vínculos de URL con un explorador

- 1 Seleccione un objeto que tenga un vínculo de URL.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto, y haga clic en Ir a hipervínculo en explorador

Comprobación de conflictos de objetos HTML en el documento

Es posible asegurarse de que el documento Web se publicará correctamente en Internet si se realizan las pruebas de verificación de conflictos en el dibujo. También se puede determinar el tipo de conflicto que va a comprobarse.

Definición de las opciones de verificación de conflictos en objetos HTML

CorelDRAW permite determinar lo que se desea probar en el proceso de verificación de conflictos de objetos HTML. Puede especificar las preferencias relativas a los documentos.

Para establecer opciones de verificación de conflictos en objetos HTML

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento, Publicar en Internet, y haga clic en Conflictos HTML.
- 3 Habilite las casillas de verificación que correspondan a los conflictos de objetos HTML que desea verificar



- También puede hacer clic en el botón Opciones del analizador del elemento acoplable Analizador de conflicto HTML.
-

Exploración del documento para detectar conflictos en objetos HTML

Puede explorar los documentos Web antes de publicarlos en Internet para asegurarse de que no haya conflictos entre los objetos de Internet. Los conflictos en objetos HTML pueden buscarse en la página actual o todo el dibujo. Todos los conflictos que se verifiquen en el dibujo se enumeran en el elemento acoplable Analizador de conflicto HTML.



Para explorar la página actual del documento y detectar conflictos de objetos HTML



- 1 Haga clic en Herramientas, Conflicto de objetos HTML.
- 2 Haga clic en el botón *Volver a explorar la página actual*.



Para explorar el documento completo y detectar conflictos de objetos HTML



- 1 Haga clic en Herramientas, Conflicto de objetos HTML.
- 2 Haga clic en el botón *Volver a explorar el documento*.

Resolución de conflictos de objetos HTML

Puede utilizar el elemento acoplable Analizador de conflicto HTML con el fin de identificar los conflictos entre los objetos de Internet que hay en un documento Web. Algunos conflictos se solucionan automáticamente con los controles de este elemento acoplable, aunque otros deben resolverse manualmente.



Para desplazarse hacia arriba a 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 a 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 del conflicto en el documento



- Haga clic en el botón *Seleccionar objeto a partir de error actual*.



Para resolver el objeto del conflicto en el documento de forma automática



- Haga clic en el botón *Solucionar error actual*.



- Si el conflicto del objeto no puede solucionarse automáticamente, será necesario que lo resuelva manualmente en el documento Web.

Publicación en Internet

Ahora el documento está preparado para publicarlo en Internet. Con CorelDRAW hay disponibles varias opciones de publicación. El asistente Publicar en Internet proporciona una guía en cada paso del proceso y permite elegir opciones básicas. El cuadro de diálogo Publicar en Internet también contiene las opciones necesarias para publicar el documento de forma satisfactoria. Puede personalizar la función Publicar en Internet si establece las opciones más adecuadas a sus necesidades.

Publicación de documentos en Internet

Al publicar un documento en HTML, CorelDRAW crea un documento HTML que tiene el mismo aspecto que el documento de origen si se visualiza en un explorador de Web. Además, puede exportar los gráficos del documento a los formatos de tipo de imagen JPEG o GIF. Estos mapas de bits se guardarán en la carpeta de imágenes que elija: normalmente, una subcarpeta de la carpeta HTML de origen.

Para aquellos objetos en el dibujo que tengan asignado un URL (localizador uniforme de recursos), CorelDRAW crea la referencia a los mismos en el documento HTML, y genera automáticamente los códigos HTML que permiten que coincida la posición del cursor en que se hace clic con un determinado URL.

Si publica un documento en forma de una sola imagen, CorelDRAW crea un mapa de imagen. Este mapa es un hipergráfico que se vincula con distintos URL al visualizar el documento HTML en un explorador. Al hacer clic en un mapa de imagen, aparece el documento HTML al que está vinculado. El gráfico de mapa de imagen está formado por una imagen y una serie de coordenadas que indican la ubicación de las áreas de vínculo de la misma. Al publicar un documento de CorelDRAW como una imagen, puede exportar los gráficos del documento a los formatos JPEG o GIF. También puede exportar todos los mapas de bits importados a una resolución de 96 puntos por pulgada (ppp).

Publicación del documento en Internet

Los documentos de CorelDRAW que se publican en formato de Lenguaje de marcador de hipertexto (HTML) tienen el mismo aspecto que sus documentos de origen cuando se visualizan en un explorador de 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 de origen .CDR de CorelDRAW y se guardan en la carpeta donde se colocaron los documentos Web exportados por última vez.

Para publicar un documento

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar en Internet.
- 2 Haga clic en el botón Usar diálogo Internet.
- 3 Elija uno de los siguientes en la lista de diseños HTML:
 - Tabla HTML
 - Capas
 - Estilos
 - Imagen única con mapa de imagen
- 4 En el cuadro de lista Carpeta HTML, elija la carpeta en que desea guardar el documento HTML publicado. También puede hacer clic en el botón Examinar para elegir una carpeta distinta.
- 5 Realice una de las siguientes acciones para especificar la ubicación de las imágenes:
 - Deshabilite la casilla de verificación Usar nombre HTML y especifique el nombre de la carpeta en que desea guardar los mapas de bits del documento.
 - Habilite la casilla de verificación Usar nombre HTML.
- 6 Haga clic en el botón Exportar todas las páginas si desea exportar un documento Web de varias páginas.

También puede habilitar casillas de verificación individuales para exportar determinadas páginas.
- 7 Habilite la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes si desea que CorelDRAW los sustituya automáticamente por los archivos actualizados. Si no habilita la casilla de verificación Reemplazar archivos existentes, CorelDRAW avisará antes de reemplazar estos archivos.
- 8 Habilite la casilla de verificación Ver página en explorador si desea iniciar el explorador y comprobar la página.
- 9 Habilite la casilla de verificación Página de estadísticas si quiere generar un documento que enumere la información de página.



- Puede cambiar el título y el nombre de archivo de cada página de su documento Web en la sección Lista de páginas del cuadro de diálogo Publicar en Internet.
 - En la página Publicar en Internet de la sección Diseño HTML, las opciones Capas y Estilos crean archivos más pequeños y más sencillos que Tabla HTML. Aunque si desea que el documento sea compatible con casi todos los exploradores de Web, debe seleccionar la opción Tabla HTML.
-

Definición de las opciones de exportación HTML

CorelDRAW proporciona distintas opciones que pueden especificarse al publicar un documento en Internet. La definición del espacio en blanco y su posición es una de las maneras de personalizar el resultado final. Puede exportar las imágenes del documento al formato .JPEG o .JPG (Grupo de expertos fotográficos asociados), o al formato .GIF (Formato de intercambio de gráficos) cuando lo publique en Internet. Los tipos de imagen .JPEG y .GIF son archivos de mapa de bits normalizados que se pueden leer y visualizar en la mayoría de exploradores de Web.

Si exporta los gráficos al formato JPEG, puede elegir que se muestren progresivamente cuando se visualicen en un explorador de Web. Los archivos .JPEG admiten la compresión con pérdidas y proporcionan imágenes de alta calidad muy comprimidas. Si exporta los gráficos al formato .GIF, puede hacer que se muestren en un explorador de Web mediante el entrelazado de imágenes. Los archivos .GIF proporcionan una compresión sin pérdidas, por lo que al convertirlos a .GIF, la información se almacena con la imagen y los archivos tienen prácticamente el mismo aspecto que los gráficos creados.

Elección de preferencias de exportación HTML

Puede personalizar las opciones de Publicar en Internet con el fin de adecuarlas a sus necesidades. Si especifica el tipo de exportación de texto y gráficos, creará documentos fiables para World Wide Web.

Para elegir un tipo de exportación de imágenes

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento, Publicar en Internet, y haga clic en Imagen.
- 3 En la página Imagen, habilite uno de los siguientes botones:
 - JPG
 - GIF
- 4 Para el tipo de imagen .JPG, seleccione una paleta en la lista Tipo de paleta.
- 5 Para el tipo de imagen .GIF, habilite la casilla de verificación Entrelazado si desea que la imagen se muestre completa en el explorador.
- 6 Habilite una o más casillas de verificación de exportación para establecer las opciones de imágenes.
- 7 Si desea un Mapa de imagen, habilite las casillas de verificación Cliente o Servidor. Al utilizar la opción Servidor, es necesario habilitar el botón NCSA o CERN.

Para elegir las opciones de exportación HTML

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Documento y haga clic en Publicar en Internet.
- 3 En la página Publicar en Internet, elija el tipo de diseño HTML que desea utilizar al exportar el documento desde la lista hasta Internet.
- 4 Escriba valores en los siguientes cuadros para el diseño HTML elegido:
 - Tolerancia de posición: permite especificar el número de píxeles que se puede desplazar el texto para no tener que introducir filas o columnas de 1 o 2 píxeles.
 - Espacio en blanco de imagen: permite especificar el número de píxeles que puede haber en una celda vacía antes de que se fusione con la celda adyacente, a fin de no dividir un gráfico que abarque varias celdas. Las celdas o las tablas se utilizan para situar objetos de Internet en el documento Web cuando se selecciona el método de diseño Tabla HTML.
 - Posición de espacio en blanco: permite especificar la cantidad de espacio en blanco en una imagen para simplificar el documento Web publicado.
- 5 En la lista de categorías, haga doble clic en Publicar en Internet y haga clic en Texto.
- 6 Habilite uno de los siguientes botones para elegir el método de exportación del texto en el documento Web:
 - Exportar texto compatible HTML como texto: exporta el texto como una sola imagen.
 - Exportar todo el texto como imágenes: exporta el texto como una sola imagen compatible con todos los exploradores.
 - Exportar texto compatible HTML mediante la tecnología de fuentes TrueDoc: exporta el texto mediante TrueDoc para utilizarlo con Netscape Communicator.
- 7 Haga clic en Vínculos en la lista de categorías.
- 8 Habilite las casillas de verificación para aplicar el subrayado y las propiedades de color al texto que tenga un URL asignado en el documento Web.

Los colores de vínculo que establezca en el cuadro de diálogo Opciones sustituirán a los predeterminados del explorador de Web, eliminando cualquier conflicto entre el color de vínculo y el color de fondo de la página de su documento.



13

Corel proporciona amplias opciones de impresión diseñadas tanto para impresoras de escritorio como para imprentas comerciales que le permitirán cambiar el tamaño, situar, ordenar y orientar las páginas de un trabajo de impresión. Podrá, asimismo, ver una presentación preliminar de cómo quedará el trabajo una vez impreso. La mayoría de las funciones de impresión provistas no son necesarias para imprimir documentos sencillos en un dispositivo de escritorio. Si desea obtener instrucciones sobre impresión básica, consulte “Configuración de los trabajos de impresión” en la página 715.

Si utiliza un dispositivo de impresión PostScript y tiene problemas al imprimir, consulte “Utilización de PostScript para optimizar un trabajo de impresión” en la página 738. También puede resolver ciertos problemas ajustando la configuración, como se explica en “Ajuste de los trabajos de impresión” en la página 746. Pero tenga en cuenta que sólo deberá modificar la configuración si tiene problemas al imprimir.

Si piensa imprimir documentos en una imprenta comercial, consulte “Impresión comercial” en la página 755.

Configuración de los trabajos de impresión

Antes de comenzar a imprimir resulta esencial que seleccione y configure correctamente el controlador de impresión adecuado. Consulte las instrucciones del fabricante del dispositivo de impresión, la documentación de Windows, o con el servicio de filmación o la imprenta que imprimirá el trabajo para encontrar el mejor modo de configurar el controlador del dispositivo de impresión.

Al configurar el dispositivo de impresión, es importante que conozca el tamaño del papel en que va a imprimir ya que 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 sola hoja.

Durante el proceso de impresión, es posible controlar qué partes del documento se imprimirán. Puede imprimir páginas, capas u objetos específicos, y también puede imprimir más de un documento abierto de una sola vez.

La intercalación resulta muy útil al imprimir documentos de varias páginas, ya que permite determinar el número de copias que se desea imprimir y si éstas deben estar intercaladas. Si habilita la casilla de verificación Intercalar, CorelDRAW imprime una copia completa de cada documento antes de imprimir la siguiente copia. Si esta casilla está deshabilitada, todas las copias de la primera página se imprimirán antes que las copias de la segunda página y así sucesivamente.

Antes de imprimir un documento, puede utilizar la función Comprobaciones previas para reducir los posibles errores. Las comprobaciones previas analizan un trabajo de impresión antes de imprimirlo, generan un informe que indica qué cosas se deben tener en cuenta antes de imprimir y propone soluciones.

Impresión de documentos

Si el dispositivo de impresión está configurado correctamente, descubrirá que, en la mayoría de los casos, puede imprimir sin necesidad de cambiar ninguno de los valores predeterminados.

Para imprimir un documento

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en el botón Imprimir.

Selección y configuración de dispositivos de impresión

Dado que la instalación de dispositivos de impresión se controla desde Windows y que cada tipo de dispositivo tiene diferentes propiedades, consulte la documentación del fabricante del dispositivo y la documentación de Windows si desea obtener más información sobre la instalación y configuración.

Si intenta imprimir un trabajo con una orientación distinta a la especificada en las propiedades del dispositivo, un mensaje le pedirá que ajuste la orientación del papel del dispositivo. Deshabilite este aviso para ajustar la orientación automática del papel.

Para seleccionar un dispositivo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Elija un dispositivo de impresión en el cuadro de lista Nombre:
 - Si el controlador de dispositivos que precisa no está en la lista instálelo siguiendo el procedimiento normal en Windows.
 - Si está imprimiendo una prueba o un trabajo interno elija el controlador del 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 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Propiedades.

- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Si va a imprimir en un dispositivo PostScript, establezca sólo el tamaño del papel, la orientación, la bandeja y la resolución. Deje las demás opciones con sus configuraciones predeterminadas, y definalas en el cuadro de diálogo Imprimir.
 - Si va a imprimir en un dispositivo que no sea PostScript, defina todas las opciones relevantes.

Para deshabilitar el aviso de orientación de página

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y a continuación, haga clic en Impresión.
- 3 En la lista de opciones, elija Aviso de orientación de página.
- 4 En la lista Configuración, elija una de las opciones siguientes:
 - Desactivado: siempre se ajusta a la orientación del documento.
 - Activado: no cambia la orientación.

Selección de archivos PPD

Para aumentar la compatibilidad con software de preimpresión de otros fabricantes, puede elegir un archivo PPD (descripción de impresora PostScript). Estos archivos describen las posibilidades y funciones de su impresora PostScript. Para obtener archivos PPD, diríjase al fabricante de la impresora.

Para seleccionar un archivo PPD

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Usar PPD.
- 4 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo.
- 5 Haga doble clic en la carpeta en la que se encuentre almacenado el archivo.
- 6 Haga doble clic en el nombre del archivo.



- Si decide utilizar un archivo PPD, Corel generará todo el código PostScript. Si decide no utilizar un archivo PPD, Windows generará parte del código PostScript; sin embargo, esto puede causar problemas en el resultado de la impresión.
-

Utilización del perfil de color de un dispositivo de impresión

El Perfil de color de la impresora le permite garantizar la fiel reproducción del color. Esta función puede habilitarse o deshabilitarse para imprimir

Para habilitar el perfil de color actual del dispositivo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Habilite la casilla de verificación Usar perfil de color.

Para elegir un perfil de color de dispositivo de impresión

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Establecer perfiles.
- 3 Elija un perfil de color de uno de los siguientes cuadros de lista:
 - Impresora compuesta: si no va a imprimir separaciones de colores
 - Impresora de separaciones: si va a imprimir separaciones de colores

Impresión de varias copias

Es posible imprimir varias copias del mismo documento. Si imprime un documento que tiene varias páginas, es posible que desee intercalar las copias.

La intercalación le permite imprimir una copia completa de las páginas seleccionadas antes de imprimir la segunda copia.

Para imprimir varias copias

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Escriba el número de copias en el cuadro Número de copias.
- 4 Si desea que las copias se intercalen, habilite la casilla de verificación Intercalar.

Especificación de las páginas que se van a imprimir

Puede configurar el trabajo de impresión para que se impriman todas las páginas o sólo algunas en particular.

Para imprimir todas las páginas

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.

- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Habilite el botón Documento actual.

Para imprimir sólo la página actual

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Habilite el botón Página actual.

Para imprimir varias páginas en particular

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Habilite el botón Páginas.
- 4 En el cuadro de lista Páginas, elija una de las opciones siguientes:
 - Pares e impares
 - Páginas impares
 - Páginas pares
- 5 En el cuadro Páginas, escriba las páginas que desee imprimir
 - 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 imprimirá las páginas siguientes: 1, 2, 3, 5, 7, 10, 11 y 12).

Especificación de los documentos para imprimir

Cuando hay más de un documento abierto, puede elegir qué documento desea imprimir, o imprimir más de un documento abierto al mismo tiempo. Cuando seleccione más de un documento abierto, los documentos seleccionados se imprimirán juntos como un sólo trabajo de impresión.

Para especificar qué documentos deben imprimirse

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.

- 3 Habilite el botón Documentos del cuadro Rango de impresión.
- 4 Habilite las casillas de verificación correspondientes a los documentos que desea imprimir.

Especificación de los objetos o capas que se van a imprimir

Es posible configurar un trabajo de impresión de forma que se impriman todos los objetos o tan sólo aquellos que se encuentren seleccionados en el dibujo. Además, puede impedir que se impriman algunas capas del dibujo si no desea que aparezcan en el resultado final. 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.
- 2 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 3 Habilite el botón Selección.

Para imprimir sólo vectores, mapas de bits o texto

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 En la sección Opciones de prueba, habilite una o varias de las siguientes casillas de verificación:
 - Imprimir vectores
 - Imprimir mapas de bits
 - Imprimir texto

Para imprimir sólo las capas seleccionadas

- 1 Haga clic en Herramientas, Administrador de objetos.
- 2 Habilite la opción Imprimible (la imagen de una impresora) para cada capa que desea imprimir.
- 3 Si no desea imprimir una capa, deshabilite la opción Imprimible.



- Si desea que el texto se imprima en negro, no en color, habilite la casilla de verificación Imprimir todo el texto en negro.
-

Impresión en mosaico de trabajos de gran tamaño

Si el trabajo de impresión es más grande que el papel de la impresora, puede imprimirlo como un mosaico. De este modo, partes de cada página del trabajo se imprimirán en hojas de papel distintas que pueden ensamblarse en una hoja grande o en otro soporte.

Para imprimir en mosaico trabajos de gran tamaño

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Diseño.
- 3 Habilite la casilla de verificación Imprimir páginas en mosaico.
- 4 Escriba un valor o un porcentaje del tamaño de la página en el cuadro Mosaico superpuesto, para especificar cuánto desea que se superpongan los mosaicos.

Para imprimir en mosaico trabajos de gran tamaño desde 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.

Utilización de estilos de impresión

Un estilo de impresión es un conjunto de opciones de impresión guardadas en un archivo independiente, lo que le permitirá mover un estilo de impresión de una máquina a otra, hacer una copia de seguridad del estilo y mantener estilos de documentos determinados en la misma carpeta que el archivo del documento.

Para seleccionar un estilo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 En el cuadro de lista Estilo de impresión, elija una de las opciones siguientes:
 - CorelDRAW Version 9
 - Corel PHOTO-PAINT 9
 - Examinar

Para crear un estilo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 En el cuadro de diálogo Imprimir, ajuste las opciones de impresión.
- 4 Haga clic en la ficha General.
- 5 Haga clic en el botón Guardar como.
- 6 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en la que desea guardar el archivo.
- 7 Haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar el archivo.
- 8 En el cuadro Nombre de archivo, escriba un nombre para el estilo.



- Al guardar un estilo de impresión, se abre un cuadro de diálogo que contiene una sección llamada Configuraciones que se incluirán. Los valores de dicha sección corresponden a las opciones de impresión que ya ha seleccionado. Si lo desea, en este cuadro de diálogo puede especificar los valores de configuración que va a incluir en un estilo de impresión.

Para modificar un estilo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Elija un estilo de impresión en el cuadro de lista Estilo de impresión.
- 4 Siga los pasos del 3 al 8 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.



- Si cierra el cuadro de diálogo Imprimir antes de realizar la impresión, se descartan todos los cambios que haya realizado en las opciones de impresión. Si no desea perder estos cambios y necesita cerrar el cuadro de diálogo (es decir, tiene que cambiar el trabajo antes de imprimirlo), guarde la configuración como estilo de impresión, o haga clic en el botón Aplicar antes de hacer clic en el botón Cancelar.



- También puede seleccionar, modificar, guardar y suprimir estilos de impresión en la ventana Presentación preliminar.

Utilización de las comprobaciones previas

Las comprobaciones previas analizan el trabajo de impresión actual y producen un resumen de los errores de impresión y de los posibles problemas de impresión. Estas comprobaciones resultan especialmente útiles cuando se va a enviar archivos a un estudio de filmación, ya que, gracias a ellas, el estudio de filmación puede descubrir los problemas potenciales antes de generar el producto final.

La ficha Problemas del cuadro de diálogo Imprimir abre la página Comprobaciones previas. El encabezamiento de la ficha Problemas cambia dependiendo del número de problemas que existan en un trabajo de impresión. Por ejemplo, si existen 3 problemas, la ficha dirá 3 problemas. Si no tiene ningún problema, la ficha dirá Sin problemas. El icono del encabezamiento de la ficha dependerá también de la gravedad de los problemas identificados. Los iconos representan:



- *Sin gravedad*
- *Gravedad baja*
- *Gravedad media*
- *Muy grave*

Todos los problemas que detecten las comprobaciones previas se incluyen en un informe de problemas, junto con sugerencias sobre el modo de resolverlos. De forma predeterminada, las comprobaciones previas buscan todos los problemas de impresión. Deshabilite las casillas de los problemas que no desee que busquen las comprobaciones previas.

Para ver un informe de las comprobaciones previas

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Problemas.



- Si tiene un archivo grande o complejo, las comprobaciones previas tardarán algún tiempo en analizarlo.

Para deshabilitar problemas determinados

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista, elija un problema que desee deshabilitar.
- 3 Habilite la casilla de verificación No volver a comprobar.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar.

Para habilitar problemas que se deseen comprobar

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para ver un informe de las comprobaciones previas”.
- 2 Haga clic en el botón Configuración de comprobaciones previas.
- 3 Habilite las casillas de verificación de los problemas que desee que verifiquen las comprobaciones previas.



- También puede cambiar la configuración de las comprobaciones previas en el cuadro de diálogo Opciones haciendo clic en Herramientas, Opciones y, a continuación, en la lista de categorías haciendo clic en Global, Impresión, Advertencias de Comprobaciones previas.
-

Utilización de diseños de imposición

Los diseños de imposición le permitirán imprimir más de una página de un documento en cada hoja de papel. Esto le resultará útil cuando cree documentos como revistas, libros u otros documentos con varias páginas para imprimir en una imprenta comercial. Puede utilizar las posibilidades de imposición incorporadas en lugar de utilizar software de imposición de otros fabricantes.

Asimismo, puede utilizar los diseños de imposición para otros documentos que impliquen cortar o plegar, tales como etiquetas de correo, tarjetas de visita, folletos o tarjetas de felicitación. Los diseños de imposición pueden utilizarse también para imprimir varias miniaturas de un documento en una página.

Puede elegir un diseño de imposición preestablecido o crear el suyo propio. Los diseños de imposición preestablecidos incluyen los siguientes:

Página completa

Sitúa una página del documento en cada hoja. Página completa es el diseño predeterminado.

Página completa a dos caras

Sitúa una página del documento en la anverso de la hoja y la siguiente en el reverso.

Folleto

Sitúa dos páginas del documento en cada cara de la hoja. Cada hoja se dobla por el centro, situándose las hojas dobladas una dentro de la otra. Las hojas están ordenadas para la encuadernación a caballete.

Libro

Sitúa dos páginas del documento en cada cara de una hoja. Las páginas se ordenan para la encuadernación sin costura, en la que cada hoja se corta por el centro y, a continuación, las páginas cortadas resultantes se apilan una sobre otra.

A x D (formato de imposición)

Sitúa las páginas en orden secuencial en una cuadrícula de “A” páginas (páginas transversales) por “D” páginas hacia abajo (páginas longitudinales). El modelo se escala para encajar en la hoja impresa si es necesario.

Tarjeta con pliegue triple

Sitúa varias páginas juntas para formar un panel de una tarjeta con pliegue de tres paneles.

Tarjeta doblada

Crea una tarjeta impresa por ambas caras y doblada horizontalmente para que pueda mantenerse derecha.

Tarjeta de pliegue superior

Crea una tarjeta que se imprime por una cara y doblada horizontalmente para mantenerse derecha.

Tarjeta pliegue izquierda

Crea una tarjeta que se imprime por una cara y doblada para abrirse como un libro.

Elección de modelos de imposición

El modelo de imposición predeterminado refleja el modelo de documento que está imprimiendo. El modelo que elija no afectará al documento original, sólo al modo en que se imprime. Por ejemplo, si tiene un documento de cuatro páginas configurado como página completa en un modelo Página completa, pero le gustaría imprimirlo como tarjeta con pliegue superior o lateral, puede elegir el estilo y tamaño de tarjeta apropiado en el cuadro de diálogo Imprimir.

Cuando utilice un modelo de imposición, si la anchura, la altura, el medianil y los márgenes totales exceden el espacio disponible en el tamaño de la página de impresión, normalmente las páginas del documento se reducirán a una escala que permita que entren. Si no desea que se reduzcan las páginas del documento puede cambiar el tamaño de la página en las propiedades de la impresora, o puede mantener el tamaño de la página del documento en la ventana Presentación preliminar. Esto hace que el modelo se corte en el borde de la signatura, en lugar de reducir a escala las páginas del documento. Las comprobaciones previas también pueden notificarle si las páginas del documento se van a escalar para adaptarse al modelo. Si desea más información sobre las comprobaciones previas y su configuración, consulte “Utilización de las comprobaciones previas” en la página 723.

Para elegir un modelo de imposición

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Diseño.
- 3 Elija un modelo de imposición del cuadro de lista Diseño de imposición.

Para mantener el tamaño de la página del documento

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Mantener el tamaño de página del documento*.



Creación, edición y eliminación de modelos de imposición

En la ventana de Presentación preliminar es posible crear, cambiar y eliminar modelos de imposición. Al crear modelos de imposición, resulta muy útil tener un “sustituto doblado”, que es simplemente una hoja de papel que ha doblado y etiquetado en la que deben aparecer las páginas de su documento. Si envía un trabajo de impresión a un servicio de filmación o a una imprenta comercial, es posible que le proporcionen dicho sustituto doblado para su trabajo de impresión. Si crea, cambia o elimina un modelo de imposición personalizado, tenga en cuenta la siguiente terminología:

- Una página de documento se denomina a veces “página”. Equivale a una página del archivo del documento, lo que el lector ve como un único archivo.
- Una signatura es una hoja tal y como la imprime la imprenta o dispositivo de salida, que contiene varias páginas de un documento. Las signaturas pueden cortarse, doblarse e incluso encuademarse para formar el documento final.



Para crear un modelo de imposición



- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En los cuadros Páginas transversales/abajo, escriba el número de páginas que se deben incluir en cada página impresa.
- 4 Haga clic en todos los cuadros numerados de la ventana Presentación preliminar y elija lo siguiente:
 - El número de página: determina qué página del documento se imprime en esa posición.
 - El ángulo: determina si la página se imprime boca arriba (0 grados) o boca abajo (180 grados).
- 5 Si está imprimiendo en ambas caras del papel, habilite el botón *Diseño a dos caras*.
- 6 Haga clic en las fichas Modelo de imposición de la parte inferior de la ventana de Presentación preliminar para ver cada cara de un diseño a dos caras.
- 7 Escriba un nombre para el estilo de diseño de imposición en el cuadro Guardar como.



- Cuando habilite la opción Diseño a dos caras y esté imprimiendo en un dispositivo que no sea dúplex, un asistente le proporcionará automáticamente instrucciones sobre el modo en que debe insertar el papel en el dispositivo.

Para modificar un modelo de imposición

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 En la Barra de propiedades, elija un modelo de imposición del cuadro de lista Modelo de imposición.
- 3 Realice los cambios deseados en el modelo.
- 4 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Más (+).
- 5 En el cuadro Guardar como, escriba un nombre.

Para eliminar un modelo de imposición

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 En la Barra de propiedades, elija un modelo de imposición del cuadro de lista Modelo de imposición.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar modelo de imposición (-).

Utilización de métodos de encuadernación

Al crear un modelo de imposición personalizado, puede elegir un estilo de encuadernación en la ventana Presentación preliminar. Existen tres métodos disponibles entre los que puede elegir; o puede personalizar uno de ellos. Al elegir un método de encuadernación preestablecido todas las signaturas excepto la primera se ordenarán automáticamente. Si decide personalizar un método de encuadernación, puede distribuir cada signatura personalmente. Existen los tres métodos de encuadernación preestablecidos siguientes:

- **Encuadernación sin costura:** es el método utilizado para encuadernar libros, en el que las páginas individuales se cortan para separarlas y se pegan en el lomo. Por ejemplo, una guía telefónica se encuaderna normalmente mediante este método.

También puede utilizar la encuadernación sin costura si desea que las páginas se impriman en una secuencia, tal y como cuando imprime miniaturas.

Un ejemplo de esto, es si está imprimiendo cuatro páginas de documento por signatura, la primera signatura contiene las páginas de la 1 a la 4, la segunda signatura contiene las páginas de la 5 a la 8, y así sucesivamente.

- **Encuadernación a caballete:** es un método en el que las hojas se doblan y se introducen unas en otras. Un ejemplo de un documento encuadernado a caballete lo constituyen las revistas, que están grapadas en el lomo.
- **Encuadernación de colación y corte:** un método en el que todas las signaturas que forman una copia del documento se intercalan y se apilan juntas. Las páginas se cortan para formar un número de pilas, que se apilan una sobre la otra. Por ejemplo, para un documento de 32 páginas impreso con cuatro páginas por signatura, la primera signatura contiene las páginas 1, 8, 16 y 24. La segunda signatura contiene las páginas 2, 9, 17, 25, y así sucesivamente.

Para elegir un método de encuadernación predeterminado

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *modelo de imposición*.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Encuadernación sin costura
 - Encuadernación a caballete
 - Encuadernación de colación y corte



Utilización del método de encuadernación personalizada

Cuando utilice el método de encuadernación personalizada, podrá ordenar individualmente las páginas que se impriman en cada signatura. Para utilizar el método de encuadernación personalizada deberá empezar por establecer el número de signaturas que se utilizarán para imprimir el documento. A continuación, establezca el número de páginas de cada signatura y especifique qué página de documento debe imprimirse en qué posición.



Para utilizar el método de encuadernación personalizada

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En la Barra de propiedades, elija Encuadernación personalizada.
- 4 En la Barra de propiedades, escriba un número en el cuadro Número de signaturas.

Para seleccionar una signatura

- 1 Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 En la parte inferior de la ventana Presentación preliminar, haga clic en una ficha de Signatura.

Establecimiento del número de páginas por grupo

Si utiliza la encuadernación a caballete, puede agrupar las páginas en uno o más caballetes separados. Normalmente, todas las páginas se imprimen como parte de una unidad de caballete que será grapada. Sin embargo, algunos libros se crean encuadernando un número de piezas que están organizadas como secciones a caballete independientes y grapadas. Si está creando este tipo de documento, puede determinar el número de páginas que compondrá cada caballete.



Para establecer el número de páginas de cada grupo

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Encuadernación a caballete.
- 4 En la Barra de propiedades, escriba un número en el cuadro Páginas por grupo.

Organización de las páginas de las firmas

Es posible ordenar las páginas de una firma automáticamente utilizando dos opciones. Orden automático secuencial ordena las páginas de izquierda a derecha y de arriba a abajo en orden de lectura. Orden automático clonado sitúa la misma página en cada posición de una firma, lo que resulta útil para crear tarjetas de visita, ya que la misma tarjeta se imprime en cada posición de una firma. Cuando ordene automáticamente las páginas de una firma, podrá elegir el ángulo de la imagen. Asimismo, puede ordenar las páginas haciendo clic en una página y escribiendo a continuación un número de página. El ángulo determina si la página se imprime boca arriba (0 grados) o boca abajo (180 grados).



Para ordenar la página según el orden automático secuencial

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En los cuadros Páginas transversales/abajo, escriba el número de páginas que se deben incluir en cada página impresa.
- 4 En la ventana Presentación preliminar, haga clic en una página.
- 5 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Orden automático secuencial.
- 6 Escriba un número de página en el cuadro Número de secuencia de página.
- 7 Elija un ángulo del cuadro de lista Rotación de página.

Para ordenar la página utilizando el orden automático clonado

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 En la ventana Presentación preliminar, haga clic en una hoja.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Orden automático clonado.
- 4 Escriba un número de página en el cuadro Número de secuencia de página.
- 5 Elija un ángulo del cuadro de lista Rotación de página.

Para ordenar manualmente la página

- 1 Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento "Para ordenar la página según el orden automático secuencial".
- 2 Escriba un número de página.
- 3 Elija un ángulo del cuadro de lista Rotación de página.

Cambio del tamaño de los medianiles

Si tiene más de una página de izquierda a derecha o de arriba abajo, puede ajustar el tamaño de los medianiles entre las páginas con la opción de espaciado de medianil automático, que hace que las páginas de documento rellenen todo el espacio disponible en el modelo, o puede hacer que los todos los medianiles horizontales y verticales tengan la misma anchura. También es posible ajustar la anchura de cada medianil por separado.



Para elegir el espaciado de medianil automático

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En los cuadros Páginas transversales/abajo, escriba el número de páginas que se deben incluir en cada página impresa.
- 4 Haga clic en el espacio entre dos páginas cualquiera (horizontal y verticalmente.)
- 5 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Espaciado automático de medianiles.

Para aplicar tamaños de medianil horizontales y verticales iguales

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Medianiles iguales.
- 3 En la Barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro Tamaño de medianil.

Para cambiar tamaños de medianil individuales

- 1 Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para elegir el espaciado de medianil automático”.
- 2 En la Barra de propiedades, deshabilite las siguientes opciones:
 - Espaciado automático de medianil
 - Medianiles iguales
- 3 En la Barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro Tamaño de medianil.

Establecimiento de marcas de corte y plegado

Cuando haga clic en el espacio entre dos páginas (horizontal y verticalmente), podrá marcar el lugar en el que desea situar marcas de corte y plegado. Si envía un trabajo a una imprenta comercial, estas marcas indicarán dónde cortar y doblar un documento.



Para establecer marcas de corte y plegado

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En los cuadros Páginas transversales/abajo, escriba el número de páginas que se deben incluir en cada página impresa.
- 4 En la ventana Presentación preliminar, elija un medianil haciendo clic en el espacio entre dos páginas (horizontal y verticalmente.)
- 5 En la Barra de propiedades, haga clic en una o en ambas opciones:
 - Ubicación de corte: lugares por donde se cortará el documento.
 - Ubicación de pliegue: lugares por donde se plegará el documento.



- Para establecer marcas de corte y plegado en la ventana de Presentación preliminar, deberá habilitar la casilla Marcas de corte/plegado en la ficha Preimpresión del cuadro de diálogo Imprimir.

Ajuste del tamaño de los márgenes

Si imprime en una impresora de escritorio, puede que tenga que ajustar los márgenes para acomodar el área no imprimible de la impresora. Si el tamaño del margen es más pequeño que el área no imprimible, es posible que su impresora corte los bordes de algunas páginas o las marcas de algunas impresoras. Puede comparar la ubicación de los márgenes con el área no imprimible de su impresora haciendo clic en “Área no imprimible” del menú Ver de la ventana Presentación preliminar.

Si prepara un trabajo para una imprenta comercial, el servicio de filmación puede solicitarle un tamaño de márgenes mínimo, necesario, por ejemplo, para las marcas de impresora.

Para ajustar el tamaño de los márgenes

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Modelo de imposición*.
- 3 En los cuadros Páginas transversales/abajo, escriba el número de páginas que se deben incluir en cada página impresa.
- 4 En la ventana de Presentación preliminar, haga clic en un margen.
- 5 En la Barra de propiedades, escriba valores en los cuadros de los márgenes superior e izquierdo.



Presentación preliminar y cambio de tamaño y posición de trabajos de impresión

La ventana Presentación preliminar permite ver qué aspecto tendrá el trabajo al imprimirlo. Además, muestra la posición y el tamaño del trabajo de impresión sobre el papel y permite ver marcas de impresora, como las marcas de corte y las barras de calibración de color.

Si está utilizando un modelo de imposición de página completa o manual, puede cambiar la posición y tamaño del trabajo de impresión en la página impresa. Si imprime mapas de bits, debe tener cuidado al cambiar el tamaño de las imágenes, ya que ampliar los mapas de bits puede causar que el resultado aparezca dentado o pixelado.

También puede ver una mini previsualización en el cuadro de diálogo Imprimir. La ventana de mini previsualización le muestra la apariencia de un documento antes de que se imprima, pero no le deja cambiar su configuración.

Presentación preliminar de los trabajos de impresión

Presentación preliminar hace posible ver el aspecto que tendrá el trabajo al imprimirlo. Si desea ver el trabajo de impresión antes de imprimirlo, elija Presentación preliminar en el menú Archivo. En este modo, podrá pasar de página a página y aumentar la página que esté viendo. También podrá ver cómo aparecerán las separaciones de colores al imprimirse.

Para previsualizar el trabajo de impresión

- Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.

Para pasar de una página a otra en la ventana Presentación preliminar

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Debajo de la ventana Presentación preliminar, realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón que apunta hacia la izquierda: el botón le desplazará hacia atrás por las páginas.
 - Haga clic en el botón que apunta hacia la derecha: el botón le desplazará hacia adelante por las páginas.



- Sólo podrá acceder a los botones de flecha cuando haya establecido las opciones de impresión para más de una página, no cuando dichas opciones se hayan configurado sólo para imprimir la página actual.
-



- El cuadro de diálogo Ir a también le permitirá moverse de una página a otra. Para abrir el cuadro de diálogo Ir a, haga clic en Ver, Ir a.
-

Para imprimir la página previsualizada

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 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 uno de los siguientes pasos:
 - Habilite uno de los botones de nivel de zoom preestablecido.
 - Habilite el botón de porcentaje y escriba un valor en el cuadro Porcentaje.



- También puede aumentar una parte de la Presentación preliminar con la herramienta Zoom.
-

Para previsualizar separaciones de color individuales

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en Ver, Previsualizar separaciones, Separaciones.
- 3 Haga clic en la ficha correspondiente de la parte inferior de la ventana Presentación preliminar para visualizar cada separación de color



- Sólo podrá ver las separaciones de color individuales cuando tenga habilitada la casilla Imprimir separaciones del cuadro de diálogo Opciones de impresión.
 - El tipo de previsualización Automática (simular salida) del menú Ver establece automáticamente el tipo de previsualización según los valores correspondientes del controlador de dispositivo de impresión. Por ejemplo, si imprime en un dispositivo de blanco y negro, la previsualización se realizará en escala de grises.
 - El tipo de presentación Automática (simula salida) está habilitada de forma predeterminada. Si cambia la configuración de previsualización, el tipo de presentación Automática (simula salida) quedará deshabilitado. Puede volver a la configuración automática habilitando Automática (simula salida).
-

Previsualización de trabajos en la ventana de mini previsualización

Es posible previsualizar un trabajo de impresión en la ventana de mini previsualización, a la que se accede desde el cuadro de diálogo Imprimir. Sin embargo, esta ventana no permite cambiar ningún valor. La ventana de mini previsualización resulta útil para ver rápidamente un documento antes de imprimirlo.

