



1

BIENVENIDO A COREL PHOTO-PAINT®

1

Corel PHOTO-PAINT® es un programa de edición de imágenes de mapa de bits que resulta idóneo para realizar retoques fotográficos o crear gráficos originales. Corel PHOTO-PAINT pone al alcance de su mano las herramientas y los medios de un estudio de diseño gráfico profesional. Con sólo hacer clic con el ratón, puede elegir de entre un vasto conjunto de medios y texturas, infinidad de colores, pinceles de todos los tamaños y formas, y una biblioteca de imágenes ya preparadas. Cree imágenes nuevas, retoque fotografías, añada texto y efectos especiales, o cambie la iluminación de los objetos. Corel PHOTO-PAINT incluye cientos de extraordinarias funciones que puede utilizar para imitar técnicas de pintura y fotografía, o para desarrollar un estilo propio. También puede animar las imágenes y compartirlas publicándolas en Internet.

Muchos elementos del espacio de trabajo le dan el control de las herramientas y funciones de Corel PHOTO-PAINT; entre ellos, las barras de herramientas, la Barra de propiedades, los comandos de menú y las ventanas acoplables. Durante el proceso de creación de las imágenes, podrá acceder a los temas de la ayuda en línea en cualquier momento; pero si precisa asistencia adicional, existen una serie de servicios de asistencia técnica disponibles.

Acerca de Corel® Corporation

Corel Corporation está reconocida como una de las primeras empresas a nivel mundial en el desarrollo de software para aplicaciones gráficas y empresariales. Corel PHOTO-PAINT para Windows, disponible en más de 17 idiomas, ha obtenido más de 250 premios internacionales concedidos por las principales publicaciones del mercado. Corel PHOTO-PAINT existe también en versión Power Macintosh.

Nos enorgullece poder suministrarle software de alta calidad para gráficos, productividad y aplicaciones empresariales gracias al activo interés que nos tomamos en su opinión. Utilizamos sus opiniones para que los usuarios de los productos de Corel de todo el mundo obtengan una rápida respuesta.

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

Envíenos sus comentarios

Si tiene algún comentario que hacer sobre la documentación de Corel PHOTO-PAINT, puede enviárnoslo por correo electrónico a la dirección drawdoc@corel.ca o por correo ordinario a la dirección siguiente.

Documentation Manager
Corel Corporation Ltd
Europa House, Harcourt Street
Dublin 2
Irlanda
Fax: (00353) 1-478-5964

Utilización de la ayuda

Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT. La información puede buscarse en la ayuda en línea haciendo doble clic en las palabras, frases e iconos especialmente codificados que presentan los temas. La ayuda sensible al contexto y la ayuda emergente en línea describen funciones individuales de la aplicación, mientras que CorelTUTOR™ le guía por los procedimientos tutoriales básicos a medida que completa una serie de lecciones prácticas.

Acceso a la ayuda en línea

La ayuda en línea le relaciona con la introducción general de un tema cuando lo elige en el índice o el contenido. También puede buscar los temas mediante las palabras clave empleadas para describir una función o tarea.

Para acceder a la ayuda en línea desde el índice de materias

- 1 Haga clic en Ayuda, Temas de ayuda.
- 2 Haga clic en la ficha Contenido.
- 3 Haga doble clic en un tema.

Para acceder a la ayuda en línea desde el índice alfabético

- 1 Haga clic en Ayuda, Temas de ayuda.
- 2 Haga clic en la ficha Índice.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en una entrada del índice.
 - Escriba una palabra en el cuadro de búsqueda y haga clic en Mostrar

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

- 1 Haga clic en Ayuda, Temas de ayuda.
- 2 Haga clic en la ficha Buscar
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en un tema.
 - Escriba una palabra en el cuadro de búsqueda y haga doble clic en un tema.



- Cuando haya accedido a un tema de la ayuda en línea, podrá acceder a los temas relacionados haciendo clic en el texto resaltado en color verde, los botones Cómo, los botones Temas relacionados y los botones Introducción general.
 - Puede imprimir el tema o mantenerlo visualizado en pantalla para consultarlo cómodamente. Si desea más información sobre la impresión de temas de la ayuda, consulte “Impresión de la ayuda en línea” en la página 7.
-

Acceso a la ayuda sensible al contexto

La ayuda sensible al contexto proporciona información acerca de cada uno de los controles de Corel PHOTO-PAINT, incluidos los menús, los cuadros de diálogo, las ventanas acoplables, las barras de propiedades y las barras de herramientas.

La siguiente tabla describe las maneras más usuales de acceder a la ayuda sensible al contexto:

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

Cuadros de diálogo	<p>Haga clic en el botón ¿Qué es esto? del cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en el elemento sobre el que desea ayuda.</p> <p>O bien haga clic en el elemento con el botón derecho del ratón, y a continuación, haga clic en ¿Qué es esto?</p>
Comandos de menú	<p>Haga clic en Ayuda, ¿Qué es esto?, a continuación, haga clic en el menú, y arrastre el cursor para resaltar el comando sobre el que desee ayuda.</p> <p>O bien presione F1 cuando un comando esté resaltado.</p>
Herramientas y controles	<p>Haga clic en el botón ¿Qué es esto? de la barra de herramientas estándar, y haga clic en el elemento para el que desea ayuda.</p> <p>O bien, haga clic en Ayuda, ¿Qué es esto?, y en el elemento para el que desea ayuda.</p> <p>O bien, sitúe el cursor sobre el elemento, presione Mayús + F1, y haga clic otra vez.</p>
Ventanas acoplables	<p>Haga clic en el botón ¿Qué es esto? de la barra de herramientas estándar y haga clic en el elemento para el que desea ayuda.</p> <p>O bien haga clic en el elemento con el botón derecho del ratón, y a continuación, haga clic en ¿Qué es esto?</p> <p>O bien, sitúe el cursor sobre el elemento, presione Mayús + F1, y haga clic otra vez.</p> <p>O bien, haga clic en Ayuda, ¿Qué es esto?, y en el elemento para el que desea ayuda.</p>
Barra de estado	<p>Haga clic en el botón ¿Qué es esto? de la barra de herramientas estándar y haga clic en el elemento para el que desea ayuda.</p> <p>O bien, haga clic en Ayuda, ¿Qué es esto?, y en el elemento para el que desea ayuda.</p> <p>O bien, sitúe el cursor sobre el elemento, presione Mayús + F1, y haga clic otra vez.</p>



- La barra de estado de la parte inferior de la ventana de aplicación le permitirá familiarizarse con los elementos del espacio de trabajo, ya que presenta breves descripciones de los botones, controles y comandos de menú cuando pasa el ratón sobre ellos.

Acceso a la ayuda emergente

La ayuda emergente identifica los iconos y botones de varias funciones en Corel PHOTO-PAINT, incluidas las barras de herramientas, barras de propiedades y menús laterales de herramientas.

Para acceder a la ayuda emergente

- Sitúe el cursor sobre un icono o un botón.

Acceso a CorelTUTOR

CorelTUTOR le guía por una serie de ejercicios prácticos a fin de que obtenga una idea general de las principales funciones de Corel PHOTO-PAINT. Aunque está dirigido especialmente a usuarios sin experiencia, CorelTUTOR también ofrece información útil para los usuarios avanzados, como teclas de acceso rápido y conceptos que resultan comunes a muchas de las operaciones de Corel PHOTO-PAINT.

Para acceder a CorelTUTOR

- Haga clic en Ayuda, CorelTUTOR.

Impresión de la ayuda en línea

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

Para imprimir una sección completa

- 1 Haga clic en un título de la página Contenido.
- 2 Haga clic en el botón Imprimir

Para imprimir un tema

- Haga clic en el botón Imprimir de la ventana de ayuda o haga doble clic en la ventana de ayuda y, a continuación, haga clic en Imprimir

Exploración del espacio de trabajo

La imagen que abre o crea en Corel PHOTO-PAINT aparece en una ventana de imagen. Puede abrir tantas imágenes como le permita la memoria de su PC. Si hay abierta más de una imagen, haga clic en la ventana de la imagen que desee se convierta en la activa. Es posible mover la ventana de imagen en el espacio de trabajo si arrastra su barra de título.

Es posible acceder a los comandos de la aplicación mediante la Barra de menús, las barras de herramientas y los menús laterales. La barra de herramientas estándar, situada de forma predeterminada en la parte superior de la ventana de la aplicación, permite acceder a la mayoría de los comandos más utilizados, tales como abrir y guardar imágenes. La Barra de propiedades y las ventanas acoplables proporcionan acceso a los comandos relativos a la herramienta activa o la tarea actual, y puede abrirlas, cerrarlas y moverlas por toda la pantalla. También es posible crear varios espacios de trabajo distintos, que personalicen el aspecto de diferentes características de Corel PHOTO-PAINT. Los espacios de trabajo son recomendables si varios usuarios emplean la misma copia de Corel PHOTO-PAINT, o si se necesitan distintas configuraciones para cada tarea.

Utilización de botones de control comunes

La siguiente tabla muestra algunos botones de control comunes que aparecen en distintos cuadros de diálogo y ventanas acoplables de las herramientas de Corel PHOTO-PAINT:



















Control	Descripción
	Le permite un rápido acceso al menú Imagen y a los filtros del menú Efectos
	Habilitar para previsualizar el efecto en pantalla
	Se habilita para mostrar una sola ventana Resultado de gran tamaño en un cuadro de diálogo, o para deshabilitar la previsualización en pantalla
	Se habilita para visualizar las ventanas Original y Resultado en un cuadro de diálogo
	Habilitar para actualizar automáticamente la previsualización mientras se realizan ajustes en la configuración

Puede desplazarse alrededor de la imagen arrastrando la herramienta Mano que aparece en la ventana de imagen al habilitar el botón Previsualizar. También puede utilizar la herramienta Mano para panoramizar la imagen original o una imagen de resultado en un cuadro de diálogo, dependiendo de si se muestran una o ambas imágenes. Amplíe la imagen haciendo clic en la ventana de imagen; haga clic con el botón derecho para reducirla.

Utilización de la Caja de herramientas

La Caja de herramientas de Corel PHOTO-PAINT contiene herramientas para crear y manipular objetos y selecciones de la imagen. Las herramientas de zoom le permitirán ver áreas determinadas de la imagen, mientras que las herramientas de forma y pintura le permitirán modificarla. La Caja de herramientas contiene, asimismo, herramientas que le permiten aplicar modificaciones de forma interactiva.



Herramienta	Descripción
	La herramienta Selector de objetos le permite seleccionar y transformar objetos.
	La herramienta Máscara transformar le permite transformar selecciones.
	La herramienta Máscara rectángulo le permite crear selecciones rectangulares.
	La herramienta Máscara círculo le permite crear selecciones elípticas.
	La herramienta Máscara de mano alzada le permite crear selecciones con forma irregular o poligonal.
	La herramienta Máscara lazo le permite crear selecciones de forma irregular que excluyan el color en el que haga clic y todos los colores de un rango de tolerancia determinado.
	La herramienta Máscara tijeras le permite detectar los bordes de los elementos de la imagen y situar una máscara que siga dichos bordes.
	La herramienta Máscara varita mágica le permite definir una selección de máscara con forma irregular que contenga todos los píxeles adyacentes cuyo color sea similar al píxel en que se hizo clic por primera vez.
	La herramienta Máscara pincel define una selección pintando sobre la imagen.
	La herramienta Trayecto le permite crear y modificar trayectos.
	La herramienta Enderezar recorte le permite definir un área de recorte y enderezar imágenes torcidas.
	La herramienta Zoom le permite ampliar áreas de la imagen.
	La herramienta Mano le permite arrastrar áreas de una imagen hasta poder verlas cuando la imagen sea más grande que la ventana de imagen.
	La herramienta Cuentagotas le permite elegir colores de una imagen.
	La herramienta Deshacer local le permite restablecer la apariencia que tenía la imagen antes de la última pincelada.
	La herramienta Borrador le permite revelar el objeto o la imagen de fondo situado debajo del área de imagen.



La **herramienta Permutador de color** le permite sustituir las últimas pinceladas por el color del papel.



La **herramienta Rectángulo** le permite dibujar rectángulos huecos, rellenos o con las esquinas redondeadas.



La **herramienta Elipse** le permite dibujar elipses huecas o rellenas.



La **herramienta Polígono** le permite dibujar polígonos huecos o rellenos.



La **herramienta Línea** le permite dibujar segmentos de línea individuales o unidos.



La **herramienta Texto** le permite añadir texto a la imagen, así como modificarlo.



La **herramienta Relleno** le permite rellenar áreas de la imagen con color, texturas, imágenes o diseños.



La **herramienta Relleno interactivo** le permite aplicar rellenos degradados.



La **herramienta Transparencia de objetos** le permite fundir los colores de un objeto gradualmente en función del color de fondo de la imagen.



La **herramienta Pincel de transparencia de objetos** le permite pintar zonas de un objeto para aumentar su transparencia.



La **herramienta Selección de color transparente** le permite convertir en totalmente transparentes los píxeles de un objeto que tengan un valor de color determinado.



La **herramienta Sombra de objeto** le permite añadir sombras a los objetos.



La **herramienta Pintar** le permite pintar una imagen con el color de pintura elegido.



La **herramienta Efecto** le permite realizar correcciones tonales y de color en la imagen.



La **herramienta Clonar** le permite duplicar parte de una imagen y aplicarla a otra parte de ésta o a otra imagen.



La **herramienta Diseminador de imágenes** le permite diseminar una serie de mapas de bits por las imágenes.

Acceso a los menús laterales

Los menús laterales son barras de herramientas a las que se accede desde una herramienta. Una pequeña flecha negra en la esquina inferior derecha de una herramienta indica que se trata de un menú lateral en que se agrupan varias herramientas.

Para acceder a los menús laterales

- Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón de flecha de la herramienta.
 - Mantenga presionada la herramienta.

Utilización de la Barra de propiedades

La Barra de propiedades es una barra de herramientas sensible al contexto que muestra varios botones y opciones que dependen de la herramienta activa. Por ejemplo, si hace clic en la herramienta Texto, la Barra de propiedades contendrá sólo comandos relacionados con el texto. Puede personalizar el espacio de trabajo mostrando, ocultando o acoplando la Barra de propiedades. La Barra de propiedades puede acoplarse a cualquier lado de la pantalla.

Para ver la Barra de propiedades

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

Para acoplar la Barra de propiedades

- Arrastre la Barra de propiedades a uno de los lados de la ventana de aplicación.



- La Barra de propiedades queda en sentido horizontal si se coloca en la parte superior o inferior de la ventana de aplicación, o vertical si se coloca en el lado izquierdo o derecho.
 - Los cuadros de entrada no se muestran en las barras de propiedades verticales.
-

Utilización de ventanas acoplables

Estas ventanas son cuadros de diálogo que pueden acoplarse y que permanecen abiertos mientras trabaja, lo que permite un acceso continuo a los comandos de uso más frecuente. Puede acoplarlas en el borde izquierdo o derecho de la ventana de aplicación, o dejarlas flotando en la pantalla. La siguiente tabla describe algunas operaciones comunes que pueden realizarse con ventanas acoplables:

Para...	Efectúe esta operación...
Abrir una ventana acoplable	Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables y, a continuación, haga clic en la ventana acoplable que desea abrir.
Desacoplar una ventana acoplable	Arrastre la parte superior de la ventana acoplable alejándola del borde de la ventana de aplicación. O bien, arrastre la ficha de la ventana acoplable de la que desee desacoplar.
Acoplar una ventana acoplable	Arrastre la ventana acoplable hasta el borde de la ventana de aplicación hasta que aparezca el contorno gris de la ventana acoplable.
Cerrar una ventana acoplable	Haga clic en el botón Cerrar ventana acoplable activa situado en la esquina superior derecha de la ventana acoplable. O bien, haga clic con el botón derecho del ratón en la ficha de la ventana acoplable, y haga clic en Cerrar.
Cerrar un grupo de ventanas acoplables	Haga clic en el botón Cerrar grupo de ventanas acoplables situado en la esquina superior derecha del grupo de ventanas acoplables.
Minimizar una ventana acoplable	Haga clic en las flechas dobles de la esquina superior izquierda de la ventana acoplable.
Maximizar una ventana acoplable	Haga clic en las flechas dobles situadas encima de las fichas de la ventana.
Acoplar entre sí dos ventanas acoplables	Horizontalmente: Arrastre una ventana acoplable hasta el borde de otra hasta que aparezca el contorno gris de la ventana acoplable. Verticalmente: Arrastre una ventana sobre la otra hasta que aparezca una línea gris cruzando la parte superior o inferior de la ventana sobre la que está acoplando.



Utilización de las barras de herramientas

Cada botón de una barra de herramientas representa a un comando. Algunos de ellos son accesos directos a comandos de menú; otros son comandos disponibles sólo como botones de barra de herramientas. Puede personalizar el espacio de trabajo mostrando, ocultando, cambiando de tamaño y acoplando las barras de herramientas. Las barras de herramientas pueden acoplarse a cualquier lado de la pantalla. Asimismo, puede organizar las barras de herramientas encajándolas en los bordes de otras barras de herramientas o

de la Barra de propiedades. Al encajarlas, podrá ordenar las barras de herramientas en la pantalla y organizar el espacio de trabajo con mayor facilidad.

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 cambiar el tamaño y forma de una barra de herramientas flotante

- 1 Sitúe el cursor sobre el borde de la barra de herramientas hasta que se convierta en una flecha con dos puntas.
- 2 Haga clic y arrastre para cambiar el tamaño de la barra de herramientas.

Para acoplar una barra de herramientas

- Arrastre la barra de herramientas que desea acoplar hacia uno de los lados de la ventana de aplicación.

Para encajar una barra de herramientas

- Arrastre la barra de herramientas hacia el borde de otra barra de herramientas o de la Barra de propiedades.



- Sólo podrá cambiar la forma y tamaño de las barras de herramientas flotantes.
 - Los cuadros de entrada no se muestran en las barras de herramientas verticales.
-

Utilización de varios espacios de trabajo

Un espacio de trabajo es una configuración determinada que se especifica en el cuadro de diálogo Opciones. Puede crear varios espacios de trabajo para usuarios determinados o para tareas específicas y, a continuación, aplicarlos cuando desee. Asimismo, puede suprimir espacios de trabajo cuando ya no los necesite. Si desea más información sobre la utilización de los espacios de trabajo, consulte “Personalización de configuraciones del espacio de trabajo” en la página 585.

Para crear un espacio de trabajo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo.
- 3 Haga clic en el botón Nuevo.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro Nombre del nuevo esp. de trabajo.
- 5 Elija un espacio de trabajo existente en el que basarse para crear el nuevo en el cuadro de lista Basar nuevo esp. de trabajo en.
- 6 Escriba una descripción en el cuadro Descripción del nuevo esp. de trabajo.



- La descripción que escriba en el cuadro Descripción del nuevo esp. de trabajo aparecerá en la ficha Espacio de trabajo del cuadro de diálogo Opciones.



- Puede activar la casilla Establecer como espacio de trabajo actual para aplicar el espacio de trabajo de inmediato.

Para elegir un espacio de trabajo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo.
- 3 En el cuadro de lista Espacios de trabajo disponibles, haga doble clic en un espacio de trabajo.

Para eliminar un espacio de trabajo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo.
- 3 En el cuadro de lista Espacios de trabajo disponibles, seleccione un espacio de trabajo.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar.



- No puede suprimir el espacio de trabajo predeterminado.

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 siguiente información, que le servirá al personal del servicio de asistencia técnica para ayudarle con su problema de un modo más rápido y eficiente:

- Una breve descripción del problema que incluya el texto exacto de cualquier mensaje de error recibido, así como los pasos para reproducirlo.
- Tipo de PC, monitor, dispositivo señalador (por ejemplo: ratón, tableta), impresora y tarjeta de vídeo (adaptador de vídeo) en uso.
- El número de serie del producto y la versión de Windows que utiliza.
- Las versiones de Microsoft Windows y del producto Corel que esté utilizando. Elija el comando Acerca de Windows del menú Ayuda del Explorador para averiguar qué versión de Windows está ejecutando.
- Una lista de los programas cargados en la RAM. 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, consulte la ayuda en línea Asistencia técnica que encontrará en el menú Ayuda.
-

Opciones de asistencia técnica telefónica

Los usuarios de Corel PHOTO-PAINT pueden utilizar opciones de asistencia técnica telefónica complementaria, sujetas a una tarifa. 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 pensada para ocuparse de las necesidades de asistencia técnica de Corel PHOTO-PAINT tales como la comprensión técnica de las nuevas funciones del producto y los temas relacionados con la instalación y configuración básicas.

Servicios básicos

Corel ofrece varias opciones de asistencia técnica básica, la mayoría de las cuales está disponible 24 horas al día, 365 días al año. 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 incidente o por un periodo de tiempo determinado. Las opciones varían desde el acceso en horario de trabajo para usuarios individuales, hasta el acceso las 24 horas del día para entornos multiusuario.

Otras opciones de asistencia técnica de Corel PHOTO-PAINT

Corel le ofrece las siguientes opciones de asistencia técnica, la mayoría de las cuales están disponibles 365 días al año, 24 horas al día. Estos servicios resultan muy útiles si no desea pagar por la asistencia o si se enfrenta a problemas fuera de las horas de trabajo.

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 importe de la llamada telefónica.

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 almacenan 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

Se le pedirá un número de documento junto con su 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 a la BBS de Corel. Puede descargar archivos, incluidos controladores de impresora, consejos para la solución de problemas y utilidades. Asimismo, podrá servirse de la BBS para transferir archivos problemáticos al Servicio de atención al cliente. Para obtener información sobre cómo acceder y utilizar el sistema BBS, llame al teléfono:

BBS europea (00353) 1-7082700

BBS norteamericana (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 los días 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 acceder a información técnica de Corel introduciendo uno de estos comandos en el indicador de CompuServe:

- GO COREL (para versión inglesa)
- GO CORELGER (para versión alemana)
- GO CORELFR (para versión francesa)
- GO CORELNL (para versión en neerlandés)
- GO CORELSCAN (para versión en lenguas escandinavas)

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.

File Transfer Protocol (FTP)

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



- 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 servicios:

World Wide Web

Puede acceder al Servicio general de atención al cliente y a información sobre productos en World Wide Web en la dirección:

<http://www.corel.com/support>

Correo, fax, correo electrónico

Puede enviar preguntas específicas sobre el Servicio de 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: (613) 761-9176 o (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 funcionamiento del servicio son de 9:00 A.M. a 9:00 P.M., hora oficial del Este de EE.UU., de lunes a viernes, 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 del Servicio de atención al cliente local de Corel.

Para ver una lista de los teléfonos de los Concesionarios de asistencia autorizados, consulte el archivo de ayuda sobre Asistencia técnica bajo el menú Ayuda, o visite el sitio Web <http://www.corel.com/support>



PARA EMPEZAR

Comience una sesión creando un dibujo desde cero, a partir de otra imagen o pegando una imagen del Portapapeles. Cuando comience una imagen desde cero, elegirá sus dimensiones físicas, resolución y modo de color. Si utiliza el Portapapeles, tomará la información de otra imagen para crear una nueva. También puede crear réplicas de imágenes existentes duplicándolas.

Las funciones abrir, cerrar y guardar le permiten acceder a las imágenes y almacenarlas. Puede importar casi cualquier mapa de bits. Para ahorrar recursos de su PC, puede convertir las imágenes grandes en más pequeñas y con menor resolución. Cualquier cambio que realice a una imagen de baja resolución se aplicará automáticamente a su versión de mayor resolución cuando se haga la conversión. Para mantener los cambios realizados en una imagen puede guardarla antes de cerrarla, guardarla automáticamente, crear un punto de comprobación o hacer copias de seguridad.

También puede utilizar la ventana acoplable Carpeta de recortes para abrir imágenes. La Carpeta de recortes le permite examinar imágenes, fotografías y objetos ubicados en su PC o en un CD-ROM de Corel PHOTO-PAINT y acceder a ellos. Asimismo, la Carpeta de recortes le permite acceder a sitios Protocolo de transferencia de archivos (FTP) y a los archivos que se encuentren en dichos sitios.

Utilice la Carpeta de recortes o los comandos de menú para importar modelos tridimensionales (3D). Antes de importarlos a Corel PHOTO-PAINT puede establecer las propiedades de los modelos 3D como objetos bidimensionales de su imagen.

Es posible alterar la forma en que ve las imágenes. Para ello, puede cambiar el tamaño de la ventana de imagen o utilizar las herramientas de zoom para aumentar el detalle de la imagen. Asimismo, puede mejorar la vista activando el tramado de pantalla y cambiando el color y el tamaño del damero del patrón de cuadrícula de transparencia que aparece cuando se oculta el fondo de una imagen.

Las funciones de información le permiten acceder a información sobre las imágenes a lo largo de todo el proceso. El cuadro de diálogo Información del documento muestra datos que incluyen el nombre del archivo, las dimensiones, la resolución, el tamaño y el formato de las imágenes. La ventana acoplable Información de imagen es una herramienta dinámica que le permitirá ver las coordenadas del cursor y los valores de color correspondientes mientras realiza cambios en la imagen.

La posibilidad de personalizar las opciones de medida y de memoria constituye otra característica muy útil. De este modo, puede determinar una unidad de

medida para aplicarla a las reglas horizontal y vertical, así como a cualquier transformación de máscara u objeto que realice. Si desea definir incrementos determinados (en píxeles) para mover un objeto o una máscara, deberá configurar los valores Desplazar y Súper desplazamiento. Para aumentar de forma artificial la cantidad de memoria disponible en el sistema, puede asignar recursos de su PC para utilizarlos como espacio de disco de intercambio.

Asimismo, puede habilitar opciones del espacio de trabajo. Por ejemplo, puede activar advertencias que le avisen cuando un archivo sea de sólo lectura o que le indiquen qué cambios se aplicarán a la imagen. También puede habilitar la ayuda emergente para ver el título, la función y las teclas de acceso rápido de una herramienta o un control cuando lo señale con el cursor.

Si comete un error, puede deshacer o rehacer una única acción o una serie de acciones. La ventana acoplable Deshacer/Rehacer resulta especialmente útil para activar una serie de funciones que anulan los cambios realizados.

Es posible situar y alinear objetos o selecciones en la ventana de imagen con precisión personalizando el espacio de trabajo para incluir líneas guía, cuadrículas y reglas. Asimismo, se puede establecer un espacio de trabajo que permita mostrar la cuadrícula con el nivel máximo de zoom.

Creación de una imagen

Es posible producir ilustraciones originales creando una imagen desde cero, a partir del contenido del Portapapeles o con una imagen existente. Cuando cree una nueva imagen, comenzará por determinar sus dimensiones físicas, resolución y colores.

Configuración del tamaño y resolución de las imágenes

Para determinar el tamaño de una imagen debe establecer la anchura y altura de la misma en una unidad de medida determinada. Puede determinar el tamaño que ocupará el archivo de la imagen en el disco especificando su resolución, que indica el espaciado de los píxeles en la imagen y que normalmente se mide en puntos por pulgada (ppp) o en píxeles por pulgada. Las imágenes de alta resolución tienen más puntos por pulgada que las imágenes de baja resolución.

Establecimiento del modo de color y el color de fondo de las imágenes

Cuando cree una imagen, determinará el modo de color y el color de fondo que desea utilizar. El modo de color define el número de colores de una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, si elige el modo de color Blanco y negro, existirán sólo dos colores en la imagen, el blanco y el negro. De forma predeterminada, el fondo es blanco; sin embargo, siempre podrá elegir otro color.

Creación de una imagen a partir del Portapapeles o de otra imagen

Puede crear un archivo con datos de imagen copiados del Portapapeles o copiar una imagen que se encuentre en la ventana de imagen. Copiar datos de imagen del Portapapeles le permite basar su nueva imagen en información de imagen existente; mientras que copiar una imagen de la ventana de imagen (duplicación) le permite basar su ilustración en una imagen existente.

Configuración del tamaño y resolución de las imágenes

Cuando cree una nueva imagen, empezará por establecer su tamaño y resolución.

Cuando establece el tamaño de la imagen, puede elegir entre el formato vertical (derecha) u horizontal (izquierda) para cambiar las dimensiones de la ilustración.



Para definir un tamaño y una resolución de imagen personalizados

- 1 Haga clic en Archivo, Nuevo.
- 2 Escriba los valores que desee en los cuadros Anchura y Altura.
- 3 Introduzca un valor en el cuadro de lista Resolución.



- Los valores preestablecidos de la lista situada a la derecha del cuadro Anchura cambian según la unidad de medida especificada.

Para fijar un tamaño y una resolución preestablecidos

- 1 Haga clic en Archivo, Nuevo.
- 2 Elija un tamaño preestablecido del cuadro de lista Tamaño.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Vertical: crea una página que se imprime de izquierda a derecha a lo largo de su dimensión más corta
 - Horizontal: crea una página que se imprime de izquierda a derecha a lo largo de su dimensión más larga
- 4 Elija un valor del cuadro de lista Resolución.

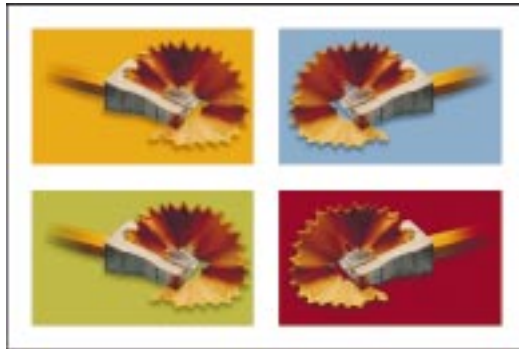


- También puede crear una nueva imagen haciendo clic en el botón Nuevo de la barra de herramientas estándar.

Establecimiento del modo de color y del color de fondo de las imágenes

Cuando cree una nueva imagen, podrá seleccionar un modo de color y un color de fondo. Si desea aplicar un fondo a una imagen que no lo tenga, haga clic en Imagen, Crear fondo. El fondo se creará utilizando el color del papel.

Es posible cambiar el color del fondo de la imagen.



Para elegir un modo de color

- 1 Haga clic en Archivo, Nuevo.
- 2 Elija un modo de color en el cuadro de lista Modo color:

Para elegir un color de fondo

- 1 Haga clic en Archivo, Nuevo.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el selector Color del papel y haga clic en un color para el fondo.
 - Habilite la casilla de verificación Sin fondo para crear una imagen sin fondo.

Creación de imágenes a partir del Portapapeles e imágenes existentes

Puede crear una nueva imagen copiando información del Portapapeles o también realizando una réplica exacta de otra imagen.

Para crear una imagen a partir del contenido del Portapapeles

- Haga clic en Archivo, Nuevo desde el Portapapeles.



- También puede crear una imagen con el contenido del Portapapeles haciendo clic en Edición, Pegar, Como nuevo documento.

Para copiar una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Duplicar
- 2 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Como.
- 3 Si desea combinar los objetos y el fondo de la nueva imagen, habilite la casilla Combinar objetos con el fondo.

Apertura, cierre y almacenamiento de imágenes

Los comandos abrir, cerrar y guardar le permitirán realizar las funciones básicas que precisa para producir y almacenar imágenes. Con Corel PHOTO-PAINT podrá abrir casi cualquier imagen de mapa de bits. Para ahorrar recursos de su PC, abra y personalice copias de baja resolución de los mapas de bits grandes. Cualquier cambio que realice en la versión de baja resolución se aplicará a la versión con mayor resolución en el momento de la conversión.

Tanto si trabaja con imágenes de baja como de alta resolución, conserve los cambios que realice guardando la imagen antes de cerrarla, ya que si decide no guardar una imagen, perderá todos los cambios que haya realizado en ella. Puede proteger las modificaciones realizadas al trabajar guardando la imagen automáticamente, creando un punto de comprobación o realizando copias de seguridad. Asimismo, puede crear nuevos archivos guardando la imagen con otro nombre.

Apertura de imágenes

Con Corel PHOTO-PAINT podrá abrir casi cualquier imagen de mapa de bits.

Para abrir una imagen

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que se encuentre almacenado el archivo.
- 4 Haga doble clic en el nombre del archivo.
- 5 Si desea ver una representación en miniatura de la imagen antes de abrirla, habilite la casilla Previsualización.



- También puede abrir una imagen haciendo clic en el botón Abrir de la barra de herramientas estándar.

Apertura de una versión de baja resolución de las imágenes

Para acelerar el proceso de edición, abra una versión de baja resolución de la imagen.

Puede realizar un nuevo muestreo de las imágenes grandes para convertirlas en archivos más pequeños de baja resolución.



Para abrir una versión de baja resolución de la imagen

- 1 Haga clic en Archivo, Baja resolución, Abrir.
- 2 Elija la unidad en que está almacenada la imagen en el cuadro de lista Buscar en.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que se encuentre almacenado el archivo.
- 4 Haga doble clic en el nombre del archivo.
- 5 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.
- 6 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Escriba un valor en los cuadros Anchura y Altura para establecer las dimensiones de la imagen.
 - Escriba valores en los cuadros % situados junto a los cuadros Anchura y Altura para especificar la imagen como un porcentaje del tamaño original.
 - Habilite la casilla Mantener proporción para conservar la relación actual entre la anchura y la altura de la imagen.
 - En la sección Resolución, escriba valores en los cuadros Horizontal y Vertical para establecer la resolución de la imagen.
 - Habilite la casilla de verificación Valores idénticos para mantener valores iguales de resolución horizontal y vertical.



- Es posible guardar el archivo de baja resolución con un registro de las modificaciones realizadas en el mismo, para su posterior modificación y representación. Para guardar el registro de modificaciones, debe guardar el archivo en formato Corel PHOTO-PAINT.
- De forma predeterminada, las copias de baja resolución de las imágenes se muestrean al 25% de su tamaño original.
- Deberá representar las versiones de baja resolución de los archivos de animación en alta resolución antes de guardarlos.
- No puede realizarse un nuevo muestreo de las copias de baja resolución de archivos EPS (PostScript encapsulado).

Aplicación de modificaciones de baja resolución a las imágenes originales

Cualquier cambio que realice en una imagen de baja resolución puede aplicarse a su versión en alta resolución.

Para aplicar modificaciones de baja resolución a la imagen original

- 1 Haga clic en Archivo, Baja resolución, Representar.
- 2 Elija una unidad de medida del cuadro de lista Unidades.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Escriba un valor en los cuadros Anchura y Altura para establecer las dimensiones de la imagen.
 - Escriba valores en los cuadros % situados junto a los cuadros Anchura y Altura para especificar la imagen como un porcentaje del tamaño original.
 - Habilite la casilla Mantener proporción para conservar la relación actual entre la anchura y la altura de la imagen.
 - Escriba valores en los cuadros Horizontal y Vertical de la sección Resolución.
 - Habilite la casilla de verificación Valores idénticos para mantener valores iguales de resolución horizontal y vertical.



- El tamaño predeterminado de la nueva imagen de alta resolución será el mismo que tenía la imagen original de alta resolución.

Cierre de imágenes

Una vez que haya finalizado la sesión de modificación, puede cerrar la imagen. Si intenta cerrar una imagen sin guardarla, se le preguntará si desea guardar los cambios. Si hace clic en No, los cambios se perderán.

Para cerrar una imagen

- Haga clic en Archivo, Cerrar.



- Si ha abierto más de una copia de la imagen, el comando Cerrar cerrará sólo la ventana de imagen activa.



- También puede cerrar una imagen haciendo clic en Ventana, Cerrar.
- Si desea cerrar todas las imágenes, elija Cerrar todo del menú Ventana.

Almacenamiento de una imagen

Mientras trabaja, guarde regularmente la imagen para conservar los cambios. Si va a guardar una imagen por primera vez, utilice el comando Guardar o el comando Guardar como para asignarle un nombre y una ubicación de almacenamiento al archivo.

Para guardar una imagen

- Haga clic en Archivo, Guardar.



- También puede guardar una imagen haciendo clic en el botón Guardar de la barra de herramientas estándar.

Para guardar una imagen con otro nombre

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en la que desea guardar el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar el archivo.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 5 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista Tipo de archivo.
- 6 Haga clic en Guardar.



- También puede guardar una imagen mediante el comando Exportar del menú Archivo. Si desea más información sobre el comando Exportar, consulte “Exportación y almacenamiento de archivos en formatos no nativos” en la página 672.

Almacenamiento automático de imágenes

Mientras trabaja, puede guardar la imagen. Para evitar sobrescribir una versión previamente guardada, cree un punto de comprobación para guardar de forma temporal la imagen con un estado particular de su desarrollo. Al establecer un punto de comprobación, Corel PHOTO-PAINT graba la imagen para que pueda volver a dicho punto más adelante.

Para guardar la imagen 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 Guardar automáticamente cada.
- 4 Escriba un valor en la casilla Guardar automáticamente cada para determinar el intervalo de tiempo entre dos almacenamientos automáticos.
- 5 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Guardar en punto de comprobación: guarda temporalmente la imagen en su estado actual sin sobrescribir la versión que se ha guardado en el disco.
 - Guardar en archivo: sobrescribe la última versión del archivo que ha guardado en el disco.
- 6 Si desea que se le pida confirmación cada vez que se vaya a guardar automáticamente la imagen, habilite la casilla de verificación Avisar antes de guardar.



- Al guardar la imagen manualmente o salir de Corel PHOTO-PAINT, se pierde la versión de la imagen que haya guardado como punto de comprobación.

Almacenamiento de copias de seguridad de imágenes

Es posible proteger el archivo original creando una copia de seguridad en la carpeta especificada cada vez que lo guarde.

Para guardar una copia de seguridad de la imagen

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Guardar.
- 3 En la sección Copia de seguridad, habilite la casilla de verificación Hacer copia de seguridad al guardar.

Para cambiar la carpeta en la que se almacena la copia de seguridad de la imagen

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla de verificación Copiar en.
- 3 Haga clic en el botón Examinar y localice la carpeta en la que desea guardar las copias de seguridad de la imagen.

Utilización de la Carpeta de recortes

Utilice la ventana acoplable de la Carpeta de recortes para examinar y acceder a imágenes, objetos y fotografías que se encuentren en un CD-ROM de Corel PHOTO-PAINT.

La página Examinar de la Carpeta de recortes muestra la jerarquía de los archivos y las carpetas de su PC en la que podrá realizar búsquedas. Una vez que haya encontrado el archivo que desea, podrá abrirlo arrastrándolo desde la Carpeta de recortes a la ventana de imagen de la ventana de aplicación.

Utilizar un CD-ROM de Corel PHOTO-PAINT le permitirá acceder a imágenes de la Carpeta de recortes y a páginas de fotos. Al igual que la página Examinar, estas páginas permiten buscar archivos en las carpetas. Puede buscar imágenes clipart, objetos y fotos para crear una nueva imagen o para mejorar una que ya exista. Estas páginas muestran mapas de bits en miniatura del contenido de cada carpeta junto con los nombres de archivo. Aunque a diferencia de la página Examinar no puede añadir elementos a las páginas Imágenes y Fotos, podrá utilizar estas páginas para importar archivos vectoriales, tales como archivos .CDR, a Corel PHOTO-PAINT.

También puede utilizar la Carpeta de recortes para conectarse con un sitio FTP (protocolo de transferencia de archivos) y examinar su contenido en busca de archivos que desee incluir en su imagen. Corel PHOTO-PAINT permite conectarse como usuario anónimo o proporcionando un nombre de usuario y contraseña. Podrá importar archivos FTP directamente al documento o descargar una copia al disco local.



Examen de archivos con la Carpeta de recortes

La Carpeta de recortes facilita la rápida visualización de la jerarquía de archivos y carpetas de su PC. Asimismo, permite examinar la colección de imágenes clipart, objetos y fotos.

Para examinar archivos con la Carpeta de recortes

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Carpeta de recortes, Examinar.
- 2 Elija una unidad en el cuadro de lista situado en la parte superior de la Carpeta de recortes.
- 3 Haga doble clic en una carpeta para ver los archivos que contiene.



- Puede mantener presionada  y hacer clic en Buscar para buscar archivos.
- Si desea cambiar el aspecto que presentan los archivos en la Carpeta de recortes, mantenga presionada  y elija el comando Ver u Ordenar iconos.

Apertura de imágenes o fotos con la Carpeta de recortes

Utilice la Carpeta de recortes para abrir imágenes clipart, objetos o fotografías; o también para abrir archivos que no sean mapas de bits (vectoriales), como los archivos .CDR.

Para abrir una imagen clipart, objeto o foto de un CD-ROM

- 1 Inserte el CD-ROM de Corel PHOTO-PAINT 9 que contiene las imágenes clipart, objetos y fotografías en la unidad de CD-ROM.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Para abrir una imagen clipart o un objeto, haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Carpeta de recortes, Imágenes.
 - Para abrir una fotografía, haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Carpeta de recortes, Fotos.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que se encuentre la imagen clipart, el objeto o la fotografía.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre la imagen clipart, objeto o fotografía a la ventana de imagen para añadirla a la imagen actual.
 - Arrastre la imagen clipart, objeto o fotografía al escritorio de la ventana de aplicación para abrirla como una nueva imagen.



- Si olvida introducir el CD-ROM de Corel PHOTO-PAINT 9, introdúzcalo cuando se le pida que seleccione la unidad en la que se encuentra el CD-ROM y haga clic en Aceptar para continuar.



- Puede activar la página Examinar haciendo clic en Cancelar cuando se le pida que seleccione la unidad en la que se encuentra el CD-ROM.

Para importar un archivo vectorial con la Carpeta de recortes

- 1 Arrastre un archivo vectorial desde la Carpeta de recortes hasta la ventana de imagen (o la ventana de aplicación).
- 2 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Elija un modo de color en el cuadro de lista Color para establecer el modo de color.
 - Elija un tamaño preestablecido en el cuadro de lista Tamaño.
 - Para establecer un tamaño personalizado, escriba valores en los cuadros Anchura y Altura.
 - Elija una resolución preestablecida en el cuadro de lista Resolución.
 - Para establecer una resolución personalizada, escriba valores en los campos Horizontal y Vertical.
- 3 Habilite cualquiera de los siguientes botones:
 - Alisado: alisa las imágenes compuestas por líneas rectas.
 - Tramado: aplica tramado.
 - Fondo transparente: determina si el espacio alrededor de los objetos vectoriales es transparente o no.
 - Usar perfil de color: utiliza un perfil de color al exportar una imagen.



- Puede habilitar el botón Bloquear para que los valores de resolución que introduzca en los cuadros Anchura y Altura u Horizontal y Vertical sean iguales.

Conexión a sitios FTP

Puede conectarse de forma anónima a los sitios FTP y acceder a sitios restringidos. Asimismo, podrá crear un acceso directo para no tener que introducir la dirección cada vez.

Para conectar a un sitio FTP

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Carpeta de recortes, Sitios FTP.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en un área en blanco de la página Sitios FTP y, a continuación, haga clic en Ir a sitio.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba la dirección del sitio al que desea conectarse.
 - Elija una dirección en el cuadro de lista.
- 4 Deshabilite la casilla de verificación Realizar un acceso anónimo.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Escriba la información apropiada en los cuadros Nombre de usuario y Contraseña.



- Para garantizar la seguridad, siempre que se conecte a un sitio FTP restringido se le solicitará que escriba el nombre de usuario y la contraseña.



- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en la ficha Sitios FTP para acceder a la página.
- Puede conectarse de forma anónima a un sitio FTP habilitando la casilla de verificación Realizar un acceso anónimo, o si hace clic en Cancelar

Para crear un acceso directo a un sitio FTP

- Haga clic con el botón derecho en un área en blanco de la página Sitios FTP y haga clic en Guardar sitio.



- El acceso directo aparece como una carpeta en la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes.
-

Para conectarse a un sitio FTP con un acceso directo

- 1 Haga doble clic en un acceso directo en la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes.
- 2 Realice un acceso anónimo o proporcione un nombre de usuario y una contraseña.



- También puede conectarse haciendo clic con el botón derecho en un acceso directo y haciendo clic en Examinar
- Podrá volver a conectarse a un sitio introduciendo la dirección de nuevo o eligiéndola en el cuadro de diálogo Introduzca el nombre del sitio FTP (si prefiere no crear un acceso directo). Este cuadro de diálogo mantiene un historial de hasta ocho sitios a los que se ha conectado.

Obtención de archivos de sitios FTP

Una vez que se haya conectado a un sitio FTP podrá importar o arrastrar archivos directamente a su documento, o descargar una copia en su unidad local; sin embargo, no es posible transferir archivos desde su documento a la página Sitios FTP. Si desea más información sobre la conexión a sitios FTP, consulte “Conexión a sitios FTP” en la página 33.

Para abrir una carpeta de un sitio FTP

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Carpeta de recortes, Sitios FTP.
- 2 Conecte con el sitio FTP que desee examinar
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - En la página Sitios FTP, haga doble clic en una carpeta.
 - Haga clic con el botón derecho en una carpeta y, a continuación, haga clic en Abrir.



- Para su comodidad, hay almacenado un acceso directo al sitio FTP de Corel (ftp.corel.com) como primer favorito en la página Sitios FTP de la Carpeta de recortes.



- Si la Carpeta de recortes ya está abierta, puede hacer clic en la ficha Sitios FTP para acceder a la página.
- Para desplazarse al nivel inmediatamente superior de la jerarquía de carpetas, haga clic en el botón Un nivel hacia arriba.

Para importar un archivo a la unidad local desde un sitio FTP

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en el archivo.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo, y haga clic en Importar.
 - Arrastre el archivo desde la Carpeta de recortes a su documento.



- Al soltar el botón del ratón, aparece un menú emergente. Para utilizar el archivo actual, haga clic en Soltar datos Internet de archivo de Corel PHOTO-PAINT. Si no desea utilizar el archivo, haga clic en Cancelar.

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

- 1 Siga 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 lista Guardar en, elija la unidad en la que desea guardar el archivo.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar el archivo.
- 5 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.

Operaciones con modelos tridimensionales

Añada elementos de diseño a sus ilustraciones utilizando modelos tridimensionales (3D). Es posible importar directamente a la imagen modelos 3D que se hayan guardado como metaarchivos QuickDRAW (.3DMF), archivos binarios 3D QuickDRAW (.B3D) o archivos de metalenguaje de realidad virtual (.WRL).

Utilice el cuadro de diálogo Importar modelo 3D para importar el archivo 3D no nativo a Corel PHOTO-PAINT. Este proceso, denominado representación, captura una vista del modelo 3D y la representa como un objeto 2D en la imagen.

El cuadro de diálogo Importar modelo 3D también permite acceder a varias herramientas que pueden ayudarle a manipular el modelo y a mejorar su aspecto. Utilice las herramientas de cámara para ver el modelo desde cualquier ángulo y con cualquier grado de aumento. Puede colocar la cámara a lo largo de los ejes X e Y, y rotarla. Asimismo, puede cambiar el aumento de la lente de la cámara para aumentar o reducir la vista del modelo 3D.

La cámara permite también situar el modelo 3D cuando se añaden luces. Corel PHOTO-PAINT ofrece cuatro tipos de luces que puede utilizar para crear efectos. Utilice la luz ambiental para producir el efecto de la luz del día, o pruebe la luz de foco si desea dirigir la luz en una dirección determinada. La luz distante le permitirá originar una luz proveniente de una fuente invisible, mientras que el punto de luz proyecta luz en todas direcciones.

Importación de modelos 3D

Cuando importe un modelo 3D, el cuadro de diálogo Importar modelo 3D le permitirá determinar su apariencia antes de representar el modelo como un objeto bidimensional.

Para importar un modelo 3D

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Archivo, Abrir para importar el modelo 3D a un nuevo documento.
 - Haga clic en Archivo, Importar para importar el modelo 3D al documento activo.
- 2 Habilite la casilla Previsualización para ver una representación en miniatura de la imagen.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que se encuentre almacenado el archivo.
- 5 Haga doble clic en el nombre de archivo.

Manipulación de modelos 3D

Es posible cambiar el modo en que se visualiza un modelo 3D y moverlo a cualquier posición dentro de la ventana Previsualización del cuadro de diálogo Importar modelo 3D. Asimismo, podrá rotar un modelo 3D para ver otro lado.

Para seleccionar el modo en que se muestra el modelo 3D

- 1 Haga clic en la ficha Representar.
- 2 Elija uno de los siguientes formatos en el cuadro de lista Visualizar:
 - QuickDraw 3D Interactive: muestra un modelo 3D normal
 - QuickDraw 3D Wireframe: muestra el modelo 3D como líneas de dibujo



Para situar un modelo 3D

- 1 Haga clic en el botón *Manipular modelo*.
- 2 Seleccione el modelo.
- 3 Arrastre un nodo para situar el modelo a lo largo del eje X o Y.



- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el modelo para desplazarlo a lo largo del eje z.



Para rotar un modelo 3D

- 1 Haga clic en el botón *Rotar objeto*.
- 2 Seleccione el modelo.
- 3 Arrastre un nodo.

Utilización de la cámara

Utilice la cámara en el cuadro de diálogo Importar modelo 3D para cambiar la vista del modelo 3D. Experimente con la ampliación de la lente de la cámara, cambie la cámara de posición y rótele para lograr el resultado deseado.



Para cambiar el aumento de la lente de la cámara

- 1 Haga clic en el botón *Zoom de cámara*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos en la ventana Previsualización:
 - Arrastre el ratón hacia arriba para aumentar
 - Arrastre el ratón hacia abajo para reducir.



Para colocar la cámara

- 1 Haga clic en el botón *Deslizar cámara*.
- 2 Tire para arrastrar la cámara a lo largo del plano X-Y en la ventana Previsualización.



Para rotar la cámara

- 1 Haga clic en el botón *Rotación de cámara*.
- 2 Arrastre el ratón para rotar la cámara.

Adición de luces

Es posible añadir puntos de luz y focos al modelo para crear el efecto deseado en el cuadro de diálogo Importar modelo 3D. Para crear el equivalente a la luz del día, establezca la luz ambiental.

Para añadir un punto de luz



- 1 En la ficha Luces distantes, elija Punto en el cuadro de lista Opciones de iluminación.
- 2 Haga clic en el botón *Añadir luz* de la esquina inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 3 Haga clic en el botón Color y elija el color para la luz.
- 4 Desplace el deslizador Brillo para establecer la intensidad de la luz.
- 5 Elija una caída en el cuadro de lista Distancia.

Para añadir un foco

- 1 En la ficha Luces distantes elija Foco en el cuadro de lista Opciones de iluminación.
- 2 Siga los pasos del 2 al 5 del procedimiento anterior.
- 3 Elija una caída en el cuadro de lista Caída angular.
- 4 Desplace el deslizador Medio ángulo para fijar los grados del medio ángulo de la luz.
- 5 Desplace el deslizador Ángulo para fijar los grados del ángulo de la luz.



- Habilite la casilla de verificación Sombras para crear un efecto de sombra.
- Inhabilitar la casilla Activado elimina la luz.

Para configurar la luz ambiental

- 1 Haga clic en la ficha Luz ambiental.
- 2 Habilite la casilla de verificación **Activado**.
- 3 Haga clic en el botón **Color** para establecer el color de la luz ambiental.
- 4 Desplace el deslizador **Brillo** para establecer la intensidad de la luz.



- A medida que incremente el brillo de la luz ambiental, la intensidad de las sombras de otros efectos generados por otras luces se reducirán.



- Para sombras más profundas y un mayor contraste con las áreas iluminadas, utilice una configuración inferior de luz ambiental.
- Para iluminar sólo con otras luces, ajuste la luz ambiental a 0.

Colocación de las luces

Puede mejorar la presentación final de un modelo situando una luz. Para crear diferentes efectos, cambie la situación de las luces con respecto a la imagen y rote los focos. Puede aplicar cambios en la configuración de esta luz directamente al modelo para obtener una previsualización.



Para colocar una luz



- 1 Haga clic en el botón *Manipular Modelo*.
- 2 Seleccione la luz.
- 3 Arrastre la luz a una posición distinta.



Para rotar el foco



- 1 Haga clic en el botón *Rotar modelo*.
- 2 Seleccione la luz.
- 3 Haga clic en uno de los tiradores de rotación y arrástrelo para rotar la luz.

Configuración de las propiedades de las luces

Las propiedades de las luces como el color, el brillo y las sombras pueden cambiarse. Los cambios de configuración de la iluminación se aplican directamente al modelo para previsualizarlo.



Para configurar las propiedades de luces

- 1 Haga clic en el botón *Manipular Modelo*.
- 2 Haga clic en la luz para seleccionarla.
- 3 Haga clic en la ficha Luces distantes.
- 4 Cambie las configuraciones de las luces de la forma deseada.

Visualización de imágenes y obtención de información sobre las imágenes

Antes de empezar a modificar una imagen, o mientras está corrigiéndola, puede personalizar su apariencia en la ventana de imagen. Para mejorar la vista de la imagen puede cambiar el tamaño de la ventana de imagen, utilizar las herramientas de zoom o personalizar la cuadrícula de transparencia. Mientras modifica y perfecciona la imagen puede utilizar las herramientas de información para obtener importantes datos sobre la imagen. El cuadro de diálogo Información del documento muestra información general sobre la imagen. La ventana acoplable Información de imagen es una herramienta dinámica que proporciona información sobre las coordenadas del cursor y los valores del modo de color correspondiente.

Cambio de tamaño de la ventana de imagen

Es posible cambiar el tamaño de la ventana de imagen para ver la imagen completa o partes de ella que no pueda ver en la vista. Maximice el espacio de trabajo, oculte las ventanas o utilice la previsualización a pantalla completa para ver una versión a gran escala de la imagen. Otro modo de ver una mayor parte de la imagen consiste en reducir el tamaño del borde gris o marco dentro de la ventana de imagen. Puede actualizar automáticamente la ventana de imagen de forma que la imagen permanezca a la vista cuando realice un nuevo muestreo, la recorte o cambie el nivel de zoom. Si hay partes de la imagen que queden fuera de la ventana de imagen, utilice la herramienta Mano para arrastrarlas dentro de la vista.

Utilización de las herramientas de zoom

De forma predeterminada, las imágenes se muestran con un aumento del 100%; sin embargo, puede establecer un nivel personalizado de aumento para abrir las imágenes. Aumente para mirar la imagen más de cerca, con más detalles; reduzca para ver una parte mayor de la imagen o la imagen completa. Puede utilizar los controles de zoom de la Caja de herramientas, de la barra de herramientas Zoom, de la barra de herramientas estándar y de la Barra de propiedades.

Personalización de la cuadrícula de transparencia

Cuando oculta el fondo de una imagen en la ventana de imagen o crea una imagen sin fondo, el fondo se visualiza como una cuadrícula de damero. Es posible personalizar los colores y el tamaño de este patrón de cuadrícula de transparencia estableciendo las opciones en el cuadro de diálogo Opciones.

Habilitación del tramado de pantalla

El tramado de pantalla es muy útil cuando se visualizan imágenes que contienen más colores de los que puede mostrar el monitor. El tramado de pantalla funciona promediando la profundidad de píxeles de una determinada área, a fin de crear más colores o tonos de gris (según se utilicen imágenes en color, de escala de grises o en blanco y negro).

Obtención de información sobre la imagen

El cuadro de diálogo Información del documento muestra el nombre del archivo de la imagen, las dimensiones, la resolución, el tamaño y el formato. Muestra, asimismo, el número de objetos que contiene la imagen y si ha sido modificada.

La ventana acoplable Información de imagen es una herramienta dinámica que le permitirá realizar cambios en la imagen a la vez que ve las coordenadas del cursor y los valores de modelo de color correspondientes. Asimismo, se muestra el ángulo (A) y la distancia (D) que se ha desplazado el cursor. Además, puede obtener estadísticas relacionadas con las coordenadas X e Y de la posición central (C) y el radio (R) cuando cree una selección o forma circular. La ventana acoplable Información de imagen también permite notar los cambios en la coordenada X (X) o la coordenada Y (Y) mientras se desplaza el cursor por la ventana de imagen.

Para obtener información sobre los objetos de la imagen, active las Sugerencias de objetos, que muestran la altura, anchura, opacidad y modo de fusión de los objetos. Además, también indican si el objeto es el activo, su posición en el orden de superposición y si el objeto está asociado con una dirección URL (localizador universal de recursos) en World Wide Web (WWW). También podrá establecer las prioridades para las sugerencias de objetos. Si desea más información sobre las sugerencias de objeto, consulte “Opciones de Espacio de trabajo” en la página 49.

Visualización de representaciones grandes de las imágenes

Si desea ver una representación a gran escala de una imagen, puede maximizar el espacio de trabajo, ocultar las ventanas (para mostrar sólo los menús y la ventana de imagen), o iniciar una previsualización a toda pantalla de la imagen. La imagen se puede modificar cuando el espacio de trabajo está maximizado o cuando se ocultan las ventanas, pero no cuando se utiliza la previsualización a toda pantalla.



Para maximizar el espacio de trabajo

- 1 Haga clic en Ventana, Maximizar área de trabajo.
- 2 Si desea volver a la vista normal, haga clic en el botón *Maximizar área de trabajo* de la barra de herramientas estándar.

Para ocultar las ventanas

- 1 Haga clic en Ventana, Ocultar ventanas.
- 2 Si desea volver a la vista normal, haga clic en Ventana, Ocultar ventanas.

Para ver una previsualización a toda pantalla de una imagen

- 1 Haga clic en Ver, Previsualización a pantalla completa.
- 2 Presione cualquier tecla o haga clic en la pantalla para volver a la vista normal.

Colocación de imágenes en fotogramas en la ventana de imagen

Es posible cambiar el tamaño del borde gris de los fotogramas en la ventana de imagen para mejorar la vista de una imagen.

Para colocar una imagen en fotogramas en la ventana de imagen

- 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 Sobredesplazamiento para determinar el tamaño (píxeles) del borde gris que rodea a la imagen en la ventana de imagen.

Cambio automático del tamaño de la ventana de imagen

Es posible actualizar automáticamente la ventana de imagen de forma que su contenido permanezca a la vista cuando se realiza un nuevo muestreo o se recorta la imagen, o cuando se cambia el nivel de zoom.

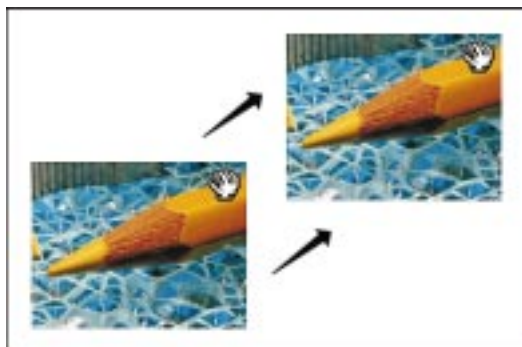
Para cambiar automáticamente el tamaño de la ventana de imagen

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Tamaño de vista automático.

Visualización de áreas de las imágenes situadas fuera de la ventana de imagen

Utilice la herramienta Mano para mover la imagen en la ventana de imagen.

Las imágenes situadas fuera de la ventana de imagen se pueden arrastrar a la vista con la herramienta Mano.



Para ver áreas de la imagen situadas fuera de la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de zoom.
- 2 Haga clic en la herramienta *Mano*.
- 3 Arrastre la imagen hasta que el área que desea mostrar sea visible en la ventana de imagen.



- También puede hacer clic en el botón de la herramienta Mano de la Barra de propiedades de la herramienta Zoom para ver áreas de la imagen situadas fuera de la ventana de imagen.
- Asimismo, puede utilizar el menú emergente Navegante para ver áreas de la imagen situadas fuera de la ventana de imagen.

Configuración del nivel de zoom al que se abren las imágenes

Se puede especificar el nivel de ampliación al que se abren las imágenes. De forma predeterminada, las imágenes se visualizan con un aumento del 100%.

Para establecer el nivel de zoom con el que se abrirán las imágenes

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Elija un nivel de aumento en el cuadro de lista Nivel de zoom.

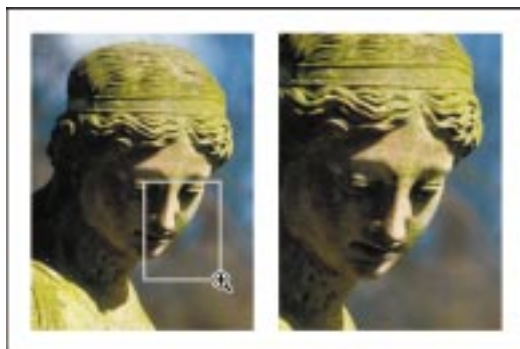


- El nivel de aumento que seleccione se utilizará la próxima vez que abra una imagen.

Aumento y reducción de imágenes

Podrá aumentar y reducir la imagen con el nivel de zoom que determine. Utilice un nivel de zoom preestablecido o personalice el suyo propio.

Es posible aumentar a un nivel de zoom preestablecido para ver los detalles de la imagen de cerca.



Para aumentar



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de zoom, y haga clic en la herramienta *Zoom*.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el área que desee ampliar
 - Arrastre diagonalmente por las áreas que desee ampliar

Para reducir

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de zoom, y haga clic en la herramienta *Zoom*.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana de imagen en la que desea efectuar la reducción.

Para aumentar o reducir con un nivel preestablecido

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de zoom y haga clic en la herramienta *Zoom*.
- 2 Elija un nivel de aumento en el cuadro de lista Nivel de zoom de la Barra de propiedades.



- También puede aumentar o reducir a un nivel preestablecido con los controles de zoom de la barra de herramientas estándar

Para especificar un nivel de zoom personalizado

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de zoom, y haga clic en la herramienta Zoom.
- 2 Escriba un valor en el cuadro de lista Nivel de zoom de la Barra de propiedades y presione Intro.



- Si el valor que escribe excede del nivel de aumento máximo, Corel PHOTO-PAINT mostrará el nivel más cercano posible.

Personalización del patrón de cuadrícula de transparencia

La cuadrícula de transparencia se muestra detrás de una imagen cuando se oculta o elimina el fondo de dicha imagen. Puede seleccionar el color y el tamaño del damero para el patrón de damero de la cuadrícula de transparencia.

Es posible cambiar el color del patrón de damero de la cuadrícula de transparencia.



Para elegir el color y tamaño de damero del patrón de la cuadrícula de transparencia

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 A continuación, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Abra el selector de color Color 1 y haga clic en un color
 - Abra el selector de color Color 2 y haga clic en un color
 - Elija un tamaño en el cuadro de lista Tamaño de los cuadros.



- A la derecha de los selectores de color aparece una previsualización de la cuadrícula de transparencia.

Habilitación del tramado de pantalla

Si está trabajando en una imagen que contiene más colores de los que el monitor puede producir habilite el tramado de pantalla. El tramado de pantalla funciona promediando la profundidad de píxeles de una determinada área a fin de crear más colores o tonos de gris (según se utilicen imágenes en color, de escala de grises o en blanco y negro).

Para habilitar el tramado de pantalla

- Haga clic en Ver, Tramado de pantalla y, a continuación, haga clic en uno de los siguientes comandos:
 - Ninguno: deshabilita el tramado cuando su PC está configurado con el modo de color de 16 bits.
 - Difusión de errores: proporciona los mejores resultados al extender el tramado por una zona más amplia y adaptar el modelo de tramado a la transición que se está simulando.
 - Ordenado: aproxima las mezclas de color utilizando patrones de puntos fijos. Este tipo de tramado se aplica con mayor rapidez que el de difusión de errores, aunque no es tan exacto.