Para ver un trabajo de impresión en la ventana de mini previsualización

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en el botón de *mini previsualización* de la parte superior derecha del cuadro de diálogo.

Para desplazarse de una página a otra en la ventana de mini previsualización

- Haga clic en uno de los siguientes botones de flecha situados debajo de la ventana:
 - *Botón inicio*: le llevará a la primera página.
 - *Botón final*: le llevará a la última página.

Para ver una página determinada en la ventana de mini previsualización

- Elija una página del cuadro de lista Página situado debajo de la ventana de mini previsualización.

Personalización de la presentación preliminar

Es posible aumentar la velocidad de una presentación preliminar ocultando las imágenes. Asimismo, se puede determinar una presentación preliminar en color o en 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, ya que es especialmente difícil ver el amarillo con un fondo blanco; incluso el magenta y el cian, si aparecen en zonas pequeñas, pueden verse más fácilmente cuando se muestran en escala de grises.

Para ocultar el trabajo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en Ver, Mostrar imagen.



- Si aparece una marca junto al nombre de comando Mostrar imagen, éste estará habilitado.
- Cuando Mostrar imagen está deshabilitado, el trabajo de impresión se representa mediante una caja delimitadora que puede utilizar para situar y cambiar el tamaño del trabajo.

Para especificar una presentación preliminar en color o en escala de grises

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Ver, Previsualizar color, Color.
 - Haga clic en Ver, Previsualizar color, Escala de grises.

Cambio de tamaño de los trabajos de impresión

Es posible modificar el tamaño de cada página del trabajo de impresión dejando intacto el original. La relación altura-anchura de un trabajo de impresión se denomina “aspecto”.

Para cambiar el tamaño del trabajo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en la herramienta *Selección*.
- 3 Haga clic en la ventana Presentación preliminar.
- 4 En la Barra de propiedades, escriba valores en los siguientes cuadros:
 - *Anchura*: le permite establecer la anchura de una página en la ventana Presentación preliminar.
 - *Altura*: le permite establecer la altura de una página en la ventana Presentación preliminar.



- También puede cambiar el tamaño de cada página arrastrando sus tiradores en la ventana Presentación preliminar.

Para encajar el trabajo de impresión en la página

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Diseño.
- 3 Habilite el botón Encajar en página.

Situación de los trabajos de impresión

Es posible modificar la posición de todas las páginas en la página impresa sin afectar al original. Si selecciona el modelo de imposición Manual, podrá situar varias páginas en una sola hoja de papel, así como cambiar su tamaño y su posición individualmente.

Para situar una página en la página impresa

1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.



2 Haga clic en la herramienta *Selección*.

3 Haga clic en la ventana Presentación preliminar.

4 En la Barra de propiedades, escriba valores en los siguientes cuadros:

- Posición de la esquina superior: determina la distancia desde la parte superior del área imprimible.
- Posición de la esquina izquierda: determina la distancia desde el lado izquierdo del área imprimible.



• También puede colocar cada página del trabajo arrastrando la “X” del centro de la imagen a la posición deseada.

Para personalizar la posición de una página en la página impresa

1 Haga clic en Archivo, Imprimir.



2 Haga clic en el botón *de mini previsualización* de la parte superior derecha del cuadro de diálogo Imprimir.

3 Haga clic en la ficha Diseño.

4 Habilite el botón Reposicionar imágenes en.

5 En el cuadro de lista Reposicionar imágenes en, elija Personalizar.

6 Haga clic en la flecha del menú lateral situada bajo el cuadro de lista Reposicionar imágenes en para elegir la página que desea situar

7 Sitúe la página introduciendo valores en los cuadros siguientes:

- Posición
- Redimensionar
- Factor de escala
- N° de mosaicos



- El cuadro N° de mosaicos se activa sólo si ha habilitado la casilla de verificación Imprimir páginas en mosaico sino, aparecerá difuminado.

Para colocar automáticamente una página en la página impresa

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
- 2 Elija una posición en el cuadro de lista Reposicionar imágenes en.

Utilización de PostScript para optimizar los trabajos de impresión

PostScript es un lenguaje de descripción de páginas que envía instrucciones de impresión a un dispositivo PostScript. Todos los elementos de un trabajo de impresión (por ejemplo, curvas y texto) se representan mediante líneas de código PostScript que la impresora interpreta para producir el documento.

PostScript no es el único método para enviar instrucciones de impresión y, por lo tanto, algunos dispositivos de impresión no son compatibles con este lenguaje. Sin embargo, hay varias funciones que no están disponibles si no utiliza el lenguaje PostScript, por ejemplo, no puede ajustar las pantallas de medios tonos.

Existen tres niveles de PostScript: PostScript 1, el primer lenguaje PostScript, que tiene ciertas limitaciones descritas a continuación; PostScript 2, que reduce en gran medida la posibilidad de errores de impresión y PostScript 3, la versión más reciente de PostScript y la más rápida de las tres versiones.

Limitaciones de PostScript 1

Al utilizar PostScript 1 pueden surgir algunos problemas:

- Si el trabajo de impresión contiene objetos vectoriales complejos, es posible que el dispositivo PostScript 1 no sea capaz de imprimirlo. Para crear curvas vectoriales, un dispositivo PostScript imprime una serie de líneas rectas cortas denominadas segmentos (cualquier línea recta entre dos nodos se considera un segmento). Los dispositivos PostScript 1 no pueden imprimir gráficos vectoriales con más de 1500 segmentos. Esto limita el número permitido de nodos en cualquier objeto vectorial a 500 aproximadamente.
- Si utiliza un relleno complejo (por ejemplo, un relleno de textura, 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 gráficos complejos en varios gráficos más sencillos. (Esto puede no ser posible si está usando complicados atributos de línea o rellenos complejos.)
- Evite utilizar rellenos complejos en gráficos que no sean suficientemente grandes como para mostrar detalles intrincados.
- Evite utilizar rellenos complejos con contornos complejos o en texto.
- Limite el número de nodos por objeto.
- Utilice las funciones PostScript diseñadas para reducir la complejidad y avisarle de posibles problemas de impresión.

Utilización de PostScript 2 o 3

PostScript 2 y PostScript 3 son lenguajes PostScript más avanzados que PostScript 1. 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 intenta utilizar 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 los mapas de bits del 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 gráficos vectoriales.

Para utilizar PostScript 2 o 3

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 En el cuadro de lista Compatibilidad, elija Nivel 2 o PostScript 3.

Para comprimir mapas de bits

- 1 Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Usar compresión JPEG.
- 3 Desplace el deslizador Factor de calidad hacia la derecha para aumentar la compresión y reducir la calidad de los mapas de bits.



- Sólo puede comprimir mapas de bits de archivos .PRN o .PS.
-



- Puede acceder al cuadro de diálogo Imprimir en la ventana Presentación preliminar si hace clic en el botón Opciones de la Barra de propiedades.
-

Impresión de trabajos complejos

Con frecuencia, los gráficos complejos pueden hacer que falle un trabajo de impresión en PostScript 1. Para asegurarse de que sus trabajos se impriman correctamente puede comprobar si existen gráficos vectoriales complejos y reducir la complejidad de las curvas aumentando la suavidad, lo que determina cómo de suave aparecerá una curva una vez impresa. Conforme aumenta la suavidad, las curvas comienzan a aparecer como líneas rectas conectadas.

Para comprobar si hay gráficos vectoriales complejos

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Problemas.
- 3 Haga clic en el botón Configuración de comprobaciones previas.
- 4 Habilite una o varias de las casillas de verificación siguientes:
 - Texto con rellenos de textura (Sólo PS Nivel 1)
 - Mapas de bits en trayectos de recorte complejos (Sólo PS Nivel 1)
 - Rellenos de textura en objetos complejos (Sólo PS Nivel 1)
 - Regiones de recorte complejas (Sólo PS Nivel 1)
 - Objetos con contorno con muchos nodos (Sólo PS Nivel 1)
 - Objetos con contorno y relleno con muchos nodos (Sólo PS Nivel 1)

Para reducir la complejidad de las curvas aumentando la suavidad

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Establecer suavidad en.
- 4 Habilite la casilla de verificación Aumentar suavidad automáticamente. Utilice incrementos de dos si desea que el dispositivo de impresión aumente la suavidad de un objeto demasiado complejo.



- Cuando la opción Aumentar suavidad automáticamente está habilitada, la suavidad máxima permitida se define sumando 10 al valor del cuadro Establecer suavidad en. Si una curva es aún demasiado compleja cuando el valor de suavidad supere este límite, el dispositivo de impresión ignorará la curva problemática, con lo que ésta no aparecerá en la salida final. No se le advertirá durante la impresión que esto ha sucedido; por lo tanto, es importante que inspeccione las pruebas antes de publicar el trabajo.



- 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 produce los resultados deseados, aumente la suavidad en dos unidades (3,0) e inténtelo de nuevo.

Para reducir la complejidad de las curvas limitando los puntos de control

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Puntos máximos por curva.



- La reducción de este número mitiga los problemas de impresión causados por curvas demasiado complejas. Un número menor de puntos por curva no reducirá la calidad, pero aumentará el tiempo de impresión.



- Puede acceder al cuadro de diálogo Imprimir en la ventana Presentación preliminar si hace clic en el botón Opciones de la Barra de propiedades.

Inclusión de marcas PDF

PDF es un formato de archivo que preserva fuentes, imágenes, gráficos y formateado de un archivo de aplicación original. Al crear un archivo PDF a partir de un archivo PostScript, puede incluir marcas PDF tales como hipervínculos y marcadores. Los hipervínculos son enlaces o direcciones URL con otras páginas o en Internet. Los marcadores son enlaces con otras páginas del archivo representados por texto.

Asimismo, puede elegir entre mostrar una pantalla completa, la página actual o sólo las miniaturas al inicio. Si desea más información sobre el modo de establecer hipervínculos y marcadores, consulte “Publicación de documentos PDF” en la página 831.

Para incluir hipervínculos

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 En la sección Marcas PDF, habilite la casilla de verificación Incluir hipervínculos.

Para incluir marcadores

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la sección Marcas PDF, habilite la casilla de verificación Incluir marcadores.

Para mostrar marcas PDF

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para incluir hipervínculos”.
- 2 En el cuadro de lista Al iniciar, mostrar, elija una de las opciones siguientes:
 - Pantalla completa: muestra una pantalla completa de una página.
 - Sólo página: muestra la página actual.
 - Miniaturas: muestra la página actual y todas las miniaturas del documento.

Advertencias de fuentes y colores directos

Cuando un trabajo de impresión contiene demasiadas fuentes, puede no imprimirse correctamente. Del mismo modo, cuando un trabajo de impresión contiene demasiados colores directos, se están creando gran número de planchas. Esto aumenta el tamaño del archivo y finalmente el coste de impresión del trabajo. Es posible configurar las opciones PostScript para que le avisen cuando un trabajo de impresión contenga más de un número establecido de fuentes o de colores directos. Es posible cambiar el número de colores directos y fuentes que disparan las advertencias mediante las configuraciones especiales Advertencia de la separación de colores directos y Umbral de advertencia de fuentes.

Para definir la opción Advertencia de la separación de colores directos

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y a continuación, haga clic en Impresión.
- 3 Elija Advertencia de la separación de colores directos en la lista de opciones.

4 En la lista Configuración, elija una de las opciones siguientes:

- Si se utilizan algunos de los colores directos
- Si se utiliza más de 1 color directo
- Si se utilizan más de 2 colores directos
- Si se utilizan más de 3 colores directos

Para definir la opción Umbral de advertencia de fuentes

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija Umbral de advertencia de fuentes en la lista de opciones.
- 3 Elija un número entre 1 y 50 en la lista de valores.



- Las advertencias de colores directos y fuentes también están disponibles desde la ventana Presentación preliminar. Para acceder a ellas, haga clic en Configuraciones, Preferencias de impresión y realice los cambios necesarios en la sección Configuraciones especiales.
-

Optimización de los rellenos degradados para imprimir

La impresión de los rellenos degradados se puede optimizar de dos formas. En primer lugar, puede comprobar si hay bandas los rellenos degradados y corregirlas. Las bandas son un defecto que consiste en la aparición de franjas en un relleno degradado y 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 etapas en los rellenos degradados que las requieran y reducir el número de etapas en los rellenos degradados que sean demasiado complejos.

Estas opciones sólo están disponibles para los dispositivos PostScript.

Para comprobar si hay bandas en los rellenos degradados

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Problemas.
- 3 Haga clic en el botón Configuración de comprobaciones previas.
- 4 Habilite la casilla de verificación Rellenos degradados con bandas.

Para incrementar automáticamente las etapas de degradado

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Habilite la casilla de verificación Incrementar automáticamente etapas de degradado.

Para optimizar los rellenos degradados y reducir su complejidad

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para comprobar si hay bandas en los rellenos degradados”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Optimizar relleno degradado.



- La opción de aumento automático aumenta el número de etapas que se utilizan para reproducir los rellenos degradados. Esto puede incrementar el tiempo de impresión, pero garantizará la mejor reproducción posible de esos rellenos.
- La comprobación de los rellenos degradados en busca de bandas sólo se aplica a los rellenos degradados lineales.

Descarga de las fuentes de Tipo 1

De forma predeterminada, el controlador de dispositivo descarga las fuentes de Tipo 1 al dispositivo de impresión. No obstante, 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, o que no se descargarían debido a su tamaño.

Para descargar las fuentes de Tipo 1

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Habilite la casilla de verificación Descargar fuentes Type 1.



- La opción Descargar fuentes Type 1 está disponible sólo para dispositivos PostScript.
- Cuando habilite la casilla Descargar fuentes Type 1, la casilla Convertir True Type a Type 1 se habilitará de forma predeterminada. 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 el dispositivo de salida tiene dificultades para interpretar las fuentes Type 1.

Definición 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 para evitar errores de impresión 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 los dispositivos 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 1200 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.
- No se le ha aplicado al texto ninguna transformación no lineal.
- El documento no se está imprimiendo utilizando las opciones de modificación de tamaño ni la opción Encajar en página del cuadro de diálogo Imprimir.

Para limitar el número de fuentes de mapa de bits que se crean

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Imprimir
- 3 En la lista de opciones, elija Límite de fuente de mapa de bits.
- 4 Escriba un valor entre 0 y 100 en la lista de configuraciones.

Para definir el umbral de tamaño de las fuentes de mapa de bits

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Imprimir
- 3 En la lista de opciones, elija Umbral de tamaño de fuente de mapa de bits.
- 4 Elija un valor entre 0 y 1000 en la lista de configuraciones.

Impresión de mapas de bits en color

Es posible imprimir mapas de bits como CMYK, RGB o en escala de grises. La salida PostScript suele utilizar el modelo CMYK de 4 colores (cian, magenta, amarillo y negro) para imprimir los mapas de bits. Si va a imprimir un mapa de bits en color en un dispositivo de impresión RGB (rojo, verde y azul) o CMY (cian, magenta y amarillo), elija RGB en el cuadro de lista Salida de mapas de bits en color como.

Los dispositivos RGB reciben valores RGB, en lugar de CMYK. Los dispositivos de impresión CMY convierten RGB en CMY (de modelo de tres colores a modelo de tres colores) con mayor facilidad que CMYK en CMY (de modelo de cuatro colores a modelo de tres colores).

Para generar mapas de bits en color como RGB

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Elija RGB en el cuadro de lista Salida de mapas de bits en color como.

Para generar mapas de bits en color como CMYK

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija CMYK en el cuadro de lista Salida de mapas de bits en color como.

Para generar mapas de bits en color como escala de grises

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para generar mapas de bits en color como RGB”.
- 2 Elija Escala de grises en el cuadro de lista Salida de mapas de bits en color como.



- La opción RGB sólo está disponible para dispositivos PostScript.
-



- Puede acceder al cuadro de diálogo Imprimir en la ventana Presentación preliminar si hace clic en el botón Opciones de la Barra de propiedades.
-

Ajuste de los trabajos de impresión

Las opciones descritas en esta sección pueden ayudarle a resolver los diversos problemas que pueden presentarse al imprimir fuentes o mapas de bits. Si tiene un problema de impresión, intente determinar qué parte del trabajo lo está causando. Por ejemplo, las fuentes no se imprimen correctamente, o algún mapa de bits no se imprime. A continuación, busque un tema que esté relacionado con ese tipo de problema.

La página Compatibilidad de controlador del cuadro de diálogo Preferencias de impresión contiene muchas opciones que puede utilizar para afinar los trabajos de impresión. Este cuadro de diálogo le permite establecer opciones y ver las propiedades del dispositivo para cada controlador de dispositivo de impresión.

Definición del número de etapas de degradado en trabajos de impresión

Es posible especificar el número de etapas en los rellenos degradados de un trabajo de impresión. Con un número bajo 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.

Para especificar las etapas de degradado en un trabajo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Etapas de degradado.



- Puede asignar un relleno degradado personalizado a un objeto en una aplicación de Corel. Un relleno degradado personalizado anulará las configuraciones del cuadro de diálogo Imprimir.
- Las etapas de degradado definidas en el cuadro de diálogo Opciones sólo afectan a la forma en que los rellenos degradados se muestran en el monitor, no a cómo se imprimen.

Impresión de mapas de bits en bloques pequeños

Es posible determinar que los mapas de bits se envíen a dispositivos 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 está imprimiendo mapas de bits como bloques más pequeños, puede determinar el grado en que cada bloque se superpone al contiguo. Esta superposición reduce el patrón de cuadrícula que puede aparecer en algunos dispositivos de impresión cuando se imprimen mapas de bits que se han enviado por bloques.

Para imprimir mapas de bits en bloques

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en Configuraciones, Preferencias de impresión.
- 3 En la lista de categorías, haga clic en General, Compatibilidad de controlador.
- 4 En el cuadro de lista Impresora, elija un controlador de dispositivo de impresión no PostScript.
- 5 En la sección Configuraciones específicas de este controlador, 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 Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Imprimir
- 3 En la lista de opciones, elija Píxeles que se superponen en porciones de mapas de bits.
- 4 En la lista Configuración, elija un número que represente el número de píxeles en que cada bloque de mapa de bits se superpondrá al siguiente.



- Las opciones de la sección Configuraciones específicas de este controlador estarán disponibles sólo cuando elija un dispositivo de impresión que no sea PostScript en el cuadro de lista Impresora. Si no, aparecerán difuminadas.

Impresión en negro o escala de grises de trabajos en color

Cuando imprima trabajos en color en un dispositivo de 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 matiz.

Para imprimir en negro o escala de grises los trabajos en color

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Habilite un de los siguientes botones:
 - Todos los colores en negro
 - Todos los colores en escala de grises

Impresión de mapas de bits en color

Utilizar la gestión del color ayuda a garantizar la exacta reproducción de los colores. La función Imprimir le permite producir los mapas de bits en color como CMYK, RGB o escala de grises; aunque sólo podrá generar mapas de bits como CMYK si ha elegido una impresora PostScript. Si va a imprimir en una impresora que no sea PostScript, sólo podrá imprimir los mapas de bits en color como RGB o escala de grises. Producir los mapas de bits en color como CMYK o RGB aumenta el tamaño del archivo, mientras que como escala de grises, el tamaño del archivo será menor.

Para generar mapas de bits como CMYK

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Elija una impresora PostScript en el cuadro de lista Nombre.
- 4 Haga clic en la ficha Varios.
- 5 En el cuadro de lista Salida de mapas de bits en color como, elija CMYK.

Para generar mapas de bits como RGB

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 En el cuadro de lista Salida de mapas de bits en color como, elija RGB.

Para generar mapas de bits como escala de grises

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro de lista Salida de mapas de bits en color como, elija Escala de grises.

Submuestreo de mapas de bits en el cuadro de diálogo Imprimir

Es posible reducir el tamaño del archivo si se realiza un submuestreo de los mapas de bits, que están compuestos de píxeles. Cuando se submuestrea un mapa de bits, el número de píxeles por línea decrece, y esta reducción del número de píxeles da como resultado un menor tamaño del archivo. Podrá submuestrear los mapas de bits en color, en escala de grises o monocromos.

Para submuestrear mapas de bits en color

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Habilite la casilla de verificación Color de la sección Submuestreo de mapas de bits.
- 4 Escriba un número en el cuadro situado a la derecha del cuadro Color.

Para submuestrear mapas de bits en escala de grises

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla Escala de grises de la sección Submuestreo de mapas de bits.
- 3 Escriba un número en el cuadro situado a la derecha del cuadro Escala de grises.

Para submuestrear mapas de bits monocromos

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para submuestrear mapas de bits en color”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Monocromo de la sección Submuestreo de mapas de bits.
- 3 Escriba un número en el cuadro situado a la derecha del cuadro Monocromo.



- El submuestreo afecta a los mapas de bits en color, escala de grises o monocromos sólo cuando su resolución es mayor que la habilitada en la sección Submuestreo de mapas de bits.

Rasterización de páginas

Si tiene un trabajo de impresión complejo, puede que desee rasterizar todas las páginas. La rasterización le permite convertir cada página en un mapa de bits. Esta técnica aumenta la velocidad de impresión de los borradores o resuelve problemas de impresión con controladores problemáticos de impresoras que no sean PostScript.

Para rasterizar una página

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Habilite la casilla de verificación Rasterizar toda la página.
- 4 Escriba un número en el cuadro situado a la derecha del cuadro Rasterizar toda la página.

Control de las bandas de impresora

Algunos dispositivos de impresión que no son PostScript no pueden contener una página completa en memoria y deben imprimirla en varias pasadas o “bandas”. La configuración predeterminada permite al controlador del dispositivo de impresión dividir la página en bandas antes de enviarla al dispositivo, pero si este sistema resulta muy lento o se producen problemas, puede dividir un trabajo de impresión en bandas antes de enviarlo al controlador de impresora.

Para dividir el trabajo de impresión en bandas antes de enviarlo al controlador de impresora

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en Configuraciones, Preferencias de impresión.

- 3 En la lista de categorías, haga clic en General, Compatibilidad de controlador.
- 4 En el cuadro de lista Impresora, elija un controlador de dispositivo de impresión no PostScript.
- 5 Habilite la casilla de verificación Enviar bandas al controlador.



- Las opciones de la sección Configuraciones específicas de este controlador sólo estarán disponibles si ha seleccionado un dispositivo de impresión que no sea PostScript en el cuadro de lista Impresora. Si no, aparecerán difuminadas.
- La casilla de verificación Enviar bandas al controlador sólo está disponible en Windows 95 y Windows 98.

Control del corte de los rellenos

Cualquier relleno que no sea uniforme debe cortarse si el objeto no es rectangular porque estos rellenos se envían a los dispositivos de impresión como mapas de bits, que siempre son rectangulares. El corte es el proceso mediante el cual se quitan las partes de un relleno que no deberían ser visibles. Es el controlador quien controla la configuración predeterminada, ya que esto produce normalmente un procesamiento 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 dispositivos de impresión que no son PostScript.

Para asignar el control sobre el corte de rellenos

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en Configuraciones, Preferencias de impresión.
- 3 En la lista de categorías, haga clic en General, Compatibilidad de controlador.
- 4 En el cuadro de lista Impresora, elija un dispositivo de impresión que no sea PostScript.
- 5 Habilite la casilla de verificación Usar el recorte por software para rellenos.



- Las opciones de la sección Configuraciones específicas de este controlador sólo estarán disponibles si ha seleccionado un dispositivo de impresión que no sea PostScript en el cuadro de lista Impresora. Si no, aparecerán difuminadas.

Especificación del método de salida del texto en dispositivos de impresión que no sean PostScript

Si imprime en un dispositivo que no es PostScript, el texto se envía con la fuente apropiada siempre que sea posible. Sin embargo, en ocasiones es preferible enviar el texto como gráficos; es decir sin usar la fuente, porque los objetos de texto pueden quedar incorrectamente impresos al ser solapados por las imágenes.

Para imprimir el texto como gráficos

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en Configuraciones, Preferencias de impresión.
- 3 En la lista, seleccione Compatibilidad de controlador.
- 4 En el cuadro de lista Impresora, elija un controlador de dispositivo de impresión no PostScript.
- 5 Habilite la casilla de verificación Todo el texto como gráficos.



- Las opciones del cuadro Configuraciones específicas de este controlador sólo estarán disponibles si selecciona un dispositivo que no sea PostScript en el cuadro de lista Impresora.
-

Utilización de la impresión de fusión

La impresión de fusión permite imprimir el mismo documento muchas veces usando texto diferente cada vez que se imprima. Por ejemplo, si imprime invitaciones, puede personalizar cada una fusionando nombres diferentes.

La impresión de fusión funciona combinando un archivo de texto de formato especial con un archivo de CorelDRAW. El archivo de CorelDRAW debe contener texto que será sustituido 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.

Preparación de dibujos para la impresión de fusión

Para utilizar la impresión de fusión en un dibujo, deberá insertar el texto que desea sustituir cuando se realice la impresión de fusión. Cada carácter o palabra de texto que desee sustituir deberá 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. Cuando realice una impresión de fusión, tenga presente 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.) del texto original.
 - Las transformaciones que se hayan aplicado al texto original también afectarán al texto de reemplazo (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.

Preparación de archivos de texto para la impresión de fusión

Para realizar una impresión de fusión, debe crear un archivo de texto ANSI (.TXT) que contenga la información que desea fusionar con el dibujo.

Para preparar un archivo de texto para la impresión de fusión

- 1 Abra un archivo de texto nuevo.
- 2 En la primera línea, indique el número de partes de texto que desea 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. El texto debe terminar con un carácter; los espacios en blanco o las 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 el ejemplo siguiente:

3

\Nombre\

\Fecha\

\Instructor\

O bien, puede escribir todo el texto en la misma línea, como en el ejemplo siguiente:

3

```
\Nombre\Fecha\Instructor\
```

- 5 Escriba el texto de reemplazo. 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 reemplazo. Debe haber una entrada para cada elemento de texto que deba ser sustituido. El archivo de texto debe parecerse a éste:

3

```
\Nombre\
```

```
\Fecha\
```

```
\Instructor\
```

```
\Juan de León\
```

```
\18 de agosto de 1995\
```

```
\Sr. Pedro Ramírez\
```

```
\Catalina Mandueño\
```

```
\18 de agosto de 1995\
```

```
\Sra. María Santana\
```

O, si utiliza un enfoque lineal, deberá quedar así:

3

```
\Nombre\Fecha\Instructor\
```

```
\Juan de León\18 de agosto de 1995\Sr. Pedro Ramírez\
```

```
\Catalina Mandueño\18 de agosto de 1995\Sra. María Santana\
```

- 6 Guarde el archivo como archivo de texto ANSI (con la extensión .TXT).

Fusión de archivos de texto con dibujos

Cuando esté preparando una fusión, recuerde que CorelDRAW ni guarda ni muestra los resultados de la fusión, sino que los imprime directamente, en una secuencia. 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.

El comando Imprimir fusión no está disponible de forma predeterminada en esta versión, pero puede personalizarse.

Para añadir Imprimir fusión al menú Archivo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y luego haga clic en Menús.
- 3 Haga doble clic en Archivo y diseño, Archivo.
- 4 En el cuadro de lista Comandos, elija Imprimir fusión.
- 5 Elija Archivo en el cuadro de lista Menú principal.
- 6 Haga clic en el botón Añadir.

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 y compruebe que está preparado adecuadamente.
- 3 Haga clic en Archivo, Imprimir fusión.
- 4 Elija el archivo de texto.

Impresión comercial

Si utiliza la impresión comercial para sus trabajos, lo más normal es que trabaje con un servicio de filmación o con una imprenta. Estas dos empresas pueden estar separadas o asociadas. En el caso de algunas empresas más grandes pueden ofrecer ambos servicios en un solo establecimiento. El servicio de filmación toma los archivos y los convierte directamente en película o en planchas, y la imprenta utilizará la película del servicio de filmación para crear las planchas de impresión.

La película puede crearse usando una cámara o una filmadora. La creación de película con una cámara normalmente requiere una salida preparada para filmar que el usuario haya creado en un dispositivo de impresión láser PostScript. La producción de película de esta forma puede ahorrar dinero, pero no intente generar material complejo en color utilizando una salida láser porque los dispositivos de impresión de sobremesa no son suficientemente precisos.

Una filmadora crea la película directamente a partir de un archivo. Hay varios tipos de archivo que un servicio de filmación puede utilizar. Si desea más información, consulte "Preparación de trabajos de impresión para una imprenta comercial" en la página 756 y pregunte al servicio de filmación qué opciones ofrece.

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 satisfecho con las pruebas, se prepara y ordena la película, se sellan las planchas y se montan en la prensa.

Si el servicio de filmación y la imprenta están separados, deberá asegurarse de que el servicio de filmación proporciona la película en el formato que desea la imprenta (por ejemplo, película en positivo o negativo, emulsión en cara anterior o posterior, 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.

Preparación de trabajos de impresión para una imprenta comercial

Cuando prepare un trabajo de impresión para una imprenta comercial puede enviar la salida en papel especial para filmación, o el trabajo en disco.

Si piensa crear un archivo para enviarlo a una filmadora o una reproductora de planchas, hable primero con el servicio de filmación para averiguar qué formato de archivo y qué configuración del dispositivo de impresión resultan más adecuados para ello.

Si va a crear un archivo, el servicio de filmación necesitará un archivo PostScript o un archivo nativo de la aplicación que esté utilizando.

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.

Puede utilizar el Asistente de preparación para el servicio de filmación, a fin de guiarse por el proceso de preparación del archivo para entregarlo al servicio de filmación.

Impresión en un archivo

Puede tener un control total sobre la configuración de preimpresión y guardar el trabajo de impresión en un archivo .PRN o .PS. El servicio de filmación enviará este archivo de impresión directamente a un dispositivo de salida.

A menudo, el servicio de filmación puede verificar o arreglar los archivos .PRN o .PS mediante un procesador de imágenes ráster (RIP) o con Adobe Distiller, dependiendo del software. Asegúrese de repasar y confirmar todas las configuraciones con el servicio de filmación para evitar cualquier retraso innecesario en el trabajo de impresión.

Incluya una hoja con todas las configuraciones de preimpresión que haya especificado. Puede crear esta hoja automáticamente si habilita la casilla de verificación Imprimir hoja de información de trabajos, o tal vez el servicio de filmación posea un formulario de pedido que describa todas las configuraciones de preimpresión importantes.

Formato de archivo nativo

Si prefiere no preparar archivos .PS, los servicios de filmación que posean la aplicación que usted haya utilizado para crear el trabajo pueden aceptar los archivos originales (por ejemplo, archivos CorelDRAW) y aplicar las configuraciones de preimpresión necesarias. Incluso es posible que algunos servicios prefieran realizar las configuraciones personalmente. Como es importante incluir las fuentes utilizadas en los archivos originales, CorelDRAW utiliza TrueDoc, que le permite incluir las fuentes dentro de los trabajos realizados con aplicaciones Corel antes de enviarlos al servicio de filmación.

Utilización de una sangría de impresión para extender las imágenes hasta el borde de la página

La mayoría de las imprentas no pueden imprimir imágenes hasta el borde del papel. Si desea que ciertas áreas del trabajo impreso se extiendan hasta el borde de la página, debe imprimir en un papel que sea más grande que el tamaño que desea en realidad y, a continuación, cortar este papel para que la imagen se extienda hasta el borde del mismo. Cuando utilice este método, es aconsejable dejar una “sangría”; es decir, la cantidad que las imágenes sobrepasan el borde del tamaño final del papel. Al sangrar las imágenes, permite un margen de error en el proceso de impresión y recorte.

Marcas de impresora

Las marcas de impresora proporcionan información sobre cómo debería imprimirse un trabajo y pueden incluirse en los archivos .PS. 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. Las marcas de impresora se seleccionan en la ficha Preimpresión del cuadro de diálogo Imprimir.

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 preparación del archivo de salida que enviará al servicio de filmación.

Este asistente simplifica diversos procesos tales como la creación de archivos PostScript y PDF, la reunión de los distintos elementos necesarios para la salida de un documento, así como la copia del documento original, de las fuentes y de cualquier archivo de imágenes incorporados a una ubicación designada por el usuario, como por ejemplo un cartucho Zip o Syquest.

El Asistente es muy útil cuando este servicio le proporciona un perfil del servicio de filmación. Este perfil se crea utilizando otro Asistente denominado Perfilador del servicio de filmación, y en él, 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. Cuando inicie el Asistente de preparación para el servicio de filmación, puede elegir un perfil proporcionado por el servicio de filmación o dejar que CorelDRAW genere el suyo propio agrupando todos los archivos asociados con el documento.

Para reunir todos los archivos asociados con un documento

- 1 Haga clic en Archivo, Preparación para el servicio de filmación.
- 2 Habilite el botón Reunir todos los archivos asociados con este documento.

Para elegir un perfil

- 1 Haga clic en Archivo, Preparación para el servicio de filmación.
- 2 Habilite el botón Elegir un perfil proporcionado por el servicio de filmación.



- Para crear un perfil de servicio de filmación necesita la utilidad Creador de perfil para servicios de filmación. Esta utilidad puede descargarse en la página Web de Corel, en la dirección <http://www.corel.com>.
 - Las configuraciones de archivo PDF creadas por el servicio de filmación son idénticas a las configuraciones de estilo PDF para preimpresión. Si desea más información sobre las configuraciones de estilo PDF para preimpresión, consulte “Elección de un estilo PDF” en la página 818.
-

Impresión en archivos

La impresión en archivos se requiere cuando se desea enviar el archivo .PRN o .PS a un servicio de filmación para que se imprima en una filmadora.

La función Imprimir en un archivo le permitirá elegir entre enviar un archivo a un sistema Macintosh, enviar un único archivo, enviar páginas como archivos independientes o enviar planchas como archivos independientes.

Si elige Páginas en archivos diferentes, cada página del documento Corel se imprimirá en un archivo individual. Si elige Planchas en archivos diferentes, cada plancha se imprimirá como un archivo individual. Asegúrese de seleccionar el dispositivo de impresión apropiado cuando imprima a un archivo, y tenga en cuenta lo siguiente:

- Cuando se prepara un archivo para imprimirlo en una filmadora o en una reproductora de planchas, el tamaño de la página del trabajo de impresión (es decir, el tamaño de la película o plancha en que se reproduce el documento) deberá ser mayor que el tamaño de la página del documento para admitir las marcas de impresora.
- 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.
- Si es el servicio de filmación quien va a capturar o confeccionar el archivo PostScript, el archivo .PS deberá cumplir la convención de estructura de documentos (DSC). En ese caso, habilite el valor Conformidad con DSC. Si no sabe con seguridad las configuraciones que debe elegir, consulte con el servicio de filmación.

Para imprimir en un archivo

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Imprimir en archivo.
- 4 Haga clic en la flecha del menú lateral que aparece a la derecha de la casilla de verificación Imprimir en archivo y habilite una de las opciones siguientes:
 - Para Mac
 - Archivo único
 - Páginas en archivos diferentes
 - Planchas en archivos diferentes



- Los archivos PostScript creados con la opción Imprimir en archivo contienen dos caracteres de control D (^D) que impiden su impresión en cualquier dispositivo PostScript controlado por sistemas Macintosh. Elija la opción Para Mac en la lista Imprimir en archivo que aparece al hacer clic en la flecha de menú lateral para eliminar los caracteres ^D de los archivos.
-

Para comprimir los mapas de bits de los archivos .PRN o .PS

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Elija Nivel 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

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla Conformidad con DSC.

Impresión de negativos de película

Las filmadoras producen imágenes en película que es posible que deban convertirse en negativos dependiendo del dispositivo de impresión que vaya a utilizarse. Consulte con el servicio de filmación o la imprenta para determinar si es posible producir imágenes en película. Puede configurar el trabajo de impresión para producir imágenes en negativo, pero si el equipo del servicio de filmación también produce negativos, finalmente obtendrá una película en positivo. No elija la película en negativo si va a imprimir en un dispositivo de impresión de escritorio.

Para imprimir un negativo

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en el botón *Invertir*.



Impresión de película con la emulsión en el reverso

La emulsión es la capa de material fotosensible que recubre una película. Normalmente, los trabajos se imprimen en un dispositivo de impresión láser con la emulsión en el anverso. No obstante, otros tipos de reproducción pueden requerir la emulsión en el anverso o en el reverso. Imprimir con la emulsión en el reverso produce la imagen al revés.

Para especificar película con la emulsión en el reverso

- 1 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en el botón *Reflejo*.



Configuración de límites de sangría

Al utilizar una sangría para extender el trabajo de impresión hasta el borde de la página establezca un límite de sangría; es decir, determine hasta qué punto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte al imprimirse.

Normalmente, un límite de sangría de entre 0,125 y 0,25 pulgadas es suficiente ya que, 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.

Las sangrías precisan que el papel en el que se vaya a imprimir sea más grande que el papel que desea como resultado final, y que el trabajo de impresión sobrepase el borde del tamaño del papel final.

Consulte con el servicio de filmación o 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 ficha Diseño.
- 3 Habilite la casilla de verificación Límite de sangría.
- 4 Escriba un límite en el cuadro Límite de sangría.

Impresión de marcas de corte/plegado y marcas de registro

Las marcas de corte/plegado se imprimen en las esquinas de la página y representan el tamaño del papel. Estas marcas pueden utilizarse como guías para cortar el papel.

Si imprime varias páginas por hoja (por ejemplo, 2 filas por 2 columnas) puede habilitar la opción Sólo exteriores para imprimir las marcas de corte/plegado en el borde externo de la página. Habilitar esta función garantiza que todas las marcas de corte/plegado se eliminen durante el proceso de corte. Si deshabilita esta opción, las marcas de corte se situarán alrededor de todas las filas y columnas.

Las marcas de registro se imprimen en cada hoja de una separación de color. Estas marcas son necesarias para alinear las planchas de impresión en una imprenta de color. Si desea más información, consulte “Creación de separaciones de color” en la página 769. Existen varios estilos de marcas de registro entre los que podrá elegir.

Para establecer marcas de corte y de registro, el papel en el que imprima deberá ser 0,5 pulgadas mayor por todos los lados que el tamaño de página del documento que vaya a imprimir.

Para imprimir marcas de corte/plegado

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Preimpresión.
- 3 Habilite la casilla de verificación Marcas de corte/plegado.

Para imprimir sólo las marcas de corte/plegado exteriores

- 1 Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Sólo exteriores.

Para imprimir marcas de corte/plegado compuestas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Imprimir.
- 3 En la lista de opciones, elija Marcas de corte compuestas.
- 4 Elija Salida en CMYK en la lista Configuración.

Para imprimir marcas de registro

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Preimpresión.
- 3 Habilite el botón Imprimir marcas de registro.
- 4 Elija un estilo de marca de registro en el cuadro de lista Estilo.

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. Estas barras son necesarias para garantizar una reproducción exacta del color (consulte “Creación de separaciones de color” en la página 769.) Para ver las barras de calibración, el tamaño de la página del trabajo de impresión deberá ser mayor que el de la página del trabajo que va a imprimir.

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 las imágenes de medios tonos (consulte “Operaciones con mapas de bits y pantallas de medios tonos” en la página 765.) La escala de densitómetro puede situarse en cualquier parte de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadrados de la escala de densitómetro.

Para imprimir barras de calibración de color

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Preimpresión.
- 3 Habilite la casilla de verificación Barra de calibración de color.

Para imprimir una escala de densitómetro

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Escalas de densitómetro.
- 3 Si desea personalizar los niveles de gris en uno de los cuadrados de la escala de densitómetro, elija 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, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Preimpresión.
- 3 Habilite la casilla de verificación Escalas de densitómetro.
- 4 Haga clic en Archivo, Presentación preliminar.
- 5 Arrastre la escala de densitómetro a su nueva ubicación en la ventana Presentación preliminar.



- En la mayoría de las circunstancias, es aconsejable que sitúe la escala de densitómetro fuera del área impresa final.