- Los comandos Tramado de pantalla sólo están disponibles si el monitor muestra menos de 16 millones de colores (color de 24 bits).
-

Utilización del cuadro de diálogo Información del documento

El cuadro de diálogo Información del documento presenta información detallada sobre las imágenes.

Para utilizar el cuadro de diálogo Información del documento

- Haga clic en Archivo, Información del documento.

Utilización de la ventana acoplable Información de imagen

Mientras trabaja, utilice la ventana acoplable Información de imagen para ver información sobre la imagen. Los valores mostrados en la ventana acoplable Información de imagen varían en función de las herramientas que seleccione. También podrá determinar modelos de color primarios y secundarios con esta ventana acoplable para ver los valores de color correspondientes a la imagen.


Para ver información en la ventana acoplable Información de imagen

- Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Información.



- Es posible cambiar las unidades de medida utilizadas para visualizar la información en la ventana acoplable Información de imagen haciendo clic en la flecha de la parte inferior del menú lateral y eligiendo otra unidad de medida distinta.

Para elegir nuevos modelos de color

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Información.
- 2 Haga clic en .
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Modelo de color primario y elija un modelo de color
 - Haga clic en Modelo de color secundario y elija un modelo de color



- Si desea más información sobre modelos de color, consulte “Conversión de imágenes” en la página 375.

Personalización de las opciones de medida y memoria

Para mejorar la eficacia, puede personalizar las opciones de medida y memoria. Las unidades de medida de las reglas horizontal y vertical se modifican en la página General del cuadro de diálogo Opciones. La unidad de medida que seleccione se aplicará a cualquier transformación de selección o de objeto que realice en una imagen. Asimismo, puede establecer los valores de los comandos Desplazar y Súper desplazamiento (también en la página General) para mover los objetos y selecciones en incrementos exactos.

Aumente de forma artificial la memoria disponible en su PC creando discos de intercambio, en los que podrá almacenar archivos temporales que no esté utilizando en ese momento. Si tiene dos unidades de disco duro o dos particiones, puede utilizarlas para establecer un disco de intercambio primario y otro secundario.

Elección de la unidad de medida

Es posible determinar la unidad de medida que se desea utilizar en las reglas horizontal y vertical. Esta unidad de medida se aplicará también a cualquier transformación que realice en un objeto o una selección.

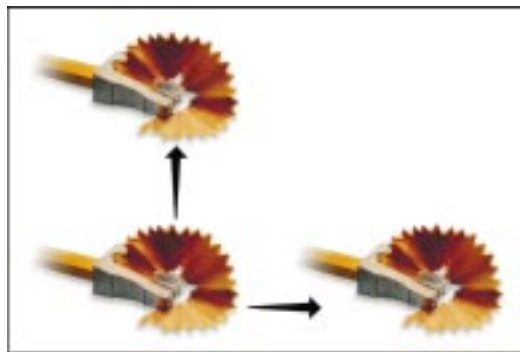
Para elegir la unidad de medida

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Elija una unidad de medida del cuadro de lista Unidades.

Configuración de los incrementos de desplazamiento

Establezca el valor de desplazamiento para definir la distancia (en píxeles) que desea que se mueva un objeto o selección cuando presione una tecla de flecha. El valor de súper desplazamiento es un múltiplo del valor de desplazamiento que mueve los objetos, selecciones y los recuadros de máscara cuando mantiene presionada la tecla Mayús y presiona una tecla de flecha.

Configurar los valores de Desplazamiento y Súper desplazamiento le permitirá mover objetos o selecciones en incrementos exactos.



Para establecer los incrementos de desplazamiento

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 En el cuadro Desplazar, escriba el número de píxeles que quiere que se mueva el objeto o máscara cada vez que presione una tecla de flecha.

Para establecer los incrementos de Súper desplazamiento

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro Súper desplazamiento, escriba un número por el cuál multiplicar la distancia de desplazamiento.

Creación de espacio de disco de intercambio

Puede almacenar los archivos temporales que no esté utilizando actualmente en el espacio del disco de intercambio que especifique en la página Memoria del cuadro de diálogo Opciones. Esto aumenta de forma artificial la cantidad de memoria disponible en su PC y mejora la disponibilidad de Corel PHOTO-PAINT para gestionar las imágenes de mapa de bits.

Para crear espacio de disco de intercambio

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Memoria.
- 3 En el cuadro de lista Primario, elija el disco duro primario que desea utilizar como espacio de disco de intercambio.
- 4 En el cuadro de lista Secundario, elija el disco duro secundario que desea utilizar como espacio de disco de intercambio.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Reinicie Corel PHOTO-PAINT para aplicar los cambios.



- La cantidad de espacio del disco de intercambio se muestra en la barra de estado.
- Para obtener los mejores resultados, fije como cantidad total de espacio en el disco de intercambio un valor que equivalga a dos o tres veces el tamaño de su imagen sin comprimir.
- Si tiene varias imágenes abiertas a la vez, el tamaño total del espacio en el disco de intercambio deberá ser 2 o 3 veces el tamaño de todas las imágenes sin comprimir.

Habilitación de las opciones del espacio de trabajo

Habilite la advertencia de sólo lectura para recibir un aviso cada vez que abra un archivo de sólo lectura. Asimismo, puede habilitar advertencias de herramientas que le pidan confirmación cuando aplique cambios a la imagen. Activando la ayuda emergente, podrá ver el título y función de una herramienta o un control cuando lo señale con el cursor.

Cuando habilite las sugerencias de objetos, se visualizará información sobre los objetos de la imagen. Por ejemplo, podrá conocer la altura, la anchura, la opacidad y el modo de fusión de cualquier objeto. Esta visualización también le indica si el objeto está activo, su posición en el orden de superposición y si está vinculado a una dirección URL (localizador universal de recursos) en World Wide Web (WWW). Si desea más información sobre objetos, consulte “Manipulación de objetos y texto” en la página 211.

Habilitación de las advertencias de las herramientas

Al habilitar las advertencias de las herramientas se activa un mensaje que le pedirá confirmación antes de aplicar los cambios a la imagen.

Para habilitar las advertencias de las herramientas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Habilitar advert. de aplicación de herramienta.

Habilitación de la advertencia de sólo lectura

De forma predeterminada, al abrir un archivo que tiene habilitada la propiedad de sólo lectura, se visualiza un aviso que indica que el archivo es de sólo lectura, y que no está disponible el comando Guardar.

Para habilitar la advertencia de sólo lectura

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Advertencia de sólo lectura.



- Puede guardar las modificaciones realizadas en una imagen de sólo lectura guardando una copia del archivo con otro nombre o en una ubicación distinta.

Habilitación de la ayuda emergente

La ayuda emergente consiste en una serie de pequeñas etiquetas que aparecen cuando deja el cursor sobre una herramienta o control. Estas descripciones pueden habilitarse o deshabilitarse.

Para habilitar la ayuda emergente

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mostrar ayuda emergente.

Habilitación de las sugerencias de objetos y de las preferencias

Las sugerencias de objetos le permitirán acceder a información sobre los objetos de la imagen cuando sitúe el cursor sobre uno de ellos. Al habilitar las sugerencias de objetos, podrá ver la altura, anchura, opacidad y el modo de fusión de cualquier objeto. Las sugerencias de objetos también le indicarán si el objeto que seleccione está activo, su posición en el orden de superposición y si está asociado a una dirección URL (localizador uniforme de recursos). El cuadro de lista Preferencias de Ayuda emergente de objeto del cuadro de diálogo Opciones le permite personalizar la información de las sugerencias de objetos.

Para habilitar las sugerencias de objetos

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Mostrar sugerencias de objetos.



- Las sugerencias de objetos se pueden desactivar deshabilitando la casilla de verificación Mostrar sugerencias de objetos y reiniciando Corel PHOTO-PAINT.
-

Para fijar las preferencias de las sugerencias de objetos

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 A continuación, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Haga clic en el cuadro de lista Preferencias de Ayuda emergente de objeto y haga clic en cualquiera de los elementos siguientes:
 - Nombre de objeto: muestra el nombre del objeto.
 - Estado de selección (Activo o seleccionado): muestra si el objeto está activo o seleccionado.
 - Opacidad: muestra la opacidad del objeto expresada en un porcentaje.
 - Modo de fusión: muestra el modo de fusión del objeto.
 - Dimensiones de la caja delimitadora (anchura y altura): muestra el tamaño del objeto.
 - URL (localizador uniforme de recursos): muestra la dirección URL vinculada con el objeto.
 - Comentario: muestra el comentario URL si el objeto está vinculado a una dirección URL.

Anulación y repetición de cambios

Es posible configurar un espacio de trabajo que haga más fácil corregir los fallos. Para ello, se deben activar las posibilidades de anulación de los cambios realizados en el cuadro de diálogo Opciones. Seleccione deshacer una acción cada vez o seleccione varios niveles de anulación de cambios de forma que pueda cancelar hasta 99 acciones de forma consecutiva. Si los comandos Deshacer o Rehacer ocupan demasiados recursos de su PC, pruebe a reducir el número de niveles de anulación o desactive temporalmente estos comandos para acelerarlo.

También puede utilizar la ventana acoplable Deshacer/Rehacer para acceder a la lista de las acciones que ha realizado en una imagen. Utilice esta lista para seleccionar uno o más comandos que desee anular. Si no le gusta el resultado obtenido tras anular un comando, podrá rehacer un único comando o una serie de ellos. En cualquier punto del proceso de modificación, puede revertir a la última versión guardada de la imagen o a una etapa determinada de su desarrollo. También puede suprimir toda la imagen eliminándola de la ventana de imagen. Si desea deshacer o rehacer operaciones parcialmente, puede utilizar los comandos Repetir y Fundir para crear interesantes efectos.

Habilitación de las posibilidades de anulación de cambios

Habilite las posibilidades de anulación de cambios de forma que pueda invertir una acción o una serie de ellas.

Para activar el comando Deshacer

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Memoria.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Habilite la casilla de verificación Habilitar Deshacer
 - Habilite la casilla de verificación Habilitar lista de Deshacer
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Reinicie Corel PHOTO-PAINT para aplicar los cambios.



- Si deshabilita la casilla **Habilitar Deshacer**, no podrá anular la última acción realizada en la imagen. Si deshabilita la casilla **Habilitar lista de Deshacer** no podrá anular la secuencia de acciones anteriores que haya realizado en la imagen.
- Debido a que la modificación de baja resolución se basa en la lista de **Deshacer** para la representación, si deshabilita la casilla de verificación **Habilitar lista de Deshacer** desactivará también la función de representación de baja resolución.

Elección del número de niveles del comando **Deshacer**

Personalice el rendimiento de la función **Deshacer** eligiendo el número de niveles que admite este comando. Cuantos más niveles elija, mayor será el número de acciones que pueda anular.

Para elegir el número de niveles del comando **Deshacer**

- 1 Haga clic en **Herramientas, Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Espacio de trabajo, Memoria**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Niveles de Deshacer**.
- 4 Haga clic en **Aceptar**.
- 5 Reinicie **Corel PHOTO-PAINT** para aplicar los cambios.



- El número máximo de niveles del comando **Deshacer** es de 99, dependiendo de la disponibilidad de memoria de su PC.
- El número de niveles del comando **Deshacer** que elija influye en el tamaño del disco de intercambio requerido para que **Corel PHOTO-PAINT** funcione correctamente. Determine un valor más pequeño de niveles para el comando **Deshacer** si su PC no funciona tan rápido como desea.

Inversión y repetición del último cambio

Es posible deshacer o rehacer el último cambio realizado en una imagen. El nombre de los comandos **Deshacer** y **Rehacer** varía dependiendo de la última operación realizada.

El comando Deshacer facilita la cancelación del último cambio realizado en una imagen.



Para deshacer el último cambio

- Haga clic en Edición, Deshacer

Para rehacer el último cambio

- Haga clic en Edición, Rehacer.



- También puede deshacer o rehacer el último cambio resaltando la última acción en la ventana acoplable Deshacer/Rehacer.

Anulación de una serie de comandos

Utilice la ventana acoplable Deshacer/Rehacer para deshacer una serie de cambios. El comando que elija en la ventana Deshacer/Rehacer y todos los comandos que se encuentren debajo en la lista quedarán temporalmente anulados. Si ejecuta un nuevo comando en la ventana de imagen, los cambios temporalmente anulados quedarán descartados definitivamente. Si desea deshacer todas las acciones realizadas en la imagen desde la última vez que la guardó, puede volver a la última imagen guardada.

Para deshacer una serie de comandos

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Deshacer/Rehacer.
- 2 Haga clic en un comando de la lista.
- 3 Ejecute un nuevo comando en la ventana de imagen para descartar definitivamente los cambios anulados.



Para volver a la última imagen guardada



- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Deshacer/Rehacer.
- 2 Haga clic en el botón *Descartar cambios*.

Almacenamiento de una lista del comando Deshacer como guión

Es posible guardar una serie de comandos que ejecute en la ventana acoplable Deshacer/Rehacer como guión. A continuación, puede ejecutar este guión en imágenes futuras con la ventana acoplable Guiones. Si desea más información sobre los guiones, consulte “Creación y almacenamiento de grabaciones y guiones” en la página 562.

Para guardar una lista del comando Deshacer como guión



- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Deshacer/Rehacer.
- 2 Ejecute una serie de comandos en la ventana de imagen.
- 3 Haga clic en el botón *Guardar lista de deshacer*.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro de diálogo Guardar deshacer.

Creación y retorno a un punto de comprobación

Los puntos de comprobación permiten guardar una imagen en su estado actual de forma que se pueda volver a su apariencia en un punto determinado en el tiempo.

Para crear un punto de comprobación

- Haga clic en Edición, Punto de comprobación.



- También puede crear un punto de comprobación haciendo clic en el botón Punto de comprobación de la ventana acoplable Deshacer/Rehacer.

Para volver a un punto de comprobación

- Haga clic en Edición, Restaurar en punto de comprobación.



- También puede crear un espacio de trabajo que le permita guardar automáticamente utilizando un punto de comprobación. Si desea más información, consulte “Almacenamiento automático de una imagen” en la página 29.



- También puede volver a un punto de comprobación haciendo clic en el botón Restaurar en punto de comprobación de la ventana acoplable Deshacer/Rehacer.
-

Repetición y fundido de operaciones

Para rehacer o deshacer parcialmente operaciones, utilice los comandos Repetir y Fundir. Cuando repita un comando, la operación se aplicará de nuevo a la imagen, produciendo a menudo un efecto visual más intenso. Cuando funda un comando, su efecto será eliminado paulatinamente.

Es posible anular parcialmente una acción o un efecto con la opción Fundir último comando. Repetir este comando intensifica el efecto.



Es posible anular parcialmente una acción o un efecto con la opción Fundir último comando.



Para repetir la última operación

- Haga clic en Edición, Repetir.



- El nombre del comando Repetir cambia según la última operación realizada.
-

Para fundir la última operación

- 1 Haga clic en Edición, Fundir último comando.
- 2 Mueva el deslizador Porcentaje para establecer la cantidad en que desea fundir la última operación.



- Antes de fundir un comando, puede elegir un modo de fusión del cuadro de lista Fusión.
 - Asimismo, puede fundir la última operación escribiendo un valor en el cuadro Porcentaje del cuadro de diálogo Fundir último comando.
-

Utilización de las líneas guía, la cuadrícula y las reglas

Las líneas guía, la cuadrícula y las reglas están diseñadas para ayudarle a modificar y organizar los objetos y selecciones con precisión. Las líneas guía son líneas que no se imprimen, utilizadas para alinear los objetos y las selecciones. Podrá situar líneas guía en cualquier parte de la ventana de imagen arrastrándolas desde las reglas o utilizando las páginas Horizontal y Vertical del cuadro de diálogo Opciones. La cuadrícula es una serie de líneas verticales y horizontales con espaciado regular que se superpone sobre la imagen de forma que pueda crear y alinear de forma exacta sus componentes. Las reglas se muestran en el lado izquierdo y a lo largo de la parte superior de la ventana de imagen. Ayudan a asignar un tamaño a los objetos y selecciones, así como a colocarlos en la imagen.

Utilización de las líneas guía

Las líneas guía son líneas verticales u horizontales que puede situar en cualquier lugar de la ventana de imagen para ayudarle a alinear y colocar componentes de la imagen. A partir de la regla puede arrastrar manualmente tantas líneas guía como desee, o puede crearlas mediante la página Líneas guía del cuadro de diálogo Opciones. Una vez creadas, puede seleccionarlas, moverlas y suprimirlas en la ventana de imagen. Encajar objetos y selecciones en las líneas guía le permitirá alinearlos automáticamente con ellas. Al guardar una imagen en Corel PHOTO-PAINT, también se guardan las líneas guía.

Definición de líneas guía

Es posible establecer líneas guía determinando su ubicación precisa en la página Línea guía del cuadro de diálogo Opciones. Los valores que especifique en este cuadro de diálogo se miden en la misma unidad que tengan asignadas las reglas, y representan la ubicación de las líneas guía con respecto a la configuración de las reglas. Asimismo, puede suprimir o mover líneas guía.

Para añadir una línea guía

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de líneas guía.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Línea guía para determinar la ubicación de la línea guía.
- 3 Habilite la casilla de verificación Horizontal o Vertical para determinar la orientación de la línea guía.
- 4 Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Añadir: añade una línea guía.
 - Mover: cambia la posición de la línea guía.
 - Eliminar: suprime una línea guía de la lista.
 - Borrar: elimina todas las líneas guía horizontales o verticales de la ventana de imagen.



- También puede acceder a la página Líneas guía del cuadro de diálogo Opciones haciendo clic en Herramientas, Opciones y seleccionando Espacio de trabajo, Documento - Líneas guía.
- Asimismo, puede añadir una línea guía arrastrando la regla Horizontal o Vertical hacia la ventana de imagen. Si desea más información sobre la creación de líneas guía a partir de las reglas, consulte “Utilización de la cuadrícula y las reglas” en la página 60.
- También puede mover una línea guía seleccionándola con la herramienta Selector de objetos y arrastrándola a su nueva posición.

Utilización de las líneas guía

Es posible mostrar las líneas guía para contar con un modo preciso de medir y alinear objetos y selecciones en una imagen. Para obtener una alineación más precisa, puede hacer que las líneas guía sean magnéticas y encajar objetos de la imagen en ellas.

Para visualizar las líneas guía

- 1 Haga clic en Ver, Líneas guía.
- 2 Si desea ocultar las líneas guía, haga clic en Ver, Líneas guía.

Para alinear un objeto o selección con las líneas guía

- 1 Haga clic en Ver, Encajar en líneas guía.

- 2 Arrastre un objeto o selección a un nuevo punto sobre las líneas guía.
- 3 Si desea deshabilitar el comando Encajar en líneas guía, haga clic en Ver, Encajar en líneas guía.

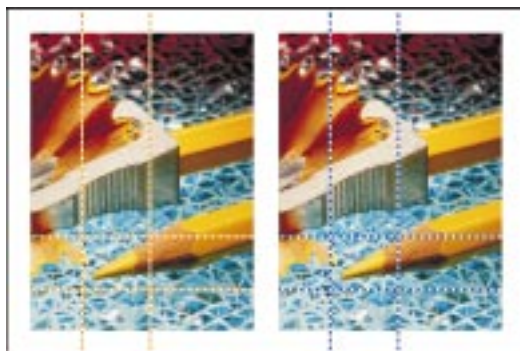


- Podrá cambiar la configuración de las líneas guía cuando lo desee. Si desea más información, consulte “Definición de líneas guía” en la página 57.
- También es posible habilitar líneas guía y la función Encajar en las páginas Horizontal y Vertical del cuadro de diálogo Opciones.

Cambio de color de las líneas guía

Es posible cambiar el color de las líneas guía para hacerlas resaltar del fondo de la imagen.

El color de las líneas guía cambia de amarillo a azul.



Para cambiar el color de las líneas guía

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 A continuación, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Abra el selector de color de Líneas guía y haga clic en un color



- De forma predeterminada, cuando seleccione una línea guía se volverá roja. Cuando la deseccione, se volverá azul.
- Si desea elegir de entre una mayor variedad de colores o crear uno personalizado, abra el selector de color de líneas guía, haga clic en el botón Otro y seleccione una opción del cuadro de diálogo Seleccionar color. Si desea más información sobre la elección de colores, consulte “Elección de colores” en la página 347.

Personalización de la sensibilidad de Encajar en líneas guía

El comando Encajar en líneas guía hace que las líneas guía sean magnéticas. Esto significa que cuando mueve un objeto o selección cerca de una línea guía, éste pasa automáticamente a alinearse con dicha línea. Es posible establecer la sensibilidad de esta función para que al mover un objeto o selección a un número de píxeles especificado de distancia de una línea guía, éste se alinee con dicha línea.

Para personalizar la sensibilidad de Encajar en líneas guía

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 A continuación, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Tolerancia al encajar líneas guía (píxeles).

Utilización de la cuadrícula y las reglas

La cuadrícula permite alinear y situar con exactitud objetos en la imagen. De forma predeterminada, la cuadrícula se muestra como una serie de líneas de intersección que se superponen sobre la imagen. Es posible personalizar el aspecto de la cuadrícula estableciendo la distancia entre sus líneas o cambiando su color y estilo. Utilice el comando Encajar en cuadrícula, del menú Ver, para alinear automáticamente los componentes de la imagen con la cuadrícula.

Las reglas aparecen de forma predeterminada a lo largo de la parte superior y del lado izquierdo de la ventana de imagen, y proporcionan una referencia visual que le ayudará a determinar el tamaño y posición de cualquier elemento de la imagen. Al mover el cursor por la imagen, aparecen marcas en las reglas para indicar la posición actual con respecto al punto de origen de las reglas (la intersección de los puntos 0 de ambas reglas).

Utilice las reglas para medir con exactitud partes de la imagen o los objetos y las selecciones que contenga.



Para utilizar las reglas de forma eficaz, personalice su ubicación y apariencia. Desplace las reglas a cualquier parte de la pantalla para crear o situar un objeto o selección con precisión. Cambie la unidad de medida de las reglas para que se ajuste a sus necesidades. Asimismo, puede calibrar las reglas para asegurarse de que las distancias en pantalla se corresponden con distancias del mundo real.

Configuración de la cuadrícula

Es posible configurar la cuadrícula estableciendo valores de frecuencia y espaciado. La frecuencia representa el número de líneas de cuadrícula por unidad de distancia horizontal y vertical. El espaciado representa la distancia que desea que exista entre las líneas de la cuadrícula.

Para configurar la cuadrícula

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de cuadrícula y regla.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Frecuencia: establece la distancia entre las líneas de cuadrícula según el número de líneas que desee por unidad de distancia horizontal y vertical.
 - Espaciado: especifica la distancia entre las líneas de cuadrícula.
- 3 Escriba valores en los cuadros colocar un punto cada horizontal y vertical.
- 4 Habilite una de las casillas de verificación siguientes:
 - Mostrar cuadrícula: muestra la cuadrícula en la ventana de imagen.
 - Encajar en cuadrícula: hace que las líneas de la cuadrícula sean magnéticas de forma que los objetos y selecciones se alineen automáticamente con ellas en la ventana de imagen.



- Los valores que determine para la cuadrícula se medirán en las unidades que haya especificado en la sección Regla de la página Cuadrícula y regla.
- El botón Frecuencia de la cuadrícula no estará disponible si selecciona píxeles como unidad en la sección Regla de la página Cuadrícula y regla.

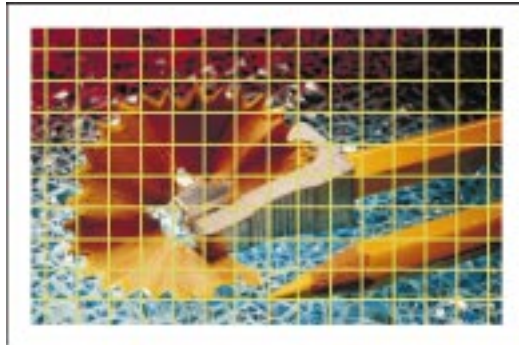


- También podrá acceder a la página Cuadrícula y regla desde el cuadro de diálogo Opciones haciendo clic en Herramientas, Opciones y eligiendo, a continuación, Documento - Líneas guía, Cuadrícula y Regla en la lista de categorías.

Utilización de la cuadrícula

Visualice la cuadrícula para contar con una manera precisa de medir y alinear objetos y selecciones en la imagen. Para obtener una alineación más precisa, puede hacer que la cuadrícula sea magnética, y encajar los objetos y las selecciones de la imagen en las líneas de ésta.

Es posible superponer una cuadrícula a su imagen para crear y alinear con precisión sus componentes.



Para mostrar la cuadrícula

- Haga clic en Ver, Cuadrícula.



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

Para alinear un objeto con la cuadrícula

- 1 Haga clic en Ver, Encajar en cuadrícula.
- 2 Arrastre un objeto o una selección a un punto de la cuadrícula.

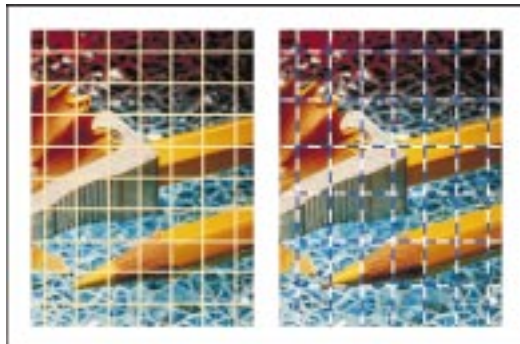


- Si aparece una marca junto a su nombre, el comando Encajar en cuadrícula está habilitado. Si no aparece una marca de verificación junto al nombre del comando, éste estará deshabilitado.
- Es posible cambiar los valores de configuración de la cuadrícula en cualquier momento. Para obtener más información, consulte “Configuración de la cuadrícula” en la página 61.
- Es posible mostrar la cuadrícula con su máximo nivel de zoom. Para obtener más información, consulte “Visualización de la cuadrícula al zoom máximo” en la página 63.

Cambio del color y estilo de la cuadrícula

Después de configurar la cuadrícula, puede personalizar su color y apariencia de forma que resalte del fondo de la imagen.

.....
Altere el color y el
estilo de la
cuadrícula para que
destaque sobre su
imagen.
.....



Para cambiar el color y el estilo de la cuadrícula

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 A continuación, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Abra el selector de color de la cuadrícula y haga clic en un color
- 4 Habilite uno de los siguientes botones de la sección Estilo de cuadrícula:
 - Línea continua: crea una serie de líneas continuas horizontales y verticales.
 - Línea discontinua: crea una serie de líneas horizontales y verticales discontinuas.
 - Puntos: crea una serie de líneas horizontales y verticales punteadas.



- Si desea elegir entre una gama más amplia de colores o crear un color personalizado, abra el selector de color de la cuadrícula, haga clic en el botón Otro, y elija una opción del cuadro de diálogo Seleccionar color. Si desea más información sobre el modo de elegir colores, consulte “Elección de colores” en la página 347.

Mostrar la cuadrícula al zoom máximo

Es posible hacer que la cuadrícula se visualice a su máximo nivel de zoom.

Para establecer la cuadrícula con su nivel máximo de zoom

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Habilite la casilla Mostrar cuadrícula con el zoom máximo.



- Si desea más información sobre cuadrículas, consulte “Utilización de la cuadrícula y las reglas” en la página 60.

Configuración de las reglas

Las reglas pueden configurarse eligiendo una unidad de medida y estableciendo su origen.

Para elegir una unidad de medida para las reglas

- 1 Haga clic en Ver, Configuración de cuadrícula y regla.
- 2 Elija una unidad de medida para las reglas en los cuadros de lista Horizontal y Vertical.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar reglas para visualizar las reglas.
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar fracciones para que aparezcan fracciones en las reglas.
 - Escriba valores en los cuadros Origen horizontal y Origen vertical para establecer el origen de las reglas.
 - Elija una opción en el cuadro de lista Divisiones para determinar cuántas divisiones (“marcas de división”) desea entre cada unidad de medida.



- Puede habilitar el botón Bloquear para utilizar la misma unidad de medida tanto en la regla horizontal como en la vertical.



- También podrá acceder a la página Cuadrícula y regla desde el cuadro de diálogo Opciones haciendo clic en Herramientas, Opciones y eligiendo, a continuación, Documento - Líneas guía, cuadrícula y regla en la lista de categorías.

Utilización de las reglas

Puede visualizar las reglas a lo largo de un lateral y de la parte superior de la ventana de imagen y moverlas para crear o situar un objeto o selección con exactitud.

Para mostrar las reglas

- 1 Haga clic en Ver, Reglas.
- 2 Si desea ocultar las reglas, haga clic en Ver, Reglas.

Para mover una regla

- Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre la regla a su nueva ubicación.



- Si desea desplazar las dos reglas simultáneamente, mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre el punto de intersección de las dos reglas.
- Para desplazar la regla hasta la posición inicial, mantenga presionada la tecla Mayús y haga doble clic en la regla.
- Si desea más información sobre la elección de unidades de medida para las reglas y sobre el establecimiento de su origen, consulte “Configuración de las reglas” en la página 64.



- También puede visualizar las reglas habilitando la casilla de verificación Mostrar reglas del cuadro de diálogo Opciones.

Calibración de las reglas

Para garantizar una representación exacta de una imagen, conviene calibrar las reglas. Cuando efectúe esta operación, asegúrese de que un centímetro de la imagen en pantalla corresponda exactamente a un centímetro de la imagen impresa.

Para calibrar las reglas

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 A continuación, en la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Haga clic en el botón Calibrar reglas.
- 4 Sostenga una regla de plástico transparente contra la regla horizontal de la pantalla.
- 5 Ajuste el valor del cuadro Horizontal de la pantalla de forma que un centímetro de la regla corresponda exactamente a un centímetro de la regla de plástico.



3

UTILIZACIÓN DE MÁSCARAS Y SELECCIONES

3

Las máscaras y selecciones ayudan a modificar una imagen con eficacia y precisión. Usando las herramientas de máscara y otras técnicas es posible seleccionar áreas de una imagen que tengan una forma determinada o aislar y modificar colores mientras se protege el resto de la imagen de cambios.

A medida que se familiarice con los conceptos básicos sobre máscaras y selecciones, aprenderá a usar recuadros y superposiciones de máscaras, lo cual le resultará muy útil para definir las áreas seleccionadas y enmascaradas en una imagen.

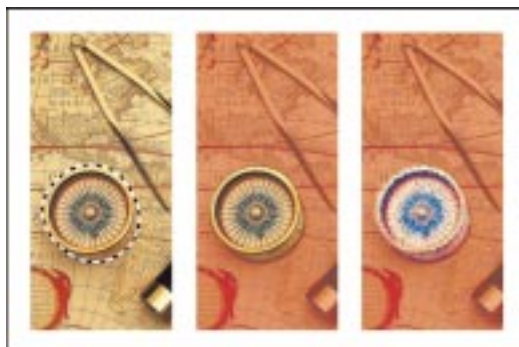
También aprenderá a desplazar selecciones, a expandirlas y reducirlas y a aplicarles transformaciones, como rotación, escalado e inclinación. Ajustando la transparencia y los bordes de máscaras y selecciones, controlará en qué medida pueden modificarse o están protegidas determinadas áreas y cómo se mezclan con el fondo los bordes de las áreas especificadas.

Para emplear máscaras y selecciones en varias imágenes, guárdelas en distintos formatos de archivo o en canales alpha. También es posible crear, guardar, modificar y cargar canales alpha.

Creación de máscaras y selecciones

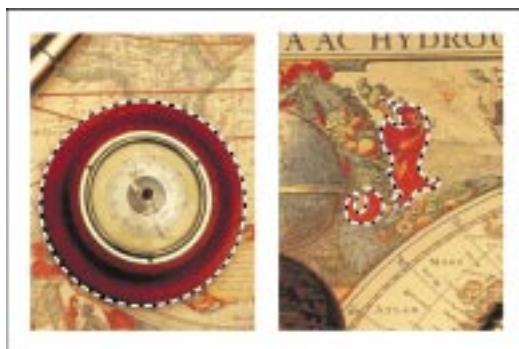
Las máscaras y selecciones sirven para tareas de edición avanzada. Una selección es un área de una imagen que se aísla para su modificación, mientras que una máscara es el área que rodea a la selección y que está protegida de los cambios que se realizan. La selección y la máscara circundante comparten un borde común que se representa con un contorno discontinuo y que se denomina recuadro de máscara. Por lo tanto, cuando se crea una selección, es decir, el área a la que se aplican color, filtros u otros efectos de imagen, automáticamente se define una máscara a su alrededor, es decir, el área protegida de los cambios introducidos. Para que resulte más fácil distinguir entre áreas de edición y áreas protegidas, la máscara puede cubrirse con una superposición de máscaras, que consiste en una hoja transparente de color rojo.

Una máscara cubre el área completa de la imagen, excepto el compás, que es la selección. Un recuadro de máscara divide la máscara y la selección (Imagen 1). La máscara está cubierta por la superposición de máscaras (Imagen 2). Se modifica la selección (Imagen 3).



Hay dos tipos de máscaras y selecciones: normales y de color. Una selección normal se basa en un área que tiene una forma determinada. La ubicación y la forma de la selección normal se vectorizan con las herramientas de máscara o con objetos, texto, el contenido del Portapapeles o trayectos. Una selección de color se basa en los píxeles de un color determinado. Se especifica el color y la tolerancia de color de la herramienta de máscara y Corel PHOTO-PAINT determina automáticamente la forma y ubicación de la selección de color de acuerdo con esta información.

Selección normal creada con la herramienta Máscara círculo (Imagen 1). Selección de color creada con la herramienta Máscara varita mágica (Imagen 2).



Cuando se crean selecciones normales o de color sencillas, se trabaja en el modo de máscara Normal. Para crear selecciones complejas o ajustar selecciones existentes, se emplea cualquiera de los otros tres modos de máscara. Si desea obtener más información sobre modos de máscara, consulte “Expansión y reducción de selecciones” en la página 102.






Selección de áreas de la imagen con una forma determinada

Utilizando las herramientas de máscara u objetos, texto, el contenido del Portapapeles y trayectos, es posible seleccionar áreas que tengan una forma determinada.

Uso de las herramientas de máscara para seleccionar un área de la imagen

Emplee una sola herramienta de máscara para crear una selección sencilla o una combinación de herramientas de máscara para crear selecciones complejas. Cuando se selecciona una herramienta del menú lateral Herramientas de máscara, en la Barra de propiedades aparecen los controles que afectan específicamente a la herramienta activa. Estos controles permiten ajustar las propiedades de la selección, como las dimensiones de selecciones rectangulares o elípticas, y aplicar atributos de fundido, alisado, alineación y plumilla.



Herramienta	Descripción
	La herramienta Máscara rectángulo permite seleccionar áreas rectangulares en la imagen.
	La herramienta Máscara círculo permite seleccionar áreas circulares o elípticas en la imagen.
	La herramienta Máscara de mano alzada permite seleccionar áreas de forma irregular.
	La herramienta Máscara pincel permite seleccionar áreas de una imagen pintándolas.
	La herramienta Máscara tijeras permite seleccionar áreas que resultan difíciles de aislar con las demás herramientas de máscara. Esta herramienta detecta las áreas cuyo color contrasta con las zonas circundantes y sitúa un recuadro sobre los bordes. La herramienta Máscara tijeras también puede emplearse como herramienta de máscara de mano alzada.

Uso de otros métodos para seleccionar un área de la imagen

Es posible seleccionar un área que tenga la forma de un objeto creado con anterioridad. También puede utilizarse texto para modificar áreas de la imagen con forma de determinadas letras.

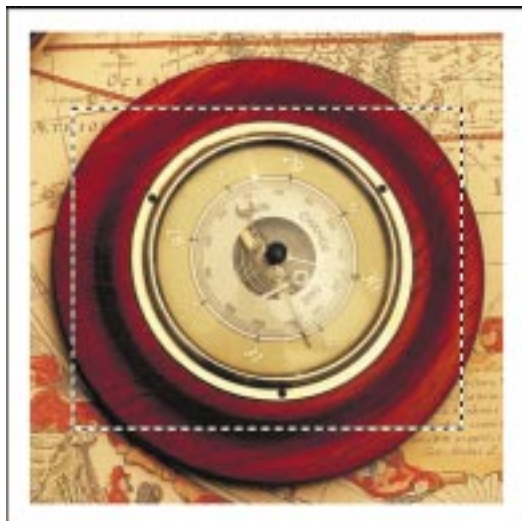
Para seleccionar áreas de una imagen también puede usarse el contenido del Portapapeles. Al pegar el contenido del Portapapeles en una imagen como si fuera una selección, se crea una selección flotante. Una selección flotante permite modificar y mover el área seleccionada sin cambiar los píxeles subyacentes.

Si desea modificar un área que está parcial o totalmente encerrada en un trayecto, convierta éste en el contorno de una selección.

Selección de áreas rectangulares

Se seleccionan áreas rectangulares dibujándolas en la ventana de imagen o especificando sus dimensiones.

Área rectangular seleccionada con la herramienta Máscara rectángulo.



Para seleccionar un área rectangular

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara rectángulo*.
- 2 Haga clic en el botón de modo de máscara *Normal* de la Barra de propiedades.
- 3 En la ventana de imagen, arrastre el ratón para seleccionar un área.

Para seleccionar un área rectangular de tamaño fijo

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija Tamaño fijo en el cuadro de lista Estilo de máscara de la Barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Anchura de máscara.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Altura de máscara.
- 5 Haga clic en la imagen para situar la esquina superior izquierda de la selección.

Para seleccionar un área rectangular de una determinada altura o anchura

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para seleccionar un área rectangular”.
- 2 Elija una de estas opciones:
 - Seleccione Fila(s) en el cuadro de lista Estilo de máscara de la Barra de propiedades y escriba un valor en el cuadro Altura de máscara.
 - Seleccione Columna(s) en el cuadro de lista Estilo de máscara de la Barra de propiedades y escriba un valor en el cuadro Anchura de máscara.
- 3 Haga clic en la imagen para situar la esquina superior izquierda de la selección.



- Si selecciona Fila(s), debe especificar el número de filas de píxeles que va a seleccionar (es decir, la altura de la selección). La anchura de la selección es la anchura de la imagen completa. Si selecciona Columna(s), debe especificar el número de columnas de píxeles que va a seleccionar (es decir, la anchura de la selección). La altura de la selección es la de la imagen completa.
- Si empieza a seleccionar un área con la herramienta Máscara rectángulo y a continuación mantiene presionada Ctrl, el área seleccionada tendrá la forma de un cuadrado perfecto. Si mantiene presionada Mayús, el área seleccionada será un rectángulo dibujado desde el centro. Finalmente, si mantiene presionadas Ctrl + Mayús, el área seleccionada tendrá la forma de un cuadrado perfecto dibujado desde el centro. Estas operaciones con teclas de acceso directo están disponibles en modo de máscara Normal, pero sólo después de comenzar a seleccionar un área de la imagen; en caso contrario, sirven para cambiar de modo de máscara.
- Con el cuadro Anchura del fundido de la Barra de Propiedades pueden crearse bordes fundidos para la selección.

Selección de áreas circulares o elípticas

Se seleccionan áreas circulares o elípticas dibujándolas en la ventana de imagen o especificando las dimensiones de la selección. Los valores de anchura y altura especificados se aplican a las dimensiones horizontal y vertical más largas de la selección.

Área circular
seleccionada con la
herramienta Máscara
círculo.



Para seleccionar un área circular o elíptica

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara círculo*.
- 2 Haga clic en el *botón de modo de máscara Normal* de la Barra de propiedades.
- 3 Arrastre el ratón para seleccionar un área.

Para seleccionar un área circular o elíptica de tamaño fijo

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija Tamaño fijo en el cuadro de lista Estilo de máscara de la Barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Anchura de máscara.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Altura de máscara.
- 5 En la ventana de imagen, haga clic en el punto donde desee situar la esquina superior izquierda del cuadro de resaltado de la selección.



- Si empieza a seleccionar un área con la herramienta *Máscara círculo* y a continuación mantiene presionada **Ctrl**, el área que seleccione tendrá la forma de un círculo perfecto. Si mantiene presionada **Mayús**, el área seleccionada será una elipse dibujada desde el centro. Finalmente, si mantiene presionadas **Ctrl + Mayús**, el área seleccionada tendrá la forma de un círculo perfecto dibujado desde el centro. Estas operaciones con teclas de acceso directo están disponibles en modo de máscara Normal, pero sólo después de comenzar a seleccionar un área de la imagen; en caso contrario, sirven para cambiar de modo de máscara.
- Independientemente del método elegido para crear selecciones circulares o elípticas, la función de alisado se habilita de forma predeterminada para

que los bordes tengan un aspecto uniforme. El botón Alisado puede deshabilitarse en la Barra de propiedades.

- Con el cuadro Anchura del fundido de la Barra de Propiedades pueden crearse bordes fundidos para la selección.

Selección de áreas de forma irregular trazando su contorno

En una imagen pueden seleccionarse áreas de forma irregular trazando su contorno con segmentos curvos y líneas rectas.

Se selecciona un área de forma irregular con la herramienta Máscara de mano alzada.



Para seleccionar un área de forma irregular trazando su contorno

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara de mano alzada*.
- 2 Haga clic en el botón de modo de máscara *Normal* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en la imagen para situar el primer punto de la selección.
- 4 Elija una de estas opciones:
 - Desplace el cursor a otra posición y haga clic para dibujar un segmento de línea recta entre este punto y el punto inicial.
 - Arrastre el ratón para crear segmentos curvos a mano alzada.
- 5 Repita el paso 4 hasta completar la selección.
- 6 Haga doble clic para finalizar la selección.



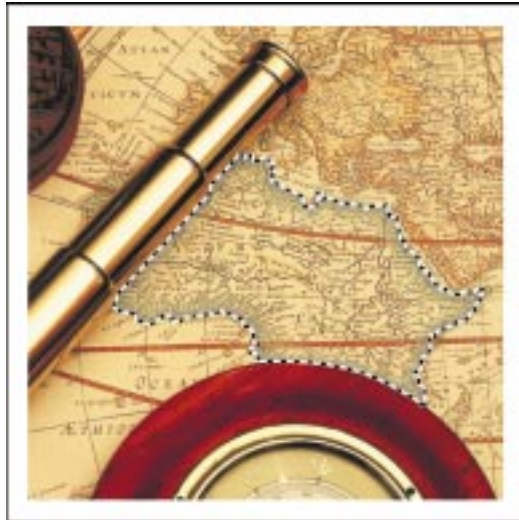


- Si sólo utiliza segmentos de línea recta, necesitará un mínimo de tres puntos.
- Si comete un error, presione Esc para eliminar el recuadro de máscara y volver a empezar, o presione Supr para eliminar el último punto de anclaje sin suprimir el recuadro completo.
- Con el cuadro Anchura del fundido de la Barra de Propiedades pueden crearse bordes fundidos para la selección.

Selección de áreas de forma irregular mediante la detección automática de sus bordes

Cuando el área que va a seleccionarse tiene una forma compleja y retorcida cuyo contorno es difícil trazar a mano, es posible usar la función de detección automática. Mientras el cursor se desplaza sobre la imagen, la herramienta Máscara tijeras detecta los bordes de las áreas comprendidas entre el punto inicial y la posición actual del cursor cuyos colores contrastan. A lo largo de estos bordes aparece temporalmente un recuadro de máscara hasta que el segmento de recuadro queda anclado. El alcance del efecto de la herramienta puede definirse especificando un valor de radio, que representa el radio de un área cuadrada (en píxeles) más allá del cual la herramienta Máscara tijeras no detecta bordes. También es posible definir la sensibilidad de color de la herramienta especificando un valor de tolerancia de color. Cuanto menor sea el valor de tolerancia de color, más sensible será la herramienta Máscara tijeras a los matices de colores similares y más precisa será a la hora de situar el recuadro de máscara a lo largo del borde.

Se selecciona un área de forma irregular, cuyo color contrasta con el fondo, con la herramienta Máscara tijeras.





Para seleccionar un área de forma irregular mediante la detección automática de sus bordes



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara tijeras*.
- 2 Haga clic en el *botón de modo de máscara Normal* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en uno de los botones de modo de tolerancia de la Barra de propiedades:
 - Normal: determina la tolerancia de color según la similitud entre colores.
 - HSB: determina la tolerancia de color según la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.
- 4 Escriba un valor de tolerancia en los cuadros situados junto a los botones de modo de tolerancia.
- 5 Escriba un valor entre 10 y 999 en el cuadro Radio.
- 6 Haga clic en la ventana de imagen para establecer el punto inicial del recuadro de máscara.
- 7 Desplace el cursor a otra posición en la imagen y haga clic para anclar el recuadro de máscara.
- 8 Repita el paso 7 hasta completar la selección.
- 9 Haga doble clic para finalizar la selección.



- Si hay objetos en la imagen, de forma predeterminada la herramienta *Máscara tijeras* sólo seleccionará áreas en el objeto activo. Para seleccionar áreas en todos los objetos visibles, habilite el botón *Máscara visible* de la Barra de propiedades.
- Si utiliza la función de alisado con la herramienta *Máscara tijeras*, la selección puede expandirse ligeramente más allá del límite definido. Para asegurarse de que el recuadro de máscara permanece en los bordes detectados dentro del radio definido, deshabilite la función de alisado.



- Si comete un error, presione Esc para eliminar el recuadro de máscara y volver a empezar, o presione Supr para eliminar el último punto de anclaje sin suprimir el recuadro completo.
- Arrastre el ratón para definir a mano alzada secciones del recuadro en cualquier momento. Para volver al método de detección automática, suelte el botón del ratón y desplace el cursor a una nueva posición en la imagen.

Selección de áreas de forma irregular pintando sobre ellas

Se seleccionan formas irregulares de una imagen dando pinceladas sobre ellas como si se estuvieran pintando.



Para seleccionar un área de forma irregular pintando sobre ella

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara pincel*.
- 2 Haga clic en el *botón de modo de máscara Normal* de la Barra de propiedades.
- 3 Arrastre el ratón sobre el área que desee seleccionar

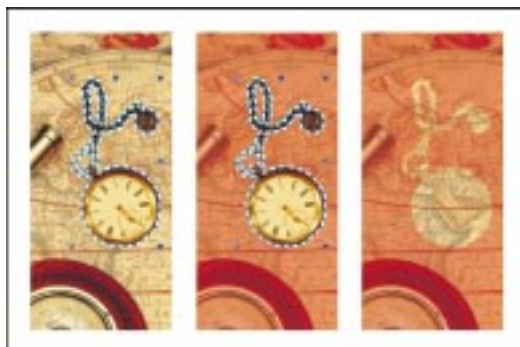


- Si empieza a seleccionar un área con la herramienta *Máscara pincel* y a continuación mantiene presionada **Ctrl**, el área que seleccione quedará restringida a una línea recta. Si mantiene presionadas **Ctrl + Mayús**, podrá cambiar la dirección de la restricción y, si mantiene presionada **Alt**, podrá cambiar el tamaño de la plumilla. Estas operaciones con teclas de acceso directo están disponibles en modo de máscara Normal, pero sólo después de comenzar a seleccionar un área de la imagen; en caso contrario, sirven para cambiar de modo de máscara.
- El tamaño y la forma de la herramienta *Máscara pincel* puede ajustarse en la Barra de propiedades. Si desea obtener más información sobre la personalización de plumillas, consulte “Creación de plumillas” en la página 147.

Selección de áreas con forma de objeto

Es posible seleccionar áreas según la forma de uno o varios objetos. Cuando se elige el comando *Máscara, Crear desde objetos*, el área que circunda al objeto se convierte en máscara (es decir, queda protegida de los cambios que se realicen), mientras que el contenido del recuadro de máscara puede modificarse. Al principio, el recuadro de máscara y el recuadro del objeto coinciden. Si desea modificar los píxeles que hay debajo del objeto, debe desplazar éste a otra posición.

Objeto seleccionado (Imagen 1). El área que rodea al objeto se enmascara y se visualiza con la superposición de máscaras habilitada (Imagen 2). Al eliminar el objeto pueden modificarse los píxeles que hay debajo, mientras que el resto de la imagen queda protegido (Imagen 3).



Para seleccionar un área con forma de objeto



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Haga clic en *Máscara, Crear desde objetos*.



- Para crear una selección a partir de varios objetos, mantenga presionada Ctrl, haga clic en todos los objetos que desee incluir en la selección y a continuación haga clic en *Máscara, Crear desde objetos*.

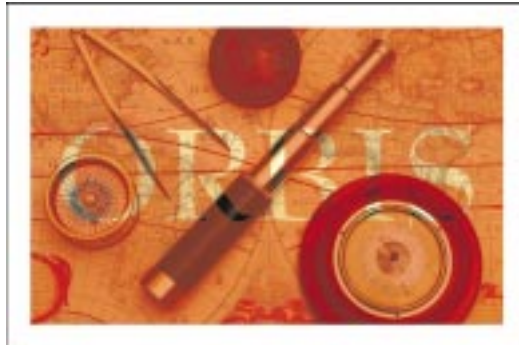


- También es posible seleccionar áreas con forma de objeto haciendo clic en el botón *Crear máscara* de la barra de herramientas *Máscara/objeto*.

Selección de áreas con forma de texto

Se seleccionan áreas con forma de texto escribiendo texto nuevo o utilizando objetos de texto existente. Si opta por el primer método, obtendrá una selección con forma de texto sin objeto de texto. Si opta por el segundo, el objeto de texto permanecerá en la imagen y se superpondrá a la selección con forma de texto. En ambos casos, Corel PHOTO-PAINT crea una máscara alrededor del texto y selecciona el área con forma de texto del interior del recuadro de máscara para poder modificarla.

El área con forma de texto puede modificarse. Las áreas protegidas se visualizan con la superposición de máscaras habilitada.



Para seleccionar un área con forma de texto



- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Seleccione el estilo y el tamaño de fuente, así como otros atributos de texto, en la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón *Representar texto en máscara* de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en la ventana de imagen y escriba el texto.
- 5 Haga clic en otra herramienta de la Caja de herramientas para finalizar la selección.



Para seleccionar un área definida con texto existente



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione los objetos de texto en la imagen.
- 3 Haga clic en *Máscara, Crear desde objetos*.



- Para modificar los píxeles que hay debajo del objeto de texto, desplace éste con la herramienta *Selector de objetos*.
- Para definir una nueva área de edición, desplace el recuadro de máscara con la herramienta *Máscara transformar*. El recuadro conservará su forma, pero encerrará un área diferente de la imagen.

Selección de áreas con la forma del contenido del Portapapeles

Es posible seleccionar un área con la forma del contenido del Portapapeles pegando la información en la ventana de imagen. Así se crea una selección flotante que puede modificarse y desplazarse sin editar los píxeles que hay debajo de ella.

Objeto copiado en el Portapapeles (Imagen 1). El objeto se copia como nueva selección y las áreas protegidas se visualizan con la superposición de máscaras habilitada (Imagen 2).



Para seleccionar un área con la forma del contenido del Portapapeles

- 1 Elija una de estas opciones:
 - Haga clic en Edición, Copiar para copiar los datos seleccionados en el Portapapeles.
 - Haga clic en Edición, Cortar para eliminar los datos seleccionados de la ventana activa y copiarlos en el Portapapeles.
- 2 Haga clic en Edición, Pegar, Como nueva selección.



- Cuando se usa una herramienta de máscara fuera de la selección flotante, los píxeles de la selección se fusionan con el fondo. Para fusionar la selección con el fondo sin perder el recuadro de máscara, basta con fijar la selección. Si desea obtener más información sobre selecciones flotantes o fijas, consulte “Desplazamiento y alineación de recuadros de máscara y selecciones” en la página 95.

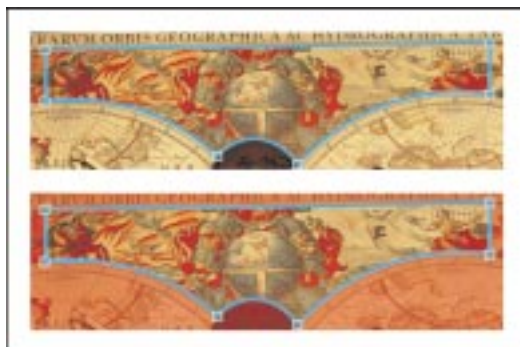


- Puede cortar o copiar selecciones de cualquier aplicación; no obstante, cuando trabaje con archivos de imagen en Corel PHOTO-PAINT, utilice una herramienta de máscara para seleccionar el área que desee copiar en el Portapapeles.

Selección de áreas con forma de trayecto

En una imagen pueden seleccionarse áreas que tengan la forma de trayectos nuevos o existentes. Usando trayectos se crean contornos muy complejos y precisos de áreas de imágenes. Si desea obtener más información, consulte “Uso de trayectos para definir áreas de imagen” en la página 315.

Trayecto en la imagen (Imagen 1). Se selecciona el área encerrada en el trayecto y las áreas protegidas se visualizan con la superposición de máscaras habilitada (Imagen 2).



Para seleccionar un área con la forma de un trayecto nuevo



1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.

2 Cree un trayecto.



3 Haga clic en el botón *Trayecto a máscara* de la Barra de propiedades.



- Si desea obtener más información sobre la creación de trayectos, consulte “Dibujo de segmentos de trayecto” en la página 317.
- Si el trayecto se compone de distintos trayectos cerrados e independientes, las áreas superpuestas entre los trayectos se protegen mediante una máscara; únicamente las áreas que no forman intersección se incluyen en la selección y pueden modificarse.

Para seleccionar un área con la forma de un trayecto existente

1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.

2 Abra un trayecto.



3 Haga clic en el botón *Trayecto a máscara* de la Barra de propiedades.



- Si desea obtener más información sobre cómo se abre un trayecto, consulte “Apertura de trayectos” en la página 320.
- Si el trayecto está abierto, es decir, si no están unidos el primer y último nodo, el recuadro de máscara los une automáticamente.



- Los bordes de la selección pueden suavizarse habilitando la casilla de verificación *Alisado* en el cuadro de diálogo *Trayecto a máscara*.

Selección de imágenes completas

Es posible aplicar colores o efectos especiales a todas las partes de una imagen seleccionando la imagen completa.

La imagen completa está seleccionada y rodeada por un recuadro de máscara.



Para seleccionar una imagen completa

- Haga clic en Máscara, Seleccionar todo.



- También se selecciona la imagen completa haciendo doble clic en la herramienta Máscara rectángulo, Máscara círculo o Máscara de mano alzada.

Selección de colores específicos en una imagen



En una imagen es posible seleccionar colores adyacentes, colores situados en un área determinada, colores que se visualizan con un canal de color específico o colores situados en cualquier parte de la misma. Según el método que se emplee para aislar los colores, éstos formarán parte de una selección de color y podrán modificarse o bien formarán parte de una máscara de color y quedarán protegidos de los cambios que se realicen.

Selección de colores adyacentes o colores situados en un área determinada de la imagen

La herramienta Máscara lazo y la herramienta Máscara varita mágica son herramientas sensibles al color que permiten seleccionar o proteger colores en una imagen. La capacidad de la herramienta para detectar colores se ajusta especificando un valor de tolerancia de color. Los píxeles de la imagen se incluyen en la selección o la máscara si su valor de escala de grises está comprendido en la tolerancia de color especificada. Con un bajo valor de tolerancia, la herramienta es muy selectiva y precisa; sólo aísla el color en el que se hace clic y los colores muy similares a él. Con un alto valor de tolerancia, la máscara o la selección incluyen un rango más amplio de colores.

La tolerancia de color puede especificarse en modo Normal o HSB. El modo Normal determina la tolerancia de color según la similitud entre los colores. El modo HSB determina la tolerancia de color según la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.



Herramienta	Descripción
	La herramienta Máscara lazo permite proteger algunos colores del área de una imagen y seleccionar otros para modificarlos. El área se define a mano alzada o haciendo clic para establecer puntos de anclaje en la imagen. El primer punto en el que se hace clic se denomina color inicial y es el que utiliza el valor de tolerancia para ajustar la sensibilidad de detección de color. Este color y todos los demás píxeles del área que pertenecen al rango de tolerancia de color especificado- están enmascarados y protegidos en la imagen. El resto de los píxeles, situados dentro del área del contorno pero no comprendidos en el rango de tolerancia de color especificado para el color inicial, pueden seleccionarse y modificarse.
	La herramienta Máscara varita mágica permite seleccionar colores adyacentes para modificarlos. El primer punto en el que se hace clic es el color inicial y lo utiliza el valor de tolerancia para ajustar la sensibilidad de detección de color. Este color y todos los demás colores que pertenecen al rango de tolerancia especificado y que están situados en posición adyacente al color inicial- se selecciona y puede modificarse. Todos los demás colores de la imagen están enmascarados y protegidos.



Selección de colores visualizados en un canal de color específico

Visualizando un solo canal de color, resulta más fácil aislar colores determinados en una imagen y ver el borde entre las áreas que van a modificarse y las que deben protegerse de los cambios.

Cada color de la imagen tiene varios canales de color, cada uno de los cuales representa un componente del modelo de color de la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB tiene un canal rojo (R), uno verde (G) y uno azul (B) (que contienen, respectivamente, la información de color sobre los componentes rojos, verdes y azules de la imagen), así como un canal compuesto que combina los canales R, G y B para mostrar la imagen a todo color. Cuando se visualizan canales individuales, sólo se muestra parte de la información de color, y es posible crear selecciones y máscaras de color con rapidez y precisión utilizando las herramientas Máscara Lazo y Máscara varita mágica.

Selección de colores en cualquier parte de una imagen

El cuadro de diálogo Máscara de color sirve para definir selecciones de color más complejas aislando colores en cualquier parte de la imagen en lugar de en una sola área. Ofrece dos métodos para seleccionar colores, así como

varias opciones de previsualización interactiva. Permite especificar una tolerancia de color para todo el rango de colores que se vaya a seleccionar. Los colores que no pertenecen a la tolerancia de color especificada se enmascaran y se protegen de cambios.

El cuadro de diálogo Máscara de color no está disponible cuando se trabaja con imágenes en blanco y negro o duotono.

Selección de colores en determinadas áreas de la imagen

Es posible seleccionar indirectamente los colores de un área determinada de una imagen aislando primero los colores que no van a modificarse. El primer color en el que se hace clic en el área creada con la herramienta Máscara lazo, así como todos los demás colores comprendidos en la tolerancia de color definida, se enmascaran y quedan protegidos de los cambios que se realicen. El resto de los colores de dicha área constituyen la selección.

Se selecciona el área roja haciendo clic en los colores que la circundan con la herramienta Máscara lazo; la tolerancia de la herramienta Máscara lazo está ajustada en 35.



Para seleccionar colores en un área determinada de la imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara lazo*.
- 2 Haga clic en el botón de modo de máscara *Normal* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en uno de los botones de modo de tolerancia de la Barra de propiedades:
 - Normal: determina la tolerancia de color según la similitud entre colores.
 - HSB: determina la tolerancia de color según la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.
- 4 Escriba un valor de tolerancia en los cuadros situados junto a los botones de modo de tolerancia.

Cuanto mayor sea la tolerancia especificada, más colores se enmascararán.

- 5 En la ventana de imagen, haga clic en el color que desee proteger y establezca un punto de anclaje para el recuadro de máscara.
- 6 Siga haciendo clic en distintos puntos hasta trazar el contorno del área en la que se encuentra la selección.
- 7 Haga doble clic para finalizar la selección.



- Si hay objetos en la imagen, de forma predeterminada la herramienta *Máscara lazo* sólo selecciona áreas en el objeto activo. Para seleccionar áreas en todos los objetos visibles, habilite el botón *Máscara visible* de la Barra de propiedades.

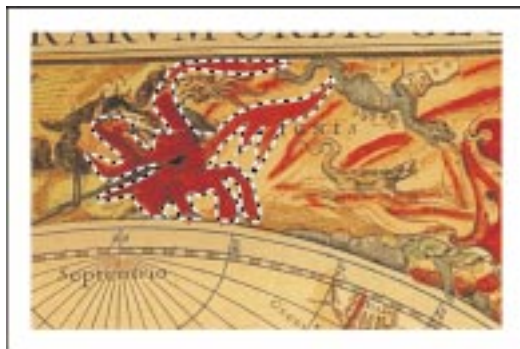


- En lugar de hacer clic en distintos puntos para trazar el contorno del área, también puede arrastrar el ratón para dibujar a mano alzada.

Selección de colores adyacentes en una imagen

La herramienta *Máscara varita mágica* permite seleccionar colores en una imagen y seleccionar también los colores adyacentes comprendidos en la tolerancia de color especificada para la herramienta. La herramienta *Máscara varita mágica* es útil para aislar con rapidez grandes áreas de colores similares en una imagen. Por ejemplo, quizá desee seleccionar un cielo en varios tonos de azul y sustituirlo por otra imagen de trasfondo.

Se seleccionan todos los píxeles rojos adyacentes haciendo clic en un píxel rojo con la herramienta *Máscara varita mágica*; la tolerancia de la herramienta *Máscara varita mágica* está ajustada en 25.



Para seleccionar colores adyacentes en una imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara varita mágica*.
- 2 Haga clic en el botón de modo de máscara *Normal* de la Barra de propiedades.



- 3 Haga clic en uno de los botones de modo de tolerancia de la Barra de propiedades:
 - Normal: determina la tolerancia de color según la similitud entre colores.
 - HSB: determina la tolerancia de color según la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.
- 4 Escriba un valor de tolerancia en los cuadros situados junto a los botones de modo de tolerancia.
Cuanto mayor sea la tolerancia especificada, más colores se seleccionarán.
- 5 Haga clic en el color que desee seleccionar

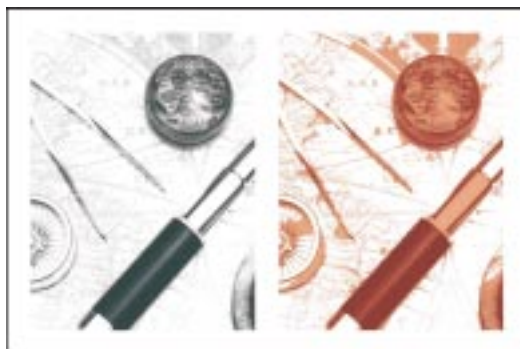


- Si hay objetos en la imagen, de forma predeterminada la herramienta *Máscara varita mágica* sólo selecciona áreas en el objeto activo. Para seleccionar áreas en todos los objetos visibles, habilite el botón *Máscara visible* de la Barra de propiedades.

Selección de colores según la información de los canales de color

Es posible usar canales de color individuales para definir selecciones y máscaras de color. Cuando se visualiza un solo canal de color resulta más fácil distinguir entre las áreas que van a seleccionarse y las que hay que proteger.

El canal de color negro se visualiza por separado (Imagen 1). Todos los colores claros de la imagen se seleccionan haciendo clic sobre el blanco en la visualización del canal del color negro. La superposición de máscaras está habilitada (Imagen 2).



Para seleccionar colores según la información del canal de color

- 1 Haga clic en *Ventana, Ventanas acoplables, Canales*.
- 2 En la ventana acoplable *Canales*, elija el canal que desee previsualizar.
- 3 Abra el menú lateral *Herramientas de máscara* y haga clic en una de las siguientes herramientas:
 - Herramienta *Máscara lazo*
 - Herramienta *Máscara varita mágica*
- 4 Seleccione un área de la imagen.