Impresión de los números de página e información sobre el archivo

Los números de página son útiles al organizar materiales que no incluyen números de página en el documento, o cuando los números de página del documento no corresponden a las páginas reales.

La información sobre el archivo incluye el perfil de color del trabajo, las configuraciones de medios tonos, el nombre del archivo, la fecha y hora en que se ha creado el trabajo, y el número de plancha (útil cuando se van a imprimir separaciones de color). Cuando habilite la casilla de verificación Imprimir información de archivo, podrá especificar un nombre de trabajo para que se incluya 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. Sin embargo, 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, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Preimpresión.
- 3 Habilite la casilla de verificación Imprimir números de página.

Para imprimir la información sobre el archivo

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Imprimir información de archivo.
- 3 Habilite la casilla de verificación Posición dentro de la página si desea que la información del archivo aparezca en la página del documento.
- 4 Escriba un nombre de trabajo en el cuadro Nombre de trabajo/información.

Colocación de las marcas de impresora

Puede cambiar la posición de 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 En la Barra de propiedades, escriba valores en los cuadros del rectángulo de alineación de marcas.



- También puede cambiar la posición de las marcas de impresora arrastrando la caja delimitadora en la ventana Presentación preliminar.

Impresión de hojas de información sobre trabajos

Si incluye una hoja de información con el trabajo de impresión, ayudará al servicio de filmación o a la imprenta a tratar con mayor eficacia cualquier problema que pueda surgir.

Para imprimir una hoja de información del trabajo con el trabajo de impresión

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Habilite la casilla de verificación Imprimir hoja de información de trabajos.
- 4 Haga clic en el botón Configuración de información.
- 5 Especifique cualquiera de los elementos siguientes:
 - Las categorías de información que desea incluir
 - La información de almacenamiento o impresión del trabajo.

Operaciones 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.

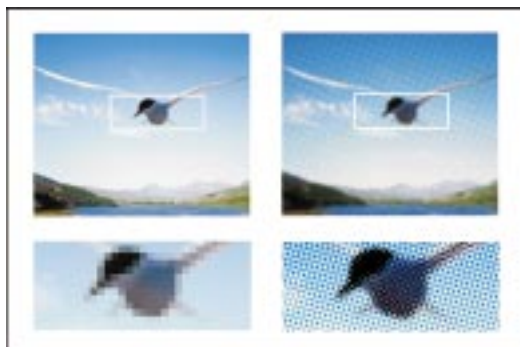
Medios tonos

En general, las imprentas comerciales no pueden producir sombreado real, pero pueden crear la ilusión de sombreado imprimiendo imágenes compuestas por puntos diminutos. En la técnica de pantalla tradicional, el tamaño de los puntos determina los diferentes niveles de sombreado (es decir, cuanto mayores son los puntos, más oscuro es el sombreado). En la técnica de pantalla estocástica, la frecuencia de los puntos determina los distintos niveles de sombra (cuanto más puntos haya en un área más oscura será la sombra). 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 usando una película o papel fotográfico especial. La imagen producida consistía en puntos en su totalidad, y se utilizaba para crear las 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 la pantalla de medios tonos y la resolución del mapa de bits.

La imagen de la izquierda muestra un primer plano de un mapa de bits. La imagen de la derecha muestra un primer plano de un medio tono.



Frecuencia de barrido de la pantalla de medios tonos

La frecuencia de barrido de la pantalla de medios tonos determina el número de puntos que se utilizan para crear la imagen. La frecuencia de barrido se mide en líneas por pulgada (LPP). Esta medida se refiere al número de filas de puntos por pulgada.

Cuando elija una frecuencia de barrido, recuerde que a mayor frecuencia, más nítida será la imagen. Sin embargo, existen límites para la frecuencia de barrido 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 con el servicio de filmación o la imprenta acerca de la frecuencia de barrido que debería utilizar.

Resolución de mapas de bits

Cuando cree una imagen de medios tonos, la resolución de mapa de bits, medida en puntos por pulgada (PPP), no debería ser mayor del doble de la frecuencia de barrido de la pantalla de medios tonos. Por ejemplo, si utiliza una frecuencia de 150 lpp, el mapa de bits debería tener una resolución de 300 ppp como mínimo. Un tamaño de archivo mayor produciría trabajos de impresión más lentos sin mejorar la calidad de los mapas de bits.

Definición de la frecuencia de barrido de medios tonos

Si va a imprimir imágenes de medios tonos, una vez seleccionado el dispositivo de impresión adecuado, debería utilizar la configuración predeterminada. No obstante, habrá casos en los que tendrá que establecer correctamente la frecuencia de barrido. Consulte con el servicio de filmación para determinar las configuraciones de pantalla adecuadas.

Para establecer la frecuencia de barrido

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Escriba un valor (en líneas por pulgada) en el cuadro de lista Frecuencia de barrido.



- Si fija como valor para la frecuencia de barrido Predeterminada, la imagen se imprimirá usando la frecuencia de barrido predeterminada del dispositivo de salida.
- La configuración de la frecuencia de barrido sólo es posible en los dispositivos PostScript.
- Consulte con el servicio de filmación respecto a la configuración óptima del trabajo.

Utilización de la interfaz OPI

Corel es compatible con la interfaz OPI (interfaz abierta de preimpresión), que le permitirá incluir imágenes escaneadas de alta resolución en el trabajo sin aumentar radicalmente el tamaño del archivo. Para conseguirlo, el servicio de filmación escanea las imágenes en un escáner profesional. El servicio de filmación conserva la versión de alta resolución de las imágenes y proporciona al usuario equivalentes de baja resolución. Las que se importan en el documento, utilizándolas sólo para su ubicación (FPO). El uso de imágenes FPO mantiene el documento con un tamaño menor y acelera el tiempo de redibujo de la pantalla. Cuando envía el trabajo de nuevo al servicio de filmación para su impresión final en película, las imágenes FPO son sustituidas automáticamente por las de alta resolución.



- Si no importa las imágenes FPO correctamente, no serán sustituidas en el momento de la impresión.
- Sólo podrá escalar, recortar, rotar, reflejar y cortar las imágenes FPO; no podrá aplicarles otros efectos.

Mantenimiento de vínculos OPI y DCS

La interfaz OPI (interfaz abierta de preimpresión) permite utilizar imágenes de baja resolución como marcadores de lugar para las imágenes de alta resolución que aparecerán en el trabajo final. Para utilizar vínculos OPI, deberá habilitar la casilla de verificación Vincular a archivo de alta resolución para salida con OPI cuando importe los archivos .TIF (o .CT), a no ser que utilice un archivo .EPS

como marcador. Estas imágenes se conocen 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 imágenes 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 verificar un archivo que contenga imágenes OPI en un dispositivo que no tenga los archivos de alta resolución (por ejemplo, el dispositivo de impresión de escritorio), 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 marcador de baja resolución. En este caso, asegúrese de averiguar si el servicio de filmación prefiere resolver los vínculos DCS personalmente, en cuyo caso, tendrá que deshabilitar la opción Resolver vínculos DCS.

Para mantener los vínculos OPI

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mantener vínculos OPI.

Para dejar que el servicio de filmación resuelva los vínculos DCS

- 1 Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Resolver vínculos DCS.



- La opción Mantener los vínculos OPI sólo está disponible para dispositivos PostScript.
 - Puede reducir el tiempo de trabajo utilizando imágenes OPI y soluciones de servidor para la gestión de la impresión como Imation Color Central. La solución OPI libera instantáneamente su estación de trabajo mientras que el archivo se procesa en el servidor. Se pueden crear automáticamente muestras de baja resolución a partir de los originales de alta resolución para su inserción en CorelDRAW. Estos archivos contienen su propios comentarios OPI que el servidor Imation Color Central reconoce cuando recibe el trabajo, con lo que, a continuación, sustituirá la versión de baja resolución del archivo para la de alta resolución.
-

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 normal 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 un trabajo de impresión. A continuación, se utiliza cada elemento de color para crear una película o una plancha, que a su vez se emplea para aplicar un color de tinta a la hoja de papel.

Las imprentas producen el color utilizando color de cuatricromía o bien colores directos. El número de colores que desee utilizar es el factor principal para decidir qué método emplear.

Color de cuatricromía

Si el proyecto es a todo color (por ejemplo, si contiene fotografías a color escaneadas), deberá utilizar color de cuatricromía. Se trata de un método para producir prácticamente cualquier color usando sólo cuatro colores de tinta: cian, magenta, amarillo y negro (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.

Ejemplo de
separaciones de color
de cuatricromía



Corel admite ahora un nuevo tipo de proceso de impresión denominado Pantone Hexachrome, que aumenta el rango de colores imprimibles. Pantone 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 Pantone Hexachrome, utilice la paleta de colores Pantone Hexachrome. El color Pantone Hexachrome se denomina a veces como color de alta fidelidad. Consulte con el servicio de filmación si debe utilizar color Pantone Hexachrome.

Color directo

Si su proyecto hace uso de sólo uno, dos o tres colores (incluido el negro), probablemente debería utilizar colores directos, como los ofrecidos por PANTONE. El color directo utiliza una tinta distinta para cada color y cada color requiere su propia separación de color. Si dispone de un presupuesto limitado, piense en las siguientes posibilidades:

- Obtener un trabajo con una apariencia de dos colores imprimiendo sobre papel de un color y usando un solo color directo.
- Utilizar tintas (porcentajes) de colores directos para crear sombras o reflejos, dando así la impresión de una mayor variedad de colores.

Color de cuatricromía y directo

Algunos proyectos requieren una combinación de los colores directos y de 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 película, planchas y tintas adicionales, lo cual incrementa el coste de impresión.

Comentario sobre las paletas

Es posible trabajar sobre diferentes elementos del 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) al imprimir. Por lo que respecta a los colores directos, puede convertirlos a CMYK en el momento de la impresión. Si desea más información, consulte “Utilización del color” en la página 323.



- Preste especial atención al número de colores utilizados, en especial si importa clipart. Asegúrese de utilizar sólo los colores disponibles en el método que haya elegido (es decir, cuatricromía o color directo).

Impresión de separaciones de color

Cuando imprima separaciones de color en un archivo, puede crear un archivo .PS que incluya todas las separaciones, sólo una separación o cualquier combinación de separaciones, dependiendo de la complejidad del trabajo de impresión.

En general, debería poder guardar toda la información de las separaciones de color en un solo archivo .PS. Sin embargo, si el trabajo de impresión contiene efectos especiales y varias separaciones de color (por ejemplo, CMYK y varios colores directos), guardar toda la información sobre las separaciones de color en un archivo .PS puede producir un archivo demasiado grande.

En este caso, cree un archivo .PS para cada separación. Incluya el nombre de la separación en el nombre de archivo para facilitar su identificación.

Cuando imprima separaciones de color puede producir una hoja de papel o película incluso aunque no haya nada en ella (por ejemplo, puede que sólo haya amarillo o negro en la página pero las planchas cian y magenta se imprimirán de todas formas). Normalmente, debe dejar esta opción deshabilitada para ahorrarse el elevado precio de la película. Sin embargo, pueden existir casos en que desee forzar la impresión de las planchas en blanco.

Para imprimir separaciones de color

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha 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 *Habilitar separaciones de color*.

Para utilizar el color de cuatricromía Hexachrome

- 1 Siga los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para imprimir separaciones de color”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Planchas Hexachrome.
- 3 Si va a imprimir en un dispositivo que utilice tinta sólida de alta densidad, habilite la casilla de verificación Tinta sólida de alta densidad.

Para seleccionar separaciones de color específicas

- 1 Siga los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para imprimir separaciones de color”.
- 2 Habilite las casillas de verificación de las separaciones de color que desea imprimir en el cuadro de lista Separaciones de color de la parte inferior del cuadro de diálogo.



- Si va a imprimir en un dispositivo que utiliza tinta sólida de alta densidad, habilite la casilla de verificación Tinta sólida de alta densidad. Sin embargo, esta opción sólo funciona cuando se utiliza la paleta de color Hexachrome. Consulte con el servicio de filmación si debe habilitar esta opción.



- Para imprimir las separaciones en color, habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones en color
-

Conversión de colores directos en colores de cuatricromía

Si un documento contiene colores directos pero desea utilizar colores de cuatricromía, puede convertirlos. 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. Sin embargo, si se prefiere, es posible tratar cualquiera de estas paletas de colores como colores de cuatricromía.

Para convertir colores directos a colores de cuatricromía

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha 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 En la lista de categorías, haga doble clic en Global, Administración de color, y haga clic en General.
- 3 Deshabilite cualquiera de las siguientes casillas de verificación:
 - Considerar colores FOCOLTONE como tintas directas
 - Considerar colores TOYO como tintas directas
 - Considerar colores DIC como tintas directas

Modo de asegurar colores previsible al imprimir

La representación exacta y coherente del color de un dispositivo a otro es esencial al imprimir en color. Todos los componentes del sistema informático (CPU, escáner, monitor y dispositivo de impresión) deben intercambiar la información del color de forma que se asegure un resultado previsible.

Para que los colores de la pantalla se asemejen a los de la página impresa habilite las opciones de corrección de color. Si desea más información, consulte “Utilización del color” en la página 323.

Para simular la salida de color de una imprenta en un dispositivo de impresión compuesto

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global, Administración de color, y haga clic en General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Impresora compuesta simula la salida de color de una impresora de separaciones.

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. Si desea más información, consulte “Operaciones con mapas de bits y pantallas de medios tonos” en la página 765.

Ángulo de pantalla

Como 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 muaré.

En la mayoría de los casos, los patrones muaré se pueden evitar utilizando las configuraciones predeterminadas. Sin embargo, los colores y los duotonos Pantone, compuestos de colores directos y combinados con otras tintas, puede causar problemas de impresión. Consulte con el servicio de filmación para más información sobre este proceso.

Cuando imprima separaciones de color, los ángulos de pantalla se establecen automáticamente. Si cambia estas configuraciones de forma incorrecta, es posible que el trabajo no se imprima bien.

Tecnología de pantalla

Cuando vaya a establecer configuraciones avanzadas para separaciones, en la mayoría de los casos los valores predeterminados son los más adecuados. Sin embargo, si va a utilizar una filmadora, la tecnología de pantalla deberá adaptarse al tipo que tengan en el servicio de filmación. Consulte con el servicio de filmación para determinar la configuración correcta.

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 se compone de 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.

Personalización de las pantallas de medios tonos

Cuando vaya a configurar las pantallas de medios tonos para imprimir separaciones de color utilice las configuraciones predeterminadas, ya que, de otro modo, las pantallas configuradas incorrectamente pueden provocar patrones muaré no deseables y una mala reproducción del color. Consulte con el servicio de filmación antes de cambiar alguna de estas configuraciones.

Para personalizar una pantalla de medios tonos

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha 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 rombo)
 - Resolución del dispositivo de impresión o de la filmadora
 - Frecuencia de barrido y ángulo de pantalla de alguna o todas las separaciones de color



- 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, puede establecer que uno se imprima a 45 grados y otro a 90 grados.
-

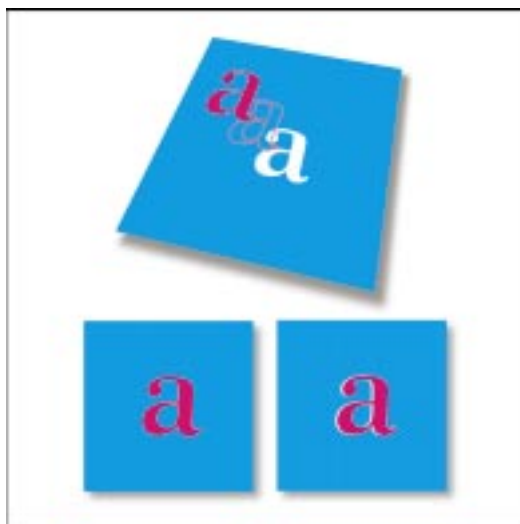
Sobreimpresión de color

La sobreimpresión de color es necesaria para compensar un registro impreciso del color producido cuando las planchas de impresión empleadas para imprimir cada color, denominadas separaciones de color, no están perfectamente alineadas. Este registro impreciso provoca la aparición involuntaria de pequeñas franjas blancas entre colores adyacentes.

La sobreimpresión se logra solapando intencionadamente los colores, de forma que no se noten los pequeños problemas de alineación.

El trabajo de impresión precisa de la sobreimpresión de color cuando dos colores se tocan. Muchos servicios de filmación prefieren crear esta sobreimpresión de color personalmente mediante un programa especializado. Consulte con el servicio de filmación acerca de dicha posibilidad si no conoce este proceso.

Ejemplo de imagen
impresa con y sin
sobreimpresión de
color



La sobreimpresión de color se realiza, evidentemente, por sobreimpresión. Normalmente, las partes de un objeto que están tapadas por otro objeto no se imprimen. No obstante, si se establece que el objeto superior se sobreimprima, las porciones cubiertas de los objetos subyacentes se imprimirán también, produciéndose un solapamiento. De este modo, se consigue que los espacios blancos entre colores diferentes sean muy raros. La sobreimpresión funciona mejor cuando el color superior es mucho más oscuro que el subyacente, pues de lo contrario, podría producirse 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.



- Aunque CorelDRAW es capaz de realizar una sobreimpresión básica, las aplicaciones de sobreimpresión especializadas como Imation TrapWise pueden proporcionarle una solución de sobreimpresión mucho más completa.

Sobreimpresión de color por el solapamiento de objetos seleccionados

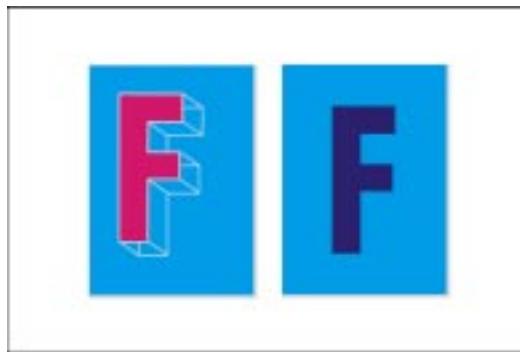
Antes de abrir el cuadro de diálogo Imprimir, puede establecer que ciertos objetos se sobreimpriman. Es posible sobreimprimir el relleno, el contorno, o ambos, para cada objeto.

La opción Sobreimprimir relleno hace que las partes ocultas de los objetos se impriman cuando se encuentran debajo del relleno del objeto sobreimpreso.

La opción Sobreimprimir contorno tiene el mismo efecto, pero cuando las partes ocultas están debajo del contorno del objeto sobreimpreso.

Al establecer el grosor del contorno, tenga en cuenta que el contorno se reparte a ambos lados del trayecto que define la forma del objeto. Por lo tanto, un contorno de 0,30 puntos crea una sobreimpresión de 0,15 puntos.

Ejemplo de sobreimpresión



También puede decidir conservar las configuraciones de sobreimpresión del documento. Si ha establecido sobreimpresiones en un documento de forma deliberada, habilite la casilla de verificación **Preservar las sobreimpresiones del documento** para asegurarse de que el servicio de filmación o la imprenta no alteran las configuraciones de sobreimpresión. Asimismo, puede conservar las configuraciones de sobreimpresión si no desea sobreimpresionar objetos de un documento.



Para sobreimprimir objetos seleccionados

- 1 Utilizando la herramienta *Selección* haga clic con el botón derecho en el objeto que requiera sobreimpresión de color y haga clic en Sobreimpresión.
- 2 De las opciones siguientes, seleccione una o ambas:
 - Sobreimprimir relleno
 - Sobreimprimir contorno

Para preservar las sobreimpresiones de un documento

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Separaciones.
- 3 Habilite la casilla de verificación Imprimir separaciones.
- 4 Habilite la casilla de verificación Preservar las sobreimpresiones del documento.

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, de texto, o ambos. Si establece que se sobreimprima un color claro, los colores oscuros que estén ocultos por este color más claro, se imprimirán y verán a través de él. 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 ficha 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 Tecnología de pantalla, elija 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 de la separación. El gráfico aparecerá más oscuro si la separación se establece en sobreimpresión.
- 8 Haga clic en el icono Sobreimprimir texto en la columna Sobreimpresión si desea que se sobreimprima el texto de la separación.

Sobreimpresión automática de color

Existen dos métodos para la sobreimpresión automática de color: sobreimprimir siempre el negro y la extensión automática.

La opción Sobreimprimir siempre negro crea una sobreimpresión de color de forma que cualquier objeto que contenga un 95% de negro o más sobreimprima los objetos subyacentes. 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. Si el servicio de filmación aconseja un valor umbral de negro distinto del 95%, ajuste el umbral.

Extensión automática crea la sobreimpresión de color asignando a un objeto un contorno del mismo color que su relleno y estableciendo que sobreimprima 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 ficha 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 Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Imprimir.
- 3 En la lista de opciones, elija Umbral de sobreimpresión de negro.
- 4 Elija un número entre 0 y 100 de la lista Configuración.

El número que escriba representará 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”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Extensión automática.

3 Escriba un valor en el cuadro Máximo.

La cantidad de extensión asignada a un objeto dependerá del valor máximo de sobreimpresión y del color del objeto: 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.

4 Habilite la casilla de verificación Anchura fija para establecer la anchura de la extensión.

El cuadro Máximo se transformará en el cuadro Anchura cuando habilite la casilla de verificación Anchura fija. El valor de este cuadro determina la anchura fija de la extensión de color.

5 Escriba un valor en el cuadro Texto por encima de.

Este valor determina el tamaño mínimo al que se aplica la extensión automática. Si establece un valor demasiado bajo, el texto pequeño podría volverse ilegible al aplicar la extensión automática.



14

IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN Y OLE

14

La importación/exportación y OLE (Vinculación e incorporación de objetos) son dos formas de intercambiar información entre aplicaciones. La diferencia entre ellas radica en el método utilizado para este intercambio. Para 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 instalar un filtro especial en su PC para cada formato de archivo diferente. Al utilizar OLE, no tendrá que preocuparse por filtros ni formatos de archivo. Siempre que todas las aplicaciones utilizadas admitan OLE, la información podrá intercambiarse libremente.

Importación y exportación de archivos

Los filtros de importación y exportación funcionan como mecanismos de conversión entre aplicaciones y proporcionan un canal de comunicación en dos direcciones.

Formatos de archivo

Los datos de un archivo informático pueden almacenarse utilizando varios métodos. El método utilizado por cada archivo se conoce como formato de archivo. Cada tipo de archivo, como mapa de bits, vector, sonido, texto, etc., emplea formatos diferentes. Los formatos se identifican habitualmente por la extensión que se añade al archivo al almacenarlo en dicho formato, como .CDR, .BMP, .TIF, .EPS, .JPG, etc.

Tipo de clasificación

Si quiere clasificar las extensiones en el cuadro de lista Tipo de archivo o Guardar con tipo, la función Tipo de clasificación especificará el orden de clasificación de estos archivos.

Lista MRU

El cuadro de lista Nombre de archivo incluye otro cuadro de lista denominado Usados más recientemente (MRU). En un primer momento, la lista MRU estará vacía, pero cuando seleccione un archivo y realice la operación Abrir/Guardar, el archivo seleccionado se guardará en esta lista. La lista MRU no puede contener más de cinco elementos a la vez.

Formatos de archivo nativos

Al guardar un archivo en una aplicación gráfica, éste se almacena en el formato de archivo nativo o en el formato propio creado específicamente para la aplicación. Por ejemplo, el formato de archivo nativo de Corel PHOTO-PAINT es .CPT. CorelDRAW dispone de dos formatos de archivo nativos: .CDR y .CMX. Éstos se diferencian de los formatos genéricos, como .TXT, en que los genéricos no están asociados con ninguna aplicación específica.

Profundidad de color

La profundidad de color (también denominada profundidad de bits) hace referencia a la cantidad de colores que puede admitir un archivo. El número de valores de color que una profundidad de bits determinada puede producir es igual a 2 elevado a la profundidad de bits. Por ejemplo, una profundidad de 8 bits es igual a 2 elevado a 8, o lo que es lo mismo, a 256 colores. Una imagen de escala de grises es un archivo de 8 bits con 256 incrementos entre el negro y el blanco. Los archivos que admiten una profundidad de color superior tienen mayor tamaño.

Al almacenar o exportar un archivo, normalmente puede especificarse la profundidad de color de la imagen. Si la imagen original sólo incluye un pequeño número de colores, puede guardarla con una profundidad de color mayor (por ejemplo, color de 16 a 256 bits) para generar otra imagen con colores muy similares a los de la imagen original. Sin embargo, si la imagen original tiene muchos colores y cambia su profundidad de color por un valor menor (por ejemplo, color de 24 a 256 bits), el archivo creará una paleta de colores y utilizará combinaciones de estos colores para representar el color original en 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 qué formato de archivo se va a utilizar al guardar un archivo, debe tenerse en cuenta cualquier limitación de color del formato de archivo y de la aplicación que se emplearán con el archivo. Por ejemplo, el formato .GIF que se utiliza habitualmente en gráficos de Internet, sólo admite un máximo de 256 colores. Los formatos de archivo nativos de Corel (.CDR, .CMX y .CPT) admiten todas las profundidades de color.



- Siempre que intercambie información con otra aplicación, cerciúrese 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 ha de admitir necesariamente todas las profundidades de color inferiores a su profundidad de bits máxima. Por ejemplo, un formato puede admitir color de 24 bits y no admitir el blanco y el negro.
 - Mediante el uso de Tipo de clasificación, Predeterminado, no se clasifican las extensiones de archivo. Sólo es el orden especificado en un archivo INI.
-

Filtros de importación/exportación

Para mover los archivos de un programa a otro, suele ser necesario convertirlos a un formato que el programa de destino pueda interpretar. Los filtros de importación/exportación son programas que realizan esta conversión. Por ejemplo, para importar una imagen de CorelDRAW en Corel PHOTO-PAINT, habrá que convertirla de archivo vectorial en formato de mapa de bits. Al seleccionar un formato de archivo en el cuadro de diálogo Exportar de CorelDRAW, estará activando automáticamente el programa de filtro adecuado para realizar la conversión.

Las aplicaciones Corel contienen filtros para los formatos de archivo que es posible importar y exportar. Los filtros .TIF, .GIF y .BMP son algunos ejemplos de filtros suministrados con las aplicaciones Corel.

Importación y apertura de archivos

Los comandos Importar y Abrir permiten abrir archivos en distintos formatos. Los cuadros de diálogo Importar y Abrir dibujo permiten elegir la unidad y la carpeta en las que está almacenado el archivo. Para mostrar sólo los archivos que tienen una determinada extensión, puede elegir dicha extensión en el cuadro de lista Tipo de archivo.

Opciones del cuadro de diálogo Importar

El cuadro de diálogo Importar contiene opciones que permiten realizar lo siguiente: controlar la forma en que se importan los mapas de bits, importar una parte de una imagen, volver a muestrear la imagen, suprimir los cuadros de diálogo de filtros, detectar marcas al agua, combinar mapas de bits multicapa, aplicar perfiles ICC incorporados, mantener capas y páginas y extraer perfiles ICC incorporados.

Al importar un mapa de bits, es posible vincularlo externamente o establecer un vínculo con el archivo de alta resolución para salida utilizando OPI (Open Prepress Interface). Si habilita la opción Vincular a archivo de alta resolución para salida con OPI, podrá insertar una versión de baja resolución de un mapa de bits .TIF o .CT mientras mantiene un vínculo con la versión de alta resolución original. OPI es un método que permite situar 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 el documento con un tamaño menor y reduce el tiempo necesario para redibujar la pantalla. Al devolver las ilustraciones al servicio de filmación para obtener una reproducción final de la imagen en película, se utilizan los archivos de alta resolución en lugar de las imágenes FPO. El producto final es de alta resolución. Es posible cambiar el tamaño de la imagen de baja resolución importada, girarla, desplazarla o aplicarle objetos PowerClip; sin embargo, no es posible aplicarle los efectos del menú Efectos o Mapas de bits.

La habilitación de la opción Vincular mapa de bits externamente permite importar el mapa de bits seleccionado y mantener un vínculo con el original. Esto significa que los cambios realizados en el archivo origen pueden actualizarse en la imagen importada.

Si se elige Nuevo muestreo en el cuadro de lista situado a la derecha del cuadro de lista Tipo de archivo, aparece el cuadro de diálogo Nuevo muestreo que permite añadir o quitar píxeles a una imagen de mapa de bits. La función de nuevo muestreo modifica la cantidad de información de la imagen, lo cual puede producir cambios en la resolución o las dimensiones. La imagen se puede muestrear de nuevo (submuestrear), lo que permitirá disminuir el número de píxeles y el tamaño del archivo, así como eliminar los detalles inutilizables.

Al elegir Recortar en el cuadro de lista, aparece el cuadro de diálogo Recortar imagen que permite seleccionar el área y el tamaño exactos de la imagen que se quiere conservar.

Una vez habilitada, la opción Comprobar marca al agua advierte de la existencia de una imagen codificada con una marca al agua Digimarc. La presencia de esta marca indica que ese archivo está protegido por el derecho de propiedad. Las marcas al agua proporcionan un mecanismo para ponerse en contacto con el creador de la imagen y consultar detalles sobre ésta.

La habilitación de la opción Suprimir diálogo de filtros permite hacer caso omiso del cuadro de diálogo que contiene las opciones de importación del filtro seleccionado. En su lugar, el Administrador de filtros utiliza las configuraciones predeterminadas. Sólo algunos filtros generan diálogos, como el filtro .PCD.

Si la opción Combinar mapa de bits multicapa está habilitada, es posible importar mapas de bits que contienen varias capas. Esto significa que, al importar un archivo .CPT o .PSD multicapa, todas las capas del mapa de bits se igualarán en un solo mapa de bits en lugar de agruparse.

Aplicar perfil ICC incorporado es una opción que se habilita para aplicar un perfil ICC (International Color Consortium) incorporado al archivo importado.

ICC ha definido un formato estándar para perfiles de color. El sistema de administración de color de Corel utiliza estos perfiles. La incorporación de un perfil ICC garantiza la uniformidad del color cuando se transfieren archivos de una aplicación a otras. Corel admite la incorporación de perfiles ICC en archivos CPT, CDR, TIFF, JPEG, PICT y EPS.

Cuando la opción Mantener capas y páginas está habilitada, es posible abrir el archivo seleccionado y conservar las capas y las páginas incluidas en éste. El formato de archivo .CMX de Corel ofrece esta opción.

La habilitación de Extraer perfil ICC incorporado permite guardar el perfil ICC incorporado de un archivo seleccionado en el directorio de color en el que se instaló la aplicación. Aunque el archivo conservará el nombre de archivo original, se guardará con la extensión .ICM (Image Color Matching).

Opción de archivos vectoriales del cuadro de diálogo Abrir

El cuadro de diálogo Abrir contiene la opción que permite abrir los formatos de archivos vectoriales que admiten varias páginas y capas. Estos formatos vectoriales ofrecen la posibilidad de conservar las páginas y las capas al importar el archivo. También podrá incorporar o extraer perfiles ICC.

Cuando la opción Mantener capas y páginas está habilitada, es posible abrir el archivo seleccionado y conservar las capas y las páginas incluidas en éste. El formato de archivo .CMX de Corel ofrece esta opción.

Aplicar perfil ICC incorporado es una opción que se habilita para aplicar un perfil ICC (International Color Consortium) incorporado al archivo importado. ICC ha definido un formato estándar para perfiles de color. El sistema de administración de color de Corel utiliza estos perfiles. La incorporación de un perfil ICC garantiza la uniformidad del color cuando se transfieren archivos de una aplicación a otras. Corel admite la incorporación de perfiles ICC en archivos CPT, CDR, TIFF, JPEG, PICT y EPS.

Extraer perfil ICC incorporado es la opción que se habilita para guardar el perfil ICC incorporado de un archivo seleccionado en el directorio de color en el que se instaló la aplicación. Aunque el archivo conserve el nombre de archivo original, se guardará con la extensión .ICM (Image Color Matching). El sistema de administración de color utiliza el formato estándar para perfiles de color definido por ICC.

Importación de archivos de mapa de bits

Es posible importar archivos de mapa de bits utilizando el comando Importar. Al importar una imagen de mapa de bits, CorelDRAW ofrece la posibilidad de vincular el original a la imagen importada. Asimismo, se ofrecen las siguientes funciones de mapa de bits: detección de marcas al agua, nuevo muestreo, combinación de mapas de bits multicapa, supresión de diálogos de filtros, aplicación y extracción de perfiles ICC incorporados, mantenimiento de capas y páginas y recorte de la imagen al abrirla.

Para importar un archivo de mapa de bits

- 1 Haga clic en Archivo, Importar.
- 2 Elija la unidad y la carpeta que contienen el archivo que quiere importar en el cuadro de lista Buscar en.
- 3 Haga clic en el nombre del archivo.
- 4 Elija un filtro de mapa de bits del cuadro de lista Tipo de archivo.
- 5 Haga clic en el botón Importar.

Para vincular un mapa de bits externamente

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Vincular mapa de bits externamente.

Para establecer un vínculo con un archivo de alta resolución utilizando OPI (sólo disponible para archivos .TIF o .CT)

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Elija .TIF o .CT en el cuadro de lista Tipo de archivo.
- 3 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 del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Elija Nuevo muestreo en el cuadro de lista que aparece junto al cuadro de lista Tipo de archivo.
- 3 Haga clic en el botón Importar.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba los valores de tamaño que desee en los cuadros Anchura y Altura.
 - En los cuadros Porcentaje, escriba el porcentaje que desea aplicar para submuestrear la imagen.
- 5 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.
- 6 En la sección Resolución, cambie los valores de los cuadros Horizontal y Vertical para modificar la resolución de la imagen importada.

Para recortar una imagen durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Elija Recortar en el cuadro de lista que aparece junto al cuadro de lista Tipo de archivo.
- 3 Haga clic en el botón Importar.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - 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 quitar de la parte superior de la imagen. A continuación, escriba un valor en el cuadro Izquierdo para especificar el número de píxeles que desea quitar 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. Escriba otro valor en el cuadro Altura para especificar la altura del área que desea conservar. A continuación, arrastre el cuadro de selección de la ventana de previsualización para desplazar el área de selección.
- 5 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.

Para detectar marcas al agua durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Comprobar marca al agua.

Para suprimir el diálogo de filtros durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Suprimir diálogo de filtros.

Para combinar un mapa de bits multicapa durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Combinar mapa de bits multicapa. La casilla de verificación de mapa de bits multicapa permanecerá deshabilitada hasta que seleccione un tipo de archivo de mapa de bits que contenga varias capas (es decir, un archivo .CPT o .PSD).

Para mantener capas y páginas durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Mantener capas y páginas.

Para aplicar un perfil ICC incorporado durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Aplicar perfil ICC incorporado.

Para extraer un perfil ICC incorporado durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para importar un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Extraer perfil ICC incorporado.



- Al importar mapas de bits de 16 colores en CorelDRAW, éstos se convierten automáticamente en mapas de bits de 256 colores.
- Sólo es posible elegir valores más bajos para la anchura, la altura y la resolución.
- Para importar un archivo .TIF o .CT de baja resolución creado con OPI (Open Prepress Interface), tendrá que habilitar la casilla de verificación Vincular a archivo de alta resolución para salida con OPI.



- Para mantener la proporción original entre anchura y altura, habilite la casilla de verificación Mantener proporción. Si quiere conservar los valores de resolución Horizontal y Vertical, habilite la casilla de verificación Valores idénticos.

Apertura de archivos vectoriales

Al importar un archivo vectorial se ofrece la posibilidad de mantener la información de capas y páginas incluida en la imagen. Asimismo, es posible extraer y aplicar perfiles ICC incorporados durante la importación de la imagen.

El formato de archivo vectorial resulta eficaz porque permite importar y visualizar imágenes basadas en vectores sin que esto afecte negativamente a la calidad o al formato originales.

Para mantener capas y páginas durante la importación

- 1 Haga clic en Archivo, Importar.
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad y la carpeta en las que se ha restaurado el archivo.
- 3 Haga clic en un nombre de archivo de la lista.
- 4 Elija un filtro vectorial en el cuadro Tipo de archivo.
- 5 Habilite la casilla de verificación Mantener capas y páginas al importar.

Para aplicar un perfil ICC incorporado durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para mantener capas y páginas durante la importación”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Aplicar perfil ICC incorporado.

Para extraer un perfil ICC incorporado durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para mantener capas y páginas durante la importación”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Extraer perfil ICC incorporado.

Adición de imágenes clipart

CorelDRAW proporciona una amplia selección de imágenes clipart y símbolos listos para usar que pueden añadirse al dibujo. Si desea examinar la colección completa de imágenes clipart, puede consultar el manual Clipart o utilizar la Carpeta de recortes. La Carpeta de recortes es una ventana de Barra de propiedades que permite examinar las carpetas en las que están almacenadas las extensas colecciones de clipart.

Para añadir una imagen clipart desde el CD-ROM

- 1 Introduzca el CD-ROM en la unidad de CD-ROM.
- 2 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 3 Elija CorelDRAW (CDR) en el cuadro de lista Tipo de archivo.
- 4 Elija 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 la 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 Abrir

Exportación y almacenamiento de archivos en formatos no nativos

Si quiere guardar un archivo en un formato no nativo, será preciso utilizar el comando Exportar o Guardar como para convertirlo a ese formato. Los cuadros de diálogo Exportar y Guardar como dibujo, permiten elegir la unidad y la carpeta en las que se va a almacenar el archivo. En CorelDRAW se utiliza el comando Guardar como para acceder a los filtros vectoriales. El comando Exportar sirve para acceder a filtros de mapa de bits, al formato RTF y a formatos de archivo de tratamiento de textos, así como a los filtros vectoriales. El cuadro de diálogo Exportar permite determinar si los archivos se van a exportar comprimidos o sin comprimir, en caso de que el formato de archivo admita esta función.

Opciones del cuadro de diálogo de almacenamiento como archivo

El cuadro de diálogo Guardar como dibujo ofrece varias opciones, como guardar los archivos en versiones anteriores de CorelDRAW o con formatos de miniatura diferentes. También permite controlar la función Sin espacios en blanco ni caracteres especiales, así como elegir entre incorporar fuentes utilizando TrueDoc™ o incorporar perfiles ICC.

La habilitación de la casilla de verificación Incorporar fuentes con TrueDoc™ garantiza la visualización de las fuentes de un dibujo en un sistema en el que no se han instalado esas mismas fuentes.

Cuando está habilitada, la casilla de verificación Sin espacios en blanco ni caracteres especiales permite sustituir los espacios en blanco que aparecen en los nombres de archivo por una barra de subrayado. Los demás caracteres especiales se sustituirán por caracteres adecuados para los nombres de archivos basados en el Web.

Al habilitar la casilla de verificación Incorporar perfil ICC, el perfil ICC (International Color Consortium) incorporado se puede guardar como parte del archivo. ICC ha definido un formato estándar para perfiles de color. El sistema de administración de color de Corel utiliza estos perfiles. La incorporación de un perfil ICC en el archivo garantiza la uniformidad del color cuando se transfieren archivos de unas aplicaciones a otras. Corel admite perfiles ICC incorporados en los formatos de archivo CPT, CDR, TIF, JPEG, PICT y EPS.

Opciones del cuadro de diálogo de exportación de archivos

El cuadro de diálogo Exportar contiene opciones que permiten suprimir diálogos de filtros y elegir entre exportar los archivos comprimidos o sin comprimir. También permite utilizar el comando Exportar para acceder a filtros de mapa de bits, al formato RTF y a formatos de archivo de tratamiento de textos, así como a filtros vectoriales. Además, es posible incorporar un perfil ICC y controlar que el nombre del archivo no contenga espacios en blanco ni caracteres especiales.

La habilitación de la casilla de verificación Suprimir diálogo de filtros permite hacer caso omiso del cuadro de diálogo que contiene las opciones de importación del filtro seleccionado. En su lugar, el Administrador de filtros utiliza las configuraciones predeterminadas.