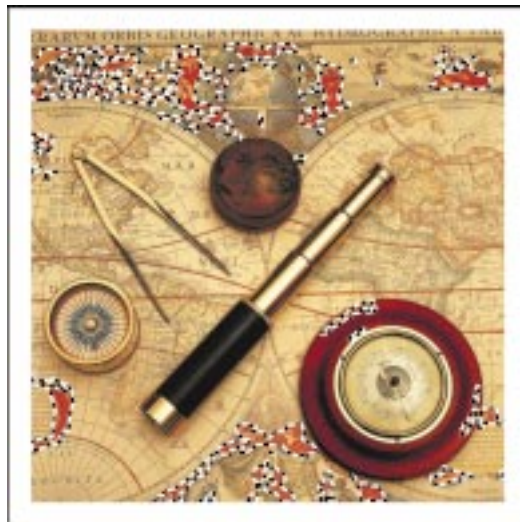
- Si desea obtener más información sobre el uso de la herramienta Máscara lazo, consulte “Selección de colores en determinadas áreas de la imagen” en la página 85.
- Si desea obtener más información sobre el uso de la herramienta Máscara varita mágica, consulte “Selección de colores adyacentes en una imagen” en la página 86.
- Si desea previsualizar varios canales de color, habilite el icono de ojo situado junto al canal de color que desee para añadir éste a la previsualización.

Selección de colores específicos en cualquier parte de una imagen

El cuadro de diálogo Máscara de color permite seleccionar píxeles que pertenecen al rango de color definido en cualquier parte de la imagen. Las áreas seleccionadas pueden comprender varios colores o uno solo que aparezca en varios puntos aislados de la imagen. Para especificar los colores que debe incluir la selección, elija la opción Colores muestreados y muestree directamente los colores de la imagen. También puede elegir un color preestablecido, como Verdes y Amarillos, para incluir inmediatamente el rango de colores especificados en la selección.

Controlando la tolerancia de color es posible ajustar la selección de color mientras se trabaja con ella. Si va a utilizar varias imágenes similares, puede establecer un valor predeterminado de tolerancia de color para no tener que ajustarla cada vez que cree una selección de color.

Todos los píxeles rojos de la imagen se seleccionan con los controles del cuadro de diálogo Máscara de color.



Para seleccionar colores específicos en cualquier parte de la imagen



- 1 Haga clic en **Máscara**, **Máscara de color**
- 2 Haga clic en el botón de modo de máscara *Normal* y elija **Colores muestreados** en el cuadro de lista superior.
- 3 Elija uno de estos estilos de visualización en el cuadro de lista inferior:
 - **Superposición**: cubre las áreas enmascaradas con una hoja transparente de color rojo (u otro color si se han cambiado los ajustes predeterminados).
 - **Escala de grises**: muestra las áreas enmascaradas en negro y las áreas seleccionadas en blanco.
 - **Mate negro**: cubre las áreas enmascaradas con una hoja transparente de color negro.
 - **Mate blanco**: cubre las áreas enmascaradas con una hoja transparente de color blanco.
 - **Recuadro**: muestra una línea de puntos alrededor del área seleccionada.



- 4 Haga clic en la herramienta *Cuentagotas* y, en la ventana de imagen, haga clic en los colores que desee incluir en la selección.

Los colores seleccionados aparecen en la lista de colores muestreados del cuadro de diálogo **Máscara de color**.
- 5 Haga clic en el botón **Más**.
- 6 Haga clic en un color de la lista de colores muestreados y habilite uno de los siguientes botones de modo de tolerancia:
 - **Normal**: determina la tolerancia de color según la similitud entre colores.
 - **Modo HSB**: determina la tolerancia de color según la similitud de niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.
- 7 Desplace los deslizadores de tolerancia para establecer la tolerancia de color del color seleccionado.

Si el deslizador se desplaza a la derecha, se añaden píxeles a la selección; si se desplaza a la izquierda, se eliminan píxeles de la selección.

- 8 Repita los pasos 6 y 7 para añadir más colores.
- 9 Elija una de estas opciones:



- Mueva el deslizador **Suavizar** para suavizar los bordes dentados de la selección.
- Habilite el botón *Previsualizar* para previsualizar la máscara y la selección de color.



- Si en el cuadro de diálogo Máscara de color aparecen colores de una sesión anterior, haga clic en el botón Restablecer antes de empezar a crear la selección.
- El estilo de visualización Recuadro sólo está disponible cuando se habilita el comando Recuadro visible en el menú Máscara.
- La selección de color puede ajustarse con precisión definiendo el umbral y la tolerancia de color. Si desea obtener más información, consulte “Expansión o reducción de selecciones ajustando el umbral de color” en la página 113.
- Es posible eliminar colores seleccionados de la previsualización deshabilitando la casilla de verificación X de la lista de colores muestreados.



- La tolerancia de un color seleccionado también puede ajustarse introduciendo un valor en el cuadro situado junto a cada color de la lista de colores muestreados.

Para establecer una tolerancia de color predeterminada

- 1 Haga clic en Máscara, Máscara de color
- 2 Haga clic en la flecha de menú lateral y después en Establecer Tolerancia predeterminada.
- 3 Escriba un valor de tolerancia en el cuadro Tolerancia predeterminada.

Conceptos básicos sobre máscaras

Antes de empezar a manipular máscaras de forma avanzada, debe saber cómo se utiliza el recuadro y la superposición de máscaras y cómo invertir y eliminar máscaras.

Recuadro de máscara y superposición de máscaras

El recuadro de máscara es un contorno de línea discontinua que rodea una selección cuando se aísla un área de la imagen para modificarla. Es el borde que separa el área enmascarada del área que se va a modificar. De forma predeterminada, el recuadro de máscara es visible sobre la imagen y es negro. Puede ocultarlo provisionalmente para finalizar una tarea de edición o personalizar su color para poder verlo claramente sobre los colores de la imagen. El recuadro de máscara no puede verse cuando se aplica una superposición de máscaras ni cuando se habilita el modo Pintar sobre la máscara. Para transformar una selección, primero hay que seleccionar el recuadro de máscara.

También es posible ajustar la posición del recuadro de máscara en el borde de la selección. Si desea obtener más información, consulte “Desplazamiento y alineación de recuadros de máscara y selecciones” en la página 95.

La superposición de máscaras es otro elemento que ayuda a diferenciar las áreas modificables de las enmascaradas. Es una hoja transparente de color rojo que, cuando se aplica a la imagen, sólo aparece sobre las áreas protegidas. Si se modifica la transparencia de la máscara en determinadas áreas, la hoja adopta varios grados de rojo. Dependiendo de los colores de la imagen, quizá desee cambiar el color de la superposición de máscaras para lograr un mayor contraste entre las áreas enmascaradas y las seleccionadas.

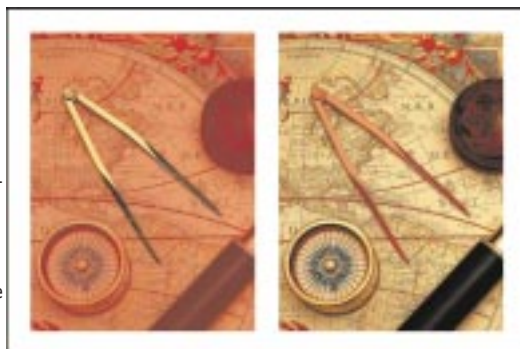
Se seleccionan los calibres y se rodean con un recuadro de máscara (Imagen 1). Se seleccionan los calibres y las áreas protegidas se cubren con la superposición de máscaras (Imagen 2).



Inversión y eliminación de máscaras

Cuando se invierte una máscara, las áreas protegidas pueden modificarse y las áreas seleccionadas se enmascaran. Esta técnica es útil cuando es más fácil definir el área de imagen que va a protegerse que el área que se desea modificar. Por ejemplo, para modificar un elemento de la imagen cuya forma es retorcida sobre un fondo plano, es fácil seleccionar el área de edición seleccionando primero el fondo e invirtiendo la máscara después.

Se seleccionan los calibres y las áreas enmascaradas se visualizan con la superposición de máscaras habilitada (1). Se invierte la máscara de tal forma que los calibres quedan protegidos de los cambios que se realicen y cubiertos con la superposición de máscaras, mientras que el resto de la imagen puede modificarse (2).



Cuando una máscara ya no es necesaria, puede eliminarse. También puede guardarse para utilizarla con otras imágenes. Si desea obtener más

información sobre el almacenamiento de máscaras, consulte “Gestión de varias máscaras y selecciones” en la página 132.

Visualización y ocultación de superposiciones de máscaras

Visualizando una superposición de máscaras es posible ver qué áreas pueden modificarse y qué áreas están protegidas de los cambios que se realicen.

Para visualizar una superposición de máscaras

- Haga clic en Máscara, Superposición de máscaras.

Junto al nombre de comando aparece una marca que indica que está habilitado.



- La superposición de máscaras también puede visualizarse habilitando el botón Superposición de máscaras de la barra de herramientas Máscara/objeto.

Para ocultar la superposición de máscaras

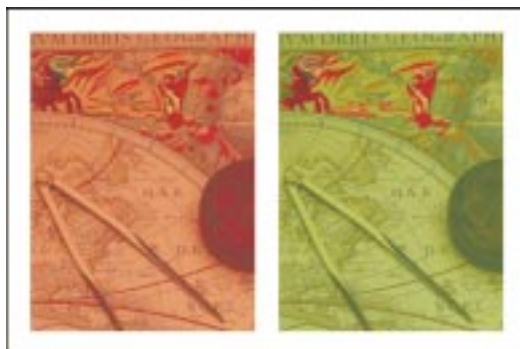
- Haga clic en Máscara, Superposición de máscaras.

La marca situada junto al nombre del comando desaparece para indicar que éste se ha deshabilitado.

Cambio del color de superposiciones de máscaras

La superposición de máscaras es roja de forma predeterminada. Si está trabajando con una imagen cuyo color principal es el rojo, quizá resulte difícil identificar el límite entre áreas seleccionadas y áreas enmascaradas. Puede cambiar el color de la superposición para adaptarla al tipo de imagen que esté editando.

Las áreas seleccionadas son principalmente rojas y no se distinguen de las áreas enmascaradas, que se visualizan con la superposición de máscaras habilitada. (Imagen 1) El color rojo predeterminado de la superposición de máscaras cambia a verde (Imagen 2).



Para cambiar el color de la superposición de máscaras

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Haga clic en Espacio de trabajo, Visualización en la lista de categorías.
- 3 Abra el selector de colores Tinta de máscara y realice una de estas opciones:
 - Haga clic en un color.
 - Haga clic en el botón Otro y cree un color personalizado.

Ocultación y visualización de recuadros de máscara

De forma predeterminada, el recuadro de máscara es visible en la ventana de imagen. Puede ocultarlo si interfiere en las tareas de edición de la imagen.

Para ocultar el recuadro de máscara

- Haga clic en Máscara, Recuadro visible.

La marca de verificación situada junto al comando **Recuadro visible** desaparece para indicar que éste se ha deshabilitado.



- El recuadro de máscara también puede ocultarse deshabilitando el botón **Mostrar Recuadro de máscara** de la barra de herramientas **Máscara/objeto**.
-

Para visualizar el recuadro de máscara

- Haga clic en Máscara, Recuadro visible.

Junto al comando **Recuadro visible** aparece una marca que indica que está habilitado.

Selección de recuadros de máscara

Para transformar una selección, primero hay que seleccionar el recuadro de máscara. Cuando se selecciona un recuadro de máscara, en la ventana de imagen aparecen sus tiradores de selección.

Se selecciona el recuadro de máscara y a lo largo del recuadro de resaltado aparecen los tiradores de selección.



Para seleccionar el recuadro de máscara

- Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar*.

Cambio del color de recuadros de máscara

Un recuadro de máscara es negro de forma predeterminada. Dependiendo de los colores de la imagen, es posible cambiar el color del recuadro para que destaque claramente sobre los colores actuales de la imagen.

El recuadro de máscara negro se fusiona casi con la selección negra (Imagen 1). Se cambia el color del recuadro de máscara para que destaque sobre el fondo de la selección (Imagen 2).



Para cambiar el color del recuadro de máscara

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Haga clic en Espacio de trabajo, Visualización en la lista de categorías.
- 3 En la sección Colores, abra el selector de colores Recuadro de máscara y realice una de estas opciones:
 - Haga clic en un color
 - Haga clic en el botón Otro y cree un color personalizado.

Inversión de máscaras

A menudo es más fácil seleccionar las áreas que desean protegerse e invertir después la selección. Por ejemplo, si desea modificar un área cuya forma es irregular y compleja, puede empezar por seleccionar el área que la rodea. Después puede invertir la máscara para proteger el área seleccionada inicialmente y seleccionar el área que estaba enmascarada para poder modificarla.

Para invertir una máscara

- Haga clic en **Máscara, Invertir**.



- También es posible invertir máscaras haciendo clic en el botón **Invertir máscara** de la barra de herramientas **Máscara/objeto**.

Eliminación de máscaras

Cuando ya no hace falta proteger determinadas áreas de una imagen, es posible eliminar la máscara para poder modificar la imagen completa.

Para suprimir una máscara

- Haga clic en **Máscara, Quitar**.



- Si el área seleccionada en la imagen era flotante antes de eliminar la máscara, se fusiona automáticamente con el fondo.
- Antes de eliminar una máscara, decida si desea guardarla para utilizarla con otras imágenes. Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento de máscaras en disco” y “Almacenamiento de máscaras en canales alpha” en la página 138.



- También es posible eliminar máscaras haciendo clic en el botón **Quitar máscara** de la barra de herramientas **Máscara/objeto**.

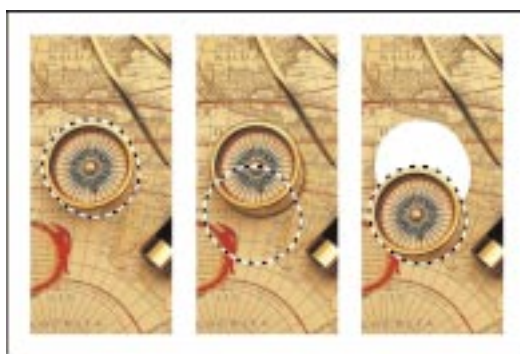
Desplazamiento y alineación de recuadros de máscara y selecciones

Es posible desplazar recuadros de máscara y selecciones a cualquier parte de una imagen. Los recuadros de máscara también pueden alinearse con distintos elementos de la imagen o cambiar de posición en el borde fundido de una selección.

Desplazamiento de recuadros de máscara y selecciones

Cuando se cambia la posición de un recuadro de máscara, la nueva área que encierra puede modificarse y el área que la circunda queda protegida de los cambios que se realicen. Cuando se desplaza el recuadro de máscara junto a los píxeles que contiene, se desplaza la selección completa. El área que queda expuesta después del desplazamiento se rellena con el color del papel. Si una selección se convierte en selección flotante, una copia de la selección puede permanecer en la posición original. En otras palabras, es posible arrastrar una selección flotante a cualquier parte de la imagen sin cambiar la imagen que hay debajo.

Se selecciona el compás (Imagen 1). El recuadro de máscara cambia de posición y la nueva área que encierra constituye la selección (Imagen 2). La selección se desplaza con el recuadro de máscara y el área que hay debajo se rellena con el color del papel (Imagen 3).



Los recuadros de máscara y las selecciones pueden desplazarse en incrementos predefinidos si se especifica un valor en Desplazar y Súper desplazamiento. El valor de Desplazar es la distancia que recorre el recuadro o la selección cuando se presiona una de las teclas de flecha. El valor de Súper desplazamiento es un múltiplo del valor de Desplazar; para utilizarlo, mantenga presionada la tecla Mayús mientras presiona cualquiera de las teclas de flecha. El valor de Desplazar permite ajustar con exactitud la posición de un recuadro de máscara o una selección. El valor de Súper desplazamiento permite desplazar un recuadro de máscara o una selección a cada vez mayor distancia.

Alineación de recuadros de máscara

Los recuadros de máscara pueden alinearse con el objeto activo, con uno o varios objetos seleccionados o con toda la imagen. Experimente con las opciones de alineación horizontal y vertical hasta colocar el recuadro de máscara donde desee. También puede previsualizar interactivamente una combinación de alineaciones hasta alcanzar la posición exacta del recuadro.

Además, es posible alinear manualmente recuadros de máscara con líneas guía y cuadrículas. Si desea obtener más información, consulte “Utilización de las líneas guía, la cuadrícula y las reglas” en la página 57.

Colocación de recuadros de máscara en el borde de la selección

Sólo es posible ajustar la posición de un recuadro de máscara en el borde de una selección si dicho borde está fundido. De forma predeterminada, el recuadro de máscara se sitúa en el borde externo de la sección fundida. No obstante, el recuadro puede desplazarse al centro o al borde interior de la sección fundida. Según la tarea de edición de que se trate, quizá desee que el recuadro sólo encierre los píxeles de la selección que puedan modificarse por completo y excluir los que comiencen a mezclarse con el fondo. Cuando se ajusta la posición de un recuadro, la forma de la selección no cambia; el recuadro sólo encierra una parte más grande o más pequeña de la selección.

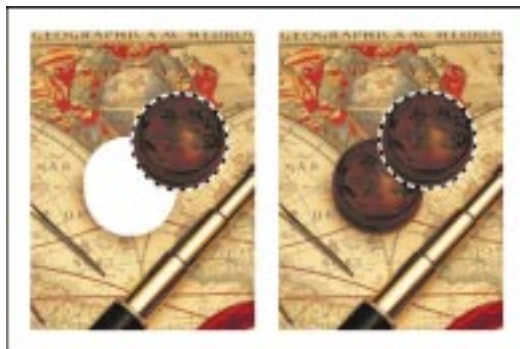
La posición del recuadro de máscara se ajusta en relación con la transparencia de los píxeles del borde fundido y el valor de umbral que se especifique. El recuadro se sitúa sobre los píxeles del borde cuyo valor de escala de grises es igual al valor de umbral especificado.

Desplazamiento de recuadros de máscara o selecciones

Los recuadros de máscara pueden cambiarse de posición (sin la selección que contienen). Como resultado, se selecciona un área de edición diferente en la imagen.

Cuando se desplaza una selección, tanto el recuadro de máscara como los píxeles que contiene se trasladan a una nueva ubicación. El área que queda expuesta al desplazar la selección puede rellenarse con el color actual del papel o con una copia de la selección cuyos píxeles se fusionan con la imagen que hay debajo.

La selección cambia de posición y el área que hay debajo se rellena con el color del papel (Imagen 1). La selección cambia de posición, pero una copia de ella permanece en la posición original (Imagen 2).



Para desplazar un recuadro de máscara

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar*.
- 2 Arrastre el recuadro a otra posición de la imagen.



Para desplazar una selección

1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una de las siguientes herramientas:



- Herramienta *Máscara rectángulo*
- Herramienta *Máscara círculo*
- Herramienta *Máscara de mano alzada*
- Herramienta *Máscara lazo*
- Herramienta *Máscara tijeras*
- Herramienta *Máscara varita mágica*

2 Haga clic en el botón de modo de máscara *Normal* de la Barra de propiedades.

3 Elija una de estas opciones:

- Arrastre la selección a otra posición.
El área donde se encontraba originalmente la selección se rellena con el color del papel.
- Habilite el botón *Flotar/fijar máscara* de la Barra de propiedades y arrastre la selección a otra posición.
En la posición original permanece una copia de la selección. Esta copia se fusiona con la imagen inferior y deja de estar seleccionada.



- También es posible desplazar una selección y dejar una copia de ella en la posición original manteniendo presionada la tecla *Alt* mientras se arrastra la selección.

Desplazamiento de recuadros de máscara o selecciones en incrementos preestablecidos

Es posible desplazar un recuadro de máscara o una selección en incrementos preestablecidos cada vez que se presiona una tecla de flecha. También es posible desplazarlos a una distancia múltiple de la distancia de Desplazar

Para desplazar un recuadro de máscara en incrementos preestablecidos

1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar*.



2 Elija una de estas opciones:

- Presione una tecla de flecha para desplazar el recuadro en la dirección de la flecha en función de la distancia de Desplazar
- Mantenga presionada la tecla Mayús y presione una tecla de flecha para desplazar el recuadro de máscara en la dirección de la flecha en función de la distancia de Súper desplazamiento.

Para desplazar una selección en incrementos preestablecidos

1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una de las siguientes herramientas:

- Herramienta *Máscara rectángulo*
- Herramienta *Máscara círculo*
- Herramienta *Máscara de mano alzada*
- Herramienta *Máscara lazo*
- Herramienta *Máscara tijeras*
- Herramienta *Máscara varita mágica*

2 Elija una de estas opciones:

- Presione una tecla de flecha para desplazar la selección en la dirección de la flecha en función de la distancia de Desplazar
- Presione Mayús y una tecla de flecha para desplazar la selección en la dirección de la flecha en función de la distancia de Súper desplazamiento.

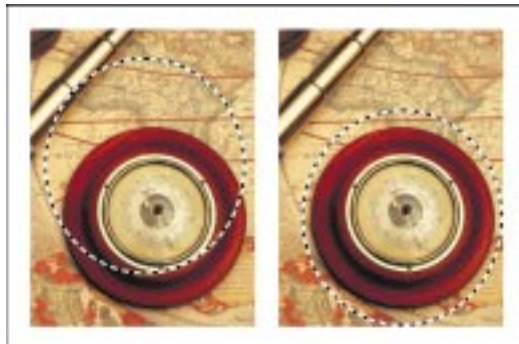


- Si desea obtener más información sobre la especificación de los valores de Desplazar y Súper desplazamiento, consulte “Configuración de los incrementos de desplazamiento” en la página 48.

Alineación de recuadros de máscara

Un recuadro de máscara puede alinearse con el objeto activo, con uno o varios objetos seleccionados o con los bordes o el centro de una imagen.

Posición original del recuadro de máscara (Imagen 1). El recuadro de máscara se alinea con la esquina inferior derecha de la imagen recortada (Imagen 2).



Para alinear un recuadro de máscara con uno o varios objetos

- 1 Seleccione los objetos con los que desee alinear el recuadro de máscara.
- 2 Haga clic en **Máscara, Alinear**
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Objeto activo: alinea el recuadro con el objeto activo de la imagen.
 - Objetos seleccionados: alinea el recuadro con uno o varios objetos seleccionados en la imagen.
- 4 Habilite una de las siguientes casillas de alineación vertical:
 - Arriba: desplaza el recuadro a la parte superior del objeto activo o los objetos seleccionados.
 - Centro: desplaza el recuadro al centro vertical del objeto activo o los objetos seleccionados.
 - Abajo: desplaza el recuadro a la parte inferior del objeto activo o los objetos seleccionados.
- 5 Habilite una de las siguientes casillas de alineación horizontal:
 - Izquierda: desplaza el recuadro al borde izquierdo del objeto activo o los objetos seleccionados.
 - Centro: desplaza el recuadro al centro horizontal del objeto activo o los objetos seleccionados.
 - Derecha: desplaza el recuadro al borde derecho del objeto activo o los objetos seleccionados.
- 6 Si desea previsualizar la alineación del recuadro en la ventana de imagen, haga clic en el botón *Previsualizar*.
- 7 Si desea combinar las opciones seleccionadas con la alineación en la cuadrícula, habilite la casilla de verificación *Alinear con cuadrícula*.





- Cuando se abre el cuadro de diálogo Alinear máscara, el recuadro de máscara se alinea de forma predeterminada con el centro de la imagen.
- Cuando un recuadro de máscara se alinea con objetos estando habilitada la casilla Alinear con cuadrícula, el recuadro se alinea con las líneas de la cuadrícula más próximas a los objetos especificados. Si desea obtener más información sobre el uso de la cuadrícula, consulte “Utilización de la cuadrícula” en la página 61.

Para alinear un recuadro de máscara con los bordes o el centro de una imagen



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Haga clic en el botón *Alinear máscara* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite el botón Documento.
- 4 Habilite una de las siguientes casillas de alineación vertical:
 - Arriba: desplaza el recuadro a la parte superior de la imagen.
 - Centro: desplaza el recuadro al centro vertical de la imagen.
 - Abajo: desplaza el recuadro a la parte inferior de la imagen.
- 5 Habilite una de las siguientes casillas de alineación horizontal:
 - Izquierda: desplaza el recuadro al borde izquierdo de la imagen.
 - Centro: desplaza el recuadro al centro horizontal de la imagen.
 - Derecha: desplaza el recuadro al borde derecho de la imagen.
- 6 Si desea previsualizar la alineación del recuadro en la ventana de imagen, haga clic en el botón *Previsualizar*.
- 7 Si desea combinar las opciones seleccionadas y la alineación con la cuadrícula, habilite la casilla de verificación Alinear con cuadrícula.

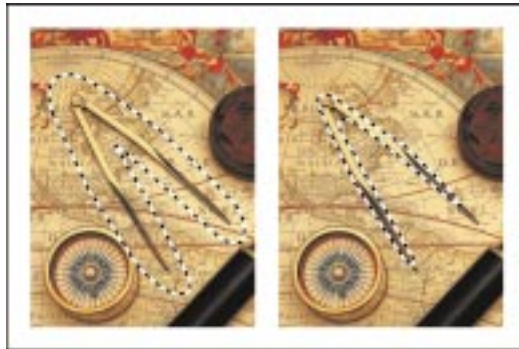


- Cuando se alinea un recuadro de máscara con los bordes o el centro de una imagen estando habilitada la casilla de verificación Alinear con cuadrícula, el recuadro se alinea con las líneas de la cuadrícula más próximas a los bordes especificados o al centro de la imagen.

Colocación de recuadros de máscara en el borde de una selección

La posición de un recuadro de máscara puede ajustarse con exactitud en el borde de una selección fundida. Cuando se ajusta la posición de un recuadro de máscara, el área de la imagen que puede modificarse no cambia; la posición del recuadro se establece en función de la transparencia de los píxeles del borde fundido y del valor de umbral especificado. El recuadro de máscara se sitúa a lo largo de los píxeles del borde cuyo valor de escala de grises sea igual al valor de umbral especificado. Un valor de 255 sitúa el recuadro de máscara en los píxeles más transparentes del borde de la selección, que también son los píxeles interiores del borde. Un valor de 1 sitúa el recuadro de máscara sobre los píxeles más opacos del borde fundido de la selección, que también son los píxeles exteriores de la sección fundida.

El valor de umbral está ajustado en 1 y el recuadro de máscara está situado en los píxeles exteriores de la selección fundida (1). Al cambiar el valor de umbral a 255, la posición del recuadro de máscara cambia a los píxeles interiores del borde de la selección (2).



Para colocar un recuadro de máscara en el borde de la selección

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Haga clic en Espacio de trabajo, Visualización en la lista de categorías.
- 3 En la sección Umbral, introduzca un valor de escala de grises (de 1 a 255) en el cuadro Máscara.



- El valor de umbral se empleará con todas las demás selecciones y máscaras que cree hasta que cambie el valor





Expansión y reducción de selecciones

Las selecciones se expanden y reducen utilizando modos de máscara o comandos de forma. Para modificar la forma de una selección de color, también puede utilizarse el cuadro de diálogo Máscara de color

Uso de los modos de máscara Normal, Aditivo, Sustractivo y XOR

Antes de usar una herramienta de máscara para crear o ajustar máscaras y selecciones, primero es preciso elegir un modo de máscara con el menú **Máscara** o con los botones de cualquiera de las **Barras de propiedades** de las herramientas de máscara. Los botones de modos de máscara también están disponibles en el cuadro de diálogo **Máscara de color**.

La tabla siguiente contiene los modos de máscara y los botones que sirven para acceder a ellos.

Modo de máscara	Descripción
	El modo Normal permite seleccionar un área de una imagen. Es el modo predeterminado.
	El modo Aditivo permite seleccionar varias áreas en una imagen. Este modo también sirve para crear una selección y expandir una selección existente.
	El modo Sustractivo permite eliminar áreas de una selección.
	El modo XOR permite seleccionar varias áreas en una imagen. Si las áreas se superponen, las zonas superpuestas se excluyen de la selección y se añaden a la máscara. El modo XOR puede utilizarse para crear selecciones y para expandir o reducir selecciones existentes.

Los modos de máscara permanecen activos hasta que se cambia de modo. El indicador de modo de máscara situado en el ángulo inferior derecho de la barra de estado muestra el modo de máscara activo.

Para cambiar de un modo a otro se usan los accesos directos del teclado. Si se mantiene presionada **Mayús** antes de seleccionar un área de la imagen, se invoca el modo **Aditivo**; si se mantiene presionada **Ctrl**, se invoca el modo **Sustractivo**; y si se mantienen presionadas **Ctrl + Mayús**, se invoca el modo **XOR**.

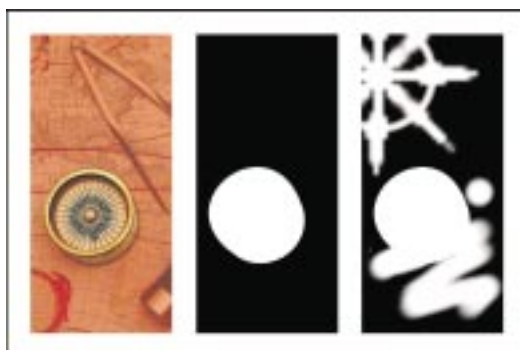
Después de seleccionar un modo de máscara, pueden utilizarse las teclas **Ctrl** y **Mayús** para restringir la selección a una forma específica. Por ejemplo, si comienza seleccionando un área con la herramienta **Máscara rectángulo** y a continuación mantiene presionada **Ctrl** mientras completa la selección, el área seleccionada tendrá la forma de un cuadrado perfecto. Si mantiene presionada **Mayús**, el área seleccionada tendrá la forma de un rectángulo dibujado desde el centro. Finalmente, si mantiene presionadas **Ctrl + Mayús**, el área seleccionada tendrá la forma de un cuadrado perfecto dibujado desde el centro.

Uso del modo Pintar sobre la máscara

En el modo Pintar sobre la máscara es posible usar herramientas distintas de las herramientas de máscara para expandir y reducir selecciones. Este modo muestra las imágenes como imágenes de escala de grises, con las áreas enmascaradas en negro y las seleccionadas en blanco. Los píxeles que están parcialmente protegidos o que pueden modificarse parcialmente se muestran en diversos grados de gris.

En este modo, las selecciones se expanden añadiendo áreas blancas (áreas que pueden modificarse) con herramientas como la herramienta Pintar, o cambiando la transparencia de los píxeles negros con la herramienta Efecto. Las selecciones se reducen añadiendo áreas negras (áreas protegidas) con herramientas como Pintar, o eliminando áreas de la selección utilizando la herramienta Borrador.

Se selecciona el compás y el resto de la imagen se protege de los cambios que se realicen (Imagen 1). Selección y máscara en modo Pintar sobre la máscara (Imagen 2). La selección se expande añadiendo áreas blancas (Imagen 3).



Cuando se pinta gris sobre áreas negras, las selecciones se expanden, porque cambia la transparencia de esos píxeles enmascarados. Se convierten en parcialmente modificables y es posible editarlos como si fueran áreas seleccionadas. Cuando se pinta gris sobre áreas blancas, el tamaño de las selecciones no se ve afectado, sólo la transparencia de sus píxeles. Las áreas grises se convierten en áreas parcialmente modificables.

Dado que en modo Pintar sobre la máscara las selecciones se editan como se editan otras imágenes de escala de grises, también es posible utilizar las herramientas de máscara para modificar las áreas protegidas y de edición. En este caso se crea una máscara sobre una máscara, ya que en modo Pintar sobre la máscara no se edita la imagen activa, sino la selección y la máscara creadas sobre dicha imagen.

Uso de comandos de forma

Los siguientes comandos de forma permiten expandir o reducir las selecciones de una imagen. Los comandos se encuentran en el menú Máscara.