Si está habilitada, la casilla de verificación Sin espacios en blanco ni caracteres especiales permite sustituir los espacios en blanco que aparecen en los nombres de archivo por una barra de subrayado. Los demás caracteres especiales se sustituirán por caracteres adecuados para los nombres de archivos basados en el Web.

Al habilitar la casilla de verificación Incorporar perfil ICC, el perfil ICC se puede guardar como parte del archivo. ICC ha definido un formato estándar para perfiles de color. El sistema de administración de color de Corel utiliza estos perfiles. La incorporación de un perfil ICC en el archivo garantiza la uniformidad del color cuando se transfieren archivos de unas aplicaciones a otras. Corel admite perfiles ICC incorporados en los formatos de archivo CPT, CDR, TIF, JPEG, PICT y EPS.

La elección del tipo de compresión permite determinar si el archivo se va a exportar comprimido o sin comprimir, en caso de que el formato de archivo admita esta función.

Exportación de imágenes a formatos de archivo no nativos

Al exportar o convertir la imagen a otro formato de archivo, es posible abrirla directamente en una aplicación de destino que admita dicho formato.

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 de lista Tipo de archivo.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista Nombre de archivo.

La extensión de archivo para el formato seleccionado se anexa al nombre de archivo automáticamente.

- 5 Haga clic en el botón Exportar.
- 6 Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación, elija las opciones que quiera.

Para suprimir un filtro durante la exportación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para exportar un archivo”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Suprimir diálogo de filtros.
- 3 Haga clic en el botón Exportar.
- 4 Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación, elija las opciones que quiera.

Para que no aparezcan espacios en blanco ni caracteres especiales durante la exportación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para exportar un archivo”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Sin espacios en blanco ni caracteres especiales.
- 3 Haga clic en el botón Exportar.
- 4 Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación, elija las opciones que quiera.

Para incorporar un perfil ICC durante la exportación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para exportar un archivo”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Incorporar perfil ICC.
- 3 Haga clic en el botón Exportar.
- 4 Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación, elija las opciones que quiera.

Para elegir un tipo de compresión durante la exportación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para exportar un archivo”.
- 2 Si el formato de archivo admite esta función, elija un tipo de compresión.
- 3 Haga clic en el botón Exportar.
- 4 Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación, elija las opciones que quiera.



- Para utilizar un gráfico CorelDRAW en una aplicación que admite la vinculación e incorporación de objetos, se recomienda vincular el gráfico a dicha aplicación, en lugar de exportarlo. De esta manera, cuando se modifica el gráfico, CorelDRAW lo actualiza automáticamente en la otra aplicación al guardar el archivo origen en CorelDRAW. Si desea obtener más información sobre la vinculación de archivos, consulte “Vinculación de objetos OLE” en la página 808.

Exportación de objetos y páginas seleccionados

CorelDRAW permite seleccionar objetos específicos en el documento que desea exportar. También puede exportar la página actual a un documento de varias páginas únicamente.

Para exportar objetos seleccionados

- 1 Seleccione los objetos del dibujo que quiere exportar.
- 2 Haga clic en Archivo, Exportar.
- 3 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 (disponible con determinados formatos de archivo solamente).

Operaciones con Kodak Photo CD

Al abrir o importar una imagen Photo CD, es posible especificar la resolución y el tipo de imagen y corregir el color. La imagen Photo CD (PCD) es de sólo lectura, lo que significa que no se puede exportar a otra imagen PCD.

Resolución de la imagen

Es posible establecer la resolución de la imagen. Si se modifica la resolución para utilizar un valor más alto, será preciso disponer de más memoria para cargar la imagen y el proceso de carga se prolongará.

Tipo de imagen

El tipo de imagen utilizado afecta a la calidad de la imagen impresa y a la cantidad de memoria necesaria para procesarla. Es importante elegir un tipo de imagen que cumpla los requisitos finales.

- Para crear duotonos e imprimir en una impresora láser en blanco y negro, elija la escala de grises de 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 256 colores (8 bits).
- Para crear imágenes fotográficas de alta calidad en color, utilizar una impresora RGB o CMY e imprimir separaciones de color, elija color de 24 bits.

Si desea obtener más información sobre las opciones incluidas en el cuadro de diálogo Tipo de imagen, utilice el botón de la ayuda en línea ¿Qué es esto?

Corrección de color

La corrección de color está disponible cuando se abre una imagen Photo CD. Esta opción permite ajustar manualmente las tintas de color, el brillo, la saturación y el contraste de la imagen.

Puede cambiar el rango tonal de la imagen utilizando los deslizadores de brillo, contraste y saturación. El deslizador de brillo aumenta o disminuye todos los valores de píxel del rango tonal. Mediante el cambio del brillo, se pueden aclarar u oscurecer los colores por igual. El deslizador de contraste establece la distancia entre el píxel más claro y el más oscuro. Si incrementa la saturación, se refuerza la pureza del color en las imágenes. También puede cambiar la cantidad de tinta roja, verde y azul utilizada en la imagen moviendo el deslizador correspondiente a cada color.

Apertura de imágenes Photo CD

El cuadro de diálogo PCD permite especificar la resolución y el tipo de imagen y aplicar la corrección de color a una imagen Kodak Photo CD antes de importarla en CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT. Este cuadro de diálogo sólo se abre si se deshabilita la casilla de verificación Suprimir diálogo de filtros del cuadro de diálogo Importar una imagen desde disco.

Para abrir una imagen Photo CD

- I Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Archivo, Abrir.
 - Haga clic en Archivo, Importar.

- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad y la carpeta que contienen el archivo que desea abrir o importar.
- 3 Haga clic en el nombre de archivo y, a continuación, en el botón Abrir

Para elegir la resolución de una imagen

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para abrir una imagen Photo CD”.
- 2 Elija la resolución que quiere utilizar en la imagen en el cuadro de lista Resolución.

Para elegir el tipo de imagen

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para abrir una imagen Photo CD”.
- 2 Elija el tipo de imagen deseado en el cuadro de lista Tipo de imagen.

Para ajustar el color de una imagen Kodak Photo CD

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para abrir una imagen Photo CD”.
- 2 Realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - Para elegir la cantidad de tinta roja, verde y azul que se va a aplicar a la imagen, ajuste los deslizadores correspondientes.
 - Para elegir el nivel de brillo de la imagen, ajuste el deslizador Brillo.
 - Para elegir el grado de saturación de la imagen, ajuste el deslizador Saturación.
 - Para determinar el grado de contraste de la imagen, ajuste el deslizador Contraste.



- El ajuste del equilibrio de la escena se realiza en el laboratorio fotográfico cuando la imagen original se escanea y se sitúa en el disco Photo CD. Para quitar los ajustes, habilite la casilla de verificación Quitar equilibrio de escena.
 - La gama del monitor es el rango de color que puede presentar. Para que los píxeles fuera de gama se representen como azul o rojo sin mezclar, habilite la casilla de verificación Mostrar colores fuera de gama. De este modo, podrá identificar las áreas fuera de gama de la imagen y realizar los ajustes correspondientes.
-

Operaciones con Postscript encapsulado

Cuando se utilizan archivos con formato Postscript encapsulado (.EPS), es posible especificar una cabecera de imagen y el nombre del usuario, sobreimprimir, mantener vínculos OPI, establecer etapas de degradado y aplicar la administración de color a la imagen .EPS antes de exportarla. También es posible crear una imagen de mapa de bits opcional (miniatura), que puede utilizar para previsualizar la imagen al importarla o abrirla. Además, existe la posibilidad de especificar configuraciones para la exportación de texto, la compatibilidad, las cajas delimitadoras y la compresión de la imagen de mapa de bits. La mayoría de las ilustraciones y las aplicaciones de diseño de página admiten el formato de archivo .EPS.

Cabecera de imagen

Cabecera de imagen permite elegir las opciones que se pueden aplicar al archivo .EPS antes de exportarlo.

En la cabecera del archivo se puede incluir una previsualización de mapa de bits o vectorial. Esta previsualización se utiliza como imagen en miniatura en la ventana de previsualización al abrir o importar la imagen. Para exportar el archivo, puede elegir el formato de previsualización vectorial (WMF) o de mapa de bits (TIFF). También puede establecer la profundidad de color y la resolución de la imagen. Si utiliza una resolución más alta, se necesitará más memoria para cargar la imagen y el proceso de carga se prolongará.

Administración de color

La administración de color permite exportar el archivo con los colores definidos en el perfil de la impresora actual, aunque también puede utilizar el perfil de impresora compuesta o de separaciones seleccionado para la impresora.

Exportar texto como

Exportar texto como permite determinar el formato en que se quiere exportar el texto de la imagen.

Es posible convertir el texto de la imagen en curvas o enviarlo como caracteres editables. La conversión de texto en curvas permite manipular cada nodo para cambiar la forma de los caracteres. Si no puede disponer del texto que está utilizando al imprimir la imagen en otro PC, es posible que el texto no se imprima correctamente. También puede incluir información de fuente PostScript con el archivo.

Enviar mapas de bits como

Enviar mapas de bits como afecta al modo de color utilizado para imprimir el archivo. Es importante elegir un modo de color que cumpla los requisitos finales. Puede elegir los modos de color siguientes:

- **CMYK:** modo de color compuesto por cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K). En este modo de color, los valores de color se expresan en forma de porcentaje. El valor 100 de una tinta indica que ésta se aplica con su saturación máxima. Éste es el modo de color que se utiliza en la mayoría de las impresiones comerciales a todo color.
- **RGB:** espacio de color que los programas gráficos de Corel utilizan como un estándar.
- **Escala de grises:** modo de color que presenta las imágenes utilizando 256 sombras de gris. Cada color se ha definido como un valor entre 0 y 255, donde 0 representa el color más oscuro (negro) y 255, el más claro (blanco).

Mantener vínculos OPI

Mantener vínculos OPI permite utilizar imágenes de baja resolución como sustituto de las imágenes de alta resolución que aparecen en el trabajo final. La imagen de baja resolución se importa en los documentos y sólo se utiliza para indicar la posición (FPO). Al utilizar imágenes FPO, el tamaño del documento es menor y se reduce el tiempo necesario para redibujar la pantalla.

Incrementar automáticamente etapas de degradado

Incrementar automáticamente etapas de degradado permite aumentar de forma automática el número de etapas utilizadas para crear rellenos degradados. Esta opción establece automáticamente el espacio necesario para mezclar los colores de la forma más eficaz en el dispositivo de salida. Utilice esta opción para reducir la aparición de bandas.

Etapas de degradado

Etapas de degradado perfecciona la presentación final del relleno degradado mediante el aumento o la reducción del número de *etapas de degradado*. Corel muestra cada objeto con el mismo número de etapas de degradado de forma predeterminada, lo que hace que los objetos pequeños parezcan más detallados que los grandes. Puede aumentar el número de etapas de degradado para rellenos que requieren más etapas y reducirlo para rellenos degradados demasiado complejos. Mediante esta opción establecerá el relleno degradado para el archivo entero, en lugar de para los objetos individuales incluidos en dicho archivo. Si utiliza un número menor de etapas, la impresión será más rápida, pero la transición entre las sombras puede ser menos sutil. El número de etapas de degradado se puede definir mediante un valor comprendido entre 1 y 256.

Compatibilidad

Compatibilidad permite establecer los niveles PostScript que van a utilizarse para exportar el archivo EPS. El nivel PostScript se puede establecer en 1, 2 o 3, aunque se ha ajustado en 1 de forma predeterminada. Antes de incrementar el nivel PostScript, verifique que la impresora admite ese nivel.

Compresión de mapa de bits

Compresión de mapa de bits reduce el tamaño del archivo .EPS mediante la compresión de mapas de bits. Los mapas de bits que emplean la compresión JPEG disponen de una escala de calidad ajustable, con valores entre 2 y 255. El mapa de bits se puede ajustar en 2 para obtener un grado de calidad alto, o en 255 para conseguir una calidad inferior. Cuanto mayor sea la calidad de la imagen, mayor será el tamaño del archivo.

Nombre de usuario

Nombre de usuario permite añadir un nombre de usuario a la cabecera del archivo .EPS.

Sobreimpresión

Sobreimpresión permite mantener las configuraciones de impresión actuales en la imagen. También es posible crear una sobreimpresión de color, asignar el tamaño de fuente mínimo de aplicación de la extensión automática o asignar un contorno de extensión automática a la imagen. Cuanto más claro sea el color, mayor será el porcentaje de sobreimpresión máximo. Cuanto más oscuro sea, menor será el porcentaje asignado al valor de sobreimpresión máximo.

Caja delimitadora

Caja delimitadora permite alinear con precisión el cuadro rectangular que rodea la página o todos los elementos seleccionados en ella.

También es posible establecer en qué proporción va a sobresalir la sangría del borde del área impresa, utilizar marcas de recorte como asistentes de alineación o mostrar números con decimales.



- La casilla de verificación Compresión de mapa de bits permanece deshabilitada hasta que se elige un nivel PostScript que admite esta función.
- Si define la salida de todos los objetos como objetos de escala de grises, los perfiles de color no estarán disponibles. Si la salida se establece en colores, podrá disponer de los perfiles de color de impresora compuesta. Los perfiles de impresoras compuestas o de separaciones de color se emplean con colores de salida definidos como CMYK.

Exportación de imágenes .EPS

El cuadro de diálogo Exportar EPS permite especificar una cabecera de imagen y un nombre de usuario, sobreimprimir, mantener vínculos OPI, establecer etapas de degradado y aplicar la administración de color a imágenes .EPS antes de exportarlas desde la aplicación Corel. También es posible especificar las configuraciones para la exportación de texto, las cajas delimitadoras, la compresión de mapa de bits y el modo de color. El cuadro de diálogo .EPS aparece automáticamente al exportar una imagen .EPS.

Para exportar una imagen .EPS

- 1 Abra el archivo que desea exportar.
- 2 Haga clic en Archivo, Exportar.
- 3 Elija el formato .EPS en el cuadro de lista Guardar con tipo.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista Nombre de archivo.
La extensión de archivo para el formato seleccionado se anexa al nombre de archivo automáticamente.
- 5 Haga clic en el botón Exportar.

Para especificar una cabecera de imagen para un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página General.
- 3 Habilite cualquiera de los botones siguientes:
 - Incluir cabecera: permite incluir una previsualización vectorial o de mapa de bits en la cabecera del archivo.
 - Formato: permite elegir un formato de previsualización vectorial (WMF) o de mapa de bits (TIFF).

- Tipo: permite elegir la profundidad de color de la previsualización guardada con el archivo.
- Resolución: permite establecer la resolución de la previsualización guardada con el archivo.

Para elegir una opción de administración de color

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página General.
- 3 Habilite cualquiera de los botones siguientes:
 - Usar perfil de color de impresora: permite exportar el archivo utilizando los colores definidos en el perfil de la impresora actual.
 - Perfil de impresora compuesta: permite utilizar el perfil elegido para la impresora compuesta.
 - Perfil de impresora de separaciones: permite utilizar el perfil elegido para la impresora de separaciones.

Para especificar la forma de exportar texto en el caso de archivos .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página General.
- 3 Habilite cualquiera de los botones siguientes:
 - Curvas: permite exportar texto como curvas.
 - Texto: permite exportar texto como caracteres editables.
 - Incluir fuentes: permite incluir información de fuente PostScript en el archivo.

Para seleccionar un modo de color para un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página General.
- 3 Elija un modo de color en el cuadro de lista Enviar mapas de bits como.

Para mantener el vínculo OPI en un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página General.
- 3 Para utilizar imágenes de baja resolución como sustituto de las imágenes de alta resolución, habilite la casilla de verificación Mantener vínculos OPI.

Para aumentar automáticamente las etapas de degradado en un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página General.
- 3 Para aumentar automáticamente el número de etapas utilizadas en la creación de rellenos degradados, habilite la casilla de verificación Incrementar automáticamente etapas de degradado.

Para incrementar o reducir las etapas de degradado en un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página General.
- 3 Utilice las teclas de flecha arriba y flecha abajo para aumentar o reducir las etapas de degradado.

Para elegir una opción de compatibilidad

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página Avanzado.
- 3 Elija un nivel PostScript en el cuadro de lista Compatibilidad.

Para aplicar la compresión de mapa de bits a un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página Avanzado.

- 3 Realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - Usar compresión JPEG: permite reducir el tamaño del archivo .EPS comprimiendo los mapas de bits.
 - Calidad de compresión: permite ajustar la escala de calidad de la compresión de la imagen de mapa de bits.

Para aplicar un nombre de usuario a un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página *Avanzado*.
- 3 Escriba un nombre de usuario en el cuadro Nombre de usuario.

Para aplicar una opción de sobreimpresión a un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página *Avanzado*.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - Preservar la configuración de sobreimpresión de documento: permite conservar las configuraciones actuales de los objetos.
 - Sobreimprimir negro siempre: permite crear una sobreimpresión de color de forma que los objetos que contienen el 95 por ciento de negro, o más, se impriman encima de cualquier objeto subyacente.
 - Extensión automática: permite crear una sobreimpresión de color asignando un contorno a un objeto con el mismo color de relleno y haciendo que éste se imprima encima de cualquier objeto subyacente.
 - Máximo: permite especificar el valor de extensión que la opción Extensión automática asignará a un objeto, así como el color de los objetos.
 - Texto superior: permite especificar el tamaño de fuente mínimo de aplicación de la Extensión automática.

Para aplicar una Caja delimitadora a un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Haga clic en la ficha de la página *Avanzado*.

3 Habilite cualquiera de los botones siguientes:

- **Objetos:** permite alinear la Caja delimitadora respecto de los objetos del archivo de forma precisa.
- **Página:** permite alinear la Caja delimitadora según la extensión de la página.
- **Área de sangría:** permite establecer en qué proporción sobresaldrá la sangría del borde del área que se va a imprimir.
- **Marcas de corte:** permite utilizar las marcas de corte como asistentes de alineación cuando la salida de impresión se recorta para que obtenga el tamaño definitivo.
- **Números de coma flotante:** permite utilizar números con decimales.

Vinculación e incorporación de objetos

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, colocarlos en otras aplicaciones. Al hacer doble clic en los objetos, se inicia la aplicación en que se crearon para que pueda editarlos. Por ejemplo, puede iniciar su programa de hoja de cálculo preferido desde CorelDRAW, crear un gráfico y visualizarlo. También es posible utilizar OLE para importar objetos creados en otras aplicaciones CorelDRAW. Los objetos que se sitúan 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.

Aplicaciones servidor y cliente

Siempre que se utiliza OLE, están implicadas dos aplicaciones: una aplicación servidor y otra cliente. La aplicación servidor se emplea para crear y editar un objeto OLE (por ejemplo, una imagen, un gráfico o un texto). Una vez creado el objeto OLE, se sitúa en la aplicación cliente. 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 será la aplicación servidor y CorelDRAW, la aplicación cliente. Muchas aplicaciones, incluida CorelDRAW, pueden utilizarse como aplicaciones servidor o cliente, aunque no ocurre lo mismo con otras. Si no está seguro de que una aplicación pueda actuar como servidor o cliente, consulte la documentación correspondiente.

Vinculación e incorporación

Los objetos OLE pueden vincularse o incorporarse a aplicaciones cliente.

Un objeto OLE vinculado es un archivo completo, o parte de un archivo, que mantiene un vínculo con el archivo origen aun después de situarlo en la aplicación cliente. En la aplicación cliente, el aspecto del objeto OLE se controla mediante la información almacenada en este archivo origen externo. Cuando el archivo origen se modifica y se guarda en la aplicación servidor, el objeto OLE vinculado se actualiza para reflejar los cambios.

El objeto OLE incorporado está completamente incluido en el archivo de la aplicación cliente; por lo tanto, no está vinculado a un archivo externo. La creación de un objeto nuevo mediante el inicio de la aplicación servidor desde CorelDRAW dará como resultado un objeto incorporado.

Para editar un objeto OLE, haga doble clic en el mismo. Un objeto OLE vinculado iniciará la aplicación servidor fuera de la aplicación cliente. El objeto OLE incorporado se edita "in situ", lo que significa que los controles de la aplicación servidor aparecen en la aplicación cliente.

El Portapapeles

El Portapapeles es un área de almacenamiento temporal utilizada para retener información. Es posible cortar o copiar un objeto de una aplicación servidor en el Portapapeles y pegarlo en una aplicación cliente. De este modo, este objeto se convertirá en un objeto OLE. Si simplemente copia y pega el objeto, éste se convertirá en un objeto OLE incorporado. Para crear un objeto OLE vinculado utilizando el Portapapeles, es preciso usar el comando Pegado especial de la aplicación cliente.

Al utilizar el Portapapeles, el objeto pegado no siempre se convierte en un objeto OLE. Por ejemplo, al pegar texto normal desde un editor de texto ASCII, éste se convierte en texto CorelDRAW. Si quiere ejercer un control total sobre los objetos que pega, utilice el comando Pegado especial.

Arrastre

El arrastre es la forma más sencilla de crear objetos OLE. Si selecciona un objeto con el ratón en una aplicación servidor y lo arrastra a una aplicación cliente, se convertirá automáticamente en un objeto OLE. Basta arrastrar un objeto para que se convierta en un objeto OLE incorporado. Si mantiene presionadas las teclas Ctrl + Mayús mientras arrastra el objeto, éste se convertirá en un objeto OLE vinculado.

Asimismo, es posible arrastrar un archivo desde el escritorio Windows 95 hasta CorelDRAW. La aplicación intentará importar o abrir este archivo antes de crear un objeto OLE. Si desea tener más control sobre la operación, utilice el botón derecho del ratón para arrastrar. Al soltar el botón del ratón, aparecerá un menú que permite especificar la forma en que se va a colocar el objeto.

Limitaciones del uso de objetos OLE

En la mayoría de los casos, sólo es posible editar objetos OLE utilizando la aplicación servidor. Si intenta cambiar un objeto OLE utilizando CorelDRAW, observará las siguientes limitaciones.

Los objetos OLE no pueden

- girarse.

El objeto OLE se puede girar si está situado en un grupo o en un objeto PowerClip, aunque esto puede generar resultados inesperados.

- inclinarse.
- clonarse.
- contar con la aplicación de los efectos incluidos en el menú Efectos, excepto en el caso de objetos PowerClip.
- combinarse, soldarse, intersectarse o recortarse con otros objetos.

En la aplicación servidor se ofrece una serie limitada de maneras de cambiar un objeto OLE sin editarlo realmente.

Los objetos OLE pueden

- desplazarse y cambiar de tamaño.
- copiarse.

Las copias de los objetos vinculados están vinculadas al mismo archivo que el objeto original.

- situarse en objetos PowerClip contenedores.

Vinculación (OLE)

La vinculación es una de las dos formas que existen de ubicar objetos OLE en aplicaciones cliente. La otra es la incorporación. Al vincular un objeto OLE a un archivo de la 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 servidor). Cuando se modifica el archivo origen, el objeto de la aplicación cliente se actualiza para reflejar los cambios. El objeto se actualiza automáticamente al guardar el archivo origen, a menos que elija de forma específica actualizar el vínculo OLE manualmente. Para cambiar el contenido o aspecto de un objeto OLE vinculado, debe realizar las modificaciones en el archivo origen. Por lo tanto, si entrega a alguien un archivo con objetos OLE vinculados, es importante que incluya los archivos origen.

La vinculación resulta del todo útil si desea utilizar el mismo objeto OLE varias veces en el mismo archivo o en varios archivos distintos. Para cambiar cada aparición de un mismo objeto OLE, sólo tendrá que modificar 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 iniciar la aplicación servidor y abrir el archivo origen directamente, aunque también puede iniciar la aplicación servidor desde la aplicación cliente haciendo doble clic en el objeto OLE. El archivo origen debe almacenarse para que los cambios realizados aparezcan en la aplicación cliente.

Vinculación de objetos OLE

La vinculación es una forma de situar objetos OLE en aplicaciones cliente. Es del todo útil cuando se quiere utilizar el mismo objeto OLE varias veces en el mismo archivo o en varios archivos diferentes. Para cambiar cada aparición de un mismo objeto OLE, sólo tendrá que modificar el archivo origen.

Para insertar un objeto OLE vinculado en un archivo

- 1 Haga clic en Editar, Insertar objeto nuevo.
- 2 Habilite el botón Crear desde archivo.
- 3 Haga clic en el botón Examinar y elija el archivo que desea vincular.
- 4 Haga clic en el botón Insertar.
- 5 Habilite la casilla de verificación Vincular.
- 6 Habilite la casilla de verificación Mostrar como icono si desea que el objeto OLE aparezca como un icono, en lugar de como aparece en el archivo origen.

Para vincular un objeto utilizando el Portapapeles

- 1 En la aplicación servidor, seleccione los objetos que quiere vincular (asegúrese antes de que ha guardado el archivo).
- 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 arrastrándolo

- 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 desea vincular
- 3 Arrastre los objetos seleccionados hasta la ventana de archivo abierta en la aplicación cliente.
- 4 Mantenga presionadas las teclas Ctrl + Mayús y a continuación, suelte el ratón.



- En algunas aplicaciones, al arrastrar con el botón derecho del ratón, aparece un menú que ofrece varias opciones antes de situar el objeto.
- Si quiere que otros usuarios puedan abrir el archivo origen desde la aplicación cliente sin mostrar realmente este archivo, puede insertar un objeto OLE nuevo como un icono.

Edición de objetos OLE vinculados

Para editar un objeto OLE vinculado, es preciso modificar el archivo origen en la aplicación servidor.



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 inicia automáticamente y el archivo vinculado se abre.

- 3 Edite el objeto según sea necesario.



- El texto exacto del elemento del menú Edición cambia dependiendo del tipo de objeto. Por ejemplo, si el objeto OLE seleccionado es un documento de un procesador de textos, el elemento del menú Edición será Objeto documento.



- Al hacer doble clic en un objeto OLE, también se iniciará la aplicación servidor.
-

Anulación de vínculos OLE

Si no quiere volver a actualizar un objeto OLE vinculado, puede anular el vínculo OLE. Una vez que se anula el vínculo OLE, no es posible restaurarlo ni editar el objeto OLE.



Para anular un vínculo OLE

- 1 Seleccione el objeto OLE con la herramienta *Selección*.
- 2 Haga clic en Edición, Vínculos.
- 3 Haga clic en el botón Romper vínculo.

Modificación del archivo 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 pertenece al mismo tipo de archivo que el original, la modificación del archivo origen puede ser una forma sencilla de cambiar el contenido del objeto OLE sin alterar su posición. Por ejemplo, puede sustituir una imagen por otra. Sin embargo, si el objeto OLE seleccionado es sólo parte de un archivo, o si el nuevo archivo origen pertenece a un tipo de archivo distinto, al cambiar el archivo origen, pueden obtenerse 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 Desplácese hasta la carpeta en la que está situado el archivo.
- 5 Haga doble clic en el nombre de archivo.
- 6 Haga clic en el botón Cerrar.

Actualización manual de vínculos OLE

Si no quiere que el objeto OLE vinculado se actualice al mismo tiempo que el archivo origen, es posible establecer la opción de actualización manual. Una vez establecida, no se actualizará automáticamente, a menos que se especifique lo contrario.

Para actualizar los archivos vinculados manualmente

- 1 Haga clic en Edición, Vínculos.

- 2 Seleccione los objetos OLE que desea actualizar manualmente en el cuadro de lista Vínculos.
Si sólo quiere actualizar un objeto, selecciónelo antes de hacer clic en Edición, Vínculos. El objeto aparecerá resaltado automáticamente.
- 3 Habilite el botón Manual si los objetos seleccionados se han definido para actualizarse automáticamente.
- 4 Haga clic en el botón Actualizar ahora.
- 5 Haga clic en el botón Cerrar.

Para actualizar los archivos vinculados automáticamente

- Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior y, a continuación, haga clic en el botón Automático.

Incorporación (OLE)

La incorporación es una de las dos maneras de colocar objetos OLE en aplicaciones cliente. La otra es la vinculación. Al incorporar un objeto OLE en un archivo de la aplicación cliente, el archivo incluirá toda la información necesaria para editar y mostrar el objeto OLE. El archivo origen no es necesario.

Edición de objetos incorporados

Para editar un objeto OLE incorporado, utilice la edición “in situ”, mediante la cual, el objeto OLE incorporado se edita sin pasar a la aplicación servidor. En su lugar, todos los controles de la aplicación servidor aparecen en la aplicación cliente. Para utilizar la edición “in situ”, es preciso instalar la aplicación servidor en su PC y que la aplicación admita esta función OLE.

Incorporación de objetos OLE

La incorporación es una forma de colocar objetos OLE en aplicaciones cliente.

Es posible crear objetos OLE nuevos iniciando aplicaciones desde CorelDRAW, aunque también puede insertar archivos existentes en los documentos. Los objetos nuevos son siempre objetos incorporados y no pueden estar vinculados.

Para crear un objeto OLE nuevo

- 1 Haga clic en Edición, Insertar objeto nuevo.
- 2 Elija el tipo de objeto que desea crear en la lista Tipo de objeto.

- 3 Habilite la casilla de verificación Mostrar como icono si sólo desea ver un icono del archivo, en lugar del contenido del archivo.
- 4 Para crear el objeto, espere a que se inicie la aplicación servidor.

Para incorporar un archivo existente

- 1 Haga clic en Edición, Insertar objeto nuevo.
- 2 Habilite el botón Crear desde archivo.
- 3 Haga clic en el botón Examinar y seleccione el archivo que desea incorporar.
- 4 Haga clic en el botón Insertar.
- 5 Deshabilite la casilla de verificación Vincular.

Para incorporar un objeto utilizando el Portapapeles

- 1 En la aplicación servidor, seleccione el objeto que quiere incorporar.
- 2 Haga clic en Edición, Copiar.
- 3 En la aplicación cliente, abra el archivo en el que desea incorporar el objeto.
- 4 Haga clic en Edición, Pegar.

Para incorporar un objeto arrastrándolo

- 1 En la aplicación cliente, abra el archivo que va a contener los objetos incorporados.
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 incorporar.
- 3 Arrastre los objetos seleccionados hasta el archivo de la aplicación cliente.



- Basta arrastrar para eliminar el objeto de la aplicación servidor y desplazarlo a la aplicación cliente. Si desea copiar el objeto, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el objeto.
 - Para volver a CorelDRAW después de editar un objeto OLE, haga clic en la ventana de dibujo del documento CorelDRAW.
 - Si habilita la casilla de verificación Mostrar como icono, la aplicación servidor se iniciará fuera de CorelDRAW, en lugar de hacerlo en esta aplicación.
-

Edición de objetos OLE incorporados

Para editar un objeto OLE incorporado, es preciso utilizar la edición “in situ” (es decir, los controles de la aplicación servidor pasan a estar disponibles en la aplicación cliente).

Para editar un objeto incorporado

- 1 Seleccione el objeto OLE.
- 2 Haga clic en Edición, Objeto, Editar

El texto exacto del elemento del menú Edición cambia dependiendo del tipo de objeto. Por ejemplo, si el objeto OLE seleccionado es un documento de un procesador de textos, el elemento del menú Edición será Objeto documento.

- 3 Edite los objetos según sea necesario.



- Para visualizar los controles de edición de la aplicación servidor, haga doble clic en un objeto OLE.
-



15

PDF es un formato de archivo que permite conservar las características de formato, fuentes, imágenes y gráficos de archivos de aplicaciones originales. Con Acrobat Reader y Acrobat Exchange, usuarios de PC, Unix y Macintosh pueden ver, compartir e imprimir archivos PDF. Estos archivos también se pueden colocar en redes Intranet o en el World Wide Web.

Puede utilizar estilos PDF preestablecidos para crear o publicar documentos para entregas de carácter general, preimpresión y el World Wide Web. También puede crear, eliminar y modificar estilos PDF personalizados.

La función Publicar como PDF permite ajustar archivos PDF mediante la compresión de los mapas de bits, la incorporación de fuentes y la compresión del texto. Si desea obtener más información, consulte “Publicación de objetos PDF” en la página 822. Si desea obtener información sobre cómo conservar la información de objetos y establecer perfiles de color en un archivo PDF, consulte “Definición de opciones de imagen” en la página 827.

Puede generar boletos de trabajo con la especificación Formato Portable Job Ticket. Los boletos de trabajo permiten ver, compartir e imprimir archivos PDF en cualquier plataforma. Si desea obtener información sobre cómo generar un boleto de trabajo, consulte “Generación de boletos de trabajo” en la página 820.

Las funciones PDF de CorelDRAW son totalmente compatibles con Adobe Acrobat.

Publicación de archivos PDF

Puede crear un archivo PDF especificando un nombre de archivo y una ubicación. Cuando se crean archivos PDF, resulta útil utilizar estilos PDF. La función Publicar como PDF contiene tres estilos PDF preestablecidos o bien, puede crear estilos PDF. Los tres estilos preestablecidos son: PDF para distribución de documento, PDF para preimpresión y PDF para Web. PDF para distribución de documento se utiliza para la publicación de carácter general. PDF para preimpresión utiliza especificaciones recomendadas para la impresión de alta calidad. PDF para Web utiliza especificaciones de baja resolución indicadas principalmente para la visualización en Internet.

Elección de un nombre de archivo, una ubicación y el rango de exportación

Puede crear un archivo PDF especificando un nombre de archivo y una ubicación. También puede exportar una selección o todo el archivo PDF.

Para guardar un documento como archivo PDF

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Haga clic en el botón Examinar.
- 4 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad donde desee guardar el archivo.
- 5 Haga doble clic en la carpeta en la que desee guardar el archivo.
- 6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo, y haga clic en Guardar.

Para elegir un rango de exportación

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 En el cuadro Exportar rango, habilite uno de los siguientes botones:
 - Todo
 - Página actual
 - Páginas
 - Selección

Elección de un estilo PDF

Puede elegir entre tres estilos PDF preestablecidos o crear su propio estilo PDF. Los tres estilos preestablecidos son: PDF para distribución de documento, PDF para preimpresión y PDF para Web. El estilo PDF para distribución de documento resulta más apropiado para entregas de carácter general y se puede imprimir en impresoras láser o de escritorio. El estilo PDF para preimpresión contiene la compresión de mapas de bits LZW, incorpora fuentes y conserva las opciones de colores directos, por lo que está indicado principalmente para la impresión de alta calidad. Si elige el estilo PDF para preimpresión, consulte con el servicio de filmación sobre sus especificaciones preferidas. El estilo PDF para Web contiene la compresión de mapas de bits JPEG, incorpora fuentes en un documento y comprime texto. Estas son especificaciones de baja resolución diseñadas principalmente

para el World Wide Web. Los estilos preestablecidos sirven de modelo, y se pueden modificar o eliminar. También puede crear, modificar o eliminar estilos PDF personalizados.

Para elegir un estilo PDF

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 En el cuadro de lista Estilo PDF, elija una de las siguientes opciones:
 - PDF para distribución de documento
 - PDF para preimpresión
 - PDF para Web

Para modificar un estilo PDF

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Defina opciones en las siguientes fichas:
 - General
 - Objetos
 - Avanzadas
 - Documento
- 3 Haga clic en la ficha General y, a continuación, en el botón *de signo más*.
- 4 En el cuadro de lista Guardar estilo PDF como, elija el estilo que ha modificado.



- Una vez sobrescriba un estilo PDF, se eliminará toda la información anterior. Se recomienda cambiar el nombre de los estilos PDF y no sobrescribirlos.

Para crear un estilo PDF

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Defina opciones en las siguientes fichas:
 - General
 - Objetos
 - Avanzadas
 - Documento



- 3 Haga clic en la ficha General y a continuación, en el botón *de signo más*.
- 4 Escriba un nombre para el estilo en el cuadro de lista Guardar estilo PDF como.

Para eliminar un estilo PDF



- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento “Para elegir un estilo PDF”.
- 2 Haga clic en el botón *de signo menos*.



- El estilo PDF para distribución de documento está diseñado para archivos de tamaño medio con alta resolución. Este estilo no es adecuado para la visualización en Internet.

Generación de boletos de trabajo

Los boletos de trabajo permiten ver, compartir e imprimir archivos .PDF en cualquier plataforma. Estos boletos resultan útiles cuando desee enviar un archivo PDF al servicio de filmación. Puede incluir todas las especificaciones necesarias para publicar archivos .PDF.

La generación de un boleto de trabajo permite incorporar un archivo de boleto de trabajo o guardar un archivo externo. Cuando elija la opción Externo, se crearán dos archivos independientes: un archivo .PDF y un archivo .JTF. Cuando elija la opción Incorporado, se creará un archivo .PDF que contendrá un objeto JTF (Archivo de boleto de trabajo).

La generación de un boleto de trabajo permite definir especificaciones para incluir información del trabajo, el cliente, la entrega y el acabado.



- Los archivos .JTF se pueden abrir con un editor de boletos de trabajo. Antes de enviar un archivo .JTF, consulte con un servicio de filmación o una imprenta.

Generación de boletos de trabajo

La generación de un boleto de trabajo permite incorporar un archivo de boleto de trabajo o guardar un archivo externo. Cuando elija la opción Archivo externo, se crearán dos archivos independientes; un archivo .PDF y un archivo .JTF. Los boletos de trabajo guardados como archivos externos tienen la extensión .JTF. Cuando elija la opción Incorporado, creará un archivo .PDF que contendrá un objeto Boleto de trabajo portátil.

Para guardar un archivo de boleto de trabajo externo

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Incluir boleto de trabajo en la sección Generar boleto de trabajo.
- 4 Habilite el botón Archivo externo.
- 5 Haga clic en el botón Examinar
- 6 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad donde desee guardar el archivo.
- 7 Haga doble clic en la carpeta en la que desee guardar el archivo.
- 8 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo, y haga clic en Guardar.

Para incorporar un archivo de boleto de trabajo

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Habilite la casilla de verificación Incluir boleto de trabajo en la sección Generar boleto de trabajo.
- 3 Habilite el botón Incorporado.



- Los archivos .JTF se pueden abrir con un editor de boletos de trabajo. Antes de enviar un archivo .JTF, consulte con un servicio de filmación o una imprenta.
-

Configuración de información de boletos de trabajo

Puede configurar un boleto de trabajo para incluir información sobre el cliente, la entrega y el acabado de un trabajo. La información que introduzca ayuda a obtener los resultados que desea el cliente.

Para configurar un boleto de trabajo

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Incluir boleto de trabajo.

- 4 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Externo: permite crear dos archivos independientes, un .PDF y un .JTF.
 - Incorporado: permite crear un archivo .PDF que contenga un objeto Boleto de trabajo portátil.
- 5 Haga clic en el botón Configuraciones.
- 6 Escriba especificaciones del trabajo en cualquiera de las siguientes fichas:
 - Información de cliente
 - Entrega
 - Acabado

Publicación de objetos PDF

El tamaño del archivo desempeña una función importante en la publicación de archivos PDF. El ajuste del tamaño del archivo puede agilizar la administración y la impresión de un archivo. La función Publicar como PDF permite modificar atributos de mapas de bits, texto y fuentes de documentos. Puede reducir el tamaño de un archivo mediante la compresión de los mapas de bits utilizando la compresión JPEG o LZW, y el submuestreo de mapas de bits en color, escala de grises o monocromos. Es posible exportar texto como curvas o texto comprimido. Generalmente, la exportación de texto como curvas aumenta el tamaño del archivo, mientras que la compresión del texto lo reduce.

También se pueden cambiar las fuentes en un archivo PDF. Puede convertir fuentes True Type en fuentes Type 1 y crear subconjuntos de fuentes Type 1. La conversión de fuentes True Type en fuentes Type 1 aumenta el tamaño del archivo, mientras que la creación de subconjuntos de fuentes Type 1 puede reducirlo. También puede incluir las fuentes base 14. Se garantiza la disponibilidad de las fuentes base 14 con Acrobat Exchange y Acrobat Reader.