Comando	Descripción
Borde	Permite convertir una selección en un área con forma de borde al dividir el recuadro de máscara en dos recuadros de igual forma y con el mismo punto central, pero separados por un número específico de píxeles.
Quitar huecos	Expande una selección añadiendo áreas enmascaradas incluidas en la selección.
Expandir	Aumenta la selección añadiendo al borde un número específico de píxeles.
Reducir	Reduce una selección eliminando del borde un número específico de píxeles.
Crecer	Expande una selección añadiendo píxeles de color similar a los píxeles de la selección y adyacentes a ellos. El comando Crecer depende de la tolerancia de color especificada para la herramienta Máscara varita mágica, pero modifica selecciones creadas con cualquier herramienta de máscara.
Similar	Expande una selección añadiendo píxeles de color similar a los píxeles de la selección situados en cualquier parte de la imagen. El comando Similar depende de la tolerancia de color especificada para la herramienta Máscara varita mágica, pero modifica selecciones creadas con cualquier herramienta de máscara.

Uso del cuadro de diálogo Máscara de color

La tolerancia de color y los controles de umbral del cuadro de diálogo Máscara de color permiten expandir o reducir selecciones de color.

Si se especifica una alta tolerancia de color para un color determinado, a la selección se añaden todos los píxeles cuyo valor de escala de grises sea inferior o igual a la tolerancia de color definida. Si se especifica una baja tolerancia de color, se eliminan todos los píxeles cuyo valor de escala de grises sea superior a la tolerancia de color definida.

Dado que la representación de una imagen en escala de grises muestra las áreas enmascaradas en negro y las seleccionadas en blanco, es posible especificar valores de umbral para conversión en negro y en blanco. Cuando se establece un umbral para conversión en negro, todos los píxeles con un valor de escala de grises inferior al umbral especificado se excluyen de la selección y se representan en negro en la previsualización de escala de grises de la máscara. Quedan protegidos de los cambios que se realicen. Un valor de umbral de 255 para conversión en negro enmascara toda la imagen. Cuando se establece un umbral para conversión en blanco, todos los píxeles con un valor de escala de grises superior al umbral especificado se añaden a la selección y se representan en blanco en la previsualización de escala de grises. Ahora pueden modificarse. Un valor de umbral de 0 para conversión en blanco selecciona toda la imagen.

Adición de áreas a una selección

Es posible añadir áreas a una selección utilizando cualquier herramienta de máscara (excepto Máscara transformar) en modo de máscara Aditivo o XOR. El modo Aditivo añade áreas nuevas a selecciones existentes. El modo XOR añade áreas y excluye zonas superpuestas a la selección original; estas zonas se convierten en parte de las áreas enmascaradas de la imagen.

La esfera del reloj es la selección original (1). La cadena y parte de la esfera se añaden a la selección en modo Aditivo (2). La cadena y parte de la esfera se añaden a la selección en modo XOR; las áreas superpuestas se enmascaran (3).



Para añadir un área a la selección

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Haga clic en el *botón del modo de máscara Aditivo* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione el área que desee añadir a la selección.

Para añadir un área a una selección y excluir las zonas superpuestas

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Haga clic en el *botón del modo de máscara XOR* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione un área que se solape con la selección original.

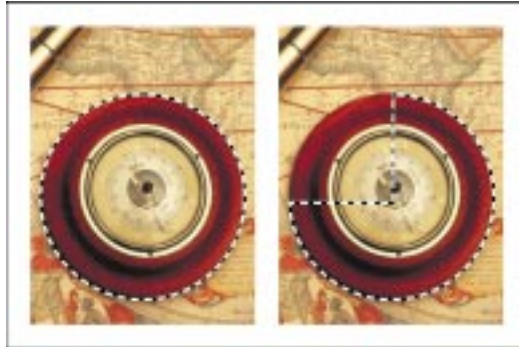


- Cuando se trabaja con selecciones de color, los botones de modos de máscara Aditivo y XOR también están disponibles en el cuadro de diálogo Máscara de color.

Eliminación de áreas de una selección

En modo de máscara Sustractivo es posible eliminar áreas de una selección utilizando cualquier herramienta de máscara (excepto Máscara transformar).

Se selecciona el barómetro y el resto de la imagen se protege de los cambios que se realicen (Imagen 1). En modo de máscara Sustractivo se elimina parte de la selección, es decir, se añade a las áreas protegidas (Imagen 2).



Para eliminar áreas de una selección

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Haga clic en el *botón del modo de máscara Sustractivo* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione las áreas que desee eliminar de la selección.

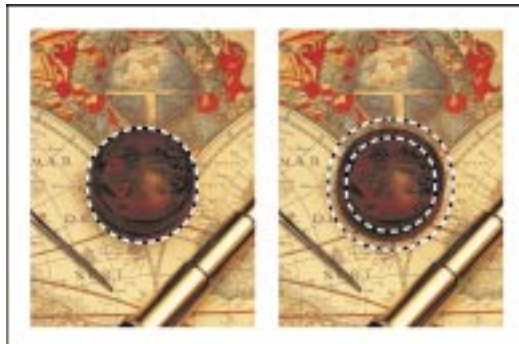


- Cuando se trabaja con selecciones de color, el botón del modo de máscara Sustractivo también está disponible en el cuadro de diálogo Máscara de color.

Expansión o reducción de selecciones utilizando efectos de forma de borde

Es posible expandir o reducir una selección convirtiéndola en una selección con forma de borde para encuadrar partes de una imagen con un color, textura o efecto especial. El recuadro de máscara existente se divide en dos recuadros de igual forma y con el mismo centro, pero separados por un número específico de píxeles. La anchura de la nueva selección con forma de borde se determina añadiendo el valor especificado a ambos lados del recuadro original.

La selección original se convierte en un borde de 50 píxeles de ancho. Sólo se selecciona el área situada entre los dos recuadros de máscara.



Para expandir o reducir una selección con un efecto de forma de borde

- 1 Haga clic en Máscara, Forma, Borde.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Anchura.
- 3 Seleccione un tipo de borde en el cuadro de lista Bordes.

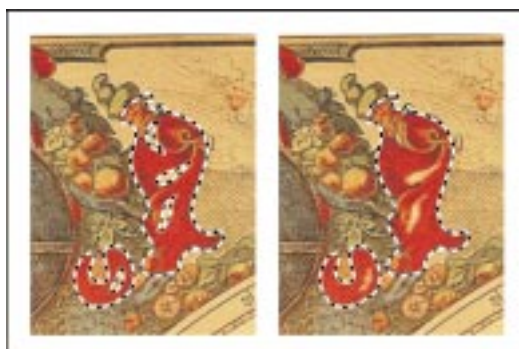


- Un borde tenue genera una mezcla más gradual con la imagen de fondo que uno nítido.

Eliminación de huecos de una selección

Cuando se utilizan las herramientas Máscara lazo y Máscara varita mágica o el comando Máscara de color para seleccionar áreas en una imagen, a menudo se obtienen zonas enmascaradas totalmente circundadas por la selección. Es posible eliminar estos “huecos” enmascarados y convertirlos en parte de la selección para poder modificarlos.

El color rojo está seleccionado, mientras que las áreas amarillas rodeadas de rojo están enmascaradas (Imagen 1). Las áreas amarillas se añaden a la selección con el comando Quitar huecos (Imagen 2).



Para eliminar los huecos de una selección

- Haga clic en Máscara, Forma, Quitar huecos.

Expansión o reducción de selecciones en un número específico de píxeles

Es posible añadir o eliminar un número determinado de píxeles a lo largo del borde de una selección. El recuadro de máscara se desplaza hacia dentro o hacia fuera en función del número de píxeles especificado.

La selección original se ha expandido en 15 píxeles.



Para expandir una selección en función de un determinado número de píxeles

- 1 Haga clic en Máscara, Forma, Expandir.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Anchura.

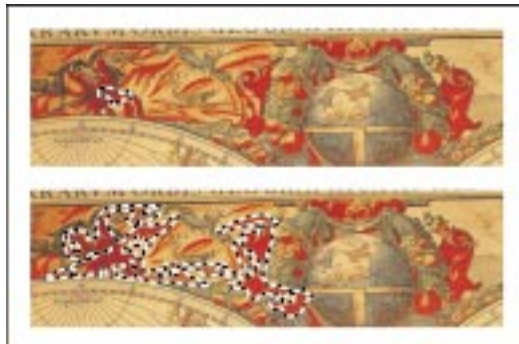
Para reducir una selección en función de un determinado número de píxeles

- 1 Haga clic en Máscara, Forma, Reducir.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Anchura.

Adición a una selección de píxeles adyacentes de color similar

Es posible expandir una selección añadiendo píxeles adyacentes de color similar. Debe especificarse una tolerancia de color, que determina en qué medida aumenta la selección; cuanto mayor sea el valor, más píxeles se añadirán a la selección. La selección se expande hasta alcanzar los píxeles cuyo color no es igual a los de la selección.

Se seleccionan píxeles rojos en un área determinada de la imagen (Imagen 1). Todos los píxeles rojos adyacentes se añaden a la selección de color original con el comando Crecer (Imagen 2).



Para añadir a una selección píxeles adyacentes de color similar

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara varita mágica*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones de modo de tolerancia de color:
 - Normal: determina la tolerancia de color según la similitud entre colores.
 - HSB: determina la tolerancia de color según la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.
- 3 Escriba un valor de tolerancia en los cuadros situados junto a los botones de modo de tolerancia.
- 4 Haga clic en el botón Crecer de la Barra de propiedades.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 hasta que le satisfaga la forma de la selección.

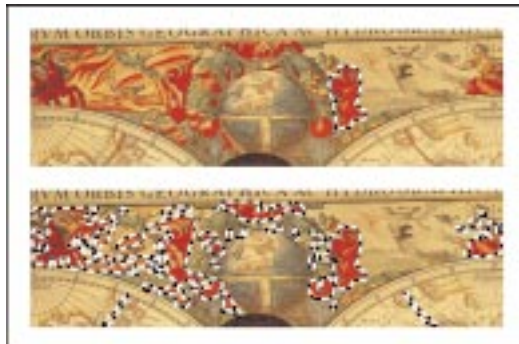


- Si hay objetos en la imagen, a la selección sólo se añadirán los píxeles adyacentes al objeto activo. Para añadir los píxeles adyacentes a todos los objetos visibles, habilite el botón Máscara visible de la Barra de propiedades.
- El comando Crecer también está disponible con selecciones normales, como rectangulares o elípticas.

Adición a una selección de todos los píxeles de color similar

Es posible expandir una selección añadiendo todos los píxeles de color similar a los píxeles de la selección y que estén situados en cualquier parte de la imagen. Debe especificarse una tolerancia de color que determina en qué medida aumenta la selección; cuanto mayor sea el valor, más píxeles se añadirán a la selección.

Se seleccionan píxeles rojos en un área determinada de la imagen (Imagen 1). Todos los píxeles rojos de la imagen se seleccionan con el comando Similar (Imagen 2).



Para añadir a una selección todos los píxeles de color similar

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en la herramienta *Máscara varita mágica*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones de modo de tolerancia de color:
 - Normal: determina la tolerancia de color según la similitud entre colores.
 - HSB: determina la tolerancia de color según la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.
- 3 Escriba un valor de tolerancia en los cuadros situados junto a los botones de modo de tolerancia.
- 4 Haga clic en el botón Similar de la Barra de propiedades.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 hasta que le satisfaga la forma de la selección.

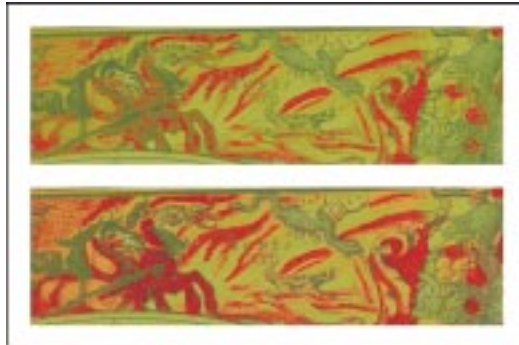


- Si hay objetos en la imagen, a la selección sólo se añadirán los píxeles del objeto activo. Para añadir píxeles adyacentes a todos los objetos visibles, habilite el botón Máscara visible de la Barra de propiedades.
- El comando Similar también está disponible para selecciones normales, como rectangulares o elípticas.

Expansión o reducción de selecciones ajustando la tolerancia de color

Es posible añadir o eliminar píxeles de una selección de color ajustando la tolerancia de color de colores específicos. Los píxeles cuyo valor de escala de grises pertenezca a la tolerancia definida se incluyen en la selección; los demás se eliminan. Por lo tanto, al aumentar la tolerancia de color se incluyen más colores o variantes de un color en la selección. En modo de previsualización Escala de grises se obtiene la mejor representación visual de cómo se expande o reduce la selección cuando se modifica el valor de tolerancia de color.

Se seleccionan píxeles rojos con la tolerancia de color ajustada en 20. Se aplica una superposición de máscaras verde a las áreas protegidas. (Imagen 1). Al cambiar la tolerancia de color a 40 se añaden más píxeles rojos a la selección. (Imagen 2).



Para expandir o reducir una selección ajustando la tolerancia de color

- 1 Haga clic en *Máscara*, *Máscara de color*
- 2 Haga clic en el botón *Restablecer* para eliminar todos los colores de la lista de colores muestreados.
- 3 Haga clic en la herramienta *Cuentagotas* y después en el color de la selección cuya tolerancia desee cambiar
- 4 Haga clic en el color en la lista de colores muestreados.
- 5 Elija *Escala de grises* en el cuadro de lista inferior
- 6 Haga clic en el botón *Previsualizar*.
- 7 Haga clic en el botón *Más*.
- 8 Habilite uno de los siguientes botones de modo de tolerancia:
 - **Normal**: determina la tolerancia de color según la similitud entre colores.
 - **Modo HSB**: determina la tolerancia de color según la similitud de niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles adyacentes.
- 9 Desplace el deslizador de tolerancia para ajustar la tolerancia de color
Si el deslizador se desplaza a la derecha, se añaden píxeles a la selección; si se desplaza a la izquierda, se eliminan píxeles de la selección.



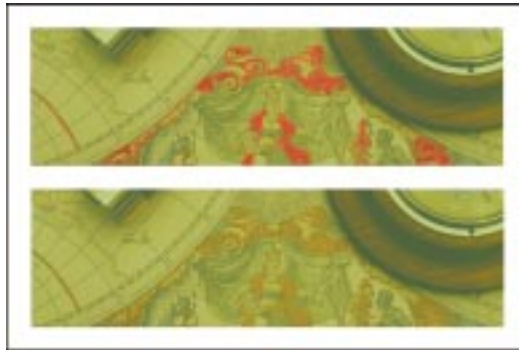
- Los valores de tolerancia del color seleccionado también pueden establecerse directamente en la lista de colores muestreados.

Expansión o reducción de selecciones ajustando el umbral de color

Ajustar valores de umbral para colores determinados permite añadir o eliminar píxeles de una selección. Una previsualización de escala de grises de la imagen muestra las áreas enmascaradas en negro y las áreas de edición en blanco. Cuando se ajusta un umbral para conversión en negro, todos los píxeles con un valor de brillo inferior al umbral especificado se eliminan de la selección y se representan en negro en la previsualización de escala de grises de la máscara. Quedan protegidos de los cambios que se realicen. Un valor de 255 para conversión en negro coloca una máscara sobre toda la imagen.

Si se ajusta un umbral para conversión en negro, todos los píxeles con un valor de brillo superior al umbral especificado se añaden a la selección y se representan en blanco en la previsualización de escala de grises de la máscara. Ahora pueden modificarse. Un valor de umbral de 0 para conversión en blanco selecciona toda la imagen.

Se seleccionan píxeles rojos con el umbral De negro ajustado en 127. Se aplica una superposición de máscaras verde a las áreas protegidas (Imagen 1). Si el valor de umbral De negro cambia a 255, se enmascara toda la imagen (Imagen 2).



Para expandir o reducir una selección ajustando el umbral de color

- 1 Haga clic en **Máscara, Máscara de color**
- 2 Asegúrese de que los colores incluidos en la selección actual aparecen en la lista de colores muestreados.
- 3 Elija **Escala de grises** en el cuadro de lista inferior.
- 4 Haga clic en el botón *Previsualizar*.
- 5 Haga clic en el botón **Más**.
- 6 Habilite uno de los siguientes botones:
 - De negro: elimina de la selección todos los píxeles cuyo valor de brillo es inferior al umbral.
 - De blanco: añade a la selección todos los píxeles cuyo valor de brillo es superior al umbral.
- 7 Desplace el deslizador **Umbral** para establecer un valor de umbral.





- Si desea obtener más información sobre la adición de colores a la lista de colores muestreados, consulte “Selección de colores específicos en cualquier parte de una imagen” en la página 88.



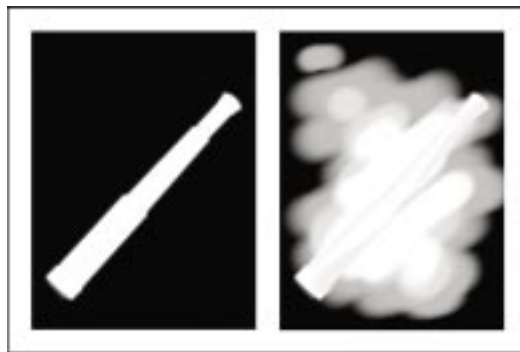
- También es posible introducir valores de umbral en el cuadro situado junto al deslizador. Si se habilita el botón De negro, el valor 0 es negro; los valores superiores son matices de gris. Si se habilita el botón De blanco, el valor 255 es blanco; los valores inferiores son matices de gris.

Expansión o reducción de selecciones utilizando el modo Pintar sobre la máscara

El modo Pintar sobre la máscara permite expandir o reducir selecciones utilizando una representación de los píxeles en escala de grises: las áreas protegidas aparecen en negro, las áreas de edición en blanco y las áreas parcialmente enmascaradas o seleccionadas en gris.

La mayoría de las herramientas permiten añadir blanco para aumentar la selección o negro para reducirla en la representación de una imagen en escala de grises. Cuando se pinta gris sobre áreas negras, la selección se expande. Cuando se pinta gris sobre áreas blancas, el tamaño de la selección no se ve afectado, sólo cambia la transparencia de sus píxeles; las áreas grises se convierten en áreas parcialmente modificables.

Selección y máscara visualizadas en modo Pintar sobre la máscara (Imagen 1). La selección se expande añadiendo blanco y gris a las áreas enmascaradas en modo Pintar sobre la máscara (Imagen 2).



Para expandir o reducir una selección con el modo Pintar sobre la máscara

- 1 Haga clic en Máscara, Pintar sobre la máscara.
- 2 Haga clic en una de las herramientas siguientes:



- Herramienta *Pintar*





- Herramienta *Efecto*
- Herramienta *Clonar*
- Herramienta *Borrador*
- Herramienta *Permutador de color*
- Herramienta *Diseminador de imágenes*
- Herramientas de forma

- 3 Ajuste los atributos de las herramientas en la Barra de propiedades.
- 4 Pinte en la imagen para expandir o reducir la selección.
- 5 Haga clic en Máscara, Pintar sobre la máscara para volver a la imagen.



- Si elige la herramienta Pintar o una de las herramientas de forma, los colores que escoja para pintar y rellenar se convertirán en sus equivalentes en la escala de grises.



- El modo Pintar sobre la máscara también puede habilitarse y deshabilitarse haciendo clic en el botón Pintar sobre la máscara de la barra de herramientas Máscara/objeto.

Transformación de selecciones

Una selección puede transformarse rotando, cambiando el tamaño, escalando, reflejando, inclinando, distorsionando o aplicando perspectiva a su recuadro de máscara. Si la selección flota sobre la imagen, se combina automáticamente con la imagen subyacente antes de que se aplique la transformación. Todas las transformaciones se efectúan con la herramienta Máscara transformar y los correspondientes modos de transformación que se muestran en la Barra de propiedades. Las selecciones pueden transformarse con precisión empleando la Barra de propiedades o modificarse directamente en la ventana de imagen arrastrando los tiradores que las rodean al habilitar la herramienta Máscara transformar.

Cuando se usa la Barra de propiedades para modificar una selección, los valores horizontal y vertical introducidos aplican la unidad actual de medida. Si desea obtener más información sobre el cambio de la unidad de medida, consulte “Personalización de las opciones de medida y memoria” en la página 47.

Si la selección se edita directamente en la ventana de imagen, los tiradores de selección cambian dependiendo del modo de transformación elegido. Haciendo clic en la herramienta Máscara transformar y después una vez en la

selección aparecen los tiradores de rotación e inclinación. Haciendo dos veces clic aparecen los tiradores de distorsión. Haciendo tres veces clic aparecen los tiradores de aplicación de perspectiva.

Para lograr transformaciones más precisas, puede visualizarse una cuadrícula en la pantalla (esta cuadrícula no se imprime). El comando Encajar en cuadrícula magnetiza la cuadrícula, lo cual significa que, al comenzar a arrastrar los tiradores, el recuadro de máscara salta automáticamente a la línea de cuadrícula más próxima. Si desea obtener más información sobre el uso de la cuadrícula, consulte “Utilización de la cuadrícula” en la página 61.

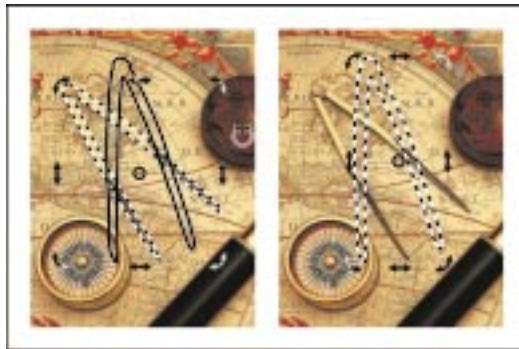
Cuando se cambia el tamaño o se rota, escala o inclina una selección, los bordes pueden aparecer dentados. Por esta razón, la opción de alisado de la Barra de propiedades está habilitada de forma predeterminada.

Es posible aplicar transformaciones al aspecto físico de una selección (no sólo a la forma) convirtiendo la selección en un objeto. Si desea obtener más información, consulte “Creación de objetos” en la página 211.

Rotación de selecciones

La orientación de una selección puede modificarse mediante la rotación de su recuadro de máscara. Es posible especificar un ángulo de rotación preciso o realizar la rotación directamente en la ventana de imagen. De forma predeterminada, el recuadro de máscara gira sobre su punto central, pero es posible arrastrar el centro de rotación a otra posición de la imagen o especificar otras coordenadas de regla para el centro de rotación.

La selección se rota directamente en la ventana de imagen.



Para rotar una selección especificando un ángulo de rotación

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar* para seleccionar el recuadro de máscara.
- 2 Abra el selector de transformación en la Barra de propiedades y haga clic en el icono del *modo de rotación*.
- 3 Introduzca un ángulo de rotación en el cuadro Ángulo de rotación.

- 4 Haga clic en el botón Transformar de la Barra de propiedades para previsualizar la rotación en la ventana de imagen.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar

Para rotar una selección directamente en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Máscara transformar.
- 2 Haga clic en la selección para que aparezcan los tiradores de rotación del recuadro de máscara.
- 3 Arrastre un tirador de esquina hasta que le satisfaga la rotación del recuadro.
- 4 Haga doble clic en la selección para aplicar la rotación.

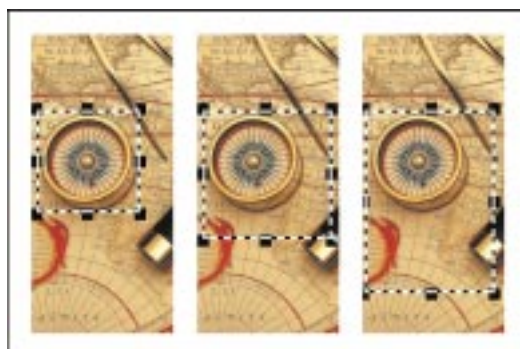


- Antes de aplicar la rotación, presione Esc o haga doble clic fuera de la selección si desea que ésta recupere su posición original.
- Para mover el centro de rotación en función de su posición actual, habilite el botón Centro relativo y escriba valores nuevos en los cuadros Transformación horizontal/vertical.

Cambio del tamaño de una selección

El tamaño de una selección puede modificarse especificando una nueva dimensión horizontal y vertical o arrastrando los tiradores de selección del recuadro de máscara en la ventana de imagen. Si se arrastra cualquiera de los tiradores centrales del recuadro, sólo se ve afectada una de sus dimensiones. Si se arrastra cualquiera de los tiradores de esquina, es posible modificar ambas dimensiones de forma proporcional y no proporcional.

El tamaño de la selección cambia de forma proporcional (Imagen 2) y no proporcional (Imagen 3) directamente en la ventana de imagen.





Para cambiar el tamaño de una selección especificando dimensiones nuevas



1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar* para seleccionar el recuadro de máscara.



2 Abra el selector de transformación de la Barra de propiedades y haga clic en el icono del *modo de tamaño*.

3 Introduzca una dimensión horizontal en el cuadro Transformación horizontal de la Barra de propiedades.

4 Introduzca una dimensión vertical en el cuadro Transformación vertical de la Barra de propiedades.



5 Si desea conservar la relación anchura-altura de la selección, habilite el botón *Mantener proporción* de la Barra de propiedades.

6 Haga clic en el botón Transformar para previsualizar la transformación en la ventana de imagen.

7 Haga clic en el botón Aplicar.

Para cambiar sólo una de las dimensiones de una selección directamente en la ventana de imagen

1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar*.

2 Arrastre un tirador central de cualquier lado del recuadro de máscara.

3 Haga doble clic en la selección para aplicar la transformación.

Para cambiar el tamaño de ambas dimensiones de una selección directamente en la ventana de imagen

1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar*.

2 Elija una de estas opciones:

- Arrastre un tirador de esquina para cambiar el tamaño de la selección de forma proporcional.
- Mantenga presionada Alt y arrastre un tirador de esquina para cambiar el tamaño de la selección de forma no proporcional.

3 Haga doble clic en la selección para aplicar la transformación.

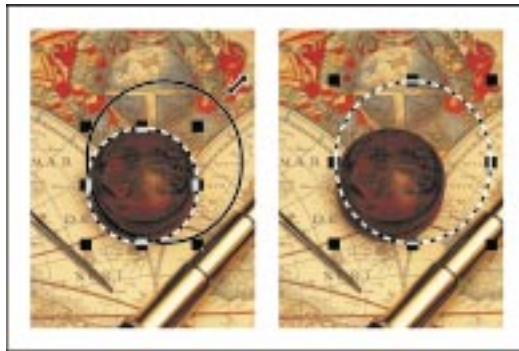


- Para cambiar el tamaño de la selección desde el centro, mantenga presionada Mayús mientras arrastra un tirador de selección. El cambio de tamaño tiene lugar en dos direcciones opuestas cuando se arrastra un tirador central y en las cuatro direcciones cuando se arrastra un tirador de esquina.
- Para cambiar el tamaño de la selección en incrementos del 100%, mantenga presionada Ctrl mientras arrastra un tirador de selección.
- Antes de aplicar la transformación, presione Esc o haga doble clic fuera del recuadro de máscara si desea que la selección recupere su tamaño original.

Escalado de selecciones

Las selecciones se escalan especificando el porcentaje de escala de las dimensiones horizontal y vertical o arrastrando los tiradores de selección del recuadro de máscara en la ventana de imagen.

La selección se escala directamente en la ventana de imagen.



Para escalar una selección especificando un porcentaje de escala

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar* para seleccionar el recuadro de máscara.
- 2 Abra el selector de transformación de la Barra de propiedades y haga clic en el icono del *modo de escala*.
- 3 Introduzca un porcentaje de escala en el cuadro Transformación horizontal de la Barra de propiedades.
- 4 Introduzca un porcentaje de escala en el cuadro Transformación vertical de la Barra de propiedades.
- 5 Si desea conservar la relación anchura-altura de la selección, habilite el botón *Mantener proporción* de la Barra de propiedades.
- 6 Haga clic en el botón Transformar para previsualizar la transformación en la ventana de imagen.
- 7 Haga clic en el botón Aplicar

Para escalar una selección directamente en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar*.
- 2 Abra el selector de transformación de la Barra de propiedades y haga clic en el icono del modo de escala.
- 3 Arrastre un tirador de esquina para escalar la selección.
- 4 Haga doble clic en la selección para aplicar la transformación.



- Antes de aplicar la transformación, presione Esc o haga doble clic fuera de la selección si desea que ésta recupere su tamaño original.

Creación de reflejos de una selección

El área seleccionada se refleja utilizando la Barra de propiedades o arrastrando los tiradores del recuadro de máscara directamente en la ventana de imagen. Cuando la selección se refleja directamente en la ventana de imagen, es posible conservar o modificar sus proporciones.

La selección se refleja directamente en la ventana de imagen.



Para reflejar una selección utilizando la Barra de propiedades

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar* para seleccionar el recuadro de máscara.
- 2 Abra el selector de transformación en la Barra de propiedades y haga clic en el icono del *modo de escala*.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Botón *Reflejar objeto horizontalmente*: refleja la selección a lo largo del eje vertical.
 - Botón *Reflejar objeto verticalmente*: refleja la selección a lo largo del eje horizontal.



- 4 Haga clic en el botón Transformar para previsualizar la transformación en la ventana de imagen.
- 5 Haga clic en el botón Aplicar

Para reflejar una selección directamente en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Máscara transformar.
- 2 Elija una de estas opciones:
 - Para reflejar la selección de forma no proporcional, cruce la selección arrastrando un tirador central y traspase el tirador central opuesto.
 - Para reflejar la selección de forma proporcional, mantenga presionada Ctrl mientras cruza la selección arrastrando un tirador central y traspasa el tirador central opuesto.
- 3 Haga doble clic en la selección para aplicar la transformación.

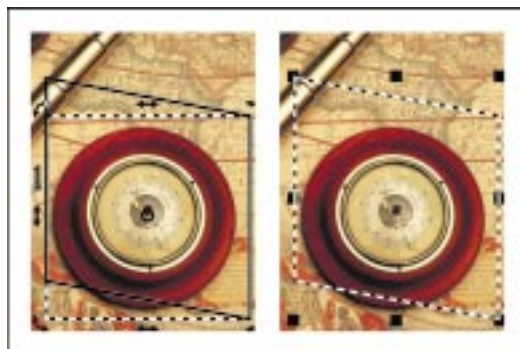


- Es posible controlar aún más el tamaño y la colocación de la selección reflejada habilitando el comando Encajar en cuadrícula del menú Ver. Si desea obtener más información sobre la alineación de selecciones con cuadrículas, consulte “Utilización de la cuadrícula” en la página 61.
- Antes de aplicar la transformación, presione Esc o haga doble clic fuera de la selección si desea que ésta recupere su posición original.

Inclinación de selecciones

Las selecciones se inclinan especificando los valores de inclinación horizontal y vertical o arrastrando los tiradores de inclinación en la ventana de imagen. Los valores de inclinación representan los ángulos (en grados) que desea inclinarse la selección.

La selección se inclina directamente en la ventana de imagen.





Para inclinar una selección especificando ángulos de inclinación

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar* para seleccionar el recuadro de máscara.
- 2 Abra el selector de transformación de la Barra de propiedades y haga clic en el icono del *modo de inclinación*.
- 3 Introduzca un valor de inclinación en el cuadro Transformación horizontal de la Barra de propiedades.
- 4 Introduzca un valor de inclinación en el cuadro Transformación vertical de la Barra de propiedades.
- 5 Haga clic en el botón Transformar para previsualizar la transformación en la ventana de imagen.
- 6 Haga clic en el botón Aplicar

Para inclinar una selección directamente en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar*.
- 2 Abra el selector de transformación de la Barra de propiedades y haga clic en el icono del modo de inclinación.
- 3 Arrastre los tiradores de inclinación (flechas centrales de dos cabezas situadas a ambos lados del cuadro de resaltado) en la dirección de cualquiera de las flechas.
- 4 Haga doble clic en la selección para aplicar la transformación.