Asimismo, puede elegir entre exportar archivos PDF como archivos ASCII 85 o archivos binarios.

Compresión de mapas de bits

Puede reducir el tamaño de archivos PDF mediante la compresión de los mapas de bits. La compresión de mapas de bits está disponible para mapas de bits JPEG y LZW. La calidad de los mapas de bits con la compresión JPEG varía en una escala entre 2 (alta) y 255 (baja). Cuanto mayor sea la calidad de imagen, mayor será el tamaño de archivo.

Para comprimir mapas de bits con LZW

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 En el cuadro de lista Tipo de compresión, elija LZW.

Para comprimir mapas de bits con JPEG

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 En el cuadro de lista Tipo de compresión, elija JPEG.
- 3 En el cuadro Factor de calidad, escriba un número entre 2 y 255.



- También puede especificar la calidad de compresión JPEG moviendo el deslizador Factor de calidad.
-

Submuestreo de mapas de bits en archivos PDF

Puede reducir el tamaño de los archivos mediante el submuestreo de los mapas de bits. Los mapas de bits están formados por píxeles. Cuando se submuestra un mapa de bits, disminuye el número de píxeles por línea. La reducción de los píxeles por línea tiene como resultado la reducción del tamaño del archivo. La función Publicar como PDF permite realizar individualmente el submuestreo de mapas de bits en color, escala de grises o monocromos.

Para realizar el submuestreo de mapas de bits en color

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Color
- 4 Escriba un número en el cuadro Color.

Para realizar el submuestreo de mapas de bits en escala de grises

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Habilite la casilla de verificación Escala de grises.
- 3 Escriba un número en el cuadro Escala de grises.

Para realizar el submuestreo de mapas de bits monocromos

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para realizar el submuestreo de mapas de bits en color”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Monocromo.
- 3 Escriba un número en el cuadro Monocromo.



- El submuestreo de mapas de bits en color, escala de grises o monocromos resulta eficaz sólo cuando su resolución es superior a la resolución especificada en la sección Submuestreo de mapa de bits.

Uso de fuentes

La función Publicar como PDF permite controlar la salida de las fuentes en documentos PDF. Puede incorporar fuentes o fuentes base 14, y convertir fuentes True Type en fuentes Type 1. La incorporación de fuentes causa que aumente el tamaño del archivo, pero mejora la portabilidad del archivo PDF, ya que no es necesario que las fuentes residan en otros sistemas.

Si incorpora fuentes base 14, CorelDRAW añadirá las fuentes al sistema; esto elimina las variaciones de fuentes en sistemas diferentes. Las fuentes PostScript base 14 están residentes en todos los dispositivos PostScript. La conversión de fuentes True Type en fuentes Type 1 puede aumentar el tamaño de un archivo si éste contiene muchas fuentes.

Para incorporar fuentes en un documento

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF.
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Incluir fuentes en documento.

Para incorporar fuentes base 14

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF.
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Incluir fuentes base 14.

Para convertir fuentes True Type en fuentes Type 1

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF.
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Convertir True Type a Type 1.



- Cuando publique en el Web, no incluya las fuentes base 14, ya que esto aumentará el tamaño del archivo.

Creación de subconjuntos de fuentes Type 1

Puede reducir el tamaño de los archivos mediante la creación de subconjuntos de fuentes Type 1. Una fuente está formada por muchos caracteres. Si utiliza sólo un pequeño número de caracteres (por ejemplo, los caracteres de inglés de A a E), puede crear un subconjunto de fuentes Type 1, lo que permitirá reducir el tamaño de los archivos. También puede incluir un porcentaje de las fuentes utilizadas. Por ejemplo, puede crear un subconjunto del 50% de las fuentes. Si el número de caracteres utilizados en el documento es superior al 50%, se incorporará todo el conjunto de caracteres. En cambio, si el número de caracteres es inferior al 50, sólo se incorporará el porcentaje de caracteres utilizados.

Para crear un subconjunto de fuentes Type 1

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Fuentes subconjunto Type 1.

Para incluir un porcentaje de las fuentes utilizadas

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Fuentes subconjunto Type 1.
- 4 Escriba un porcentaje en el cuadro Por debajo de % del juego de caracteres.



- Si se crea un subconjunto de fuentes Type 1, no se debe modificar ni corregir el archivo PDF en el servicio de filmación con Acrobat Exchange, ya que los caracteres que se añadan durante la modificación pueden no aparecer en el archivo.

Uso de compresión y curvas de texto

La función Publicar como PDF permite controlar el tratamiento del texto en documentos PDF. Si utiliza caracteres de texto no habituales, puede exportar el texto como curvas. Este método no usa fuentes, por lo que se eliminan los problemas con variaciones de fuentes en sistemas distintos. No obstante, para la publicación de documentos en general, deberá incluir las fuentes en un documento en lugar de convertir el texto en curvas. La conversión del texto en curvas aumenta la complejidad del archivo y puede aumentar su tamaño. La compresión del texto resulta útil para reducir el tamaño de los archivos.

Para exportar texto como curvas

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Exportar todo el texto como curvas en la sección Texto y fuentes.

Para comprimir cadenas de texto

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite la casilla de verificación Comprimir texto en la sección Texto y fuentes.

Exportación de archivos ASCII 85 y binarios

La función Publicar como PDF permite elegir entre exportar archivos ASCII 85 o archivos binarios. ASCII 85 y binario son formatos de codificación. ASCII 85 crea archivos totalmente exportables a todos los sistemas. El formato binario crea archivos más pequeños, pero menos exportables, ya que algunos sistemas no pueden gestionar el formato de archivo.

Para exportar mapas de bits como ASCII

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Objetos.
- 3 Habilite el botón ASCII 85 en la sección Codificación.

Para exportar mapas de bits como binarios

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón Binaria en la sección Codificación.

Definición de opciones de imagen

La función Publicar como PDF permite conservar información de objetos, mantener vínculos OPI (Interfaz abierta de preimpresión) y establecer perfiles de color.

La información de objetos que puede conservar incluye las sobreimpresiones del documento, pantallas de medios tonos y colores directos. También puede cambiar la complejidad de los mapas de bits y definir el número de etapas de degradado.

El mantenimiento de vínculos OPI permite utilizar imágenes de baja resolución como marcadores de lugar para las imágenes de alta resolución que aparezcan en un documento final. También puede establecer perfiles de color para asegurar la reproducción exacta del color.

Conservación de información de objetos

Puede representar rellenos complejos como mapas de bits y conservar las sobreimpresiones de documentos, pantallas de medios tonos y colores directos. La representación de rellenos complejos como mapas de bits le ayuda a reducir la complejidad de los archivos. Al reducir la complejidad de los archivos, se agiliza su administración e impresión. La conservación de las sobreimpresiones de un documento resulta útil para la sobreimpresión del color. Las especificaciones de sobreimpresión del documento para sobreimprimir manualmente objetos se mantienen en el archivo PDF. La conservación de las pantallas de medios tonos permite mantener las especificaciones de medios tonos para objetos específicos del documento original. Asimismo, la conservación de los colores directos resulta útil para mantener la coherencia de colores. Si no se conservan los colores directos en un documento, se convertirán en CMYK cuando se exporten a un archivo PDF.

Para representar los rellenos complejos como mapas de bits

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF.
- 2 Haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 Habilite la casilla de verificación Representar rellenos complejos como mapas de bits.

Para conservar las sobreimpresiones del documento

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 Habilite la casilla de verificación Preservar las sobreimpresiones del documento.

Para conservar las pantallas de medios tonos

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en el botón Avanzadas.
- 3 Habilite la casilla de verificación Preservar la información de pantalla de medios tonos.

Para conservar colores directos

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en el botón Avanzadas.
- 3 Habilite la casilla de verificación Preservar colores directos.

Definición del número de etapas de degradado

Puede aumentar el número de rellenos degradados para rellenos que necesiten más etapas, y reducir las etapas de rellenos degradados que sean demasiado complejos. Con un número reducido de etapas, la impresión es más rápida pero la transición entre los matices puede ser bastante tosca. El número de etapas de degradado puede definirse entre 1 y 256.

Para aumentar o disminuir el número de etapas de degradado

- 1 Elija Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 Escriba un número en el cuadro Etapas de degradado.

Elección entre PostScript o previsualización

Un archivo PostScript encapsulado tiene dos partes; la parte PostScript y la parte Previsualización. La parte PostScript puede contener imágenes de alta resolución con un tamaño de archivo grande adecuado principalmente para la publicación en preimpresión. La parte Previsualización es una imagen de baja resolución con un tamaño de archivo pequeño más apropiado para el World Wide Web.

Para elegir un formato de archivo EPS

- 1 Elija Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 En el cuadro de lista Archivos EPS, elija una de las siguientes opciones:
 - PostScript
 - Previsualización



- No es posible publicar partes EPS PostScript y Previsualización al mismo tiempo. Sólo puede publicarlas por separado.
- La opción de archivo PostScript no se puede ver en Acrobat Exchange ni Acrobat Reader.
- La opción Previsualización no resulta útil para imprimir archivos PDF

Mantenimiento de vínculos OPI (Interfaz abierta de preimpresión)

La interfaz OPI (Interfaz abierta de preimpresión) permite utilizar imágenes de baja resolución como marcadores de lugar para las imágenes de alta resolución que aparecerán en el trabajo final. Cuando el servicio de filmación reciba el archivo, el servidor OPI empleará las imágenes de alta resolución en lugar de las de baja resolución.

Para mantener los vínculos OPI

- 1 Elija Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mantener vínculos OPI.



- Si no está seguro de si el archivo PDF está destinado a un servidor OPI, evite utilizar esta funcionalidad.

Definición de perfiles de color para archivos PDF

La administración del color permite asegurar su reproducción exacta. Si decide imprimir todos los objetos como RGB o escala de grises, no habrá disponibles perfiles de color. En cambio, si decide imprimir los colores como CMYK, habrá disponibles perfiles de color compuestos o de separaciones. Utilice el perfil de impresora compuesta si emplea una impresora de escritorio en color. En caso de emplear una filmadora, utilice el perfil de impresora de separaciones.

Para la salida de todos los objetos como RGB

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 Elija RGB en el cuadro de lista Salida de todos los objetos como.

Para la salida de todos los objetos como CMYK

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Elija CMYK en el cuadro de lista Salida de todos los objetos como.
- 3 Habilite la casilla de verificación Usar perfil de color.
- 4 Habilite uno de los siguientes perfiles de color:
 - Perfil de impresora compuesta
 - Perfil de impresora de separaciones

Para la salida de todos los objetos como escala de grises

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para la salida de todos los objetos como RGB”.
- 2 Elija Escala de grises en el cuadro de lista Salida de todos los objetos como.

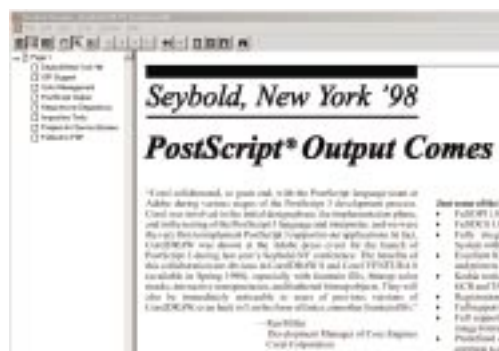
Para establecer un perfil de color de impresora

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para la salida de todos los objetos como RGB”.
- 2 Haga clic en el botón Establecer perfiles.
- 3 Elija un perfil de color en cualquiera de los siguientes cuadros de lista:
 - Impresora compuesta: si no va a imprimir separaciones de color
 - Impresora de separaciones: si va a imprimir separaciones de color

Publicación de documentos PDF

Puede incluir hipervínculos, generar marcadores y miniaturas en documentos PDF. Los hipervínculos son útiles para añadir saltos a otras páginas Web o a direcciones URL de Internet. La generación de marcadores y miniaturas puede resultar útil en documentos grandes. Cuando abra un documento en Acrobat Reader o Acrobat Exchange, puede elegir entre ver una página, una pantalla completa, todos los marcadores o todas las miniaturas.

Esta imagen ilustra cómo se muestran los marcadores en Adobe Reader.



Uso de hipervínculos

Puede incluir hipervínculos en archivos PDF. Los hipervínculos son saltos a direcciones URL de Internet o a otras páginas.

Para establecer hipervínculos

- 1 Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Propiedades de objeto.
- 2 Haga clic en la ficha Internet.
- 3 Escriba una dirección URL en el cuadro Ubicación (URL).
- 4 Haga clic en el botón Aplicar

Para incluir hipervínculos en un archivo PDF

- 1 Elija Archivo, Publicar como PDF
- 2 Haga clic en la ficha Documento.
- 3 Habilite la casilla de verificación Incluir hipervínculos.

Uso de marcadores y miniaturas

Puede generar y mostrar marcadores y miniaturas en archivos PDF. Los marcadores son vínculos representados por texto. En una aplicación de Corel, puede utilizar marcadores electrónicos como marcadores de lugar, de la misma manera que emplea marcadores de libros. Las miniaturas son imágenes de baja resolución de páginas en pequeño.

También puede especificar cómo van a aparecer los documentos cuando se abran por primera vez en Acrobat Reader o Acrobat Exchange.

Para establecer marcadores

- 1 Haga clic en Ver, Ventanas acoplables, Propiedades de objeto.
- 2 Haga clic en la ficha Internet.
- 3 Escriba el nombre del marcador en el cuadro Marcador.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar.

Para generar marcadores

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDF.
- 2 Haga clic en la ficha Documento.
- 3 Habilite la casilla de verificación Generar marcadores.

Para generar una miniatura

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Generar miniaturas.

Para mostrar un marcador al iniciar

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para generar marcadores".
- 2 Habilite la casilla de verificación Generar marcadores.
- 3 Habilite el botón Marcadores.

Para mostrar una miniatura al iniciar

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para generar marcadores".
- 2 Habilite la casilla de verificación Generar miniaturas.
- 3 Habilite el botón Miniaturas.



PERSONALIZACIÓN DE LAS APLICACIONES COREL

16

Las aplicaciones Corel disponen de varias funciones de personalización que permiten crear un espacio de trabajo propio. Es posible definir teclas de acceso directo, organizar menús y establecer opciones de visualización para las paletas de colores. También es posible personalizar las barras de herramientas, la Barra de propiedades y la barra de estado cambiando su aspecto, contenido y ubicación en la pantalla. Además, existe la posibilidad de personalizar los filtros de importación/exportación y las asociaciones de archivos, así como de configurar los sonidos del sistema. Estas configuraciones se realizan en el cuadro de diálogo Opciones.

Asimismo, la personalización realizada puede guardarse como parte de las configuraciones del espacio de trabajo y para acceder a ellas, sólo será preciso cargar el espacio de trabajo guardado.

La ayuda en línea de Corel se basa en las configuraciones predeterminadas de la aplicación. Si se personalizan las barras de herramientas, la Barra de propiedades y la barra de estado, los temas de la ayuda asociados con ellas no reflejarán los cambios realizados por el usuario.

Personalización de las configuraciones del espacio de trabajo

Las aplicaciones Corel permiten personalizar las configuraciones del espacio de trabajo. Es posible configurar la pantalla según sus preferencias, seleccionar opciones del cuadro de diálogo Opciones y, a continuación, crear un espacio de trabajo personalizado para guardar las configuraciones. Las herramientas y operaciones de uso más frecuente, como menús y teclas de acceso directo, también pueden personalizarse. Para acceder a las configuraciones personalizadas, basta cargar el espacio de trabajo guardado. Con las aplicaciones Corel es posible crear diferentes entornos de espacio de trabajo para distintos usuarios o proyectos. Si desea obtener información sobre cómo crear y eliminar espacios de trabajo personalizados, consulte “Utilización de varios espacios de trabajo” en la página 14.

Elección de las opciones de inicio de CorelDRAW

Se puede elegir la opción de inicio que se ejecutará al abrir CorelDRAW, como la apertura de un nuevo gráfico o del último documento modificado, la iniciación de CorelTUTOR u otros. Al iniciar la aplicación, se muestra la pantalla Bienvenido a CorelDRAW de forma predeterminada.

Para elegir las opciones de inicio de CoreIDRAW

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 En el cuadro de lista Al iniciar CoreIDRAW!, elija una de las opciones siguientes:
 - Pantalla de bienvenida: abre la pantalla Bienvenido a CoreIDRAW, que permite iniciar un nuevo gráfico, abrir el último dibujo editado o un gráfico, iniciar un gráfico con la plantilla deseada, ejecutar CoreITUTOR, no ejecutar nada al abrir CoreIDRAW o previsualizar las funciones nuevas.
 - Iniciar un nuevo documento: abre un documento nuevo.
 - Abrir un documento existente: abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo.
 - Abrir el último documento editado: abre el documento más reciente que se haya modificado en CoreIDRAW.
 - Seleccionar una plantilla: abre el Asistente de plantilla.
 - Iniciar CoreITUTOR: ejecuta CoreITUTOR.
 - Nada: ejecuta CoreIDRAW sin que aparezca la pantalla de bienvenida ni ningún documento.



- Si en la pantalla Bienvenido a CoreIDRAW se deshabilita la casilla de verificación Mostrar esta pantalla de bienvenida al inicio, la aplicación recordará la opción elegida y ésta se convertirá en la nueva opción de inicio.
-

Cambio de posición de los cuadros de diálogo

Es posible cambiar la posición en pantalla de un cuadro de diálogo. Aunque de forma predeterminada los cuadros de diálogo se sitúan en el centro de la pantalla, puede moverlos a otra posición una vez abiertos. Esta configuración predeterminada puede personalizarse para que la próxima vez que acceda a un cuadro de diálogo, éste aparezca en su posición anterior

Para cambiar la posición de un cuadro de diálogo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Deshabilite la casilla de verificación Mostrar cuadros de diálogo centrados.

Personalización de accesos directos de teclado

La asignación de accesos directos de teclado a los comandos o herramientas de uso más frecuente permitirá trabajar de forma rápida y eficiente.

Por ejemplo, al presionar Ctrl + S se guarda el trabajo, lo mismo que al hacer clic en Archivo, Guardar. Aunque las aplicaciones Corel incluyen accesos directos de teclado preestablecidos, es posible cambiarlos o añadir otros para personalizar las aplicaciones según su estilo de trabajo.

Además de asignar accesos directos de teclado propios, es posible imprimir, guardar y cargar configuraciones de accesos directos de teclado para utilizarlas con determinados proyectos. También se pueden editar y quitar los accesos directos de teclado o restaurar su configuración predeterminada.

Asignación y eliminación de accesos directos de teclado

Se pueden asignar y eliminar accesos directos de teclado, sobrescribir los existentes y restablecer su configuración predeterminada. También es posible ver los accesos directos existentes.

Cuando se modifican los accesos directos de teclado, los cambios se guardan en un archivo denominado tabla de aceleradores. Las aplicaciones Corel incluyen dos tablas de aceleradores que pueden personalizarse según los hábitos de trabajo de cada usuario:

- Tabla principal: contiene todos los accesos directos de teclado no relacionados con texto.
- Edición de texto: contiene los accesos directos de teclado relacionados con texto.

Para asignar un acceso directo de teclado a un comando

- 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 En el cuadro de lista Tabla, elija la tabla de aceleradores en la que desea realizar los cambios.
- 4 Haga doble clic en una carpeta de la lista Comandos para ver los comandos disponibles.
- 5 En la lista Comandos, elija el comando al que quiera asignar un acceso directo de teclado.
- 6 En el cuadro Presione nueva tecla de acceso directo, escriba la combinación de teclas que quiere asignar al comando.

- 7 Habilite la casilla de verificación Eliminar conflictos.
- 8 Haga clic en el botón Asignar.



- La lista Teclas de acceso directo actuales contiene todas las teclas asignadas al comando seleccionado.

Para evitar la asignación del mismo acceso directo de teclado a un comando

- 1 Realice los pasos del 1 al 7 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Ir al conflicto.
- 3 Haga clic en el botón Asignar.

Para sobrescribir un acceso directo de teclado existente

- 1 Realice los pasos del 1 al 7 del procedimiento “Para asignar un acceso directo de teclado a un comando”.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Ir al conflicto.
- 3 Haga clic en el botón Asignar.

Para eliminar un acceso directo de teclado

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para asignar un acceso directo de teclado a un comando”.
- 2 En la lista Comandos, elija el comando al que quiere quitar el acceso directo de teclado.
- 3 Elija el acceso directo de teclado que quiere quitar del cuadro de lista Teclas de acceso directo actuales.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar.



- No es posible cambiar los accesos directos de teclado siguientes: F1, Alt + F6, Alt + Tab, Alt + Esc, Ctrl + Esc y Ctrl + /.

Para restablecer los accesos directos de teclado

- Haga clic en el botón Restablecer.

Para ver los accesos directos de teclado existentes

- Haga clic en el botón Ver todos.

Asignación de accesos directos de teclado a estilos de texto

La asignación de accesos directos de teclado a estilos de texto, como listas con marcas o párrafos con sangría, permite trabajar con más rapidez y eficacia para dar formato al documento. Es posible eliminar estos accesos directos de teclado, sobrescribir los existentes o restablecer su configuración predeterminada. También es posible ver todos los accesos directos existentes.

Para asignar un acceso directo de teclado a un estilo de texto

- 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 En el cuadro de lista Tabla, elija la tabla de aceleradores en la que desea realizar los cambios.
- 4 Haga doble clic en la carpeta Aplicar estilos de la lista Comandos.
- 5 Elija un estilo de texto de la lista.
- 6 Escriba la combinación de teclas que desea asignar al estilo de texto en el cuadro Presione la nueva tecla de acceso directo.
- 7 Habilite la casilla de verificación Eliminar conflictos.
- 8 Haga clic en el botón Asignar



- Las aplicaciones Corel incluyen dos tablas de aceleradores: Tabla principal (activa en el modo de dibujo normal) y Edición de texto (activa en el modo de texto).
 - El cuadro de lista Teclas de acceso directo actuales contiene todas las teclas asignadas al comando seleccionado.
-

Para evitar la asignación del mismo acceso directo de teclado

- 1 Realice los pasos del 1 al 7 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Ir al conflicto.
- 3 Haga clic en el botón Asignar

Para sobrescribir un acceso directo de teclado existente

- 1 Realice los pasos del 1 al 7 del procedimiento “Para asignar un acceso directo de teclado a un estilo de texto”.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Ir al conflicto.
- 3 Haga clic en el botón Asignar

Para eliminar un acceso directo de teclado

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para asignar un acceso directo de teclado a un estilo de texto”.
- 2 En la lista Comandos, elija el comando al que quiere quitar el acceso directo de teclado.
- 3 Elija el acceso directo de teclado que quiere quitar del cuadro de lista Teclas de acceso directo actuales.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar



- No es posible cambiar los accesos directos de teclado siguientes: F1, Alt + F6, Alt + Tab, Alt + Esc, Ctrl + Esc y Ctrl + /.
-

Para restablecer los accesos directos de teclado

- Haga clic en el botón Restablecer.

Para ver los accesos directos de teclado existentes

- Haga clic en el botón Ver todos.

Impresión de accesos directos de teclado

La lista de accesos directos de teclado se puede imprimir utilizando la página Teclas de acceso directo del cuadro de diálogo Opciones.

Para imprimir los accesos directos de teclado

- 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

Almacenamiento de accesos directos de teclado en un formato legible para otros programas

Existe la posibilidad de guardar la lista de accesos directos de teclado en formatos de archivo que puedan abrirse en aplicaciones como procesadores de texto u hojas de cálculo.

Para guardar los accesos directos de teclado 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 Elija la unidad en la que quiere guardar el archivo del cuadro de lista Guardar en.
- 6 Haga doble clic en la carpeta en la que quiere guardar el archivo.
- 7 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 8 Haga clic en el botón Guardar.

Personalización de menús

Las funciones de personalización de Corel permiten modificar la barra de menús y los menús que contiene. Se pueden añadir comandos a los menús existentes o incorporar menús nuevos a la barra, así como quitar comandos de menú o menús enteros. También, se puede cambiar el orden de los menús y de los comandos de menú para facilitar el acceso a las funciones de uso más frecuente. Además de todo ello, es posible cambiar el nombre de los menús y de sus comandos, restaurarlos y cambiar sus accesos directos. Esto es aplicable a los menús de la barra de menús y a todos los menús emergentes a los que se accede haciendo clic con el botón derecho del ratón.

La ayuda en línea de Corel se basa en las configuraciones predeterminadas de la aplicación. Si se personalizan los menús y los comandos de menú, los temas de ayuda asociados con ellos no reflejarán los cambios realizados por el usuario.

Cambio de orden de los menús

Es posible utilizar la página Menús del cuadro de diálogo Opciones para cambiar el orden de los menús de la barra de menús y restaurar las configuraciones predeterminadas.

Para cambiar el orden de los menús

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
- 3 Elija Menú principal en el cuadro de lista Menú.
- 4 Elija un menú de la lista Menú.
- 5 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Arriba: desplaza el menú hacia arriba de la lista.
 - Abajo: desplaza el menú hacia abajo de la lista.



- Al desplazar un menú hacia abajo de la lista, también se mueve a la derecha en la barra de menús. Si se desplaza hacia arriba de la lista, se mueve a la izquierda en la barra de menús.



- También se puede cambiar el orden del menú arrastrándolo.

Para restaurar el orden de los menús

- Haga clic en el botón Restablecer.

Cambio de orden de los comandos de menú

Para cambiar el orden de los comandos de menú y restaurar las configuraciones predeterminadas, puede utilizar la página Menús del cuadro de diálogo Opciones.

Para cambiar el orden de los comandos de menú

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
- 3 En la lista Menú, haga doble clic en el menú que contiene el comando.
- 4 Haga clic en el nombre del comando de menú.
- 5 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Arriba: desplaza el comando de menú hacia arriba de la lista.
 - Abajo: desplaza el comando de menú hacia abajo de la lista.



- También se puede arrastrar el comando de menú para cambiarlo de orden.

Para restaurar el orden de los comandos de menú

- Haga clic en el botón Restablecer.

Adición, eliminación y cambio de nombre de los menús

El entorno de trabajo se puede personalizar eligiendo los menús que van a aparecer en la barra de menús. Para esto, puede añadir y quitar menús y cambiarles el nombre.

Para añadir un menú a la barra de menús

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
- 3 Elija Menú principal en el cuadro de lista Menú.
- 4 En la lista Menú, elija el menú junto al que desea añadir otro nuevo en la barra de menús.
- 5 Haga clic en el botón Añadir menú.
- 6 Escriba el nombre del nuevo menú.



- Aunque el menú nuevo aparece en el cuadro de diálogo debajo del menú que se ha elegido, en la barra de menús se encuentra a la derecha del mismo.

Para quitar un menú de la barra de menús

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Menú, elija el menú que quiere quitar.
- 3 Haga clic en el botón Quitar.

Para cambiar el nombre de un menú de la barra de menús

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para añadir un menú a la barra de menús”.
- 2 En la lista Menú, elija el menú al que desea cambiar el nombre.

- 3 Vuelva a hacer clic en el menú.
- 4 Escriba el nombre nuevo.



- Para restablecer la configuración predeterminada de los menús de la barra de menús, puede hacer clic en el botón Restablecer.

Adición, eliminación y cambio de nombre de los comandos de menú

Es posible elegir los comandos que van a aparecer en los menús para personalizar el entorno de trabajo. Para esto, puede añadir y eliminar comandos, cambiarles el nombre y determinar su posición en el menú.

Para añadir un comando de menú a un menú

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
- 3 En la lista Menú, haga clic en el nombre del menú al que quiere añadir un comando.
- 4 En la lista Comandos, haga doble clic en la carpeta que contiene el comando que quiere añadir.
- 5 Haga clic en el comando de la lista Comandos que quiere añadir.
- 6 Haga clic en el botón Añadir.

Para eliminar un comando de menú de un menú

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Menú, haga doble clic en el nombre del menú del que quiere quitar un comando.
- 3 Haga clic en el comando de menú que desea quitar.
- 4 Haga clic en el botón Quitar.

Para cambiar el nombre de un comando de menú

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir un comando de menú a un menú".
- 2 En la lista Menú, haga doble clic en el menú que contiene el comando al que quiere cambiar el nombre.

- 3 Vuelva a hacer clic en el comando de menú.
- 4 Escriba el nuevo nombre.



- Para restablecer la configuración predeterminada de los comandos de menú, haga clic en el botón Restablecer en cualquier momento.
- Puede añadir o quitar comandos de menú arrastrándolos de un cuadro a otro.

Adición y eliminación de separadores de comandos de menú

Es posible añadir o quitar los separadores de los comandos de menú: la línea horizontal que diferencia un grupo de comandos de otro en un menú.

Para añadir un separador de comandos de menú

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
- 3 En la lista Menú, haga doble clic en el nombre del menú al que desea añadir un separador.
- 4 Haga clic en el comando debajo del cual desea insertar el separador.
- 5 Haga clic en el botón Separador.

Para eliminar un separador de comandos de menú

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Menú, haga doble clic en el nombre del menú del que quiere quitar un separador.
- 3 Haga clic en el separador que desea quitar.
- 4 Haga clic en el botón Quitar.



- Para restablecer la configuración predeterminada del Menú principal puede hacer clic en el botón Restablecer.

Cambio de los accesos directos de menús y comandos de menú

Es posible cambiar los accesos directos utilizados para acceder a los menús y comandos de menú de aplicaciones.

Para cambiar el acceso directo de un menú

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
- 3 En la lista Menú, haga clic en el menú al que quiere cambiar el acceso directo.
- 4 Haga clic en el nombre del menú otra vez.
- 5 Inserte el símbolo & delante de la letra que desea utilizar como acceso directo.
- 6 Quite todos los demás símbolos & del nombre del menú.

Para cambiar el acceso directo de un comando de menú

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
- 3 En la lista Menú, haga doble clic en el menú que contiene el comando al que quiere cambiar el acceso directo.
- 4 Haga clic en el nombre del comando de menú.
- 5 Vuelva a hacer clic en el comando de menú.
- 6 Inserte el símbolo & delante de la letra que desea utilizar como acceso directo.
- 7 Quite los demás símbolos & del nombre del comando.



- Es necesario asegurarse de que la letra de acceso directo elegida no se está utilizando en el mismo menú.
 - Si hace clic en el botón Restablecer se restaura la configuración original del menú.
-

Personalización de paletas de colores

Al igual que sucede con muchos componentes de las aplicaciones Corel, la manipulación de las paletas de colores no podía ser más sencilla. Por ejemplo, basta hacer clic y arrastrar para mostrar, ocultar y mover una paleta de colores. Las paletas de colores pueden acoplarse en la parte superior, inferior o lateral de la ventana de aplicación, o arrastrarse hasta el área de trabajo para crear una paleta de colores flotante.

Para agilizar el acceso a los comandos de menú, el menú del botón derecho del ratón de una paleta de colores se puede configurar de forma que aparezca un menú emergente o se establezca el color del contorno.

Las paletas de colores se personalizan eligiendo el contenido, los colores y la distribución. También es posible cambiar el tamaño de las muestras de color, ver una paleta de colores en varias filas (hasta siete) y ajustar la anchura del borde de la paleta.

Si desea obtener información sobre la personalización de las paletas de colores, por ejemplo, cómo abrir, crear, editar, guardar y eliminar una paleta de colores personalizada, consulte “Personalización de paletas de colores” en la página 342.

Configuración del menú del botón derecho del ratón de una paleta de colores

La configuración de las opciones del botón derecho del ratón permite determinar si, al hacer clic con ese botón en una paleta de colores, se mostrará un menú emergente o se establecerá el color de contorno.

Para establecer la opción Menú emergente

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Paleta de colores.
- 3 Habilite el botón Menú emergente.

Para establecer la opción Color de contorno

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón Definir color de contorno.



- Aunque habilite el botón Definir color de contorno, el menú emergente se puede ver si presiona el botón derecho del ratón sobre una muestra de color durante un segundo y lo suelta, o si hace clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier parte del borde de una paleta de colores.
-

Cambio de la anchura del borde de la paleta de colores

Si ajusta la anchura del borde de una paleta de colores, puede aumentar o reducir el espacio que existe entre las muestras de color de la paleta.

Para aumentar la anchura del borde de una paleta de colores

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Paleta de colores.
- 3 Habilite la casilla de verificación Bordes anchos.

Para reducir la anchura del borde de una paleta de colores

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Bordes anchos.

Cambio de tamaño de las muestras de color

El aspecto de la paleta de colores puede modificarse si aumenta o reduce el tamaño de las muestras de color:

Para visualizar muestras de color grandes

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Paleta de colores.
- 3 Habilite la casilla de verificación Muestras grandes.

Para visualizar muestras de color pequeñas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Muestras grandes.

Visualización u ocultación del tintero Sin color

Es posible elegir entre mostrar u ocultar el tintero Sin color.

Para visualizar el tintero Sin color

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Paleta de colores.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mostrar tintero "Sin color".

Para ocultar el tintero Sin color

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Mostrar tintero “Sin color”.



- El tintero Sin color se representa en la paleta de colores mediante una “X”.

Cambio del número de filas de la paleta de colores cuando está acoplada

Se puede elegir el número de filas que se quiere mostrar cuando la paleta de colores está acoplada.

Para cambiar el número de filas de la paleta de colores

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Paleta de colores.
- 3 Introduzca el número de filas en el cuadro Número máximo de filas al estar acoplada.

Personalización de barras de herramientas

Se puede ejercer un control total sobre la posición y el contenido de las barras de herramientas. Mediante el ratón se puede cambiar el tamaño de las barras de herramientas o situarlas en cualquier parte del área de trabajo, así como elegir qué barras se quieren mostrar en la ventana de aplicación. También puede añadir o quitar comandos y reorganizarlos dentro de la barra de herramientas (excepto en la Caja de herramientas). Además, existe la posibilidad de crear barras de herramientas personalizadas que contengan los comandos de uso más frecuente.

El aspecto de los botones de la barra de herramientas también se puede cambiar. De este modo, es posible visualizar texto, en lugar de una imagen, en el botón de la barra de herramientas, así como editar el texto o las imágenes reales contenidas en dicho botón.

Cambio de tamaño y posición de las barras de herramientas

Es posible mover la barra de herramientas a cualquier parte de la pantalla. Si se coloca dentro de la ventana de aplicación, se convierte en una barra de herramientas flotante con barra de títulos. Si se sitúa en uno de los cuatro lados de la ventana de aplicación, la barra de herramientas se acopla en esa posición y pasa a formar parte del borde de la ventana.

Aunque es posible cambiar el tamaño de las barras de herramientas flotantes, las barras acopladas no se pueden modificar.

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 hasta el área de trabajo, se transformará en una barra flotante.

Para acoplar una barra de herramientas

- Haga clic en el borde de la barra de herramientas y arrástrela hacia el borde de la ventana de aplicación hasta que cambie de forma.

Para cambiar el tamaño de una barra de herramientas flotante

- 1 Sitúe el cursor sobre el borde de la barra de herramientas.
- 2 Arrastre el borde de la barra de herramientas con la flecha con dos puntas para cambiar su tamaño.



- Si hace doble clic en la barra de herramientas flotante, ésta ocupará la última posición de acoplamiento.
-

Visualización de las barras de herramientas

Las barras de herramientas que incluye la aplicación Corel proporcionan acceso a una serie de comandos y funciones de uso frecuente. Se puede elegir qué barras de herramientas se quieren mostrar en la ventana de aplicación, incluidas las barras personalizadas que se hayan creado.

Para visualizar una barra de herramientas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, habilite la casilla de verificación que aparece junto a la barra que quiere mostrar.

Visualización u ocultación de títulos en las barras de herramientas flotantes

Es posible determinar si se quiere mostrar u ocultar los títulos en las barras de herramientas flotantes. Resulta útil visualizarlos para saber de qué barra de herramientas se trata, en especial cuando se están aplicando cambios a dicha barra.

Para visualizar los títulos en las barras de herramientas flotantes

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mostrar títulos en barras de herramientas flotantes.

Para ocultar los títulos en las barras de herramientas flotantes

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Mostrar títulos en barras de herramientas flotantes.

Cambio de tamaño de los botones de la barra de herramientas y de los bordes de los botones

El tamaño de los botones de las barras de herramientas y de los bordes que los enmarcan se puede cambiar.

Para cambiar el tamaño de los botones de la barra de herramientas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 Mueva el deslizador Botón de la sección Tamaño para ajustar el tamaño de los botones.

Para cambiar el tamaño del borde de los botones de la barra de herramientas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Mueva el deslizador Borde de la sección Tamaño para ajustar el tamaño del borde.

Restauración de las barras de herramientas incorporadas

Es posible restaurar la configuración original de las barras de herramientas incorporadas que se hayan modificado.

Para restaurar la configuración original de una barra de herramientas incorporada

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, haga clic en el nombre de la barra de herramientas que quiere restablecer.
- 4 Haga clic en el botón Restablecer.

Creación y eliminación de barras de herramientas personalizadas

Se pueden crear barras de herramientas personalizadas que contengan los comandos usados con más frecuencia. Estas barras de herramientas se podrán utilizar en distintos proyectos dentro de la misma aplicación. A diferencia de las barras de herramientas predefinidas que se suministran con la aplicación, estas barras de herramientas se pueden eliminar en cualquier momento.

Para crear una barra de herramientas personalizada

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 Haga clic en el botón Nuevo.
- 4 Escriba un nombre para la nueva barra de herramientas.

Para eliminar una barra de herramientas personalizada

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Barras de herramientas, haga clic en la barra de herramientas que quiere eliminar.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar.

Cambio de nombre de las barras de herramientas personalizadas

A diferencia de las barras de herramientas suministradas con la aplicación, el nombre de las barras de herramientas personalizadas se puede cambiar siempre que se quiera.

Para cambiar el nombre de una barra de herramientas personalizada

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, haga clic en el nombre de la barra de herramientas que quiere cambiar.
- 4 Haga clic otra vez en el nombre de la barra de herramientas.
- 5 Escriba un nuevo nombre para la barra de herramientas.

Adición de elementos a las barras de herramientas personalizadas

Es posible añadir elementos a las barras de herramientas personalizadas. Sin embargo, no pueden añadirse a la Caja de herramientas ni a ninguno de sus menús laterales.

Para añadir elementos a la barra de herramientas personalizada

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas a la que quiere añadir un elemento.
- 4 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
- 5 En la lista Comandos, haga doble clic en la carpeta que contiene el elemento de barra de herramientas que desea añadir.
- 6 Haga clic en el elemento de barra de herramientas que desea añadir.
- 7 Arrastre el icono del elemento hasta la barra de herramientas de la ventana de aplicación elegida.



- Para añadir elementos a una barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.
-

Eliminación de elementos de las barras de herramientas personalizadas

A diferencia de lo que sucede con los elementos de la Caja de herramientas o de sus menús laterales, es posible quitar elementos de las barras de herramientas personalizadas.

Para quitar elementos de la barra de herramientas personalizada

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas de la que quiere quitar un elemento.
- 4 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
- 5 Arrastre el icono del elemento que quiere quitar de la barra de herramientas hasta la ventana de aplicación.



- Para quitar elementos de la barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.
-

Reorganización de los elementos de las barras de herramientas personalizadas

El orden en que aparecen los elementos en una barra de herramientas personalizada se puede cambiar para adecuarlo a las necesidades de cada usuario.

Para reorganizar los elementos de la barra de herramientas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas cuyos elementos quiere reorganizar.
- 4 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
- 5 Arrastre el icono del elemento de la barra de herramientas hasta una posición distinta.



- Para reorganizar los elementos de la barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.
-

Desplazamiento y copia de los elementos de las barras de herramientas personalizadas

Los elementos de las barras de herramientas personalizadas se pueden copiar y mover.

Para mover un elemento de una barra de herramientas a otra barra

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas desde la que quiere mover un elemento.
- 4 En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas a la que quiere incorporar el elemento.
- 5 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
- 6 Arrastre el icono del elemento de una barra de herramientas a otra.

Para copiar un elemento de una barra de herramientas en otra barra

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas que contiene el elemento que desea copiar.
- 3 En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas en la que quiere copiar el elemento.
- 4 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
- 5 Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el icono del elemento de una barra de herramientas a otra.



- Al arrastrar un icono de la barra de herramientas desde la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones hasta la ventana de aplicación, se crea una barra de herramientas nueva.
 - Para mover y copiar elementos de la barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.
-

Cambio del aspecto de todos los botones de la barra de herramientas

El aspecto de los botones de la barra de herramientas se puede cambiar para que, en lugar de imágenes, muestren texto. Estos botones también pueden incluir imagen y texto al mismo tiempo y es posible restaurar sus configuraciones predeterminadas. Al cambiar cualquiera de las configuraciones predeterminadas en la página Personalizar del cuadro de diálogo Opciones, se modifica el aspecto de todas las barras de herramientas de la aplicación.

Para visualizar texto en lugar de imágenes en las barras de herramientas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
- 3 Habilite el botón Sólo texto de la sección Aspecto predeterminado del botón.

Para visualizar imágenes en lugar de texto en las barras de herramientas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón Sólo imagen de la sección Aspecto predeterminado del botón.

Para visualizar texto debajo de la imagen en las barras de herramientas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para visualizar texto en lugar de imágenes en las barras de herramientas”.
- 2 Habilite el botón Texto debajo de imagen de la sección Aspecto predeterminado del botón.

Cambio del aspecto de botones individuales de la barra de herramientas

El aspecto de cada botón de una barra de herramientas determinada puede cambiarse sin que ello afecte a los demás botones de la barra.

Para visualizar texto en lugar de imágenes en un botón de la barra de herramientas

- 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 En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea cambiar y, a continuación, haga clic en el botón de texto.

Para visualizar imágenes en lugar de texto en un botón de la barra de herramientas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea cambiar y, a continuación, haga clic en el Botón de imagen.



- El aspecto de los botones individuales de la barra de herramientas sólo puede cambiarse en la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.
-

Edición y restauración de los botones de la barra de herramientas

Para continuar personalizando los botones de la barra de herramientas, se puede editar la imagen de cada uno de ellos. También es posible restaurar la configuración predeterminada de dicha imagen.

Para editar las imágenes de los botones de la barra de herramientas

- 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 En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea modificar y, a continuación, haga clic en Propiedades.
- 4 Utilice los controles para cambiar el aspecto del mapa de bits.

Para restaurar las imágenes de los botones de la barra de herramientas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea restaurar y, a continuación, haga clic en Propiedades.
- 3 Haga clic en el botón Restaurar predeterminado.



- El aspecto de los botones individuales de la barra de herramientas sólo puede cambiarse en la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.

Personalización de la Barra de propiedades

El usuario tiene control total sobre la ubicación y el contenido de la Barra de propiedades. El uso del ratón permite cambiar el tamaño de la Barra de propiedades y desplazarla a cualquier parte de la ventana de aplicación, o acoplarla en dicha ventana. La Barra de propiedades también se puede personalizar añadiendo o quitando elementos, o reorganizando los elementos que contiene.

Cambio del tamaño y la posición de la Barra de propiedades

La Barra de propiedades se puede desplazar a cualquier parte de la pantalla. Si se incluye en la ventana de aplicación, se crea una Barra de propiedades flotante con barra de títulos. Si se sitúa en uno de los cuatro lados de la ventana de aplicación, la barra se acopla en esa posición y pasa a formar parte del borde de la ventana. El tamaño de la Barra de propiedades también se puede cambiar cuando es flotante, pero no puede modificarse si está acoplada.

Para mover la Barra de propiedades

- Haga clic en el borde de la Barra de propiedades y arrástrela hasta una posición distinta.



- Al arrastrar la Barra de propiedades hasta el área de trabajo, se transforma en una barra flotante.

Para acoplar la Barra de propiedades

- Haga clic en el borde de la Barra de propiedades y arrástrela hacia el borde de la ventana de aplicación hasta que cambie de forma.

Para cambiar el tamaño de la Barra de propiedades flotante

- 1 Sitúe el cursor en el borde de la Barra de propiedades.
- 2 Arrastre el borde de la Barra de propiedades con la flecha de dos puntas para cambiar su tamaño.



- Si hace doble clic en la Barra de propiedades cuando está flotando, ésta ocupará la última posición de acoplamiento.
-

Configuración de una Barra de propiedades personalizada

El contenido que aparece en la Barra de propiedades se puede personalizar cuando hay distintos elementos seleccionados. Por ejemplo, al seleccionar la herramienta Rectángulo, la Barra de propiedades muestra las configuraciones y controles predeterminados de esta herramienta. Es posible añadir, mover y quitar elementos de la Barra de propiedades conforme se necesite.

Para añadir elementos a 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 Elija la Barra de propiedades que quiere personalizar en el cuadro de lista Barras de propiedades.
- 4 En la lista Comandos, haga doble clic en la carpeta que contiene el elemento de la barra de herramientas que quiere añadir a la Barra de propiedades.
- 5 Haga clic en el elemento de la barra de herramientas que quiere añadir a la Barra de propiedades.
- 6 Arrastre el icono del elemento hasta la Barra de propiedades.

Para reorganizar los elementos de la Barra de propiedades

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro de lista Barras de propiedades, elija la Barra de propiedades a la que desea mover un elemento.
- 3 Arrastre el icono del elemento hasta la nueva posición.

Para quitar elementos de la Barra de propiedades

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para añadir elementos a la Barra de propiedades”.
- 2 En el cuadro de lista Barras de propiedades, elija la Barra de propiedades de la que quiere quitar un elemento.
- 3 Arrastre el icono del elemento fuera de la Barra de propiedades.

Personalización de la barra de estado

La barra de estado proporciona información constante y actualizada sobre el entorno de trabajo, como los colores utilizados para los rellenos y contornos y la posición del cursor. La barra de estado se puede personalizar para adecuarla a las necesidades de cada usuario. Por ejemplo, es posible cambiar su tamaño, posición y contenido. Además, se puede elegir entre visualizarla en pantalla u ocultarla, así como añadirle y quitarle contenido.

Desplazamiento, cambio de tamaño y restauración de la barra de estado

La barra de estado se puede mover hasta la parte superior o inferior de la ventana de aplicación. Asimismo, es posible cambiar su tamaño o el de uno de sus elementos y restablecer sus configuraciones anteriores.

Para mover la barra de estado

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y haga clic en Posición.
- 2 Elija una de las opciones siguientes:
 - Arriba: sitúa la barra de estado en la parte superior de la ventana de aplicación.
 - Abajo: sitúa la barra de estado en la parte inferior de la ventana de aplicación.

Para cambiar el tamaño de la barra de estado

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y haga clic en Tamaño.
- 2 Elija una de las opciones siguientes:
 - Una línea: permite que la barra de estado ocupe una sola línea.
 - Dos líneas: permite que la barra de estado ocupe dos líneas.

Para cambiar el tamaño de un elemento de la barra de estado

- 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 En la barra de estado, haga clic en el elemento que quiere cambiar de tamaño.
- 4 Sitúe el cursor sobre el borde del cuadro resaltado.
- 5 Arrastre para cambiar el tamaño del elemento.

Para restablecer la barra de estado

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y haga clic en Restablecer barra de estado.



- También se puede acceder a la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones haciendo clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y, a continuación, haciendo clic en Personalizar.
-

Ocultación o visualización de la barra de estado

Cuando aparece en pantalla, la barra de estado proporciona información útil. Sin embargo, si prefiere ver una ventana de aplicación más grande, esta barra se puede ocultar.

Para mostrar la barra de estado

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 Habilite la casilla de verificación Barra de estado en la lista Barras de herramientas.

Para ocultar la barra de estado

- 1 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
- 2 En la lista Barras de herramientas, deshabilite la casilla de verificación Barra de estado.



- También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y, a continuación, hacer clic en Ocultar barra de estado.
-

Cambio del contenido de la barra de estado

Para personalizar la barra de estado a fin de que muestre la información deseada, basta añadir y eliminar elementos de la barra de herramientas.

Para añadir elementos a la barra de estado

- 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 Haga doble clic en la carpeta Barra de estado de la lista Comandos.
- 4 Haga clic en el elemento de la barra de herramientas que quiere añadir a la barra de estado.
- 5 Arrastre el icono del elemento hasta la barra de estado.

Para quitar elementos de la barra de estado

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Arrastre el icono del elemento fuera de la barra de estado.



- También se puede acceder a la página Barras de herramientas haciendo clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y, a continuación, haciendo clic en Personalizar.
-

Personalización de filtros

Los filtros de importación/exportación se utilizan para convertir archivos de un formato a otro. La configuración de los filtros se puede personalizar añadiendo o eliminando filtros, de forma que se carguen sólo los necesarios.

Adición y eliminación de filtros

Para personalizar filtros, se puede utilizar la página Filtros del cuadro de diálogo Opciones. Los filtros se organizan en tres categorías: Ráster, Vector y Texto.

Para añadir un filtro

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Filtros.

- 3 En la lista Tipos de archivos disponibles, haga doble clic en el tipo de filtro que quiere añadir.
- 4 Haga clic en el nombre del filtro que desea añadir.
- 5 Haga clic en el botón Añadir.

Para quitar un filtro

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la Lista de filtros activos, haga clic en el filtro que desea quitar.
- 3 Haga clic en el botón Quitar.

Cambio de orden de la lista de filtros

El orden de los filtros establecido en la Lista de filtros activos se puede cambiar.

Para cambiar el orden de la lista de filtros

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Filtros.
- 3 En la Lista de filtros activos, haga clic en el filtro que desea mover.
- 4 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Mover arriba: mueve el filtro hacia arriba de la lista.
 - Mover abajo: mueve el filtro hacia abajo de la lista.

Restablecimiento de las configuraciones predeterminadas de los filtros

Si cambia de idea respecto a los filtros que ha añadido o quitado, puede restablecer la configuración anterior de dichos filtros.

Para restablecer los filtros

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Filtros.
- 3 Haga clic en el botón Restablecer.

Personalización de asociaciones de archivos

Es posible asociar muchos tipos de archivos con las aplicaciones Corel. Al hacer doble clic en un tipo de archivo asociado con una aplicación Corel, ésta se iniciará y abrirá el archivo.

Asociación de un tipo de archivo con CorelDRAW

Al hacer doble clic en un archivo asociado con CorelDRAW, esta aplicación se iniciará y abrirá el archivo.

Para asociar un tipo de archivo con CorelDRAW

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global, Filtros y Asociar.
- 3 En la lista Asociar extensiones de archivo con CorelDRAW 9, habilite la casilla de verificación del tipo de archivo que desea asociar.

Para anular la asociación de un tipo de archivo con CorelDRAW

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Asociar extensiones de archivo con CorelDRAW 9, deshabilite la casilla de verificación del tipo de archivo cuya asociación desea anular.

Restablecimiento de las configuraciones predeterminadas de las asociaciones de archivos

Es posible restablecer las configuraciones anteriores de las asociaciones de archivos.

Para restablecer las asociaciones de archivos

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global, Filtros y haga clic en Asociar.
- 3 Haga clic en el botón Restablecer.

Personalización de los sonidos del sistema

CorelDRAW permite utilizar sonidos a través del sistema operativo. Estos sonidos están asociados con determinados sucesos de la interfaz de usuario, que pueden habilitarse o deshabilitarse utilizando Herramientas, Opciones, Espacio de trabajo, General. Aunque CorelDRAW registra los sucesos disponibles para las indicaciones sonoras, no proporciona sonidos. Los sonidos incluidos en la categoría de sucesos acústicos de CorelDRAW pueden asignarse a sucesos concretos utilizando el Panel de control del sistema operativo.

Asignación de sonidos del sistema

Mediante el Panel de control del sistema operativo se pueden asignar sonidos del sistema a sucesos específicos.

Para asignar sonidos del sistema

- 1 En Windows, haga clic en el botón Inicio, Configuración y Panel de control.
- 2 Haga doble clic en Sonidos.
- 3 Desplácese por la lista Sucesos hasta CoreIDRAW 9.
- 4 Haga clic en el suceso elegido.
- 5 Introduzca el sonido que desee en el cuadro de lista Nombre.



- Si desea obtener más información sobre los sonidos del sistema, consulte el archivo de ayuda del sistema operativo.

Habilitación y deshabilitación de los sonidos del sistema

Se puede elegir si se quiere habilitar o deshabilitar los sonidos del sistema relacionados con sucesos concretos.

Para habilitar los sonidos del sistema

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Habilitar sonidos.



- La casilla de verificación Habilitar sonidos está habilitada de forma predeterminada.

Para deshabilitar los sonidos del sistema

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Habilitar sonidos.



- Después de habilitar o deshabilitar sonidos, es preciso reiniciar CoreIDRAW para que la acción surta efecto.

item
dolore
praesent
dolor sit
ut ut laor
strud exe
at. Duis in
uat, vel illum
m qui blandit
<%1>Lorem ipsum
my nibal as eui
olestie consequat,
odio dignissim qu
nulla facilisi. Lorem
my nibh euismod
m ad m... mod tinc
ex ea... m, quis
a m... Duis autem vel eui
... dolore eu feug
... ndit praesent
... uer adipiscing
... ma aliquam er
... mcorper
... are dolor
... nulla f
... u arr



AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS DE APLICACIÓN

17

Con CorelDRAW, es posible crear, guardar y ejecutar un guión mediante el lenguaje de Corel SCRIPT™. Esto significa que, al trabajar con CorelDRAW, puede automatizar las operaciones de uso frecuente creando y guardando un guión. Si desea realizar operaciones de escritura y edición de guiones más avanzadas, puede utilizar las herramientas proporcionadas con el Editor Corel SCRIPT™.

Con CorelDRAW también es posible generar proyectos usando Visual Basic for Applications® (VBA) de Microsoft®. El Editor VBA incluye las herramientas necesarias para automatizar las operaciones de CorelDRAW.

Creación y ejecución de guiones

Con CorelDRAW, es posible grabar una serie de operaciones y guardarlas como un guión. Una vez creado el guión, puede ejecutarlo siempre que quiera para reproducir las acciones de forma automática. Por ejemplo, puede generar un guión que dibuje un rectángulo y lo rellene con un relleno degradado de dos colores.

Grabación y almacenamiento de guiones

Puede crear un guión grabando los comandos que desee automatizar. Cuando quiera repetir las operaciones, basta con que ejecute el guión.

Para grabar y almacenar un guión

- 1 Haga clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Administrador de guiones y preestablecidos.
- 2 Haga clic en el botón *Grabar*.
- 3 Realice los procedimientos que desea grabar.
- 4 Haga clic en el botón *Paro*.
- 5 Escriba un nombre para el guión en el cuadro Nombre.



Ejecución de guiones

Una vez creado un guión, puede ejecutarlo en la ventana de dibujo. Es posible ejecutar guiones desde el Administrador de guiones y preestablecidos o mediante el comando Ejecutar guión. Al ejecutar un guión, las operaciones grabadas se efectúan de forma automática.



Para ejecutar un guión desde el Administrador de guiones

- 1 Haga clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Administrador de guiones y preestablecidos.
- 2 Elija un guión del Administrador de guiones.
- 3 Haga clic en el botón *Reproducir*.

Para ejecutar un guión preestablecido desde el Administrador de guiones

- 1 Haga clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Administrador de guiones y preestablecidos.
- 2 Abra la carpeta Guones, Preestablecidos y elija un guión.
- 3 Haga clic en el botón Reproducir.

Para ejecutar un guión

- 1 Haga clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Ejecutar.
- 2 Seleccione la carpeta y nombre de archivo del guión que quiere ejecutar.
- 3 Haga clic en Abrir.



- Si ejecuta el mismo guión con frecuencia, puede asignarlo a una tecla de acceso directo, un botón de barra de herramientas o un menú.



- También es posible ejecutar guiones abriendo el Editor Corel SCRIPT. Puede abrir el Editor Corel SCRIPT desde el escritorio de Windows o haciendo clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Editor Corel Script.

Uso del Editor Corel SCRIPT

El Editor Corel SCRIPT, incluido con CorelDRAW, es una herramienta que sirve para modificar las grabaciones o guiones guardados. Por ejemplo, si tiene un guión al que desea aplicar un cambio, puede utilizar el Editor Corel SCRIPT para 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, el Editor Corel SCRIPT también permite añadir comandos que no pueden grabarse o escribir guiones partiendo de 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 proporciona funciones para probar, depurar y ejecutar archivos de guión. Los guiones de Corel SCRIPT pueden guardarse como archivos de sólo texto o archivos ejecutables independientes. Los archivos de texto no contienen un componente binario compilado, por lo que se compilan cada vez que se ejecuta el guión. Los archivos ejecutables independientes contienen código binario que no es posible modificar en un editor de textos. Los archivos de Corel SCRIPT se guardan con la extensión .CSC.

El Editor Corel SCRIPT también incluye herramientas para crear y editar rápidamente cuadros de diálogo personalizados que permitan a los usuarios introducir datos en un guión mientras se ejecuta. Para obtener más información, consulte “Uso de cuadros de diálogo personalizados en guiones” en la página 873.

Lenguaje de programación del Editor Corel SCRIPT

Todos los guiones guardados contienen comandos de CorelDRAW. Estos comandos forman parte del lenguaje de programación de Corel SCRIPT. El lenguaje de programación de Corel SCRIPT está formado por funciones y comandos de aplicación, además de funciones y declaraciones de programación. Al usar el lenguaje de programación de Corel SCRIPT, hay comandos de uso frecuente que utilizan parámetros como medidas y coordenadas. Asimismo, tiene la posibilidad de usar la automatización OLE para acceder a otros componentes de aplicación. CorelDRAW también proporciona una utilidad que convierte los guiones de las versiones 7 y 8 a la versión 9.

No es necesario tener experiencia previa en programación para modificar y escribir guiones con Corel SCRIPT. Sin embargo, cuantos más conocimientos, experiencia y ganas de aprender el funcionamiento de CorelDRAW tenga, más provecho podrá sacar de la potencia de Corel SCRIPT. La cantidad de información necesaria para aprender a utilizar guiones depende de la complejidad de éstos. El archivo de ayuda en línea de Corel SCRIPT contiene instrucciones para creadores de guiones sin experiencia, así como material de referencia para creadores expertos y programadores.

Inicio del Editor Corel SCRIPT

Si quiere crear o editar guiones, puede iniciar el Editor Corel SCRIPT 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, Corel SCRIPT, Editor Corel SCRIPT.

Comandos y funciones de aplicación de Corel SCRIPT

Todos los guiones que se crean guardando una grabación de operaciones de CorelDRAW están formados por comandos de aplicación de Corel SCRIPT. Los comandos de aplicación de Corel SCRIPT indican a CorelDRAW que realice 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 palabras únicas con equivalencia en la interfaz de usuario de la aplicación de Corel correspondiente. Por ejemplo, el comando **.FileNew** crea un documento nuevo.

Aunque casi todos los comandos de aplicación de CorelDRAW son equivalencias de sus comandos de menú correspondientes, a veces no basta con el comando en sí para ejecutar una acción en estas aplicaciones. Si un comando requiere más información que la que proporciona su propio nombre, necesitará parámetros. Los parámetros representan aspectos de la función que pueden cambiarse o selecciones que pueden efectuarse.

Las funciones de aplicación realizan preguntas acerca del estado de las aplicaciones de Corel, los elementos seleccionados en dichas aplicaciones o las propiedades de imagen. Por ejemplo, una función puede preguntar a CorelDRAW sobre las dimensiones de un objeto. Las funciones de aplicación no se pueden grabar; es necesario escribirlas en un guión.



- Cada aplicación de Corel que admite el uso de guiones tiene su propio conjunto de comandos y funciones de aplicación. Sin embargo, algunas aplicaciones de Corel utilizan el mismo nombre para un comando o una función. Por ejemplo, el comando **.FileNew** está disponible tanto en CorelDRAW como en Corel PHOTO-PAINT.
-

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 utilizarse con cualquier aplicación de Corel que admita el uso de guiones. Las declaraciones y funciones de programación están basadas en versiones del lenguaje de programación BASIC tradicional. Si ya está familiarizado con alguna versión de BASIC, encontrará que el lenguaje de programación de Corel SCRIPT es sencillo de leer y comprender. Si no ha programado nunca con BASIC, se alegrará al saber que 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 y estructuras de control de flujo como los bucles, crear y manipular variables, y recuperar información sobre la configuración de su PC. Las declaraciones de programación de Corel SCRIPT constituyen, como entidad propia, un potente lenguaje de programación. Un guión que sólo contenga declaraciones de programación de Corel SCRIPT puede ejecutarse incluso si no hay ninguna otra aplicación de Corel en ejecución.

Uso de cuadros de diálogo personalizados en guiones

Es posible utilizar un cuadro de diálogo personalizado para devolver datos 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 botones de pulsación, cuadros de lista desplegables, botones de opción e indicadores de progreso.

Puede crear declaraciones de Corel SCRIPT para producir un cuadro de diálogo por dos métodos distintos. El primero consiste en usar el Editor Corel SCRIPT y escribir las declaraciones de definición de cuadros de diálogo. Esta opción puede requerir mucho tiempo, debido a que cada declaración tiene parámetros específicos y porque es difícil visualizar el cuadro de diálogo basándose en la posición de coordenadas.

El segundo método consiste en utilizar ventanas de diálogo en el Editor Corel SCRIPT. En estas ventanas se dibuja el aspecto deseado para el cuadro de diálogo. El cuadro de diálogo y los controles que contiene son representaciones gráficas de las declaraciones de Corel SCRIPT. Trabajar con cuadros de diálogo en el Editor Corel SCRIPT es similar 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, desplazarse, cambiarse de tamaño y alinearse en el cuadro de diálogo. Con el Editor Corel SCRIPT se puede crear o modificar un cuadro de diálogo en pocos pasos.

Unidades de medida en 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 incluyen parámetros de medida. Hay 10.000 décimas de micrón en un milímetro y 254.000 en una pulgada. Por ejemplo, los dos parámetros del comando **.SetSize** especifican las dimensiones nuevas del objeto seleccionado en décimas de micrón.

Coordenadas en grabaciones y guiones de CorelDRAW

Los comandos de guión de CorelDRAW que especifican posiciones en una página utilizan coordenadas como parámetros. Las coordenadas usan décimas de micrón como unidad de medida base y se expresan en relación al centro de la página actual, cuyas coordenadas son (0,0). Por ejemplo, el punto (100000, 200000) estaría situado un centímetro a la izquierda y dos centímetros por encima del 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 sobre el que operan las coordenadas en la caja delimitadora del objeto seleccionado. Por ejemplo, si el punto de referencia actual está establecido en 1 (es decir, “esquina superior izquierda”), el comando **.SetPosition 0, 0** coloca la esquina superior izquierda del objeto seleccionado en el centro de la página. Si el punto de referencia actual está definido en 9 (es decir, “centro”), el comando **.SetPosition 0,0** tiene un efecto diferente, ya que coloca el centro del objeto actual en el centro de la página. Es posible definir el punto de referencia actual con el comando **.SetReferencePoint**. Dado que no se puede estar seguro de cuál es el punto de referencia actual al iniciar el guión, es importante llamar al comando **.SetReferencePoint** antes de utilizar comandos con parámetros de coordenadas. De lo contrario, puede que el guión no actúe siempre de forma previsible.

Ejemplo de guión de CorelDRAW

El ejemplo siguiente crea un polígono en forma de estrella con ocho puntos y aplica un relleno degradado cónico personalizado con tres colores intermedios.

```
WITHOBJECT "CorelDraw.Automation.9"
.CreateSymPolygon 1032658, -862906, -693154, 877052, 8, 1, 1, TRUE,
50, 100
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100
.ApplyFountainFill 0, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50
.Undo
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100
.ApplyFountainFill 0, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100
.ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100
```

```

.ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 0, 50
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100
.ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 50
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100
.ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 50
.StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 75
.StoreColor 5002, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100
.ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0
.StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 26
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 50
.StoreColor 5002, 0, 60, 100, 0, 0, 0, 0, 75
.StoreColor 5002, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 100
.ApplyFountainFill 2, 0, 0, -3, 256, 0, 3, 50
.ApplyOutline 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, FALSE, 0, 33810, FALSE

```

END WITHOBJECT



- Todos los guiones que contengan comandos de aplicación de CorelDRAW deben incluir un comando WITHOBJECT y un comando END WITHOBJECT.

Automatización OLE

La automatización OLE es una función flexible y eficaz de CorelDRAW que sirve para crear aplicaciones que utilizan componentes de CorelDRAW.

La automatización OLE es un estándar de integración que permite a las aplicaciones exponer sus objetos programables para que puedan ser controlados por otras aplicaciones. Exponer un objeto significa que una aplicación hace que los comandos de guión o macro que lo controlan estén disponibles para otras aplicaciones de programación. Los comandos expuestos se convierten en una extensión del lenguaje de programación que tiene el control.

Cualquier aplicación de Corel que admita Corel SCRIPT proporciona un objeto de automatización OLE programable. El objeto es utilizado por los controladores de automatización OLE, como Corel SCRIPT, para controlar 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 procedimientos manuales largos y complejos en los que se transfieren datos entre dos o más aplicaciones. Por ejemplo, supongamos que se tiene un proceso manual que inserta datos en una hoja de cálculo para crear un gráfico de presentación. Después, el gráfico creado se utilizará en 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 proporciona un control casi total sobre numerosas aplicaciones distintas y permite crear las aplicaciones que necesite mediante sus funciones de integración continua.

Guiones automáticos para CorelDRAW

Los guiones automáticos son archivos *.CSC o *.CSB con nombres especiales que se ejecutan en respuesta a eventos que ocurren dentro de CorelDRAW. Por ejemplo, si quiere insertar datos de nombre o copyright en la esquina inferior derecha de todos los documentos que imprima, puede escribir un guión que introduzca esta información y guardarlo como OnPrint.CSC. Siempre que el usuario envíe un trabajo de impresión con CorelDRAW, el guión se ejecutará antes de que este trabajo se genere.

Guión automático	Descripción
OnStart	Se ejecuta una vez cargado CorelDRAW y en lugar de cualquier otra función de inicio que haya seleccionado. Por ejemplo, puede escribir un guión para sustituir el cuadro de diálogo 'Bienvenido a CorelDRAW' que aparece de forma predeterminada.
OnOpen	Se ejecuta tras abrir un documento nuevo.
OnClose	Se ejecuta antes de cerrar un documento. Este guión 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 impresión, pero antes de que el trabajo se envíe a la impresora.
OnExit	Se ejecuta cuando se sale de CorelDRAW. Una vez terminado el guión, CorelDRAW se cierra.



- Los guiones automáticos deben incluirse en la carpeta Draw y no en la carpeta Draw\Scripts.
- Si no desea que se ejecute un guión automático, puede mantener presionada MAYÚS cuando ocurra el evento de Corel DRAW. Por ejemplo, si mantiene presionada MAYÚS mientras CorelDRAW se inicia, OnStart no se ejecutará.
- Sólo es posible ejecutar un guión al mismo tiempo. Si hay un guión en ejecución e intenta activar un guión automático, éste no se ejecutará.

Uso de preestablecidos de CorelDRAW 6 en CorelDRAW 9

Es posible ejecutar preestablecidos creados con CorelDRAW 6 en CorelDRAW 9 mediante el Administrador de guiones y preestablecidos.

Para utilizar preestablecidos de CorelDRAW 6 en CorelDRAW 9

- 1 Copie el archivo de preestablecidos de CorelDRAW 6 (extensión .PST en la carpeta Draw de CorelDRAW 6) en la carpeta COREL\GRAPHICS9\DRAW\SCRIPTS.
- 2 Haga clic en Herramientas, Guiones, Administrador de guiones y preestablecidos.
El archivo .PST está representado por una carpeta en el Administrador de guiones y preestablecidos.
- 3 Haga doble clic en la carpeta PST
- 4 Haga clic en el preestablecido que desea ejecutar
- 5 Haga clic en el botón Reproducir de la parte inferior del Administrador de guiones y preestablecidos.

Conversión de guiones de CorelDRAW 7 y 8 a CorelDRAW 9

Es posible convertir guiones creados o grabados en CorelDRAW 7 u 8 a guiones de CorelDRAW 9 mediante la utilidad de conversión de guiones. La utilidad de conversión permite usar en CorelDRAW 9 guiones grabados o escritos anteriormente. Esta utilidad convertirá el comando de guión al formato de CorelDRAW 9. El guión existente de CorelDRAW 7 u 8 se guardará en la misma carpeta, con una extensión .BAK. La utilidad de conversión guardará el archivo convertido con el mismo nombre, pero con la extensión .CSC.

Para convertir un guión de CorelDRAW 7 u 8 a otro de CorelDRAW 9

- 1 Inicie la utilidad de conversión de guiones desde las herramientas de productividad de CorelDRAW 9.
- 2 Haga clic en el botón Convertir archivo(s).
- 3 Elija una carpeta de la lista Buscar en.
- 4 Escoja un nombre de archivo de la lista.

Es posible elegir varios guiones para su conversión manteniendo pulsada 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.



- También puede ejecutar CSCConv.exe desde la carpeta Programas.
-

Uso de Visual Basic for Applications

Visual Basic for Applications (VBA) sirve para automatizar las tareas en CorelDRAW mediante el lenguaje Visual Basic. La integración del Editor VBA permite crear proyectos que pueden ejecutarse en CorelDRAW. Con la incorporación de VBA, Corel proporciona a los usuarios un lenguaje de programación internacional.

Creación de proyectos de automatización con VBA

Es posible automatizar las tareas utilizando el Editor Visual Basic disponible con CorelDRAW.

Para crear un proyecto de automatización

- 1 Haga clic en Herramientas, Visual Basic, Editor Visual Basic.
- 2 Use el Editor Visual Basic para generar el proyecto de automatización.

Contenido

Capítulo 1	Bienvenido a CorelDRAW®	3
	Utilización de la ayuda	4
	Conceptos referentes a CorelDRAW	6
	Exploración del espacio de trabajo	8
	Servicios de asistencia técnica de Corel	16
	Antes de acudir al servicio técnico de Corel	16
	Opciones de asistencia técnica telefónica	16
	Otras opciones de asistencia de CorelDRAW	17
	Servicio de atención al cliente	19
Capítulo 2	Procedimientos iniciales	23
	Creación y apertura de dibujos	24
	Almacenamiento y cierre de dibujos	26
	Archivación	33
	Copia de seguridad del trabajo	35
	Configuración de la página de dibujo	37
	Uso de configuraciones coherentes para documentos nuevos	52
	Uso de la Carpeta de recortes	53
	Búsqueda de archivos, imágenes clipart y fotografías con la Carpeta de recortes	54
	Búsqueda de los rellenos y contornos preestablecidos con la Carpeta de recortes	55
	Búsqueda de sitios FTP con la Carpeta de recortes	57
	Uso de las reglas, la cuadrícula y las líneas guía	61
	Uso de las reglas y la cuadrícula	61
	Operaciones con las líneas guía	69
	Visualización del trabajo	77
	Aplicación de zoom y visualización panorámica	77
	Uso del Administrador de visualización	83
	Configuración de la calidad de visualización	85
	Uso de previsualizaciones a pantalla completa	87
	Visualización de información de su PC y del documento	88
	Visualización de mensajes de advertencia	90

Capítulo 3	Dibujo y asignación de forma a objetos	93
	Dibujo de objetos básicos	93
	Selección de objetos	97
	Desplazamiento de objetos	103
	Asignación de forma a objetos básicos	106
	Dibujo de líneas y curvas	112
	Dibujo con la herramienta Medios artísticos	116
	Asignación de forma a líneas, curvas y objetos de curvas	126
	Dibujo de líneas de cotas, conexión y flujo	135
	Dibujo de líneas de cotas	136
	Dibujo de líneas de conexión y conexión interactiva	143
	Definición de preferencias de herramientas	146
Capítulo 4	Operaciones con estilos y plantillas	153
	Operaciones con estilos	154
	Operaciones con estilos de gráficos y texto	155
	Trabajo con estilos de color	163
	Operaciones con plantillas.	169
Capítulo 5	Organización de objetos	177
	Cómo deshacer y rehacer cambios	177
	Organización de objetos	180
	Búsqueda y sustitución	185
	Cambio de orden de los objetos	188
	Alineación y distribución de objetos.	190
	Agrupación y desagrupación de objetos	194
	Combinación y descombinación de objetos	196
	Bloqueo y desbloqueo de objetos	197
	Uso del Administrador de objetos	199
	Apertura y configuración del Administrador de objetos	200
	Edición de objetos mediante el Administrador de objetos	202
	Uso de capas para organizar los dibujos	206
	Definición de las propiedades de las capas	209

	Creación de bases de datos de objetos	215
	Configuración de bases de datos de objetos	216
	Asignación y edición de datos de objetos	219
	Asignación de formato, visualización y edición de resúmenes de datos de objetos	220
Capítulo 6	Aplicación de rellenos y contornos a objetos	225
	Aplicación de rellenos a objetos	225
	Operaciones con rellenos básicos	226
	Operaciones con rellenos degradados	229
	Personalización de rellenos degradados.	233
	Operaciones con texturas PostScript	241
	Operaciones con rellenos de patrón	242
	Operaciones con rellenos de textura	249
	Personalización de rellenos de patrón y de textura	252
	Creación de objetos con relleno de malla	258
	Aplicación de contornos a objetos	264
	Operaciones con contornos.	264
	Aplicación y modificación de formas de final de línea	272
Capítulo 7	Transformación de objetos	279
	Ubicación y uso de las herramientas de transformación	280
	Anulación de transformaciones.	283
	Aplicación de transformaciones a duplicados	284
	División y borrado de partes de los objetos	285
	Colocación y desplazamiento de objetos	289
	Dimensionamiento y estiramiento de objetos	293
	Escalado de objetos	297
	Rotación de objetos	301
	Inclinación de objetos	307
	Reflejo de objetos	311
	Soldadura, recorte e intersección de objetos	314
Capítulo 8	Operaciones con colores	323
	Elección de los colores	326
	Operaciones con varias paletas de colores en pantalla	339
	Personalización de paletas de colores	342
	Reproducción exacta de los colores	347

Capítulo 9	Tratamiento de textos	359
	Adición, conversión y selección de texto	360
	Adición de gráficos, símbolos y caracteres especiales	366
	Edición de texto	371
	Formato de texto	374
	Aplicación de propiedades de carácter	374
	Especificación del espaciado de texto	380
	Desplazamiento y rotación de caracteres	386
	Asignación de formato al texto de párrafo	388
	Adición de columnas a marcos de texto de párrafo	388
	Ajuste de la alineación de párrafo	390
	Aplicación de capitulares a párrafos	392
	Aplicación de tabuladores a párrafos	394
	Especificación de la sangría de párrafo	396
	Adición de marcas a párrafos	397
	Separación silábica del texto	400
	Administración de marcos de texto de párrafo	402
	Vinculación de marcos de texto de párrafo	411
	Ajuste de texto a trayectos	417
	Uso de las herramientas de escritura	423
	Uso del corrector ortográfico automático	424
	Operaciones con el Corrector ortográfico	426
	Operaciones con Grammatik	430
	Operaciones con listas de palabras de usuario	441
	Uso del Asistente de escritura	445
	Uso de Sinónimos	446
	Comprobación de estadísticas	448
	Sustitución de fuentes no disponibles	448
	Configuración de preferencias	451

Capítulo 10 Creación de efectos especiales	459
Mezcla de objetos	459
Creación de mezclas	460
Modificación de los objetos intermedios de mezclas	464
Modificación de mezclas	469
Distorsión de objetos	474
Creación de distorsiones Empujar y tirar	474
Creación de distorsiones Cremallera	477
Modificación de distorsiones Cremallera	480
Creación de distorsiones Torbellino	482
Modificación de distorsiones	485
Operaciones con envolturas	486
Creación de envolturas	487
Modificación de envolturas	490
Extrusión de objetos	495
Creación de extrusiones de vector	495
Modificación de extrusiones de vector	498
Relleno de extrusiones de vector	505
Iluminación de extrusiones de vector	509
Creación de extrusiones de mapa de bits	511
Modificación de extrusiones de mapa de bits	513
Relleno de extrusiones de mapa de bits	515
Iluminación de extrusiones de mapa de bits	516
Operaciones con sombras	518
Creación de sombras	519
Modificación de sombras	521
Operaciones con transparencias	526
Creación de transparencias	526
Modificación de transparencias	531
Aplicación de siluetas a objetos	534
Creación de objetos con siluetas	534
Modificación de objetos con siluetas	538
Uso de lentes	541
Creación de lentes	541
Modificación de lentes	553

Adición de perspectiva a objetos	555
Creación de perspectiva	555
Modificación de la perspectiva de objetos	558
Operaciones con PowerClip	559
Creación de objetos PowerClip	559
Modificación de objetos PowerClip	561
Capítulo II Operaciones con mapas de bits	567
Recorte de mapas de bits	568
Operaciones con mapas de bits vinculados	570
Vectorización de mapas de bits.	574
Aplicación de color a mapas de bits.	577
Ajuste de los tonos de las imágenes.	581
Nuevo muestreo y edición de mapas de bits	597
Aumento de los límites de los mapas de bits	598
Conversión de mapas de bits	599
Conversión de imágenes vectoriales a mapas de bits	600
Conversión de imágenes al modo de color Con paleta	609
Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits	617
Uso de los efectos de mapas de bits	617
Aplicación de efectos 3D	618
Aplicación de efectos de trazos artísticos	625
Aplicación de efectos de desenfoque	638
Aplicación de efectos de transformación de color	645
Aplicación de efectos de silueta	649
Aplicación de efectos creativos	652
Aplicación de efectos de distorsión	667
Aplicación de efectos de ruido	678
Aplicación de efectos de perfilado	686
Utilización de los filtros de conexión	690

Capítulo 12	Creación de documentos para World Wide Web	695
	Creación de texto HTML	695
	Inserción de objetos de Internet	697
	Creación de hipervínculos	700
	Comprobación de conflictos de objetos HTML en el documento	706
	Publicación en Internet	708
	Publicación de documentos en Internet	708
	Definición de las opciones de exportación HTML	710
Capítulo 13	Impresión	715
	Configuración de los trabajos de impresión	715
	Utilización de diseños de imposición	724
	Presentación preliminar y cambio de tamaño y posición de trabajos de impresión	733
	Utilización de PostScript para optimizar los trabajos de impresión	738
	Ajuste de los trabajos de impresión	746
	Utilización de la impresión de fusión	752
	Impresión comercial	755
	Preparación de trabajos de impresión para una imprenta comercial	756
	Operaciones con mapas de bits y pantallas de medios tonos	765
	Creación de separaciones de color	769
	Sobreimpresión de color	775
Capítulo 14	Importación, exportación y OLE.	783
	Importación y exportación de archivos	783
	Importación y apertura de archivos	785
	Exportación y almacenamiento de archivos en formatos no nativos	792
	Operaciones con Kodak Photo CD	795
	Operaciones con Postscript encapsulado	798
	Vinculación e incorporación de objetos	805
	Vinculación (OLE)	807
	Incorporación (OLE)	811