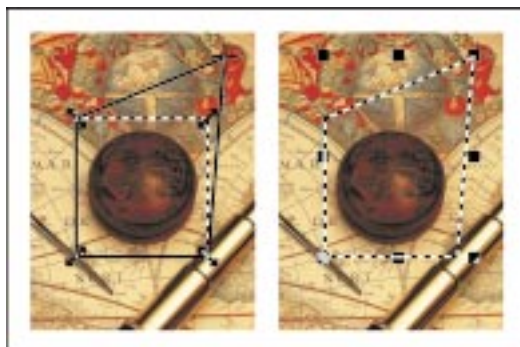


- Antes de aplicar la transformación, presione Esc o haga doble clic fuera de la selección si desea que ésta recupere su forma original.

Distorsión de selecciones

La forma de una selección puede distorsionarse estirando o encogiéndolo su recuadro de máscara.

La forma de la selección está distorsionada.



Para distorsionar una selección



1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar* para seleccionar el recuadro de máscara.



2 Abra el selector de transformación de la Barra de propiedades y haga clic en el icono del *modo de distorsión*.

3 Arrastre los tiradores de distorsión para distorsionar la forma de la selección.

4 Haga doble clic en la selección para aplicar la transformación.



• Antes de aplicar la transformación, presione Esc o haga doble clic fuera de la selección si desea que ésta recupere su forma original.

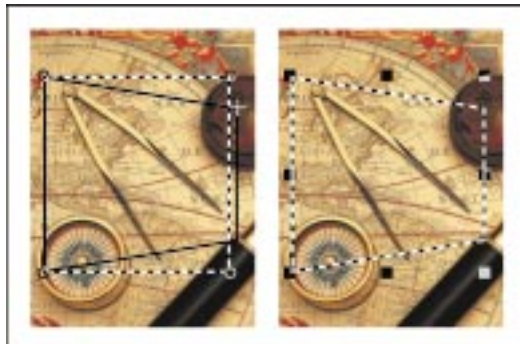


• Después de elegir la herramienta *Máscara transformar*, también es posible ver los tiradores de distorsión haciendo doble clic dentro de la selección.

Aplicación de perspectiva a una selección

Es posible darle un aspecto tridimensional a la forma de una selección.

Se añade perspectiva a la selección



Para aplicar perspectiva a una selección



1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Máscara transformar* para seleccionar el recuadro de máscara.



2 Abra el selector de transformación de la Barra de propiedades y haga clic en el icono del *modo de perspectiva*.

3 Arrastre un tirador de perspectiva para conseguir un aspecto tridimensional.

4 Haga doble clic en la selección para aplicar la transformación.



- Cuando se arrastra un tirador, el tirador situado inmediatamente junto a él en el sentido contrario a las agujas del reloj se mueve en la dirección contraria.

- Antes de aplicar la transformación, presione Esc o haga doble clic fuera de la selección si desea que ésta recupere su aspecto original.



- Después de elegir la herramienta *Máscara transformar*, también es posible ver los tiradores de perspectiva haciendo triple clic dentro de la selección.

Ajuste de la transparencia y los bordes de máscaras y selecciones

Es posible ajustar la transparencia de máscaras y selecciones para controlar en qué medida se modifican los píxeles de la imagen al aplicar cambios. También pueden ajustarse los bordes de una selección aplicando efectos de alisado, suavizado, fundido o color

Ajuste de la transparencia de máscaras y selecciones

Ajustar la transparencia de máscaras y selecciones significa ajustar la transparencia de sus píxeles. El valor de transparencia determina hasta qué punto les afectarán las modificaciones. Todos los píxeles tienen un valor de transparencia entre 0 (negro) y 255 (blanco).

La transparencia de máscaras y selecciones puede ajustarse en modo Pintar sobre la máscara, que muestra la imagen en escala de grises. En este modo, el negro representa áreas de imagen enmascaradas y 100% opacas; el blanco representa áreas seleccionadas y 100% transparentes. En otras palabras, si un píxel tiene un valor de transparencia de 0, no le afectará ninguno de los efectos que se le aplique. Si un píxel tiene una transparencia de 255, todos los efectos que se apliquen a la imagen transformarán el píxel por completo. Todos los píxeles cuyo valor es 0 forman parte de la máscara y todos los píxeles con un valor de 255 forman parte de la selección. Por ejemplo, si los píxeles de una determinada imagen tienen un valor de transparencia de 127, esta área recibe únicamente un 50% del efecto que se aplique a la imagen. Un relleno sólido aplicado a través de la máscara semitransparente producirá un relleno semitransparente.

Es posible ajustar la transparencia de los píxeles pintándolos con uno o varios matices de gris. Cualquier color que se aplique a la imagen en modo Pintar sobre la máscara aparece en su correspondiente matiz de gris. Cuanto más oscuro el matiz, menos modificarán la imagen el color y los efectos que se apliquen después (cuando se deshabilite el modo Pintar sobre la máscara). Para modificar la transparencia de una máscara o selección puede utilizarse cualquier herramienta. Incluso pueden pegarse imágenes en la máscara. Los valores de escala de grises de la imagen cambian la transparencia de los píxeles de la máscara y modifican el nivel de protección de la máscara de un lugar a otro.

La mitad del compás está parcialmente protegido. El área superior de la máscara puede modificarse parcialmente (1). Máscara y selección en modo Pintar sobre la máscara (2). Los cambios de la imagen afectan parcialmente a los píxeles semitransparentes (3).



Considere la máscara como una malla situada entre la imagen y los efectos que desee aplicar, y considere la transparencia de la máscara como la urdimbre de la malla. Cuando se aplica un efecto, éste debe atravesar la malla para llegar a la imagen. Ajustando la transparencia se ajusta la tupidez de la malla en cualquier parte de la máscara. Si la transparencia de los píxeles de la

máscara es 0 en todas partes, el tejido de la malla es tan tupido que ningún cambio afecta a la imagen. Cuando se pinta una máscara de gris, el valor de transparencia de esos píxeles supera el 0, es decir, la malla ya no es tan tupida, por lo que algunos efectos que se apliquen a la imagen modificarán también el área enmascarada.

Una vez deshabilitado el modo Pintar sobre la máscara, es posible que al volver a la imagen no se aprecien claramente los cambios efectuados en la transparencia de la máscara o la selección. Después de todo, la máscara y la selección conservan su forma. El recuadro de máscara sólo excluye píxeles si la transparencia de dichos píxeles es inferior a un determinado nivel. Por ejemplo, si en modo Pintar sobre la máscara pinta un cuadrado gris claro en medio de la selección y después vuelve a la imagen, el recuadro de máscara no cambiará. En el área enmascarada se apreciarán cambios cuando aplique colores o efectos especiales; entonces podrá ver que sólo un porcentaje del efecto ha penetrado en la imagen donde pintó el cuadrado. Los niveles de transparencia de la máscara pueden verse aplicando una superposición de máscaras a la imagen.

Alisado

El alisado hace semitransparentes algunos píxeles situados en el borde de una selección, con lo que se suaviza el contorno. Es especialmente útil para suavizar los bordes irregulares que suelen darse al crear selecciones en zonas curvas o diagonales. El alisado se habilita de forma predeterminada con las herramientas Máscara círculo, Máscara lazo y Máscara varita mágica. Está disponible con todas las herramientas de máscara excepto con Máscara rectángulo. El alisado sólo se aplica si se habilita antes de crear una selección.

Suavizado

El suavizado permite redondear los ángulos agudos de una selección, con lo que le confiere una forma más fluida. Si utiliza una máscara sensible al color para seleccionar un área compleja de una imagen, quizá desee suavizar los ángulos agudos de la selección. Puede especificar la intensidad del efecto de suavizado y previsualizarlo interactivamente mientras lo aplica. Un valor alto elimina todos los ángulos y cambia considerablemente la forma de la selección.

Fundido

El fundido mezcla los bordes de una selección con el fondo subyacente aumentando gradualmente la transparencia de los píxeles del borde de la selección. La transición entre las áreas seleccionadas y las enmascaradas es gradual. El fundido puede resultar útil si ha modificado el contenido de una selección, pero no los píxeles circundantes, y desea que la transición entre las dos áreas destaque menos.

Según la anchura de borde fundido especificada, el fundido puede tener un acusado efecto en la forma de la selección o un efecto sutil e invisible a primera vista. El efecto de fundido puede previsualizarse interactivamente mientras se aplica. También es posible ajustar la posición de un recuadro de máscara en un borde fundido. Si desea obtener más información sobre el ajuste de la posición de un recuadro de máscara, consulte “Desplazamiento y alineación de recuadros de máscara y selecciones” en la página 95.

Aplicación de color

Los bordes de una selección también pueden modificarse aplicando color alrededor del recuadro de máscara con una herramienta de pincel o de efecto. Según el efecto que desee lograrse, es posible resaltar o disimular el límite entre las áreas seleccionadas y protegidas.

Ajuste de la transparencia de máscaras y selecciones

La transparencia de las máscaras y selecciones de una imagen se ajusta en modo Pintar sobre la máscara. En este modo, todas las áreas enmascaradas se visualizan en negro y todas las áreas seleccionadas en blanco. La transparencia de los píxeles se modifica añadiendo colores o rellenos que se convierten inmediatamente en matices de gris sobre la imagen. El gris pintado sobre blanco designa áreas de la selección que sólo pueden modificarse parcialmente. El gris pintado sobre negro designa áreas de la máscara que sólo están parcialmente protegidas. Cuanto más oscuro sea el gris, más opacos y menos modificables serán los píxeles.

Para ajustar la transparencia de una máscara o selección

- 1 Haga clic en Máscara, Pintar sobre la máscara.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 3 Haga clic en un color de la paleta de la pantalla.
- 4 Elija una de estas opciones:
 - Pinte las áreas blancas de la imagen para cambiar la transparencia de los píxeles de la selección.
 - Pinte las áreas negras de la imagen para cambiar la transparencia de los píxeles de la máscara.
- 5 Haga clic en Máscara, Pintar sobre la máscara para volver a la imagen.

La marca situada junto al nombre del comando desaparece para indicar que éste se ha deshabilitado.





- La paleta de la pantalla puede abrirse haciendo clic en **Ventana, Paletas de colores** y eligiendo una paleta.
- Las propiedades de la herramienta actual pueden ajustarse en la **Barra de propiedades**.

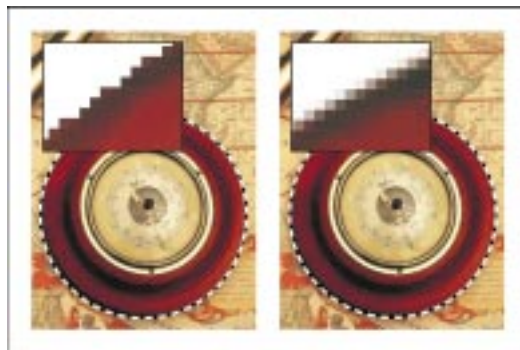


- El modo **Pintar sobre la máscara** también puede habilitarse y deshabilitarse haciendo clic en el botón **Pintar sobre la máscara** de la barra de herramientas **Máscara/objeto**.
- La transparencia de máscaras y selecciones también pueden modificarse con las herramientas **Relleno**, **Relleno interactivo** y **Clonar**. Si desea obtener más información sobre el uso de las herramientas **Relleno**, **Relleno interactivo** y **Clonar**, consulte “**Relleno de imágenes con color**” en la página 179, “**Aplicación de rellenos de gradiente**” en la página 198 y “**Clonación de imágenes, objetos y rellenos**” en la página 167, respectivamente.

Aplicación de alisado

Cuando se crean selecciones con líneas curvas y diagonales, es posible evitar la aparición de bordes dentados aplicando la función de alisado.

Borde de selección con la función de alisado deshabilitada (Imagen 1). Borde de selección con la función de alisado habilitada (Imagen 2).



Para aplicar el alisado

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas de máscara** y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Habilite el botón **Alisado** de la **Barra de propiedades**.



- Alisado se habilita de forma predeterminada con las herramientas **Máscara círculo**, **Máscara lazo** y **Máscara varita mágica**.

Fundido de los bordes de una selección

Fundir los píxeles del borde de una selección significa que cualquier efecto o comando aplicado a la selección se funde gradualmente a medida que se acerca al área enmascarada. Es posible especificar la anchura del área fundida y la dirección del fundido, que determina dónde se coloca el fundido en relación con el recuadro de máscara.

Selección y máscara con superposición de máscaras habilitada (Imagen 1). El borde de la selección está fundido en 20 píxeles (Imagen 2).



Para fundir los bordes de una selección

- 1 Haga clic en Máscara, Forma, Fundido.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Anchura.
- 3 En el cuadro de lista Dirección, elija una de las siguientes direcciones de fundido:
 - Dentro: dirige el fundido hacia el interior del borde de la selección, con lo que el fondo parece mezclarse con la selección.
 - Fuera: dirige el fundido hacia el exterior del borde de la selección y mezcla la selección de forma que parece superponerse al fondo.
 - Medio: sitúa un número equivalente de píxeles fundidos en el interior y el exterior del borde de la selección.
 - Media: muestrea todos los píxeles del área especificada en el cuadro Anchura y asigna un valor medio de color a cada uno.
- 4 Seleccione un tipo de borde en el cuadro de lista Bordes.
- 5 Si desea previsualizar el efecto del fundido, habilite el botón *Previsualizar*.



- Si elige la dirección de fundido Media, el cuadro de lista Bordes no está disponible.

Eliminación del fundido de los bordes de una selección

El fundido de los bordes de una selección puede eliminarse ajustando un valor de umbral que determine dónde se crea un nuevo borde marcado a lo largo del borde fundido. El valor de umbral representa el valor en la escala de grises de los píxeles sobre los cuales se desea situar el nuevo borde no fundido. El valor de escala de grises de los píxeles a ambos lados del borde nuevo cambia a 0 (negro) o 255 (blanco). Los píxeles cuyo valor es 0 se excluyen de la selección; los píxeles cuyo valor es 255 se incluyen. La selección resultante tiene un borde claro y bien definido.

Para eliminar el fundido de los bordes de una selección

- 1 Haga clic en Máscara, Forma, Umbral.
- 2 Introduzca un valor entre 0 y 255 en el cuadro Nivel.

Suavizado de los bordes de una selección

Los bordes de una selección se suavizan reduciendo el contraste entre sus píxeles. La intensidad del efecto de suavizado lo determina el valor del radio de suavizado. Este efecto resulta muy útil cuando se manejan selecciones complejas de color, que a menudo tienen bordes irregulares. Al suavizarse los bordes de una selección, es posible que desaparezcan las áreas enmascaradas totalmente rodeadas por la selección.

Los bordes de la selección se redondean con el comando Suavizar.



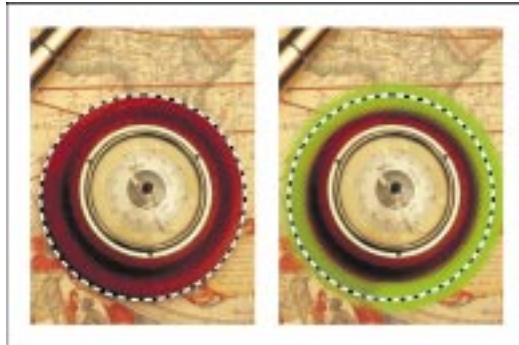
Para suavizar los bordes de una selección

- 1 Haga clic en Máscara, Forma, Suavizar.
- 2 Introduzca un valor en el cuadro Radio.

Aplicación de colores o efectos en los bordes de una selección

En los bordes de una selección es posible aplicar colores o efectos especiales para resaltar o fundir el límite entre las áreas modificables y las protegidas por una máscara. Si ya ha aplicado una pincelada en el borde de una selección y desea intensificar su efecto, puede repetir la pincelada.

Se aplica color en el centro del borde de la máscara con la herramienta Pincel artístico.



Para aplicar color o un efecto en los bordes de una selección

- 1 Haga clic en una de las herramientas siguientes:
 - Herramienta *Pintar*
 - Herramienta *Efecto*
 - Herramienta *Diseminador de imágenes*
 - Herramienta *Borrador*
 - Herramienta *Permutador de color*
- 2 Ajuste los atributos de las herramientas en la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón *Trazar máscara* de la Barra de propiedades.
- 4 Elija una de las posiciones siguientes para el borde de color:
 - Centro de borde de máscara: centra la pincelada en el borde de la selección.
 - Dentro de máscara: sitúa la pincelada dentro del borde de la selección.
 - Fuera de máscara: sitúa la pincelada fuera del borde de la selección.

Para volver a aplicar el color o un efecto en los bordes de una selección

- 1 Haga clic en una de las herramientas siguientes:
 - Herramienta *Pintar*
 - Herramienta *Efecto*
 - Herramienta *Diseminador de imágenes*
 - Herramienta *Borrador*
 - Herramienta *Permutador de color*



2 Haga clic en el botón *Repetir trazo* de la Barra de propiedades.

3 Elija una pincelada en el cuadro de lista Trazo.

4 Introduzca un valor en el cuadro Repetir para especificar el número de veces que se repite la pincelada en el recuadro de máscara.



5 Haga clic en el botón *Repetir trazo en la máscara*.



- Para invertir la dirección de la pincelada, haga clic en el botón Invertir trazo de la Barra de propiedades.
- La pincelada que se repite en el recuadro de máscara puede personalizarse ajustando los valores de escala, ángulo y color en el cuadro de diálogo Repetir trazos. Si desea obtener más información, consulte “Repetición y modificación de pinceladas” en la página 132.

Gestión de varias máscaras y selecciones

Es posible organizar y almacenar varias máscaras y selecciones utilizando canales alpha.

Máscaras, selecciones y canales

Además de canales de color, que almacenan información sobre el color, una imagen puede contener canales alpha, que almacenan máscaras y selecciones.

Los canales alpha se crean, ven, gestionan y guardan utilizando la ventana acoplable Canales. Cuando se crea una máscara, ésta se sitúa inmediatamente en un canal alpha, que aparece en la ventana acoplable Canales con el nombre “Máscara actual”. Cuando se guarda una máscara en un canal, aparece con el nuevo nombre “Alpha 1” si es el primer canal alpha creado, o “Alpha x”, donde “x” es el número del canal en el orden en que se creó. El canal “Máscara actual” siempre contiene la máscara activa de la imagen.

Pueden crearse y guardarse tantas máscaras y canales alpha como se desee. Los canales alpha son útiles durante la edición de imágenes complejas para acceder a varias máscaras a la vez y pasar de una a otra. En una imagen sólo es posible ver una máscara a la vez. Sin embargo, almacenar máscaras en canales permite cargar y volver a usar repetidamente diferentes máscaras en la misma imagen sin tener que volver a crearlas.

Los canales alpha pueden visualizarse individualmente o en combinación con otros canales de color o alpha. Cuando se visualiza un canal alpha independientemente de los canales de color, la máscara se muestra como imagen en escala de grises. Cuando se visualiza un canal alpha junto a un

canal de color, la máscara se presenta como una superposición con diferentes grados de opacidad.

Las propiedades de los canales alpha, como nombre, color y opacidad de la superposición de máscaras, son modificables. El contenido de los canales alpha se cambia del mismo modo en que se editan selecciones en el modo Pintar sobre la máscara. Si desea obtener más información, consulte “Expansión y reducción de selecciones” en la página 102. El contenido de un canal alpha también puede modificarse combinándolo con el canal actual.

Dependiendo de las tareas de edición, quizá el trabajo sea más fácil si se reorganizan los canales alpha en la lista de la ventana acoplable Canales. Los canales alpha también pueden guardarse en archivo aparte. Para volver a utilizar la máscara y la selección de un canal alpha, éste se carga otra vez en la imagen en la que se creó o en otras imágenes. Cuando un canal alpha ya no es necesario, es posible borrarlo para reducir el tamaño del archivo de imagen.

Almacenamiento y carga de máscaras y selecciones

Cuando disponga de una sola máscara en una imagen o de varias máscaras almacenadas en canales alpha y no vaya a usarlas en otras imágenes, puede guardarlas almacenando la imagen en un formato de archivo que admita información sobre máscaras, como Corel PHOTO-PAINT (CPT) o TIFF Bitmap (TIFF).

Si desea usar formatos de archivo que no admiten información sobre máscaras o usar las máscaras en otras imágenes, tiene dos opciones: almacenar las máscaras en disco en archivos separados o almacenar los canales alpha (que contienen las máscaras) en disco como archivos independientes. Las máscaras y los canales alpha almacenados pueden volver a cargarse en cualquier momento. Cuando se carga una máscara del disco, es posible abrirla en la imagen completa o en un área de la imagen.

Usando el formato Encapsulated PostScript (EPS), también es posible guardar la selección actual sin la máscara que la rodea. En este caso, hay dos opciones. La primera opción elimina permanentemente el área que rodea la selección y sólo conserva el contenido del recuadro de máscara. La segunda opción guarda la selección de tal forma que las áreas de imagen fuera del recuadro de máscara se conservan en la imagen, pero no son visibles y no se imprimen cuando el archivo EPS se usa en otra aplicación. Estas áreas se ven abriendo el archivo EPS en Corel PHOTO-PAINT.

Creación de canales alpha

Es posible crear canales alpha vacíos o canales alpha a partir de la máscara actual.

Para crear un canal alpha vacío

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, haga clic en la flecha de menú lateral y después en Canal nuevo.
- 3 En el cuadro de diálogo Propiedades de canal, escriba un nombre para el canal en el cuadro Nombre.
- 4 Abra el selector de colores y elija una de estas posibilidades:
 - Haga clic en un color para la superposición de máscaras.
 - Haga clic en el botón Otro y cree un color personalizado para la superposición.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Opacidad para establecer la transparencia del color de la superposición.
- 6 Si desea que la superposición de máscaras se invierta en la imagen, habilite la casilla de verificación Invertir superposición.
- 7 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Relleno negro: crea un canal alpha con una máscara que cubre la imagen completa.
 - Relleno blanco: crea un canal alpha con una selección que cubre la imagen completa.

Para crear un canal alpha a partir de la máscara actual

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, haga clic en el botón *Guardar máscara en canal*.



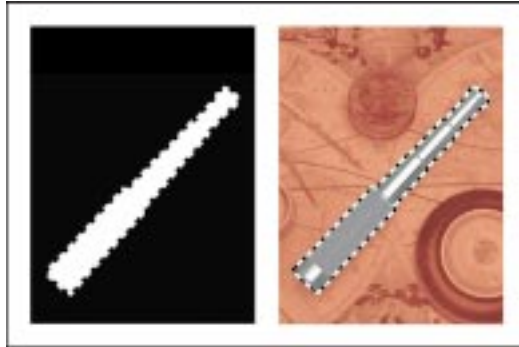
- El canal recibe el nombre “Alpha x” de forma predeterminada, donde “x” es el número del canal en el orden en que se creó. Por ejemplo, si es el primer canal alpha creado en la imagen, su nombre será “Alpha 1”. Si desea obtener más información sobre la edición del nombre u otras propiedades de un canal, consulte “Cambio de las propiedades de canales alpha” en la página 135.

Visualización u ocultación de canales alpha

Los canales alpha se pueden visualizar individualmente o en combinación con otros canales alpha o de color. Si un canal alpha se visualiza solo, se representa como una imagen en escala de grises. Si se visualiza con otros

canales alpha o de color, se representa con las áreas enmascaradas en este canal cubiertas con una superposición de color. Los canales alpha también pueden ocultarse.

.....
Canal alpha visualizado individualmente (Imagen 1).
Canal alpha visualizado con un canal de color (Imagen 2).
.....



Para visualizar un canal alpha

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, habilite el icono *de ojo* asociado al canal alpha que desee visualizar

Para ocultar un canal alpha

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, deshabilite el icono de ojo asociado al canal alpha que desee ocultar



- El canal alpha activo no puede ocultarse. Los canales activos se muestran con un contorno rojo en la ventana acoplable Canales.

Cambio de las propiedades de canales alpha

Es posible cambiar nombre, color y opacidad de un canal alpha.

Para cambiar las propiedades de un canal alpha

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, haga clic en la flecha del menú lateral y después en Propiedades de canal.
- 3 Ajuste las propiedades de canal que desee en el cuadro de diálogo Propiedades de canal.



- La miniatura del canal se actualiza automáticamente en la ventana acoplable Canales.
- Para cambiar el contenido de los canales alpha, selecciónelo y modifíquelo como si estuviera editando una selección en modo Pintar sobre la máscara. Si desea obtener más información, consulte “Expansión o reducción de selecciones utilizando el modo Pintar sobre la máscara” en la página 114.

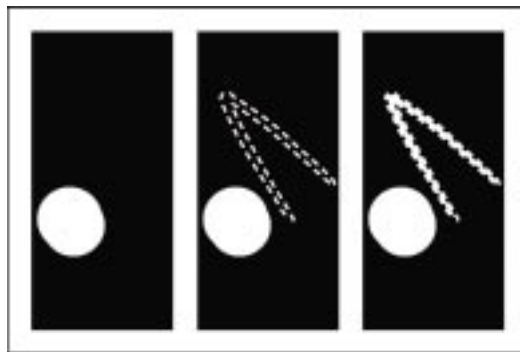


- El cuadro de diálogo Propiedades de canal también puede abrirse haciendo doble clic en el canal alpha en la ventana acoplable Canales.

Edición de canales alpha combinándolos con el canal actual

Es posible modificar un canal alpha combinándolo con el canal alpha actual. El canal actual se coloca sobre el otro y las dos áreas seleccionadas se combinan. Si las dos selecciones no se superponen completamente, el área modificable del canal que va a editarse se expande considerablemente.

Canal alpha que va a modificarse (Imagen 1).
Canal alpha original y canal alpha actual visualizados simultáneamente (Imagen 2).
Ambos canales alpha combinados (Imagen 3).



Para editar un canal alpha combinándolo con el canal actual

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Seleccione un área de la imagen.
- 3 Haga clic en el botón *Canales* de la Barra de propiedades.
- 4 En la ventana acoplable Canales, haga clic en el canal alpha que desee modificar.
- 5 Haga clic en el botón *Guardar en canal actual* de la ventana acoplable Canales.



Reorganización de canales alpha

De forma predeterminada, los canales alpha aparecen en la ventana acoplable Canales en el orden en que se crearon, pero es posible reorganizarlos según las preferencias personales.

Para reorganizar canales alpha

- Arrastre un canal alpha a otra posición en la ventana acoplable Canales.

Almacenamiento de canales alpha en disco

Es posible almacenar un canal alpha en disco para utilizar la información sobre máscaras que contiene con otras imágenes en futuras sesiones de Corel PHOTO-PAINT.

Para guardar un canal alpha en disco

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 Elija un canal alpha en la ventana acoplable Canales.
- 3 Haga clic en la flecha de menú lateral y después en Guardar como.
- 4 En el cuadro de diálogo Guardar un canal Alpha en el disco, elija un tipo de archivo en el cuadro de lista Tipo de archivo.
- 5 En el cuadro Guardar en, elija la unidad en la que desee guardar el canal alpha.
- 6 Haga doble clic en la carpeta en la que desee guardar el canal alpha.
- 7 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.

Carga de canales alpha del disco

Es posible cargar un canal alpha del disco para aplicar la máscara que contiene en la imagen actual.

Para cargar un canal alpha del disco

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, haga clic en la flecha de menú lateral y después en Abrir.
- 3 En el cuadro Buscar en, elija la unidad en la que está guardado el canal alpha.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el canal alpha.

- 5 Si desea previsualizar el archivo de canal alpha, habilite la casilla de verificación Previsualización.
- 6 Haga doble clic en el nombre de archivo.



- Si se carga una máscara creada en una imagen de dimensiones diferentes, se estirará o comprimirá automáticamente para cubrir la imagen activa entera, aunque quizá cambie su proporción.

Eliminación de canales alpha

Si en una imagen hay muchos canales alpha, es posible guardar en el disco los que no se usan y después borrarlos de la lista Canales para reducir el tamaño del archivo de imagen. Los canales alpha guardados en disco pueden volver a cargarse siempre que sea necesario.

Para eliminar un canal alpha

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, elija un canal alpha en la lista Canales.
- 3 Haga clic en el botón *Eliminar canal actual* de la ventana acoplable Canales.



Almacenamiento de máscaras en canales alpha

Es posible guardar una máscara en un canal alpha nuevo o existente para volver a utilizarla cuando se edite la misma imagen. Si desea obtener más información sobre el almacenamiento de máscaras para usarlas en otras imágenes, consulte “Almacenamiento de canales alpha en disco” en la página 137.

Para guardar una máscara en un canal alpha

- 1 Haga clic en Máscara, Guardar, Guardar como canal.
- 2 Escriba el nombre de un canal alpha nuevo o existente en el cuadro Como.



- También es posible guardar máscaras en un canal nuevo haciendo clic en el botón Guardar máscara en canal de la ventana acoplable Canales.
- También es posible guardar máscaras de color en un canal nuevo haciendo clic en el comando Máscara a canal en el menú lateral del cuadro de diálogo Máscara de color.

Almacenamiento de máscaras en disco

En el cuadro de diálogo Guardar máscara en disco es posible guardar una máscara como imagen de escala de grises con diferentes formatos de archivo. Las máscaras de color también pueden guardarse en formato Máscara de color (.CMK) en el cuadro de diálogo Máscara de color.

Para guardar una máscara en disco

- 1 Haga clic en Máscara, Guardar, Guardar en disco.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en la que desee guardar el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que desee guardar el archivo.
- 4 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 5 Elija un tipo de archivo en el cuadro de lista Tipo de archivo.

Para guardar una máscara de color en formato .CMK

- 1 Haga clic en Máscara, Máscara de color
- 2 En el cuadro de diálogo Máscara de color, haga clic en la flecha de menú lateral y después en Guardar máscara de color
- 3 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en la que desee guardar la máscara de color
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que desee guardar la máscara de color
- 5 Escriba el nombre de archivo en el cuadro de lista Nombre de archivo.
- 6 Haga clic en Guardar.



- También es posible guardar máscaras en canales alpha. Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento de máscaras en canales alpha” en la página 138.
-

Carga de máscaras desde canales alpha

Cuando se carga una máscara guardada en un canal alpha, es posible elegir el modo de máscara en el que aplicarla. La máscara sustituye a la máscara actual o se combina con ella.



Para cargar una máscara desde un canal alpha



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta para que aparezca la Barra de propiedades de máscaras.
- 2 Haga clic en el botón *Canales* de la Barra de propiedades.
- 3 En la ventana acoplable Canales, elija un canal alpha en la lista Canales.
- 4 Haga clic en uno de los siguientes botones de modos de máscara de la Barra de propiedades:
 - Normal: reemplaza la selección actual por la selección del canal alpha especificado.
 - Aditivo: añade la selección definida en el canal alpha a la selección actual.
 - Sustractivo: elimina la selección del canal alpha de la selección actual.
 - XOR: añade la selección definida en el canal alpha a la selección actual. Las secciones superpuestas de las selecciones se enmascaran y quedan protegidas de los cambios que se realicen.
- 5 Haga clic en el botón *Canal a máscara* en la ventana acoplable Canales.



Carga de máscaras desde el disco

Cuando se carga una máscara desde el disco, es posible aplicarla a toda la imagen o a un área determinada de la imagen. Para usar una máscara de color guardada en formato .CMK, es preciso cargarla en el cuadro de diálogo Máscara de color.