Capítulo 15	Publicación como PDF	817
	Publicación de archivos PDF	817
	Generación de boletos de trabajo	820
	Publicación de objetos PDF	822
	Definición de opciones de imagen	827
	Publicación de documentos PDF	831
Capítulo 16	Personalización de las aplicaciones Corel	835
	Personalización de las configuraciones del espacio de trabajo	835
	Personalización de accesos directos de teclado	837
	Personalización de menús	841
	Personalización de paletas de colores	847
	Personalización de barras de herramientas	849
	Personalización de la Barra de propiedades	858
	Personalización de la barra de estado	860
	Personalización de filtros	862
	Personalización de asociaciones de archivos	863
	Personalización de los sonidos del sistema	864
Capítulo 17	Automatización de tareas de aplicación.	869
	Creación y ejecución de guiones	869
	Uso del Editor Corel SCRIPT	870
	Uso de Visual Basic for Applications	878

Índice analítico

!	
.CPL	335, 342
.EPS	798
256 colores	609
conversión de imágenes	609
3D, efectos	618
Apretar/Golpear	624
Cilindro	619
Esfera	624
Perspectiva.	623
Plegado de esquina.	621
Relieve	620
Rotación 3D	619
A	
accesos directos de teclado	837
asignación	837
asignación a estilos de texto	839
cambio.	839
eliminación	837
impresión	840
personalización	837
accesos directos, creación	
en Carpeta de recortes	55
para sitios FTP	58
Aclarar, lente	545
acoplamiento	
barras de herramientas	849
paleta de colores en pantalla	340
Acuarela, efecto	635
adaptar texto a trayecto	
alineación horizontal.	420 - 421
colocación de texto en el otro lado	422
eliminación de texto	423
enderezamiento de texto	423
espaciado de texto	419
personalización de la orientación	419
adición	
de colores, paletas de colores	343
dirección de guión CGI.	699
filtros de conexión	690
páginas	38
sombras	519
texto artístico	362
texto de párrafo	361
varios colores	332
administración, color	352 - 354, 772
Administrador de datos de objeto	215, 220
adición de campos de datos nuevos.	216
asignación de datos	219
asignación y edición de datos	219
cambio de formato de un campo de datos	217
cambio de nombre de un campo de datos	218
configuración	216
copia de datos entre campos	220
edición de campos de datos	217
eliminación de un campo de datos	218
formatos personalizados	216
formatos preestablecidos	216
impresión de resúmenes de datos de objetos	222
nuevo orden de un campo de datos.	218
ocultación de la suma de los valores de una columna	222
resúmenes de datos de objetos	220
visualización de datos de objetos agrupados	221
visualización de la suma de los valores de una columna	222
visualización de resúmenes de datos de objetos	220
Administrador de objetos.	177, 199
adición de capas	207
adición de páginas	200
agrupación de objetos	205
apertura	200
bloqueo y desbloqueo de capas.	210
capas maestras	206
copia de propiedades	204
creación de capas maestras	212
creación de objetos PowerClip	204
desplazamiento y copia entre capas	203
edición de objetos	202
eliminación de capas	209
eliminación de páginas.	200
impresión de capas	211
opciones de visualización	200
operaciones con capas	206
orden de objetos	204
selección de objetos	202
visualización de capas	201
visualización y ocultación de capas.	210

Índice analítico

Administrador de objetos, cambio de		
la capa activa	208	
las propiedades de capa	209	
nombre de capas	207	
nombre de páginas.	200	
orden de capas.	208	
Administrador de vínculos	570, 572, 705	
funciones	572	
ventana acoplable	571	
ventana acoplable, opciones	573	
ventana acoplable, personalización	573	
Administrador de visualización	77, 83	
almacenamiento de visualizaciones	84	
controles de zoom	83	
eliminación de visualizaciones	84	
Administrador, marcadores de Internet	703	
advertencia.	90	
habilitación y deshabilitación	90	
visualización	90	
agrupación de objetos	177, 194	
uso del Administrador de objetos	205	
ajuste		
color	581	
color, controles comunes	617	
tamaño, márgenes	732	
texto aun trayecto	418	
Ajuste de color, efectos	581	
Brillo-Contraste-Intensidad	583	
Color selectivo	594	
Curva tonal	595	
Desaturar	586	
Desentrelazar	585	
Ecuilización de niveles.	588	
Ecuilización local	590	
Equilibrio de color	584	
Gamma	586	
Invertir	588	
Matiz-Saturación-Luminosidad.	587	
Posterizar	590	
Proporción muestra/destino	592	
Reemplazar colores.	591	
ajuste del origen		
rellenos de patrón	253	
rellenos de textura	253	
ajuste texto		
alrededor de objetos	409	
alrededor de texto	410	
artístico alrededor de gráficos	417	
alineación	390	
columnas verticalmente	391	
nodos y puntos de control	132	
objetos	177, 190 - 191	
texto de párrafo verticalmente	391	
alineación horizontal		
texto artístico	385	
texto de párrafo	391	
alisado de texto	452	
almacenamiento	26 - 28, 30, 841	
accesos directos de teclado.	841	
compresión de archivos	30	
configuraciones para documentos nuevos	52	
formato no nativo	792	
información del sistema.	88	
información sobre documento	89	
máscaras de color	580	
modelos de imposición	726	
opciones de conversión de imagen con paleta	612	
paletas procesadas	614	
rellenos de textura personalizados	251	
sólo objetos seleccionados	27	
temporal de archivos	31	
todos los archivos abiertos	27	
todos los dibujos abiertos	27	
versiones anteriores de archivos.	33	
visualizaciones	84	
almacenamiento de archivos	26 - 27	
automáticamente	36	
configuraciones avanzadas	30	
fuentes incorporadas	28	
miniaturas	28	
notas y palabras clave	28	
otros formatos vectoriales	28	
versiones anteriores	28	
Añadir color, lente.	547	
Añadir ruido, efecto	679	
anchura		
ajuste en contornos	266	
líneas de conexión	144	
ángulo de restricción	282	
cambio.	282	
definición	149	
ángulo, ajuste en rellenos degradados.	239	
anidación, objetos PowerClip	559	
anulación		
color	213	
transformaciones	283	

Índice analítico

Apagar, efecto	644	exportación	793
apertura	25, 785	formatos	783
archivos	25	importación de sitios FTP	59
clipart con Carpeta de recortes	54	nuevos	24
dibujos	24 - 25	transportables	30
documentos con configuraciones coherentes	52	visualización de propiedades	55
versiones archivadas	35	archivos, almacenamiento	26 - 27
aplicación		en sitios FTP	59
complementaria	690	temporal	31
estilos	158	arcos, creación	108
pantallas de medios tonos a mapas de bits	577	armonías de color	326, 332
aplicación de zoom	77	arrastre	809, 811
Administrador de visualización	83	texto de párrafo de marcos	407
aumento	77	asignación	
Barra de propiedades	80	datos de objeto	219
configuraciones predeterminadas	82	de color a líneas guía	75
controles de barra de herramientas	80	marcadores	702
IntelliMouse	78	otras plantillas	172
nivel de aumento específico	80	sonidos del sistema	865
reducción	77	URL	704
Apretar/Golpear, efecto	624	asignación de forma	106, 130
archivación versiones		creación de arcos o sectores circulares	108
actuales	34	cuadrículas	111
archivo	33 - 34	líneas	126
archivos	24, 26 - 27, 30, 55, 59	objetos	93
.CPS	756	objetos de curvas	126, 130
.EPS	756	redondeo de esquinas	107
.PRN	756, 758	asignación de formato	
accesos directos en Carpeta de recortes	55	resúmenes de datos de objetos	220 - 221
apertura	24 - 25	texto, HTML	696
apertura más rápida	30	asignación de formato a texto de párrafo	388
arrastre de sitios FTP	59	adición de capitulares	392
ASCII, PDF	826	adición de columnas	388
binario, PDF	826	adición de marcas	397
cabecera	798	alineación	390
cambio de nombre en Carpeta de recortes	55	aplicación de tabuladores	394
Carpeta de recortes	54	sangría	396
cierre	26, 32	separación silábica	400
compresión	30	asistencia	16
copia de seguridad	35	antes de llamar	16
copia de seguridad automática	36	CompuServe	18
copia en Carpeta de recortes	55	red interactiva de contestadores automáticos (IVAN)	17
corte en Carpeta de recortes	55	servicio de atención al cliente,	19
creación de copias de seguridad	36	servicios	16
descripción de impresora PostScript	717	sistema automatizado de respuesta por fax	17
eliminación en Carpeta de recortes	55	sistema de boletines electrónicos (BBS)	17
EPS	828	teléfono	16
EPS, PDF	828	WWW	18

bloqueo	
capas	210
líneas guía	75
objetos	197 - 198
objetos PowerClip	562
puntos de fuga en extrusiones de vector	503
Bloques, efecto	667
boleto de trabajo	820
acabado	821
almacenamiento en archivo externo	820
configuración de información	821
entrega	821
generación	820
incorporación de archivo	820
información del cliente	821
borde de página	49
ocultar	49
visualización	49
bordes de botones de la barra de herramientas, cambio de tamaño	851
borrado	279, 288
anulación de acciones de borrado	288
creación de agujeros en objetos	288
en líneas rectas	288
partes de un objeto	288
uso de diferentes formas de plumilla	288
Borrador, configuración de la calidad de visualización	86
botón derecho del ratón, modificación	341
botones de la barra de herramientas	
cambio de aspecto	856
cambio de tamaño	851
cambio del aspecto de botones individuales	856
edición	857
restauración	857
visualización de imágenes	856
visualización de texto	856
brillo, ajuste	583
Brillo-Contraste-Intensidad, efecto	583
bucle, mezclas	465
Buscar bordes, efecto	650
búsqueda	185 - 186
caracteres	372
estilos	161
objetos de texto	187
objetos gráficos y de texto	186
sustitución de caracteres de texto	187
sustitución de objetos de texto	187
búsqueda y sustitución	185
objetos de texto	187
C	
cadenas de texto	826
Caja de herramientas	
descripción de los botones	10
espacios de trabajo	8
caja, delimitadora	798
calibración, reglas	82
calidad de proceso, mapas de bits	597
calidad de visualización	77
ajuste en rellenos degradados	234
Borrador	85 - 86
configuración	85
Líneas de dibujo	85 - 86
Líneas de dibujo simples	85 - 86
Mejorada	85 - 86
Normal	85 - 86
previsualización a pantalla completa	87
selección	86
caligrafía, modo de la herramienta Medios artísticos	117, 119, 122, 124
caligráfico, pegado de texto como	455
cambio configuraciones predeterminadas de una herramienta de dibujo	147
cambio de nombre	
archivos en Carpeta de recortes	55
barras de herramientas	852
capas	207
estilos de color	168
marcadores	703
páginas	38
rellenos y contornos en Carpeta de recortes	57
cambio de tamaño	
barra de estado	860
barras de herramientas	849
bordes de botones de la barra de herramientas	851
botones de la barra de herramientas	851
de un dibujo al imprimir	736
elementos de las barras de herramientas	851
imagen impresa	733
mapas de bits	597
cambios	177
deshacer serie	178
deshacer y rehacer	177
forma, objetos con envolturas	487
rehacer serie	179
vinculado	810
campos de datos de objeto	217 - 218
adición de campos nuevos	216
cambio de nombre	218

Índice analítico

edición	217	caracteres especiales, adición	
eliminación	218	a un juego de símbolos	370
nuevo orden	218	dibujos	366
capas	177, 188, 206, 209	texto	366
activación	208	Carboncillo, efecto	626
activas, cambio	208	carga, opciones de conversión de imagen con paleta	612
adición	207	Carpeta de recortes	53 - 57
anulación de visualización en color	213	administración de archivos	55
bloqueo	210	administración de rellenos y contornos	57
bloqueo de cambios	210	almacenamiento de rellenos y contornos	56
copia de objetos entre capas	203	apertura de archivos o gráficos	54
creación de capas maestras	212	apertura de imágenes clipart	54
desbloqueo	210	aplicación de rellenos y contornos	56
desbloqueo de cambios	210	archivos	54
deshabilitación de impresión	211	clipart	54
desplazamiento de objetos	203	conexión a sitios FTP	58
eliminación	209	copia de archivos	55
habilitación de impresión	211	creación de accesos directos a archivos	55
impresión	209	eliminación de archivos	55
maestra	206	fotos	54
objetos en capas	188	importación de archivos o gráficos	54
ocultación	209 - 210	impresión de archivos o gráficos	54
organización de dibujos	206	impresión de imágenes clipart	54
visualización	210	página Examinar	54
visualización de líneas de dibujo	213	página Sitios FTP	57
capas maestras	206	rellenos y contornos favoritos	55
creación	212	rellenos y contornos preestablecidos	55
ocultación de objetos en capas maestras	212	visualización de propiedades de archivo	55
opciones y configuraciones	214	carpetas, apertura en sitios FTP	59
capas, cambio		centrado de la imagen impresa	737
entre capas	208	centro de rotación, restablecimiento	306
nombre	207	Cera Conté, efecto	627
orden	208	Cera, efecto	628
propiedades	209	cierre	
capas, edición	212	archivos	26, 32
capa activa	212	ventanas	32
varias capas	212	Cilindro, efecto	619
capitulares	392	círculos	
adición	392	asignación de forma	106
modificación de configuraciones	393	dibujo	94
carácter guía	380	clasificación de colores, paletas de colores	343
modificación del espaciado interlineal	384	clipart	54
caracteres	359	adición	791
espaciado manual	383	apertura con Carpeta de recortes	54
no imprimibles, especificación de opciones de visualización	454	Carpeta de recortes	54
propiedades de formato	374	imágenes	791
visualización de contornos durante el espaciado	385	importación con Carpeta de recortes	54
		impresión con Carpeta de recortes	54

Índice analítico

clonación		
extrusiones de vector	498	
mezclas	463	
objetos	180, 183	
siluetas	538	
sombras	521	
clónicos	183	
búsqueda de maestros	183	
cambio de descentrado	184	
creación	183	
CMS	347	
CMYK	323, 330	
conversión de mapas de bits	608	
impresión	769	
colocación	279, 289	
cambio del punto de anclaje	289 - 290	
de objetos en un punto exacto	290	
objetos	103	
páginas al imprimir	724	
texto de cotas	142	
uso del ratón	103	
color	748	
adición a mapas de bits monocromos	577	
administración	798, 801	
ajuste	581	
alta fidelidad	769 - 770	
aplicación a contornos	264	
asignación a vínculos	702	
asignación de nombre	346	
cambio en sombras	522	
CIE Lab	323	
contorno	329 - 333, 335 - 336	
contorno, predeterminado	337	
corrección	795	
creación	326, 330 - 332, 336	
cuatricromía	769	
cuatricromía Hexachrome	769	
DIC	333, 772	
directo	329, 333, 742, 769, 772	
edición de una máscara de color	580	
elección	326, 329 - 333, 335 - 337	
equilibrio	592	
FOCOLTONE	333, 772	
fuera de gama	353	
HSB	337	
inversión	588	
mezcla	326	
predeterminado	337	
presentación preliminar de las separaciones	733	
reemplazo	591	
relleno	329 - 333, 335 - 336	
relleno, predeterminado	337	
reproducción exacta	347, 352 - 353	
sobreimpresión	775	
todos los colores como escala de grises	748	
todos los colores como negro	748	
TOYO	333, 772	
ventana acoplable	337	
Color selectivo, efecto	594	
color uniforme	226	
aplicación de rellenos	226	
colores de cuatricromía	769 - 770	
Hexachrome	770	
colores de mapas de bits		
ocultación	577	
visualización	577	
colores directos	342, 769, 772	
conversión en CMYK a la hora de imprimir	772	
fuentes	742	
PDF	827	
colores principales		
adición automática	163	
creación	163	
colores secundarios, creación		
automática	164 - 165	
manual	164 - 165	
columnas	388	
alineación vertical	391	
creación con diferente anchura	390	
creación con igual anchura	389	
descentrado de rellenos	257	
edición	389	
comandos		
aplicación	872	
repetición	179	
comandos de menú	842	
acceso a la ayuda	5	
cambio de accesos directos de	846	
cambio de nombre	844	
cambio de orden	842	
eliminación	844	

Índice analítico

combinación	196	personalización del tamaño de página	40
colores	326, 331	selección de un tamaño de página	39
mezclas	462	uso de estilos de etiqueta preestablecidos	50
objetos	177, 196	visualización de la sangría	49
separación de objetos combinados	197	visualización de páginas opuestas	45
texto de párrafo	407	visualización del borde de página	49
compartición, puntos de fuga de extrusiones de vector	503	configuraciones de documento	52
complejidad de curva	740	almacenamiento	52
compresión		coherentes	52
mapas de bits, PDF.	822	conflictos	706
tipo	792 - 793	entre objetos de Internet	706
comprobaciones previas	723	exploración de documentos	706
configuración	723	resolución en documentos	707
deshabilitación.	723	verificación entre objetos de Internet	706
generación de informes	723	consejos	4
iconos	723	acceso	6
problemas	723	conservación de información de objetos	827
CompuServe, asistencia técnica.	18	contornos	56, 225, 264
Con paleta, conversión de imágenes	609	accesos directos con Carpeta de recortes.	57
Con paleta, modo de color.	614	adición de formas de final de línea	272
almacenamiento de la paleta procesada	614	ajuste de la anchura	266
conversión de varios archivos	616	almacenamiento en Carpeta de recortes	56
conversión por lotes	616	aplicación	264
concordancia, fuente Windows y fuente Macintosh	450	aplicación de color.	264
conexión	113	aplicación en Carpeta de recortes	56
curvas	113	caligráficos	269
filtros	690	caligráficos, creación	269
nodos	130	cambio de las formas de final de línea	273
configuración		cambio de nombre en Carpeta de recortes	57
almacenamiento para documentos nuevos	52	conversión a objetos	266
dibujo	148	copia en Carpeta de recortes.	57
escala de dibujo.	66	definición de estilos de línea	268
herramientas de dibujo	146	detrás de relleno	270
impresora, concordancia con tamaño y orientación de página	43	eliminación	272
niveles de deshacer.	617	escalar con la imagen	271
pantalla de previsualización de efectos	617	esquinas	267
predeterminada para aplicación de zoom y visualización panorámica	82	extremos de línea	268
resolución de reglas	46	favoritos en Carpeta de recortes	56 - 57
siganturas	729	formas de final de línea	272
trabajos de impresión	715	grosor	266
unidades de regla	64	límite de esquinado	271
configuración de página	37	preestablecidos en Carpeta de recortes	55
adición de un fondo.	47	contraste, ajuste	583
eliminación de un fondo.	47	control de las bandas de impresora	750
estilos de diseño.	45	controlador de impresora	716, 746
ocultación de la sangría.	49	compatibilidad.	746
ocultar borde de página.	49	controles.	4
orientación de página	42	acceso a la ayuda.	5

Índice analítico

controles comunes		Tirar	477
efectos de Ajuste de color	617	Torbellino	484
efectos de mapa de bits	617	Corel Corporation, acerca de	3
efectos especiales	617	Corel SCRIPT	870
modos de color	617	automatización OLE	875
conversión		comandos de aplicación	872
colores directos en CMYK a la hora de imprimir	772	declaraciones de programación	872
espacio de color	355	ejecución de guiones	869
modos de color de mapas de bits	600	inicio	871
por lotes, modo de color Con paleta	616	CorelDRAW	3
texto artístico en curvas	364	conceptos	6
tipos de texto	363	corrección ortográfica	426
vectores a mapas de bits	600	corrección ortográfica automática	424
conversión, mapas de bits	599	adición de correcciones al Asistente de escritura	425
a Blanco y negro	602	hacer caso omiso de errores	425
a CMYK	608	número máximo de palabras mostradas	426
a color Lab.	608	corrección, color	347, 352 - 354, 595, 772
a color RGB	607	simulación de salida de impresora	352, 354
a Duotono	604	Corrector ortográfico	423
a Escala de grises	604	cambio de idiomas	429
a imágenes con paleta	610	corrección de errores manualmente	428
a vectores	574	especificación de opciones	429
coordenadas, guiones	874	listas de palabras de usuario	428
copia	182, 718	uso	427
archivos en Carpeta de recortes	55	corte	279
atributos	179	archivos en Carpeta de recortes	55
contenido de objetos PowerClip	560	marcas	731
datos de objeto	220	objetos	180 - 181, 185
envolturas	489	corte de rellenos	751
extrusiones de vector	498	control	751
impresión	718	Cotas automáticas, herramienta	136, 138
intercalación	718	creación	
lentes	552	arcos o sectores circulares	108
mezclas	463	colores	326, 330 - 332, 336
objetos	180 - 181	copia de seguridad de archivos	36
objetos entre capas	203	etiquetas	37, 50
perspectiva de objetos	557	modelos de imposición	726
propiedades de objeto	180	Creativo, efectos	652
rellenos	227	Azulejo	659
siluetas	538	Bloque de cristal	657
sombras	521	Cristal ahumado	661
transparencias	530	Cristalizar	654
copia de seguridad		Dispersión	661
archivos	35	Juegos de niños	658
automática	35	Manualidades	653
copia, distorsiones		Marco	656
Cremallera	479	Partículas	660
Empujar	477	Tela	655

Índice analítico

Tiempo	666
Vidriera	662
Viñeta	663
Vórtice	664
Cristal ahumado, efecto	661
Cristalizar, efecto	654
cuadrados	
asignación de forma	106
dibujo	93
cuadrícula	61
asignación de forma	106, 111
cambio de color	213
colores	331 - 332
configuración de frecuencia	67
configuraciones de página maestra	214
distancia entre líneas	67
encajar	68
ocultar	69
cuadrícula, visualización	69
como papel cuadriculado	67
como puntos	67
cuadro de diálogo Editar texto	
desplazamiento con Intellimouse	373
visualización automática	373
cuadro, Descripción	342
cuadros de diálogo	835
acceso a la ayuda	5
cambio de posición	836
Corel SCRIPT	873
personalizados	873
Cubista, efecto	628
cursiva, aplicación	376
a texto	376
Curva tonal, efecto	595
curvas	93, 113, 126
borrado al dibujar	113
conexión	113
conversión a partir de segmentos	134
conversión de texto artístico	364
dibujo	113
dibujo con la herramienta Bézier	114
estiramiento y escalado	132
pegado de texto como	455
rotación e inclinación	132
curvas y líneas	112, 116
D	
datos de objeto	177, 215
asignación	216, 219
copia	220
edición	219
habilitación de Mostrar totales	222
habilitación de suma automática	222
DCS (separaciones de color de escritorio)	767
decimales, definición del número mostrado en medidas	149
declaraciones de programación	872
definición	
Detrás de relleno	270
marcadores, PDF	832
niveles de zoom	81
opciones de imagen	827
perfiles de color, PDF	830
vínculos	701
degradado, etapas	801
delimitadora, caja	798
desagrupación de objetos	177, 194 - 195
desaturación	586
Desaturar, efecto	586
desbloqueo	
capas	210
líneas guía	75
objetos	197 - 198
objetos PowerClip	562
descartar cambios, última versión guardada	179
descentrado del mosaico, filas y columnas	257
Descentrar, efecto	670
descombinación	
objetos	196 - 197
texto de párrafo	406
deselección	
nodos	127 - 128
objetos determinados	102
todos los objetos	102
Desenfocar, efectos	638
Apagar	644
Desenfoque de movimiento	641
Desenfoque gaussiano	639
Desenfoque radial	642
Motear	639
Paso bajo	640
Suavizado direccional	638
Suavizar	643
Zoom	644

Índice analítico

Desenfoque de movimiento, efecto	641	previsualización	87
Desenfoque gaussiano, efecto	639	rectángulos	93
Desenfoque radial, efecto	642	transportables	30
Desentrelazar, efecto	585	dibujo líneas	
deshacer	177 - 178	de conexión	135, 143
cambios	177	de nota.	139
comandos	178	rectas	113
serie de cambios	178	dibujo líneas de cotas	135
último cambio	178	horizontales	138
Desperfilado adaptable, efecto	686	modificadas	138
Desperfilado máscara, efecto	689	verticales	138
desplazamiento	103	dibujos nuevos	24
barra de estado	860	comienzo con líneas guía	70
barras de herramientas	849	comienzo con opciones predeterminadas	50
con el ratón	103	creación	24
en incrementos.	105	creación con plantilla	25
estilos de color a otro color principal	168	DIC	355
objetos	103, 105	difuminación	521
puntos de control	130	sombras	525
texto	386	dimensionamiento objetos	279, 293
desplazamiento de objetos	289	con el ratón	294
cambio del punto de anclaje	291	con precisión	296
entre capas	203	de forma no proporcional	293
una distancia especificada	291	de forma proporcional	293
Desplazar, efecto	668	desde el centro.	294
Detectar bordes, efecto	649	dinámicas, líneas de cotas.	140
dibujo	24, 27, 93	dirección de guión CGI, adición	699
almacenamiento	26 - 27	directos, colores.	329, 333, 335
apertura	24 - 25	discos de intercambio	31
apertura más rápida	30	creación	31
cierre	26	diseños de signature	724
círculos	94	Dispersión, efecto	661
comienzo	23	disposición en mosaico de símbolos	369
compresión	30	distancia	
creación de nuevos	24	descentrado, cambio en objetos duplicados y clónicos	184
cuadrados	93	real, equivalencia con distancia en pantalla.	82
curvas	112 - 114, 116	distorsión de objetos	474
curvas conectadas	113	cambio de la rotación de torbellinos	483
elipses	94	cambio del centro	485
espirales	95	cambio del número de puntos en cremalleras	481
estrellas.	94	copia de cremalleras	479
formas de cuadrícula	97	copia de Empujar	477
notas de dos segmentos	139	copia de Tirar	477
notas de un segmento	139	copia de torbellinos	484
papel gráfico	97	Cremallera	477
polígonos	94	eliminación de cremalleras.	477

Índice analítico

eliminación de Empujar	475	distorsiones Tirar	474
eliminación de Tirar	476	aplicación	476
eliminación de torbellinos	482	aplicación de nuevas	486
Empujar	474	cambio del centro	485
énfasis de cremalleras en áreas específicas	481	copia	477
modificación	485	eliminación	476
modificación de cremalleras	480	distorsiones Torbellino	482
Tirar	474	ajuste de la rotación	483
Torbellino	482	aplicación	482
distorsión de objetos, aplicación		aplicación de nuevas	486
cremalleras	477	cambio del centro	485
cremalleras aleatorias	479	copia	484
Empujar	475	eliminación	482
nueva	486	distribución de objetos	177, 190, 193
Tirar	476	división	
torbellinos	482	de un trabajo de impresión en bandas	750
Distorsionar, efectos	667	en el modo de curva Bézier.	287
Bloques	667	mezclas	471
Descentrar	670	redibujo de trayectos	287
Desplazar	668	trayectos	134
Mosaico	674	división de objetos	279, 287
Pintura húmeda	675	en dos	287
Pixelar	671	en líneas rectas	287
Remolino	673	en subtrayectos	287
Rizado	672	DLLs del sistema, visualización	88
Torbellino	676	documentos	695
Viento	678	comprobación de la legibilidad	440
distorsiones Cremallera	477	creación para World Wide Web	695
aplicación	477	de varias páginas, navegación	44
aplicación de aleatorias	479	información	88
aplicación de nuevas	486	navegación	44
cambio del centro	485	páginas	726
cambio del número de puntos	481	PDF	831
copia	479	publicación en Internet	708
eliminación	477	dos segmentos, notas	136, 139
énfasis en áreas específicas.	481	DRAW	337
modificación	480	DSC (convención de estructura de documentos)	758
redondeo de los puntos	480	Duotono, conversión de mapas de bits	604
distorsiones Empujar	474	duplicación de objetos	180, 182
aplicación	475	configuración de descentrado	182
aplicación de nuevas	486	duplicación inteligente	182
cambio del centro	485	duplicados	
copia	477	cambio de descentrado.	184
eliminación	475	creación durante la transformación	284

E

Ecualización de niveles, efecto	588	Eliminar ruido	685
Ecualización local, efecto	590	Esfera	624
edición		Espátula	630
colores	614	especiales	617
datos de objeto	219	Impresionista	629
en capas	212	Invertir	588
estilos	157	Juegos de niños	658
incorporado, objetos	811	Marcador de agua	636
mapas de bits	597 - 598	Marco	656
nodos	569	Máximo	682
objetos en el Administrador de objetos	202	Medio	683
paleta de colores procesada	614	Mínimo	683
resúmenes de datos de objetos	220	modos de color.	600
vinculado, objetos	807	Mosaico	674
edición de texto		Motear	639
Asistente de escritura, uso	445	Papel ondulado	637
corrección ortográfica automática	424	Partículas	660
Corrector ortográfico, uso	424	Paso alto	688
Grammatik, uso	431	Paso bajo	640
Sinónimos, uso	446	Pasteles	631
efectos	459	Perfilado direccional	687
Acuarela	635	Perfilar	686, 689
Ajuste de color	581	Perspectiva.	623
Añadir ruido	679	Pintura húmeda	675
Apagar.	644	Pixelar	671
Apretar/Golpear	624	Plegado de esquina.	621
Azulejo.	659	Pluma y tinta	632
Bloque de cristal	657	Polvo y arañazos	681
Bloques	667	Psicodélico.	648
Buscar bordes	650	Puntillista	632
Carboncillo.	626	Quitar muaré	684
Cera	628	Raspador	633
Cera Conté	627	Relieve	620
Cilindro	619	Remolino	673
configuración de pantalla de previsualización	617	Rizado	672
Cristal ahumado	661	Rotación 3D	619
Cristalizar	654	Ruido	678
Cubista.	628	Ruido difuso	680
Descentrar.	670	Solarizar	648
Desenfocado de movimiento.	641	Suavizado direccional	638
Desenfocado gaussiano	639	Suavizar	643
Desenfocado radial	642	Tableta de esbozo	634
Desperforar máscara	689	Tela	655
Desplazar	668	Tiempo.	666
Detectar bordes	649	Torbellino	676
Dispersión	661	Vectorizar silueta	651
		Vidriera	662
		Viento	678

Índice analítico

Viñeta	663	elementos de la barra de herramientas	
Vértice	664	adición	853
Zoom	644	copia	855
efectos de mapa de bits		desplazamiento	855
3D	618	eliminación	853
Creativo	652	reorganización	854
Desenfocar	638	eliminación	
Distorsionar	667	archivos en Carpeta de recortes	55
Perfilar	686	barras de herramientas personalizadas	852
Ruido	678	capas	209
Silueta	649	contornos	272
Transformación de color	645	de colores, paletas de colores	343
Trazos artísticos	625	estilos	157
efectos especiales	617	estilos de color	168
3D	618	formas de final de línea	276
controles comunes	617	líneas guía estándares	76
Creativo	652	líneas guía preestablecidas	77
Desenfocar	638	marcadores	703
Distorsionar	667	modelos de imposición	726
Perfilar	686	nodos	129
Ruido	678	objetos	180, 185
Silueta	649	páginas	38
Transformación de color	645	perspectiva	557
Trazos artísticos	625	sombras	519
efectos, Ajuste de color		transformaciones	283
Brillo-Contraste-Intensidad	583	visualizaciones	84
Color selectivo	594	eliminación, rellenos	229
Curva tonal	595	contornos con Carpeta de recortes	57
Desaturar	586	de malla	264
Desentrelazar	585	de patrón	248
Ecuación de niveles	588	Eliminar ruido, efecto	685
Ecuación local	590	Elipse, herramienta	94
Equilibrio de color	584	elipses	
Gamma	586	asignación de forma	106, 108
Invertir	588	conversión en arco o sector circular	108
Matiz-Saturación-Luminosidad	587	creación de arcos o sectores circulares	108
Posterizar	590	dibujo	94
Proporción muestra/destino	592	emulsión	760
Reemplazar colores	591	encajar objetos	
efectos, aplicación		en cuadrícula	68
a objetos	459	en líneas guía	74
a texto artístico	459	encaje de un dibujo en la página	736
a texto de párrafo	459	encuadernación	728
ejemplo, guiones	874	a caballete	728
elección		creación de estilos	729
archivos EPS, PDF	828	estilos	728
marcas de corte o plegado	731	intercalación y corte	728
perfiles	758		

Índice analítico

personalizada	729	escáner, calibración	347
sin costura	728	Esfera, efecto	624
enderezamiento		espaciado	
desplazamientos de texto	388	caracteres	381
rotaciones de texto.	388	medianil automático	731
envío del trabajo de impresión	755	ocultación de flechas de espaciado	405
envolturas.	486	palabras	381
adición.	487	visualización de flechas de espaciado	405
adición de nodos	492	espaciado manual	380
aplicación de preestablecidas	489	aplicación de rango	383
copia	489	ocultación de flechas de espaciado	405
creación	487	visualización de flechas de espaciado	405
desplazamiento de nodos	493	espacio de color	
eliminación	487	CMYK , control	355
eliminación de nodos	492	conversión	355
modificación	490	espacios de trabajo	
envolturas, cambio		creación	14
modo de asignación	491	eliminación	14
modo de modificación	490	personalización	835
segmentos	492	selección.	14
tipo de nodos	494	varios	14
EPS	801	Espátula, efecto	630
Equilibrio de color		espectro, colores	332
ajuste	584	Espiral, herramienta	95
efecto	584	espirales	
escala	136, 149	dibujo	95
escala de dibujo	61	logarítmicas.	95
configuración	66	simétricas	95
personalización	66	esquinas	
escala de grises		biseladas, definición	267
conversión de mapas de bits	604	definición	267
estilos de color	163	en punta, definición	267
impresión de color en	748	redondeadas, definición	267
Escala de grises tintados, lente	548	redondeo	107
escalado	279, 297	establecimiento del número de páginas por grupo.	729
con el ratón	298	estadísticas	448
con precisión	299	comprobación de texto.	448
curvas	132	estilos	153 - 155, 721
de forma interactiva	298	aplicación	158
definición del punto de anclaje.	297	archivos PDF.	817 - 818
desde el centro.	298	asignación de teclas de acceso rápido	161
establecimiento del punto de anclaje	300	búsqueda	161
mantenimiento de la proporción	297, 299	color	163
restablecimiento del punto de anclaje	300	creación	155
Escalar con la imagen, definición	271	creación de plantillas	170 - 171
escalas de densitómetro	762	de borde, cambio en sombras	523
escaneo	767	de línea, definición.	268

Índice analítico

edición	157	estrellas	93
eliminación.	157	asignación de forma	106
gráficos predeterminados	159	cambio del número de puntos	109
impresión	721	conversión en polígonos	109
líneas de conexión	144	creación a partir de polígonos	109
personalización de la visualización	162	dibujo	94
restauración	158	etapas de degradado	743, 747
estilos de color	153 - 155, 163	PDF	828
aplicación	167	etiquetado de objetos	136
cambio de nombre	168	etiquetas	37
creación de colores principales	163	creación	37, 50
creación de colores secundarios	164 - 165	personalizadas	37, 50
desplazamiento de un estilo de color a otro color principal.	168	exportación	792, 801
edición	166	archivo.	793
eliminación	168	formato no nativo	792
organización de colores	168	objetos.	795
estilos de diseño	37	extensión automática	775, 778
extensiones de impresora	45	extensiones de impresora	45
selección	45	extremos de línea	
estilos de gráficos	154	cuadrados extendidos, definición	268
aplicación	158	cuadrados, definición	268
asignación de teclas de acceso rápido	161	definición	268
búsqueda en dibujos	161	redondeados, definición	268
cambio de predeterminados	159	truncados, definición	268
creación	155	extrusiones	495
edición	157	aplicación de tipo mapa de bits biseladas	512
eliminación.	157	aplicación de tipo vector biseladas	497
personalización de la visualización	162	aumento de la velocidad de impresión	504
predeterminados	159	clonación de tipo vector	498
restauración	158	copia de tipo vector	498
y texto	153, 155	creación de tipo mapa de bits	511
estilos de texto	154	creación de tipo vector	495
aplicación	158	iluminación en tipo vector	509
asignación de teclas de acceso rápido	161	modificación de tipo mapa de bits	513
búsqueda en dibujos	161	modificación de tipo vector	498
creación	155	relleno de tipo mapa de bits	515
edición	157	relleno de tipo vector	505
eliminación.	157	selección de tipo mapa de bits representadas	513
personalización de la visualización	162	selección de tipo vector	499
restauración	158	extrusiones de mapa de bits	495
estiramiento	279, 293	caja delimitadora	513
curvas	132	cambio de la resolución	511
de objetos con el ratón	295	cambio de tamaño	513
de objetos con precisión	296	colocación	513
desde el centro.	295	creación	511
objetos.	293	definición de la profundidad	514
puntas de flecha	275		

eliminación	511	filtros	
estiramiento	513	activación	691
modificación	513	adición	862
relleno	515	cambio de posición en Lista de filtros activos	863
representación	511	desactivación	691
rotación	515	eliminación	691, 862
selección de representadas	513	personalización	862
extrusiones de mapa de bits, aplicación	511	restablecimiento	863
luz ambiental	516	supresión	793
puntos de luz	517	filtros de conexión.	690
rellenos de textura	515	adición.	690
tipo biseladas	512	deshabilitación.	691
extrusiones de vector	495	eliminación	691
ajuste de luz	510	habilitación	691
aumento de la velocidad de impresión	504	FOCOLTONE	355
básicas.	496	fondos	47
biseladas	497	adición a página	47
bloqueo del punto de fuga	503	eliminación de página	47
cambio de forma	500	fondos exportables	47
cambio de tipo.	502	adición	47
clonación	498	eliminación	47
compartición de puntos de fuga	503	fondos imprimibles	
copia	498	adición	47
copia de puntos de fuga	503	eliminación	47
creación	495	Forma, herramienta, utilización para recortar mapas de bits	569
definición de profundidad	501	formas	93
desplazamiento del punto de fuga	502	dibujo de formas de cuadrícula	97
eliminación	505	irregulares.	112, 116
eliminación de fuentes de luz	509	formas de final de línea	272
fuentes de luz	509	aplicación	272
iluminación	509	cambio.	273
modificación	498	creación	274
rellenos	505	eliminación	276
rellenos de gradiente	508	modificación	275
rellenos sólidos.	507	formato no nativo	
rotación	501	almacenamiento	792
selección	499	exportación	792
separación	504	formatos	
		de codificación	826
F		de imposición	724
familia CorelDRAW	6	vectoriales, almacenamiento de archivos	28
fijación		fotos, Carpeta de recortes	54
contenido de lentes	554	frecuencia de barrido, pantalla	765
transparencias	532	fuentes	744 - 745
filas, descentrado de rellenos	257	asignación de concordancias a fuentes no disponibles	450
filmadora	755	cambio de sustituciones	449
		concordancia entre fuentes Windows y fuentes Macintosh	450
		especificación de incrementos de cambio de tamaño	452
		especificación de opciones	453

Índice analítico

Grammatik	430	impresión	715, 755, 769
listas de palabras de usuario	441	ajuste de los trabajos	746
Sinónimos	446	archivo único	758
Hexachrome, colores de cuatricromía	770	aumento de la velocidad para extrusiones de vector	504
hipervínculos	700	ayuda	4
a objetos con marcador	703	capas	211, 720
PDF	831	clipart con Carpeta de recortes	54
hoja de información del trabajo, impresión	764	color	769
horizontales, líneas de cotas	136, 138	copias	718
HSB	323, 330	de varias páginas en una sola hoja de papel	724
HTML	706	documento	716
comprobación de conflictos entre objetos en documentos	706	emulsión en el reverso	760
definición de opciones de verificación de conflictos en objetos	706	en archivo	716, 756, 758
exploración de documentos para conflictos en objetos	706	en Macintosh	758
opciones de exportación	710	estilos	721
publicación	708	hoja de información del trabajo	764
resolución de conflictos de objetos	707	ilustraciones grandes	721
huecos recortados	196	información sobre documento	89
		información sobre el archivo, nombre, fecha, hora	763
		mapas de bits	720, 745, 747 - 748, 758, 765, 767
		métodos	715
		negativos	760
		objetos complejos	740
		objetos seleccionados	720
		página actual	718
		problemas	738
		propiedades de los dispositivos	715
		resúmenes de datos de objetos	222
		separaciones de color	770
		texto	720, 752
		tintas directas y de cuatricromía	769
		todas las páginas	718
		todo el texto en negro	720
		varias copias	719
		vectores	720
		impresión de fusión	752 - 754
		fusión del texto con el dibujo	754
		preparación de un dibujo	752
		preparación del texto	753
		impresión, páginas	
		consecutivas	718
		en archivos diferentes	758
		en planchas diferentes	758
		impares	718
		no consecutivas	718
		pares	718
		Impresionista, efecto	629
ICC, perfil	785, 787, 792 - 793		
de color	347		
idioma	423		
cambiar para Corrector ortográfico	429		
cambio en Sinónimos	447		
cambio para Grammatik	434		
imágenes			
almacenamiento	32		
cabecera	798, 801		
mapa de bits	7		
resolución	795		
tipo	795		
vectoriales	7		
imágenes con paleta			
almacenamiento de la paleta procesada	614		
almacenamiento y carga de opciones de conversión	612		
conversión	610		
especificación de sensibilidad de rango	613		
restablecimiento de la paleta de colores	615		
importación	54, 785, 787		
clipart con Carpeta de recortes	54		
exportación	783		
mapa de bits	787		
sitios FTP	59		
vector	790		
impresión	755		

Índice analítico

impresora			
calibración	347	introducción de hipervínculos, PDF	831
propiedades	746	inversión	
inclinación	279	colores	588
interactiva	308	dirección de mezclas	470
líneas y curvas	308	Invertir	
mediante el ratón	308	efecto	588
nodos	132	lente	546
objetos	307	J	
objetos con el ratón	308	JPEG, compresión al imprimir	758
objetos con precisión	310	Juegos de niños, efecto	658
rellenos de patrón	255	K	
rellenos de textura	255	Kodak	796
restablecimiento del punto de anclaje	310	Photo, CD	795
incorporación	811	L	
objetos a texto	368	Lab, conversión de mapas de bits	608
incorporación de fuentes		lentes	541
base en un documento PDF	824	aclorado	545
en un documento PDF	824	adición de color	547
incorporado, perfil de color	347	aumento	544
incrementos	103	copia	552
desplazamiento de objetos	105	creación	541
información		desplazamiento de puntos de vista	553
de programa, visualización	88	escala de grises tintados	548
pantalla de medios tonos, PDF	827	fijación del contenido	554
información del sistema	88	inversión	546
almacenamiento	88	invisibles	554
visualización	88	limitación de color	546
información sobre documento		líneas de dibujo	551
almacenamiento	89	mapa de calor	549
impresión	89	mapa de color personalizado	549
visualización	88 - 89	modificación	553
inicio, procedimientos iniciales	23	ojo de pez	552
inserción		transparencia	543
marcos de texto de párrafo en objetos	408	visualización sólo cuando cubren a objetos.	554
objetos de Internet.	698	límite	
páginas	38	de esquinado, definición	271
Intellimouse, desplazamiento por el texto	373	de sangría	761
intensidad, ajuste	583	Límite de color, lente	546
intercalación	715	líneas	93, 126
interfaz abierta de preimpresión (OPI)	767	ajuste de propiedades	148
Internet	333, 708	conversión a partir de segmentos	134
opciones de publicación	710		
publicación de documentos	708		
intersección	314, 318		
varios objetos	318		

Índice analítico

dibujo de líneas rectas	113	líneas y curvas	112, 116
rectas	113	listas de palabras de usuario	423, 441
vinculación a texto de párrafo	413	activación	442
líneas de conexión	135	adición de palabras con Grammatik	434
cambio de anchura	144	adición de palabras utilizando el Corrector ortográfico	428
cambio de estilo	144	creación	442
creación de un estilo de línea personalizada	144	deshabilitación	444
dibujo	143 - 144	eliminación	444
estilo	144	personalización	443
personalización de puntas de flecha	144	logarítmicas, espirales	95
líneas de cotas	135 - 136	luminosidad, ajuste	587
angulares	136, 138	luz	509
colocación de texto de cotas	138	ajuste de la intensidad para extrusiones de vector	510
dinámicas	140	aplicación a extrusiones de mapa de bits	516
escala	136, 149	aplicación a extrusiones de vector	509
horizontales	136, 138	eliminación en extrusiones de vector	509
líneas de nota de un segmento	136, 139	luz ambiental	516
modificadas	136, 138	aplicación a extrusiones de mapa de bits	516
notas de dos segmentos	139		
tamaño en puntos y fuente del texto	142	M	
unidades	140	macros, edición	869
verticales	138	Mano alzada, herramienta	112 - 113, 116
vinculación a objetos	140	comportamiento	148
visualización de texto	140	vectorización de mapas de bits	576
Líneas de dibujo		mantenimiento	
configuración de la calidad de visualización	86	capas	790
lente	551	de vínculos OPI, en archivos PDF	829
simples, configuración de la calidad de visualización	86	Manualidades, efecto	653
líneas guía	61, 69	Mapa de calor, lente	549
adición	70	Mapa de color personalizado, lente	549
asignación de color	75	mapas de bits	567
bloqueo	75	apertura de una máscara de color	580
cambio de color	213	aplicación de pantallas de medios tonos PostScript	578
colocación	73	aumento de límites	598 - 599
comienzo de documentos nuevos	70	calidad de proceso	597
configuraciones de página maestra	214	cambio de resolución	597
desbloqueo	75	cambio de tamaño	597
deselección	102	coloración de monocromos	577
desplazamiento	73	compresión	798, 801
eliminación de estándares	76	conversión a vectores	599
eliminación de preestablecidas	77	conversión de vectores	600
encajar objetos	74	conversión entre modos de color	599
estándares	70	corrección de la distorsión	597
inclinadas	70, 73	edición	597 - 598
ocultar	75	edición en PHOTO-PAINT	598
preestablecidas	72	efectos especiales	617
selección de todas	99	eliminación de grano	685
visualización	75		

Índice analítico

filtros de conexión	690	plegado	731, 761
fondos de página	47	registro	761
fuentes	745	marcas de corte o plegado	731
imágenes	7	elección	731
importación	785	marcas de impresora	756, 761 - 764
impresión	747 - 748	colocación	764
modificación de la calidad de proceso	597	marcas PDF	741
modos de color	599 - 600	inclusión de hipervínculos	741
monocromos, coloración	577	inclusión de marcadores	741
multicapa	785, 787	visualización	741
nuevo muestreo	597	Marco, efecto	656
ocultación de colores	578	marcos de texto de párrafo	360
recorte	568	adición	361
recorte antes de importación	568	administración	402
recorte después de importación	569	ajuste de texto	404
submuestreo	749	cambio de tamaño	361, 403 - 404
vectorización	574	cambio de tamaño de texto para ajustarlo	404
vinculación	570	combinación	407
vínculo	785	descombinación	406
visualización de colores	579	desplazamiento	404
mapas de bits vinculados	570	eliminación de vínculos	417
actualización	572	especificación de opciones de vinculación	416
creación	570	especificación del número de caracteres por línea	405
edición	572	fijos	361
renovación	572	inserción en objetos	408
resolución	572	ocultación de contornos	405
mapas de bits, impresión		ocultación de flechas de espaciado	405
como CMYK	748	redireccionamiento del flujo de texto de marcos vinculados	415
como escala de grises	748	separación de objetos	408
como RGB	748	vinculación	412
mapas de bits, vectorización		vinculación a distintas páginas	414
automática	575	vinculación a líneas	413
con CorelTRACE	574	vinculación a objetos	413
con la herramienta Bézier	576	visualización de contornos	405
con la herramienta Mano alzada	576	visualización de flechas de espaciado	405
marca al agua	785, 787	margen	726, 732
Marcador de agua, efecto	636	tamaño	732
marcadores	700	máscaras	
asignación	702	color de mapas de bits	580
creación de hipervínculos	703	escala de grises, transparencias	526
edición	703	mapas de bits	580
marcas	397	máscaras de color	
adición	398	almacenamiento	580
corte	731, 761	apertura	580
de precisión, configuración de reglas	65	cambio del color	580
eliminación	398	edición de colores	580
personalización	399	ocultación de colores de mapas de bits	578
		visualización de colores en mapas de bits	579

Índice analítico

matiz, ajuste	587	definición de la progresión del color de objetos intermedios	467
Matiz-Saturación-Luminosidad, efecto	587	definición del número de objetos intermedios	464
Máximo, efecto	682	división	471
mayús/minús del texto, cambio	379	eliminación	473
medianil	726, 731	en línea recta	459
tamaño.	731	fusión	472
medición de objetos	136	inversión	470
Medio, efecto	683	modificación	469
Medios artísticos, herramienta	112, 116	modificación de objetos intermedios	464
aplicación	125	rotación de objetos intermedios	465
dibujo	117, 119, 122, 124	selección de trayectos	472
medios tonos		selección del objeto final	470
ajuste	588	selección del objeto inicial	470
de color	773	separación	473
Medios tonos, efecto	647	separación de trayectos	473
Mejorada, configuración de la calidad de visualización	86	Microsoft Internet Explorer	333
memoria	32	mini previsualización	735
reserva para imágenes	32	pasar de una página a otra	735
mensajes		previsualización del trabajo de impresión	735
advertencia	90	Mínimo, efecto	683
habilitación y deshabilitación	90	modelo de color	323, 336
menú lateral Zoom	78	CMYK	323, 336
menús.	841	HSB	323, 330, 336
adición.	843	Lab	336
cambio de accesos directos de menús	846	RGB	323, 336
cambio de nombre.	843	modelos	326
cambio de orden	841	modelos de imposición	725
eliminación	843	elección	725
menús laterales	8	páginas por grupo	729
acceso desde la Caja de herramientas	12	modificación	
método de imposición, organización de páginas	730	comportamiento de la herramienta Medios artísticos	117, 119, 122, 124
mezclador, color	326	envolturas	490
mezclas	459	envolturas, cambio del modo	490
a lo largo de un trayecto	461	lentes	553
aceleración de los colores de contorno	467	nodos	133
aceleración de los colores de relleno	467	objetos PowerClip	561
aceleración de los objetos intermedios	467	perspectiva	558
asignación de nodos	468	modificadas, líneas de cotas	138
bucle	465	modo	
cambio de trayectos	473	asignación, cambio para envolturas	491
clonación	463	concordancia de colores	352
colores	326	sensible a la presión de la Herramienta Medios artísticos	124
compuestas	459	modos de color	600, 609
compuestas, creación	462	Blanco y negro.	602
copia	463	CMYK	608
creación	460	Con paleta	609 - 610
creación en línea recta	461	Con paleta, opciones	613
definición de la distancia entre los objetos intermedios	465	controles comunes	617

Índice analítico

conversión a Con paleta	609	desplazamiento en envolturas	493
conversión de uno a otro	600	desplazamiento para ajustar la perspectiva	558
Duotono	604	eliminación.	129
Escala de grises	604	eliminación en envolturas	492
especificación de la sensibilidad de rango	613	modificación	133
Lab	608	rotación	132
RGB	607	selección	127 - 128
monitor, calibración	347	selección en objetos de curvas	127 - 128
mosaico		simétricos	133
descentrado de rellenos	257	uniformes	133
tamaño en rellenos.	252	unión	130
Mosaico, efecto	674	Normal, configuración de la calidad de visualización	86
Motear, efecto	639	normas de Windows para transformar objetos, uso	280, 282
MRU	783	notas	136
muaré	773 - 774	creación	136
muestras de color		dos segmentos	139
grandes	341	un segmento	139
grandes, visualización	848	nuevo muestreo	785
pequeñas, visualización	848	mapas de bits	597
multicapa, mapas de bits	787	números de página	763

N

navegación por documentos de varias páginas	44
Navegador, uso	44
negativos, impresión	760
negrita, aplicación	376
a texto	376
negro, impresión de color en	748
Netscape Navigator	333
niveles de deshacer	
cambio de número	178
definición de número	617
niveles de zoom	
almacenamiento personalizado	81
definición	81
no PostScript, problemas de impresión	750
nodos.	93, 114, 126
adición.	129
adición a envolturas	492
alineación	132
asignación de forma a objetos de curvas	130
asignación en mezclas	468
asimétricos.	133
cambio a otros tipos	133
cambio de tipo para envolturas	494
conexión	130
deselección	127 - 128

O

objetos	177
adición de datos	219
adición de perspectiva	555
agrupación.	194
agrupación mediante el Administrador de objetos	205
agrupados, visualización de datos	221
ajuste de texto alrededor	409
alineación	177, 190 - 191
arrastré	808
asignación de forma	93, 106
bloqueo y desbloqueo	197 - 198
borrado	279
borrado de partes	288
búsqueda, gráficos y texto	186
cambio de orden	189
cambio del punto de anclaje	290 - 291
clonación	180, 183
colocación	279, 289
colocación con precisión	290
combinación	196
comprobación de conflictos de HTML	706
contornos	264
copia.	180 - 181
corte	180 - 181, 185, 279
creación de estilos	155

Índice analítico

curvas, deselección de nodos	127 - 128	transformación interactiva	280
curvas, selección de nodos	127 - 128	vinculación a líneas de cotas	140
definición de opciones de verificación de conflictos HTML	706	vinculación a texto de párrafo	413
desagrupación	194 - 195	visualización como contornos coloreados	213
desbloqueo	198	visualización del relleno al arrastrar	104
descombinación	196 - 197	objetos con relleno de malla	258
deselección	102	adición de color	260
deselección de nodos	127 - 128	ajuste de la forma	261
distribución	190, 193	cambio del tipo de nodo	263
división	279	cambio del tipo de segmento	263
duplicación	180, 182	copia	259
edición en el Administrador de objetos	202	creación	258
eliminación	180, 185	objetos de curvas	126
encajar en líneas guía	74	adición de nodos	129
encajar mediante alineación	190	alineación de nodos y puntos de control	132
escalado	279, 297	asignación de forma	130
escalado con precisión	299	conversión de segmentos en líneas o curvas	134
escalado de forma interactiva	298	división	134
estructura vertical	199	eliminación de nodos	129
exploración para conflictos HTML	706	objetos de Internet	697
extrusión	495	identificación en documentos	702
inclinación	279, 307	inserción	698
inclinación con precisión	310	personalización	698
inclinación interactiva	308	objetos maestros	183
incorporación a texto	368	búsqueda de clónicos	183
inserción de marcos de texto de párrafo	408	objetos ocultos	97
intersección	279, 318	selección	101
mezcla	459	objetos PowerClip	559
OLE	807	anidación	559
orden mediante el Administrador de objetos	204	bloqueo	562
ordenación	188	cambio de posición	561
organización	177, 180, 188 - 189	copia del contenido	560
PDF	822	creación	559
pegar	180 - 181	creación en el Administrador de objetos	204
PowerClip, creación	559	desbloqueo	562
recorte	279, 314, 317	extracción del contenido	563
recuperación del maestro de clonación	183	modificación	561
reflejo	279, 311	modificación del contenido	562
rellenos	225	objetos, aplicación	
resolución de conflictos HTML	707	distorsiones	474
rotación	279, 301	envolturas	486
rotación con precisión	304	lentes	541
rotación interactiva	302	siluetas	534
separación de marcos de texto de párrafo	408	sombras	518
soldadura	279, 314 - 315	transparencias	526
superposición	188	trazos con la herramienta Medios artísticos	125
transformación con precisión	280		

Índice analítico

objetos, desplazamiento	103, 289	orden de superposición	188
colocación	289	cambio	189
con el ratón	103	ordenación de objetos	188 - 189
en una distancia especificada	291	avanzar uno	189
incrementos	105	delante	189
objetos, dimensionamiento	279, 293	detrás	189
con el ratón	294	hacia adelante	189
con precisión	296	hacia atrás	189
desde el centro	294	orden inverso	189
objetos, estiramiento	279, 293	retroceder uno	189
con el ratón	295	organización	
con precisión	296	colores en estilos de color	168
desde el centro	295	de dibujos en mosaico al imprimir	721
objetos, selección	98	objetos	180, 188 - 189
de nodos	127 - 128	orientación	42
de todos	99	configuración de páginas individuales	42
en el Administrador de objetos	202	configuración de predeterminada para todas las páginas	42
varios objetos	98	vertical y horizontal	42
ocultación		vertical y horizontal, del papel	42
barra de estado	861	orientación de página	42
colores de mapas de bits	578	concordancia con configuraciones de impresora	43
Ojo de pez, lente	552	configuración de predeterminada para todas las páginas	42
OLE	805, 807, 810 - 811	configuración para páginas individuales	42
actualización	810	origen	
anulación, vínculo	810	configuración de regla	62
edición, incorporado	813	de reglas, configuración	62
incorporación, objetos	811	ortografía	
objetos	807	adición de correcciones al Asistente de escritura	425
vinculación	808	corrección automática	424
opacidad, ajuste		corrección manual	428
para sombras	523	hacer caso omiso de errores	425
para transparencias	531	número máximo de palabras mostradas	426
opciones			
almacenamiento y carga de opciones de conversión	612	P	
de inicio, personalización	835	página	
diseño de página, comienzo con documentos nuevos	50	Examinar Carpeta de recortes	54
efectos de mapas de bits, definición	617	Rellenos y contornos favoritos, administración de rellenos y contornos	57
menú del botón derecho del ratón, configuración	847	página Sitios FTP	57
predeterminadas, comienzo de documentos nuevos	50	apertura	59
ventana acoplable Administrador de vínculos	573	páginas	38, 44
visualización de caracteres no imprimibles	454	adición	38, 44
operaciones con mapas de bits	567	adición de fondos imprimibles	47
OPI	785	cambio de nombre	38, 44
(interfaz abierta de preimpresión)	767	de dibujo	8, 37
vínculos	798	documento	726
orden automático		eliminación	38, 44
clonado	730	eliminación de fondos imprimibles	47
secuencial	730		

Índice analítico

rasterización	750	pantalla	765, 774
visualización de opuestas	45	ángulos de pantalla	765, 773 - 774
páginas opuestas	45	completa, previsualizaciones	87
definición de cara de inicio	45	frecuencia de barrido	765 - 766, 774
visualización	45	medios tonos	577
paleta	769	paleta de colores	339 - 341, 343
almacenamiento de la paleta procesada	614	pantalla de medios tonos	765 - 766, 774
paleta de colores en pantalla	339, 343	ángulo	765, 773 - 774
acoplamiento	340	frecuencia de barrido	765 - 766, 774
apertura de paletas	339	PostScript, aplicación a un mapa de bits	578
cambio de colores	339	tipos	765, 773 - 774
modificación	340 - 341	PANTONE MATCHING SYSTEM	333
muestra sin color	341	papel gráfico	
varias	326, 339	asignación de forma	106
paletas de colores	326, 329, 335, 339, 342	dibujo	97
acceso	339	Papel gráfico, herramienta	97
adición de colores	343	Papel ondulado, efecto	637
adición de varios colores	345	papel, selección	
almacenamiento	345	de un estilo	39
apertura	339	de un tamaño	39
asignación de nombre a colores	346	parámetros, configuración	
cambio de la anchura del borde	848	cuadrícula	67
cambio del número de filas de la paleta de colores	849	reglas	62
clasificación de colores	343	parte	
configuración del menú del botón derecho del ratón	847	PostScript, PDF	828
creación a partir de visible	342	Previsualización, PDF	828
creación a partir del documento	342	Partículas, efecto	660
edición	343, 614	Paso alto, efecto	688
eliminación de colores	343	Paso bajo, efecto	640
eliminación de varios colores	345	Pasteles, efectos	631
en pantalla	329, 333, 335, 340	patrones de dos colores	
fijas	326, 333	aplicación	243
opciones de menú del botón derecho del ratón	847	creación	246
personalización	342	patrones de mapa de bits	245
personalizadas	335, 342 - 343, 345 - 346	PCD	796
restablecimiento	343	PDF	817
restablecimiento de sensibilidad de rango	615	adición de estilos	818
panorámica	77	almacenamiento de archivos	818
Barra de propiedades	80	conversión de fuentes	824
desplazamiento de dibujos	78	documentos	831
IntelliMouse	78	elección de archivo EPS	828
menú lateral Zoom	78	elección del rango de exportación	818
selección de configuraciones predeterminadas	82	eliminación de estilos	818
PANOSE		estilo para distribución de documentos	818
cambio de sustituciones de fuente	449	estilo para el WEB	818
Concordancia de fuentes	448	estilo para preimpresión	818
concordancia entre fuentes Windows y fuentes Macintosh	450	estilos	817 - 818
sustitución de fuentes no disponibles	450	exportación de texto	826

Índice analítico

fuentes de carácter	825	estilos mostrados en el elemento acoplable Gráfico y texto	162
generación de marcadores	832	filtros	862
generación de miniaturas	832	menús	841
modificación de estilos	818	objetos de Internet.	698
parte PostScript	828	opciones de inicio	835
parte Previsualización	828	paleta de colores	847
publicación.	817	resolución de pantalla	82
publicación de archivos	817	sensibilidad de rango	613
publicación de documentos.	831	sonidos del sistema	864
reducción del tamaño de archivos	822	ventana acoplable Administrador de vínculos	573
uso de fuentes	824	perspectiva	555
PDF, compresión		adición de dos puntos	556
JPEG	822	adición de un punto	556
LZW	822	ajuste mediante el desplazamiento de nodos	558
mapas de bits	822	cambio mediante el desplazamiento del punto de fuga.	558
texto	826	copia en objetos	557
PDF, submuestreo	823	creación	555
mapas de bits en color	823	eliminación	557
mapas de bits en escala de grises	823	modificación	558
mapas de bits monocromos	823	Perspectiva, efectos	623
pegado, rellenos	227	Photo, CD	796
pegar objetos	180 - 181	PHOTO-PAINT, edición de mapas de bits	598
Perceptual.	347	Pintura húmeda, efecto	675
perfil		Pixelar, efecto	671
color.	347, 352, 354, 716, 718, 772, 801	Planos de bits, efecto	646
color, configuración	354	plantillas	153, 155, 169
compuesto	801	adición al Asistente de plantilla	173
escáner.	347	aplicación	172
ICC.	790	cambio.	172
impresora	347	carga	172
impresora compuesta	718	creación	170 - 171
impresora de separaciones	718	creación de dibujos	25
monitor	347	Plegado de esquina, efecto.	621
separaciones	801	plegado, marcas	731
Perfilado direccional, efecto	687	Pluma y tinta, efecto	632
Perfilar, efectos	686, 689	Polígono, herramienta.	94, 109
Desperfilado adaptable	686	polígonos	
Desperfilar máscara	689	asignación de forma	106
Paso alto	688	conversión en estrellas	109
Perfilado direccional	687	creación a partir de estrellas	109
personalización		dibujo	94
accesos directos de teclado.	837	Polvo y arañazos, efecto	681
asociaciones de archivos	863 - 864	Portapapeles	181, 805, 809
barra de estado	860	copia de objetos	181
Barra de propiedades	858	corte de objetos	181
barras de herramientas	849	en Administrador de datos de objeto	215
escala de dibujo.	66	pegar desde el Portapapeles	181

Índice analítico

creación de objetos de malla	258	personalización	252
del borde, ajuste en rellenos degradados	240	personalizados	251
eliminación	229	rotación	254
eliminación con Carpeta de recortes	57	tamaño del mosaico	252
eliminación de patrones	248	transformar con objeto	256
extrusiones de mapa de bits	515	rellenos de textura personalizados	
extrusiones de vector	505	almacenamiento	251
favoritos en Carpeta de recortes	55 - 56	creación	251
modificación de objetos de malla	258	rellenos degradados	229, 743
objeto de malla	258	aplicación de dos colores	230
patrones de dos colores	243	aplicación de rellenos personalizados	231
pegado	227	bandas	743, 747
personalización de patrón	252	cambio de colores	235
personalización de textura	252	cambio del número de etapas	234
preestablecidos en Carpeta de recortes	55	de dos colores, aplicación	230
sólidos	226	personalización	233
textura	249	visualización borrador	85
textura PostScript	241	rellenos degradados personalizados	233
uniformes	226	aplicación	231
uso de la paleta de color	226	rellenos degradados, ajuste	
visualización al arrastrar	104	ángulo	239
rellenos de gradiente	230	calidad	234
aplicación a extrusiones de vector	508	punto central	237
rellenos de malla		punto medio	238
adición de nodos	258	valor de relleno del borde	240
eliminación	264	Rellenos y contornos favoritos	55 - 57
eliminación de nodos	258	almacenamiento en Carpeta de recortes	56
rellenos de patrón	242	rellenos, aplicación	
ajuste del origen	253	en Carpeta de recortes	56
aplicación de rellenos de mapa de bits	245	patrones de mapa de bits	245
creación	247	rellenos degradados	230
descentrado del mosaico	257	texturas	250
dos colores	243	Remolino, efecto	673
eliminación	248	repetición	
en color	244	comandos	179
importación de imágenes	248	transformaciones	283
inclinación	255	representación, extrusiones de mapas de bits	511
personalización	252	Representar	347
rotación	254	reproducción de color	718
tamaño del mosaico	252	resaltes, ajuste	588
transformar con objeto	256	resolución	
rellenos de textura	249	cambio en sombras	525
ajuste del origen	253	cambio para extrusiones de mapa de bits	511
almacenamiento de personalizados	251	cambio para transparencias	531
aplicación	250	de pantalla, personalización	82
aplicación de PostScript	241	imagen	796
descentrado del mosaico	257	impresión	774
inclinación	255		

Índice analítico

resolución de reglas	
ajuste a documento	46
configuración	46
restablecimiento	
filtros	863
opciones de paleta de colores	615
sensibilidad de rango	615
restauración de estilos.	158
resúmenes de datos de objetos	220
asignación de formato	220 - 221
edición	220
impresión	222
visualización	220
reunión de los archivos	758
RGB	323
conversión de mapas de bits	607
impresión de mapas de bits	745
Rizado, efecto	672
rotación	301
alrededor de otro punto de anclaje.	302
con el ratón	302
de objetos con precisión	304
definición del centro de rotación con precisión.	305
extrusiones de mapa de bits	515
extrusiones de vector	501
interactiva	302
líneas y curvas.	302
mapas de bits en tres dimensiones	619
mezclas	465
nodos	132
objetos con respecto a su posición actual	305
objetos en torno a coordenadas específicas de la regla	305
rellenos de patrón	254
rellenos de textura	254
restablecimiento del centro de rotación	306
texto	386 - 387
Rotación 3D, efecto	619
Ruido difuso, efecto	680
Ruido, efectos	678
Añadir ruido	679
Eliminar ruido	685
Máximo	682
Medio	683
Mínimo	683
Polvo y arañazos	681
Quitar muaré	684
Ruido difuso	680
S	
salida de objetos	
como CMYK, en un archivo PDF.	830
como escala de grises, en un archivo PDF	830
como RGB, en un archivo PDF	830
sangría	49, 396, 756, 761
adición.	396
área	801
eliminación	397
ocultar	49
visualización	49
Saturación	347
saturación, ajuste	587
segmentos	93, 126
asignación de forma a objetos de curvas	130
cambio en envolturas	492
conversión en curvas o líneas	134
seguimiento	380
a mano alzada	148
de vectorización automática	148
selección	97
componentes de mezcla	472
con un recuadro	100
estilos de diseño.	45
grupos	98
marcadores	703
nodos	127 - 128
signaturas	729
texto	364
todas las líneas guía.	99
todos los objetos	99
todos los objetos de texto	99
un solo objeto de un grupo	98
varios objetos	98, 100
selección, objetos	98
bloqueados.	102
bloqueados ocultos.	102
de un grupo	100
en el Administrador de objetos.	202
ocultos	101
ocultos de un grupo	101
selector de colores adyacentes	333
sensibilidad de rango	613
separación	
extrusiones de vector	504
mezclas	473
siluetas	540

Índice analítico

separación silábica	400	creación de un patrón	369
modificación de configuraciones	401	especificación de opciones	453
texto de párrafo de forma automática	400	simétricas, espirales	95
separaciones de color.	770, 772	simulación de texto	452
configuraciones avanzadas	774	sin espacios en blanco	792 - 793
conversión de colores directos en CMYK.	772	Sinónimos	423
de escritorio (DCS).	767	cambio de idioma	447
impresión	770	personalización de configuraciones	446
pantalla de medios tonos	766, 773 - 774	personalización de opciones de búsqueda	447
salida simulada	772	uso.	446
sobreimpresión	775 - 778	sistema	
separadores de comandos de menú		administración de color	347
adición.	845	información	88
eliminación	845	sitios FTP	58 - 59
servicio		almacenamiento de archivos	59
de atención al cliente	19	apertura de carpetas	59
de filmación	755, 766	arrastré de archivos	59
servicio de asistencia técnica	16	importación de archivos.	59
antes de llamar	16	sitios FTP, conexión	
CompuServe.	18	a favoritos	58
red interactiva de contestadores automáticos (IVAN)	17	anónima	58
sistema automatizado de respuesta por fax	17	mediante accesos directos	58
sistema de boletines electrónicos (BBS)	17	mediante contraseñas	58
teléfono	16	situación de la imagen impresa	737
WWW	18	sobreimpresión	775 - 778, 798, 801
signaturas.	726	color.	776 - 778
configuración	729	contornos	775 - 776
selección	729	de documentos PDF	827
Siluetas, efectos	649	extensión	778
Buscar bordes	650	negro	775, 778
Detectar bordes	649	planchas	775
Vectorizar silueta	651	rellenos	775 - 776
siluetas	534	separaciones	777
clonación	538	sobrerayado	
copia	538	aplicación a texto	377
creación	534	modificación de propiedades de línea	378
definición de progresión del color	539	Solarizar, efecto	648
modificación	538	soldadura	279, 314 - 315
separación	540	sombras	518
siluetas, aplicación hacia		adición.	519
el centro	535	ajuste	588
el exterior	537	ajuste de la opacidad	523
el interior	536	clonación	521
símbolos	366	copia	521
adición a dibujos	366	creación	519
adición a texto.	366	difuminación	525
adición a un juego de símbolos.	370	eliminación	519
		modificación	521

Índice analítico

sombras, cambio			
ángulo	521		
color	522		
descentrado	521		
perspectiva	524		
propiedades de fundido	523		
resolución	525		
sonidos del sistema	864		
asignación	865		
deshabilitación.	865		
habilitación	865		
suavidad	740		
Suavizado direccional, efecto	638		
Suavizar, efecto	643		
subconjuntos de fuentes	825		
subíndice, texto	378		
submuestreo	749		
submuestreo, mapas de bits			
en color	749		
en escala de grises	749		
monocromo	749		
subrayado			
aplicación a texto	377		
modificación de propiedades de línea	378		
subtrayectos	126		
creación	287		
Súper desplazamiento, objetos.	105		
superíndice, texto	378		
supresión, filtro	785		
sustitución	185 - 186		
fuente Windows por fuente Macintosh	450		
fuentes no disponibles	448 - 449		
objetos de texto	187		
propiedades de objeto	186		
uso del asistente Reemplazar	186		
		tachado	
		377	
		378	
	tamaño		
	de archivo, reducción	30	
	margen	732	
	papel	716	
	para varias páginas	39	
	tamaño de página	39 - 40	
	almacenamiento de personalizado	40	
	concordancia con configuraciones de impresora	43	
	configuración del predeterminado para todas las páginas	39	
	configuración para una sola página	39	
	definición de personalizado	40	
	eliminación de personalizado	40	
	tamaño de página personalizado	40	
	almacenamiento	40	
	definición	40	
	eliminación	40	
	tamaño del medianil		
	horizontal	731	
	vertical.	731	
	tamaño del mosaico, rellenos		
	de patrón	252	
	de textura	252	
	tecla		
	acceso rápido, asignación a un estilo	161	
	de atajo, asignación a un estilo.	161	
	Tab	97	
	tecla Ctrl, para dibujar		
	círculos	94	
	cuadrados	93	
	teclado, desplazamiento de objetos	105	
	Tela, efecto	655	
	texto	359	
	ajuste a un trayecto	418	
	ajuste alrededor de texto	410	
	artístico	360	
	asignación de formato a párrafo	388	
	asignación de formato a texto HTML	696	
	aumento de la velocidad de redibujo	452	
	búsqueda de caracteres	372	
	cambio de tamaño	375	
	cambio de unidades predeterminadas	453	
	combinación	196	
	comprobación de estadísticas	448	

T

Tableta de esbozo, efecto	634
tabuladores	394
adición.	394
alineación	395
con puntos guía	395
configuración con caracteres guía	395
eliminación	394
modificación de configuraciones	395

comprobación de la legibilidad de documentos	440	texto de párrafo	
conversión de párrafo a HTML	696	alineación horizontal	391
conversión de tipos.	363	alineación vertical	391
conversión en curvas	126	arrastré de texto desde marcos.	407
corrección automáticamente	445	asignación de formato	388
creación de HTML	695	cambio de tamaño según marco	404
descombinación	197	combinación	407
deselección	102	conversión a texto HTML	696
desplazamiento	386	conversión en texto artístico	363
edición	371	creación de columnas de diferente anchura	390
edición en cuadro de diálogo Editar texto	372	creación de columnas de igual anchura	389
edición en ventana de dibujo	371	descombinación	406
espaciado	380	edición	371
espaciado manual	383	eliminación de tabuladores	394
especificación de incrementos de cambio de tamaño	452	espaciado	380
formato	374	formato	374
modificación de fuentes	375	incorporación de gráficos	368
modificación de mayús/minús	379	personalización de marcas	399
modificación de propiedades de carácter	374	sangría.	396
párrafo	360	separación silábica.	400
predeterminado, cambio de unidades	453	texto de párrafo, adición	361
reemplazo de caracteres	372	de capitulares	392
rotación	386	de caracteres especiales	366
selección	364	de marcas	398
selección de todo	99	de símbolos	366
simulación	452	de tabuladores	394
suavizado de bordes dentados	452	de tabuladores con caracteres guía.	395
subíndice	378	texto de párrafo, ajuste	
superíndice	378	a marcos	404
visualización de caracteres no imprimibles.	454	alrededor de gráficos	409
visualización de contornos durante el espaciado	385	alrededor de objetos	409
visualización en los botones de la barra de herramientas	856	alrededor de texto	410
texto artístico		texto de párrafo, eliminación	
adición.	362	de marcas	398
adición de caracteres especiales	366	de sangrías.	397
adición de símbolos	366	de tabuladores	394
ajuste alrededor de texto	410	texto de párrafo, modificación de configuraciones	
alineación horizontal	385	de capitulares	393
asignación de forma	364	de separación silábica	401
conversión en curvas	364	de tabuladores	395
conversión en texto de párrafo.	363	texto HTML	695
edición	371	asignación de formato	696
formato	374	conversión de texto de párrafo.	696
incorporación de gráficos	368	Tiempo, efecto.	666
texto de cotas	138	Tintas definidas por el usuario	335
colocación	138, 140, 142	tintas, directas	355
formato	142		

Índice analítico

tintero Sin color	848	transparencias	526
ocultación	848	ajuste de la opacidad	531
visualización	848	cambio de la resolución	531
tipo		copia	530
clasificación	783	creación	526
compresión	793	fijación.	532
imagen.	796	máscaras de escala de grises	526
todas las líneas guía, selección	99	modificación	531
todos los objetos		transparencias, aplicación	
de texto, selección	99	con textura	528
selección	99	degradadas	527
Torbellino, efecto	676	modos de fusión	532
TOYO	355	tipo patrón.	529
Transformación de color, efectos	645	uniformes	526
Medios tonos	647	trayectos	93, 126
Planos de bits	646	ajuste de texto artístico	418
Psicodélico.	648	ajuste del espaciado entre el texto adaptado	419
Solarizar	648	alineación horizontal de texto	420
transformación de objetos.	279	cambio para mezclas	473
anulación de transformaciones.	279	colocación de texto en el otro lado	422
cambio a las normas de Windows.	280, 282	división	134
colocación	289	eliminación de texto	423
con precisión	280	enderezamiento de texto separado	423
de forma interactiva	280	mezclas a lo largo	461
dimensionamiento	293	modificación de la posición horizontal de texto adaptado	421
elección del método adecuado	280	personalización de la orientación de texto adaptado	419
eliminación de transformaciones	283	selección para mezclas	472
escalado	297	separación de mezclas	473
escalado de forma interactiva	298	Trazos artísticos, efectos	625
estiramiento	293	Acuarela	635
inclinación	307	Carboncillo.	626
reflejo	311	Cera	628
repetición de transformaciones.	283	Cera Conté	627
rotación	301	Cubista.	628
ubicación de las herramientas	280	Espátula	630
uso de los valores de CorelDRAW	280	Impresionista	629
Transformación libre, herramientas	280	Marcador de agua	636
transformaciones		Papel ondulado	637
anulación	283	Pasteles	631
aplicación a duplicados	284	Pluma y tinta	632
de duplicados	284	Puntillista	632
repetición	283	Raspador	633
Transformar		Tableta de esbozo	634
barra de herramientas, uso	280	tridimensionales, efectos	618
ventana acoplable, uso.	280	tutoriales	4
Transparencia, lente	543	tutoriales, acceso	6
		Type 1, fuentes	744

U

umbral	
esquina	148
líneas rectas	148
un segmento, notas	136, 139
unidades	
de medida, guiones	873
líneas de cotas	140
unidades de regla	
configuración	64
gráficos de Internet	65
unión	
automática	148
nodos	130
URL	700, 704
asignación	704
uso de fuentes, PDF	825
usuario, nombre	798, 801

V

variaciones de fuentes	826
varias imágenes, conversión al modo Con paleta	616
varias paletas de colores, en pantalla	339
varios colores	331
adición	332
varios objetos	
intersección	318
recorte	317
selección	98, 100
VBA	878
vectores	567
conversión a mapas de bits	599 - 600
vectorización automática	575
vectorización de mapas de bits	574
automática	575
con CorelTRACE	574
con la herramienta Bézier	576
con la herramienta Mano alzada	576
Vectorizar silueta, efectos	651
velocidad de redibujo, aumento	578
ventanas acoplables	8
Administrador de vínculos	571
apertura	14
cierre	14
Color	326, 337

contracción	14
dar forma	314
Datos del objeto	215
desacoplamiento	14
separación	14
ventanas, cierre	32
versiones anteriores, almacenamiento	28
versiones archivadas	35
apertura	35
recuperación	35
verticales, líneas de cotas	136, 138
Vidriera, efecto	662
Viento, efecto	678
vinculación	
dos objetos con una línea de conexión	144
incorporación	805
mapas de bits	570
OLE	807
OLE, objetos	809
vínculos	411, 701
aplicación a marcos de texto de párrafo	412
asignación de colores	702
creación en distintas páginas	414
creación entre texto de párrafo y objetos	413
definición para objetos de Internet	701
eliminación de marcos de texto de párrafo	417
especificaciones de opciones para marcos de texto de párrafo	416
Internet, PDF	831
ocultación de indicadores de flujo de texto de párrafo	415
OPI, PDF	829
redireccionamiento del flujo de texto de párrafo	415
verificación	705
visualización de indicadores de flujo de texto de párrafo	415
Viñeta, efecto	663
Visual Basic for Applications	878
visualización	88
Administrador de objetos	200
almacenamiento	84
barra de estado	861
barras de herramientas	850
capas	210
capas específicas	210
caracteres no imprimibles, opciones	454
colores de mapas de bits	579
cuadrícula	69
datos de objetos agrupados	221

Índice analítico

eliminación	84
información del sistema	88
información sobre documento	89
marcadores, PDF	832
miniaturas, PDF	832
panorámica	77
resúmenes de datos de objetos	220
visualización del Administrador de capas	199, 201, 203
cambio de orden de capas	208
visualizador de color	326, 330
Vórtice, efecto	664

W

Web	695
creación de documentos	695
guión CGI	699
World Wide Web	695
WWW, asistencia técnica	18

Z

Zoom, efecto	644
------------------------	-----