Para cargar una máscara

- 1 Haga clic en Máscara, Cargar, Cargar desde disco.
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad donde está guardado el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el archivo.
- 4 Si desea ver una representación en miniatura de la máscara, habilite la casilla de verificación Previsualización.
- 5 Haga doble clic en el nombre de archivo.
- 6 Elija una de estas opciones:
 - Haga clic en la ventana de imagen para centrar la máscara sobre la imagen completa.
 - Arrastre el ratón en la ventana de imagen para definir el área de la imagen en la que va a aplicar la máscara.



- Si la máscara va a cargarse en toda la imagen pero se creó con dimensiones diferentes a las de la imagen actual, se estirará o comprimirá para adaptarse al tamaño actual de la imagen.

Para cargar una máscara de color

- 1 Haga clic en Máscara, Máscara de color
- 2 En el cuadro de diálogo Máscara de color, haga clic en la flecha de menú lateral y después en Abrir máscara de color
- 3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad donde está guardada la máscara de color.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenada la máscara de color.
- 5 Haga doble clic en el nombre de archivo.

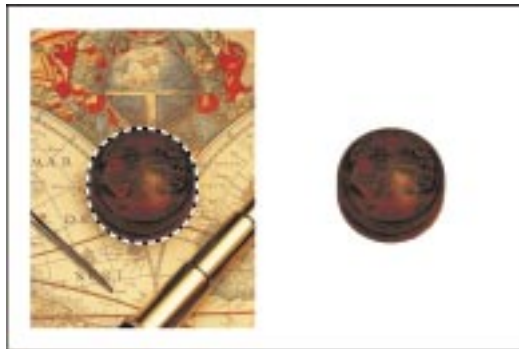


- Si carga una máscara de color sin guardar primero la máscara de color actual, ésta se pierde.

Almacenamiento de selecciones

Los píxeles que contiene la selección actual se guardan utilizando el formato Encapsulated PostScript.

Se guarda una selección en formato .EPS sin las áreas enmascaradas que la circundan y se visualiza en CoreDRAW®.



Para guardar una selección

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Seleccione un área de la imagen.
- 3 Haga clic en Archivo, Exportar, Exportar.

- 4 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en la que desee guardar la selección.
- 5 Haga doble clic en la carpeta en la que desee guardar la selección.
- 6 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 7 Elija EPS - Encapsulated PostScript en el cuadro de lista Tipo de archivo y haga clic en Guardar.
- 8 En el cuadro de diálogo Exportar EPS, habilite la casilla de verificación Recortar según y habilite el botón Máscara.
- 9 Si desea eliminar permanentemente las áreas enmascaradas de la imagen, habilite la casilla de verificación Descartar datos de imagen fuera de la zona de recorte.



- Cuando sólo se guarda la zona incluida en el recuadro de máscara, éste se convierte en trayecto. Dependiendo de lo compleja que sea la selección, este proceso puede tardar un poco.
 - Si la imagen contiene objetos flotantes, Corel PHOTO-PAINT solicita que los fusione con el fondo antes de abrir el cuadro de diálogo Exportar EPS. Si desea obtener más información sobre objetos, consulte “Manipulación de objetos y texto” en la página 211.
-



4

PINTURA, RELLENO Y EDICIÓN DE IMÁGENES

4

Corel PHOTO-PAINT proporciona pinceles, pinturas y herramientas para pintar y editar imágenes. Es posible escoger un pincel, mezclar colores y pintar imágenes con distintas herramientas y efectos. Si desea obtener más información sobre cómo escoger colores para pintar, rellenar y editar, consulte “Operaciones con colores” en la página 343.

Elección de pinceles y modos de fusión

Para poder crear y editar imágenes, antes hay que escoger un pincel y un modo de fusión. Es posible escoger pinceles preestablecidos o crear pinceles personalizados. La mayoría de los pinceles se utilizan de la misma manera: se elige una plumilla, se especifica un color de pintura y se arrastra para pintar. No obstante, la finalidad y función de cada pincel varía.

Una vez elegido el pincel, se puede elegir un color de pintura y un modo de fusión. Los modos de fusión determinan cómo se mezcla el color de pintura actual con los colores de la imagen que se está creando o editando. Al fusionar colores, se mezcla un color origen con un color base para obtener un color resultante.

Pintura de imágenes

Es posible crear imágenes con las herramientas de forma y de pincel. Utilice las herramientas de forma para crear cuadrados, rectángulos, elipses, polígonos o líneas. Utilice las herramientas de pincel para pintar con acuarelas, pasteles al óleo, rotuladores, tizas, ceras y lápices. Puede duplicar pinceladas, crear diseños simétricos, torsiones, ranuras y anillos con simetría de pincel y órbitas, o diseminar una lista de imágenes.

Relleno de imágenes

Los objetos de una imagen se pueden rellenar con colores, texturas, imágenes de mapa de bits y diseños. Hay cinco tipos de rellenos: uniforme, degradado, de mapa de bits, de textura y de gradiente. Los rellenos uniformes permiten rellenar imágenes y objetos con colores sólidos (uniformes). Los rellenos degradados permiten rellenar con colores que progresan siguiendo patrones cuadrados, cónicos, lineales, rectangulares o radiales. Los rellenos de mapa de bits utilizan una serie de imágenes de mapa de bits para rellenar imágenes y objetos. Los rellenos de textura utilizan imágenes generadas matemáticamente y con atributos personalizables para el relleno. Los rellenos de gradiente utilizan colores que se difuminan según la forma o el tipo de área que se está rellenando.

Edición de imágenes

Es posible añadir efectos y retocar colores de componentes de la imagen usando las herramientas de edición de imagen. Puede manchar, difuminar o mezclar pintura, aclarar y oscurecer imágenes, saturar y desaturar elementos de la imagen, y ajustar el matiz de color de las imágenes. También es posible deshacer operaciones de edición mediante las herramientas de deshacer.

Elección de un pincel y un modo de fusión

Para poder crear y editar imágenes, antes hay que elegir un pincel y un modo de fusión. El pincel elegido determina el aspecto de la pincelada en la imagen. Puede escoger un pincel preestablecido o crear uno personalizado. El modo de fusión elegido determina el color de la pincelada en la imagen. Los modos de fusión (también llamados modos de pintura) controlan la forma en que el color de pintura actual se mezcla con el color base de la imagen.

Creación de pinceles personalizados

Con independencia de que utilice un pincel preestablecido o uno personalizado, puede ajustar la configuración de pincel para producir distintos trazos de pintura. Puede personalizar el tipo de pincel o su plumilla, cambiar la textura o cambiar los atributos de trazo y pincelada.

Elección de plumillas

Se puede cambiar el aspecto de una pincelada ajustando los atributos de tamaño, forma, allanado, transparencia y borde de la plumilla de los pinceles. Los controles de plumilla básicos se encuentran en la Barra de propiedades de las herramientas de pincel. En la ventana acoplable Configuración de pincel encontrará funciones de personalización más avanzadas. También puede crear una plumilla basada en un área seleccionada de la imagen.

Adición de textura a las pinceladas

Es posible personalizar la textura de un pincel para crear efectos únicos a lo largo de la pincelada, en su borde, o en ambos. También se puede controlar el grado de desteñido cuando se pintan imágenes con acuarelas. Los controles de textura de pincel se encuentran en la ventana acoplable Configuración de pincel de todas las herramientas de pincel.

Ajuste de los atributos de pincelada y trazo

Ajustando los atributos de la pincelada o el trazo de una herramienta de pincel se pueden imitar varios estilos artísticos. Se puede especificar el número de pinceladas del trazo de pincel, la disposición de las pinceladas y la forma en que se dispersa el color a lo largo del trazo. Al utilizar las herramientas Pintar, Efecto o Clonar, se puede personalizar el comportamiento de los trazos de pincel y su grado de suavizado, alisado y desvanecimiento.

Creación de plumillas

Puede escoger una plumilla preestablecida para un pincel o crear una personalizada en la ventana acoplable Configuración de pincel. También es posible utilizar las herramientas de máscara para crear una plumilla personalizada a partir de una selección de la imagen.

Se aplican distintos trazos al fondo de la imagen con plumillas personalizadas.



Para crear una plumilla



1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.



2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.



3 Abra el *selector Forma de plumilla* y haga clic en una plumilla.




- También puede acceder a las herramientas de pincel abriendo la ventana acoplable Medios Naturales.

Para personalizar una plumilla

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 3 Mueva el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de la plumilla.
- 4 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Propiedades de plumilla.

- 5 Escriba valores en los siguientes cuadros:
- **Transparencia:** ajusta la transparencia, es decir, la capacidad de ver a través de la pintura. Utilice un valor entre 0 y 99.
 - **Rotar:** gira la plumilla hacia la izquierda. Utilice un valor entre 0 y 360.
 - **Allanar:** ajusta la forma de la plumilla para que sea más plana o menos. Utilice un valor entre 0 y 99.
 - **Suavizar borde:** hace que la pintura se difumine en los bordes de la plumilla. Utilice un valor entre 0 y 100.



- También puede hacer clic en  y arrastrar para definir un valor personalizado.
 - También puede cambiar el tamaño de una plumilla presionando MAYÚS y arrastrando en la ventana de imagen.
 - Las plumillas también se pueden personalizar moviendo los controles de la ventana acoplable Configuración de pincel.
 - La ventana acoplable Configuración de pincel también se puede abrir haciendo doble clic en la herramienta Pintar.
-

Para crear una plumilla a partir de una selección

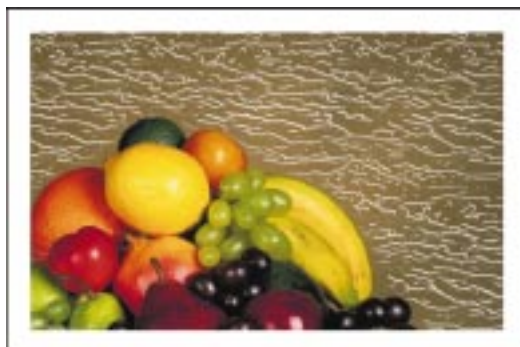
- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara
- 2 Seleccione un área de la imagen.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en una herramienta de pintura.
- 4 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 5 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Opciones de plumilla* y escoja *Crear a partir del contenido de la selección*.
- 6 Escriba un valor en el cuadro Tamaño de plumilla.



Creación de pinceles con textura

Puede crear pinceles con textura cargando un pincel con una textura preestablecida o creando texturas personalizadas. También puede ajustar la textura de un pincel para personalizar el aspecto de las pinceladas aplicadas a una imagen.

Se añade una textura al pincel que pinta el fondo para crear el efecto de un charco.



Para cargar una textura de pincel preestablecida

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 4 Haga clic en el botón Abrir preestablecido de la barra Textura de pincel.
- 5 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo de textura.
- 6 Haga doble clic en la carpeta donde está almacenado el archivo.
- 7 Haga doble clic en el nombre de archivo.




- También puede escoger un pincel preestablecido en la ventana acoplable Medios naturales.

Para crear una textura de pincel personalizada

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Textura de pincel.
- 3 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Textura de pincel: define la cantidad de textura aplicada a la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Textura de borde: define la cantidad de textura aplicada al borde de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.



- También puede hacer clic en  y arrastrar para definir un valor personalizado.
 - La ventana acoplable Configuración de pincel también se puede abrir haciendo doble clic en la herramienta Pintar.
-

Cambio del grado de desteñido de un pincel


Los controles Desteñir y Mantener color regulan la aplicación del color en una pincelada. En una pincelada larga con un valor de desteñido, la pintura se va gastando hasta que apenas mancha los colores de fondo (como si pintara con un pincel mojado). Si se especifica un valor para Mantener color, quedan restos del color de pintura a lo largo de toda la pincelada.



Para ajustar el grado de desteñido de un pincel

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 4 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Textura de pincel.
- 5 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Desteñir: controla la intensidad con la que se aplica el color de pintura a lo largo de las pinceladas. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Mantener color: conserva restos del color de pintura a lo largo de toda una pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.



- También puede hacer clic en  y arrastrar para definir un valor personalizado.
 - La ventana acoplable Configuración de pincel también se puede abrir haciendo doble clic en la herramienta Pintar.
-

Cambio de los atributos de pincelada

Puede cambiar los atributos de un trazo de pincel especificando el número de pinceladas del trazo y el espaciado de las mismas. También puede ajustar los colores usados para crear las pinceladas de un trazo.

Los atributos de pincelada personalizables aportan color y estilo al fondo de la imagen.




Para ajustar el número y espaciado de las pinceladas

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 4 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Atributos de pincelada.
- 5 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - N° de pinceladas: especifica el número de pinceladas de un trazo de pincel. Utilice un valor entre 1 y 25.
 - Espaciado: especifica cuánto espacio debe aparecer entre pinceladas. Utilice un valor entre 1 y 999.
 - Difundir: especifica la distancia entre pinceladas a lo ancho del trazo de pincel. Utilice un valor entre 0 y 999.

Para ajustar la variación de color de la pincelada

- 1 Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Matiz: ajusta los matices de color empleados en la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Saturación: ajusta la saturación de los colores de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Luminosidad: ajusta la luminosidad de los colores de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.



- También puede hacer clic en  y arrastrar para definir un valor personalizado.
- La ventana acoplable Configuración de pincel también se puede abrir haciendo doble clic en la herramienta Pintar.

Ajuste de los atributos de trazo

Es posible ajustar la suavidad, la velocidad de desvanecimiento y la variación de color de un trazo de pincel para personalizar su aspecto. El suavizado crea un trazo de pincel suave y fluido. La velocidad de desvanecimiento controla la forma en que la pintura pierde intensidad al llegar al borde de un pincel. El número de colores mostrados depende del valor de velocidad de matiz. También es posible ajustar los valores de saturación y luminosidad de los colores.




Para ajustar la velocidad de desvanecimiento de un pincel

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 4 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Atributos de trazo.
- 5 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Suavizado: especifica el grado de suavidad de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 25.
 - Desvanecer: especifica la velocidad a la que se desvanecen los colores en una pincelada. Utilice un valor entre -100 y 100.



- Puede habilitar el botón Alisado de la Barra de propiedades para suavizar irregularidades en los bordes de una pincelada.




- También puede hacer clic en  y arrastrar para definir un valor personalizado.
- La ventana acoplable Configuración de pincel también se puede abrir haciendo doble clic en la herramienta Pintar.

Para ajustar la variación de color de una pincelada

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Variación de color.
- 3 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Rango de matiz: ajusta la gama de colores (matices) usada en el trazo de pincel. Utilice un valor entre 0 y 180.
 - Velocidad de matiz: ajusta la velocidad de los matices distribuidos en el trazo de pincel. Utilice un valor entre 0 y 360.
 - Rango de saturación: ajusta la saturación de los colores usados en el trazo de pincel. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Velocidad de saturación: ajusta la velocidad de la saturación distribuida en el trazo de pincel. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Rango de luminosidad: ajusta la luminosidad de los colores usados en el trazo de pincel. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Velocidad de luminosidad: ajusta la velocidad de la luminosidad distribuida en el trazo de pincel. Utilice un valor entre 0 y 100.



- También puede hacer clic en  y arrastrar para definir un valor personalizado.

Almacenamiento, eliminación y restablecimiento de un pincel personalizado

Puede guardar los pinceles que personalice. Los pinceles personalizados se añaden al cuadro de lista Tipo de pincel de la Barra de propiedades y al selector de plumillas de la ventana acoplable Configuración de pincel.

Se pueden almacenar pinceles para las herramientas Pintar, Efecto y Clonar. También es posible eliminar o restablecer pinceles personalizados.



Para guardar un pincel personalizado



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 3 Personalice los atributos del pincel.
- 4 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Opciones de pincel* y después en Guardar pincel.
- 5 Escriba un nombre en el cuadro Guardar nuevo tipo de pincel como.



Para eliminar un pincel personalizado

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Elija un pincel en el cuadro de lista Tipo de pincel.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Opciones de pincel y después en Eliminar pincel.

Para restablecer un pincel personalizado

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para guardar un pincel personalizado”.
- 2 Elija un pincel en el cuadro de lista Tipo de pincel.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Opciones de pincel y después en Restablecer el pincel.



- El nombre del comando Restablecer el pincel cambia según el pincel que esté activo.
- Puede restablecer todos los pinceles de un grupo de pinceles haciendo clic en el botón Opciones de pincel y después en Restablecer todos los tipos de pincel.
- Puede restablecer todos los tipos de pincel a la vez haciendo clic en el botón Opciones de pincel y después en Restablecer todos los tipos de pincel.



- También puede acceder a estos comandos haciendo clic en la flecha de menú lateral de la ventana acoplable Medios Naturales.

Elección de un modo de fusión

El efecto de una herramienta de pincel en una imagen se puede controlar fusionando los colores de distintas maneras. Fusionar colores significa mezclar o combinar un color origen con un color base para obtener un color resultante. El color origen es el color de pintura actual, es decir el que se aplica a la imagen con una herramienta de pincel. El color base es el color que aparece en la imagen original, es decir el que se modifica. El color resultante es el que se obtiene después de la fusión de colores. Los modos de fusión también se denominan modos de pintura.

En la siguiente tabla se enumeran los modos de fusión:

Ejemplo	Modo de fusión
	El modo de fusión Normal sustituye el color base por el color de pintura actual. Es el modo de fusión predeterminado.
	El modo de fusión Añadir suma los valores de los colores de pintura y base actuales.
	El modo de fusión Sustraer suma los valores de los colores de pintura y base actuales, y resta 255 al resultado. Debido a que este modo de fusión trata los canales de color como sustractivos, el color resultante nunca es más claro que el color base original. Por ejemplo, al pintar con azul sobre blanco se obtiene azul y al pintar con azul sobre negro se obtiene negro.
	El modo de fusión Diferencia resta el valor del color de pintura actual al del color base y aplica el valor absoluto del resultado. Si el valor del color de pintura es 0, el color base no cambia.
	El modo de fusión Multiplicar multiplica los valores actuales de los colores de pintura y base, y divide el resultado entre 255. A menos que pinte sobre blanco, el resultado final siempre es más oscuro que el color base original. Multiplicar el negro por cualquier color de pintura produce negro. Multiplicar el blanco por cualquier color de pintura deja el color intacto.

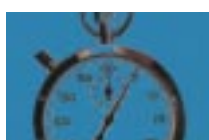




El modo de fusión **Dividir** divide el valor del color base por el valor del color de pintura, asegurando un resultado inferior o igual a 255.



El modo de fusión **Si más claro** sustituye el color base por el color de pintura actual cuando el de pintura es más claro que el base. Si el color de pintura es más oscuro que el color base, el color base no cambia.



El modo de fusión **Si más oscuro** aplica el color de pintura actual al color base cuando el de pintura es más oscuro que el base. Si el color de pintura es más claro que el color base, el color base no cambia.



El modo de fusión **Texturizar** convierte el color de pintura actual a escala de grises y multiplica el valor de escala de grises por el valor del color base.



El modo de fusión **Color** utiliza los valores de matiz y saturación del color de pintura actual y el valor de luminosidad del color base para crear el resultado. Este modo es el opuesto al modo de fusión Luminosidad.



El modo de fusión **Matiz** utiliza el valor de matiz del color de pintura actual y los valores de saturación y luminosidad del color base para crear el color resultante.



El modo de fusión **Saturación** utiliza el valor de saturación del color de pintura actual y los valores de luminosidad y matiz del color base para crear el color resultante.



El modo de fusión **Luminosidad** utiliza el valor de luminosidad del color de pintura actual y los valores de matiz y saturación del color base para crear el color resultante. Este modo es el opuesto al modo de fusión Color.



El modo de fusión **Invertir** crea un color usando el color complementario del color de pintura actual. Este modo invierte el valor de color de pintura actual y lo aplica al color base. Si el valor del color de pintura es 127, el color no cambia, ya que este valor corresponde al centro del espectro de colores.



El modo de fusión **AND lógico** convierte los valores actuales de los colores de pintura y base en números binarios y les aplica la fórmula algebraica booleana "AND".



El modo de fusión **OR lógico** convierte los valores actuales de los colores de pintura y base en números binarios y les aplica la fórmula algebraica booleana "OR".



El modo de fusión **XOR lógico** convierte los valores actuales de los colores de pintura y base en números binarios y les aplica la fórmula algebraica booleana "XOR".



El modo de fusión **Detrás** aplica el color de pintura actual a las áreas de imagen transparentes. Su efecto es similar al de mirar a través de las áreas transparentes y sin emulsión de un negativo de 35 mm.



El modo de fusión **Pantalla** invierte y multiplica los valores de los colores de pintura y papel actuales. El color resultante siempre es más claro que el color base original.



El modo de fusión **Superposición** multiplica o filtra el color de pintura actual, dependiendo del valor del color base.



El modo de fusión **Luz suave** aplica una luz suave y difusa al color base.



El modo de fusión **Luz fuerte** aplica una luz intensa y directa al color base.



El modo de fusión **Aclarar color** simula una técnica fotográfica llamada subexposición, que aclara las áreas de imagen mediante una menor exposición.



El modo de fusión **Oscurecer color** simula una técnica fotográfica llamada sobreexposición, que oscurece las áreas de imagen mediante una mayor exposición.



El modo de fusión **Rojo** aplica el color de pintura actual al canal rojo de una imagen RGB. Este modo de fusión sólo está disponible cuando la imagen activa es una imagen RGB.



El modo de fusión **Verde** aplica el color de pintura actual al canal verde de una imagen RGB. Este modo de fusión sólo está disponible cuando la imagen activa es una imagen RGB.



El modo de fusión **Azul** aplica el color de pintura actual al canal azul de una imagen RGB. Este modo de fusión sólo está disponible cuando la imagen activa es una imagen RGB.



El modo de fusión **Cian** aplica el color de pintura actual al canal cian de una imagen CMYK. Este modo de fusión sólo está disponible cuando la imagen activa es una imagen CMYK.



El modo de fusión **Magenta** aplica el color de pintura actual al canal magenta de una imagen CMYK. Este modo de fusión sólo está disponible cuando la imagen activa es una imagen CMYK.



El modo de fusión **Amarillo** aplica el color de pintura actual al canal amarillo de una imagen CMYK. Este modo de fusión sólo está disponible cuando la imagen activa es una imagen CMYK.



El modo de fusión **Negro** aplica el color de pintura actual al canal negro de una imagen CMYK. Este modo de fusión sólo está disponible cuando la imagen activa es una imagen CMYK.

Elección de un modo de fusión

Se puede acceder a los modos de fusión cuando se utiliza alguna de las siguientes herramientas: Pintar, Relleno o Forma.

Para elegir un modo de fusión

- 1 Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en una herramienta de pincel.
 - Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga clic en una herramienta de relleno.
 - Abra el menú lateral Herramientas de forma y haga clic en una herramienta de forma.
- 2 Escoja un modo de fusión en el cuadro de lista Modo de pintura de la Barra de propiedades.



- También puede acceder a los modos de fusión en la ventana acoplable Configuración de pincel.

Cómo pintar imágenes

Para aplicar pinceladas a una imagen se utilizan herramientas de pintura, pinceles y plumillas. Utilice las herramientas de pintura avanzadas para crear formas y líneas, clonar objetos e imágenes, diseminar listas de imágenes, o pintar con formas abstractas como ranuras, torsiones y anillos, llamadas órbitas. Es posible acceder a las herramientas de pincel y forma desde los menús laterales de las herramientas Pintura y Forma. Las herramientas se pueden personalizar en la Barra de propiedades o en la ventana acoplable Configuración de pincel. También es posible escoger pinceles preestablecidos en la ventana acoplable Medios naturales.

Aplicación de pinceladas

Las herramientas de pincel se pueden emplear para pintar con acuarelas y pasteles al óleo, dibujar con rotuladores, tiza, ceras, plumas y lápices, y diseminar imágenes. Se puede cambiar el efecto de una pincelada sobre una imagen personalizando el tamaño, la forma y la transparencia de la plumilla. También es posible personalizar la textura de pincel y definir los atributos del trazo y las pinceladas.

El comando Repetir trazo permite repetir la última pincelada aplicada a una imagen, cambiar pinceladas anteriores para crear nuevos efectos o guardar pinceladas para usarlas con otras imágenes. También puede usar el comando Repetir trazo para pintar por el borde de un trayecto o dentro de los límites de una máscara.

Dibujo de formas y líneas

Las herramientas de forma permiten dibujar cuadrados, rectángulos, círculos, elipses y polígonos en una imagen. Es posible aplicar contornos a las formas o rellenarlas con color, además de representarlas como objetos independientes o combinarlas directamente con el fondo de la imagen o el objeto activo. También se pueden dibujar segmentos de línea recta en las imágenes. Cuando se crean segmentos de línea con la herramienta Línea, se puede controlar la anchura de la línea, la forma en que se unen varios segmentos de línea y la transparencia de las líneas. Todas las líneas aparecen con el color de pintura actual.

Clonación de objetos

La clonación permite duplicar los elementos que aparecen en una imagen. Es posible clonar elementos en una misma imagen o copiar los elementos clonados en otras imágenes. Hay cinco tipos de herramientas para clonar: Clonar, Clonar Impresionismo (Copia impresionismo en ayuda contextual), Clonar Puntillismo (Copia puntillismo en ayuda contextual), Borrado suave (Clonar desde guardado en ayuda contextual) archivo y Clonar desde relleno. Estas herramientas se pueden emplear para reparar áreas dañadas, restaurar el aspecto original de las imágenes crear efectos artísticos o copiar rellenos de un lugar a otro.

Diseminación de imágenes

Puede pintar imágenes diseminando mapas de bits en color sobre ellas. Mejore sus imágenes de paisajes diseminando nubes sobre un cielo azul brillante o vegetación sobre un prado de fondo. También es posible pintar diseminando diseños abstractos para crear el efecto de un *graffiti*. Cualquier imagen de mapa de bits puede cargarse en la herramienta Diseminador para diseminarla sobre una imagen. Asimismo, se pueden crear listas de imágenes personalizadas para el Diseminador de imágenes.

Pintura con órbitas y simetría

Pintar con órbitas permite crear torsiones, ranuras, anillos y otros efectos en las imágenes. Se pueden cambiar los atributos de una órbita usando los controles de la ventana acoplable Configuración de pincel.

Es posible añadir diseños simétricos a las imágenes pintando en modo de simetría de pincel. Este modo permite reflejar trazos complejos. En modo de simetría de pincel, se añaden plumillas satélite, llamadas puntos, a distintas distancias alrededor de la herramienta pincel activa y controladas por un punto central. Se puede determinar el punto alrededor del cual se produce la simetría especificando la posición del punto central en la imagen. A medida que se crean pinceladas, los puntos satélite giran alrededor del punto central y duplican las pinceladas con un patrón simétrico. Hay dos modos de simetría de pincel: radial y reflejo.

Elección de un color de pintura

Hay varias formas de escoger un color de pintura.

Para elegir un color de pintura de la Paleta de colores

- Haga clic en un color de la Paleta de colores mostrada en pantalla.



- Si la paleta no está visible, haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Color y, en el menú lateral, haga clic en un tipo de paleta.



Para elegir un color de pintura de una imagen

- 1 Haga clic en la herramienta *Cuentagotas*.
- 2 En la ventana de imagen, haga clic sobre un color.

Para elegir un color de pintura de la ventana acoplable Color

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Color
- 2 Elija un modelo de color en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable Color
- 3 Haga clic en un color del modelo de colores.

Para elegir un color de pintura del cuadro de diálogo Color de pintura

- 1 Haga doble clic en la muestra de color de pintura de la Barra de estado.

- 2 Haga clic en una pestaña para elegir un método de selección de colores.
- 3 Elija un color.



- No es necesario que el color de pintura coincida con el modelo de color de la imagen. Se puede seleccionar un color de un modelo de colores CMYK para utilizarlo en una imagen RGB. La muestra de color de pintura de la Barra de estado cambia para reflejar el color elegido.
- Si se hace clic y se mantiene el botón presionado sobre una muestra de las paletas de colores de la pantalla, aparece una serie de muestras de colores relacionados.
- Se puede añadir más color al color de pintura presionando la tecla ALT y haciendo clic en un color de la paleta de colores de pantalla.

Aplicación de pinceladas

Después de elegir una herramienta de pincel y un modo de fusión, se puede aplicar una pincelada a la imagen y comenzar a pintar. Puede escoger un color de pintura en la Paleta de colores de pantalla o hacer doble clic en la muestra de color de la Barra de estado. Si desea obtener más información sobre cómo escoger colores, consulte “Operaciones con colores” en la página 343.



Para aplicar una pincelada

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 3 Personalice los atributos del pincel en la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en una muestra de color de la Paleta de colores de pantalla.
- 5 Arrastre en la ventana de imagen.
- 6 Si desea limitar el pincel a movimientos horizontales y verticales, mantenga presionada CTRL mientras arrastra.
- 7 Si desea cambiar la dirección de esta limitación, mantenga presionado MAYÚS al mismo tiempo.
- 8 Si desea unir dos trazos de plumilla consecutivos, presione ALT + MAYÚS antes de hacer clic para aplicar el segundo trazo.

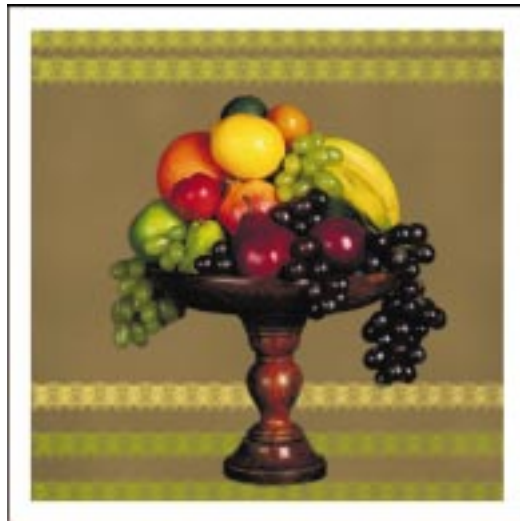


- Se pueden aplicar pinceladas a objetos individuales de la imagen. Los cambios que realice se aplican al último objeto seleccionado, a menos que seleccione o cree otro objeto antes de pintar en la imagen.
- Puede conservar la forma original del objeto habilitando la casilla de verificación Bloquear transparencia en la ventana acoplable Objetos. Si desea obtener más información sobre objetos, consulte “Manipulación de objetos y texto” en la página 211.

Repetición y modificación de pinceladas

Es posible repetir y cambiar las pinceladas que se han aplicado a la imagen. Esto facilita la duplicación o el ajuste de pinceladas complejas. Antes de repetir o modificar pinceladas, es necesario guardarlas en el cuadro de diálogo Repetir trazos. Cuando se guardan, las pinceladas se incluyen en la lista de pinceladas preestablecidas.

Las pinceladas repetidas se aplican al fondo de la imagen.



Para repetir una pincelada

- 1 Haga clic en el botón *Repetir trazos* en la barra de propiedades de la herramienta Pintar.
- 2 Elija un trazo en el cuadro de lista Trazo.
- 3 Haga clic dentro de la ventana de imagen.

Para cambiar una pincelada repetida

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.

- 2 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Escala %: cambia el tamaño de las pinceladas repetidas.
 - Variación de escala (%): cambia el rango de la variación de tamaño aleatoria entre trazos de pincel repetidos. Cuanto más alto es el valor, mayor es la variación de tamaño entre los trazos repetidos.
 - Repetir: cambia el número de pinceladas que se repiten al aplicar el trazo.
 - Ángulo: cambia el ángulo de las pinceladas repetidas.
 - Ángulo de variación: cambia el rango de la variación de ángulo aleatoria entre los trazos de pincel repetidos.
 - Acumular ángulo: cambia el ángulo que hay entre cada pincelada repetida, empezando con el valor del cuadro Ángulo.
- 3 Haga clic en el botón Más.
- 4 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Usar color de imagen: asigna el color de la imagen sobre el que se hace clic a cada pincelada repetida.
 - Usar color de pintar normal: asigna el color de pintura actual a cada pincelada repetida.
- 5 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Variación de matiz: controla la variación de matiz entre las sucesivas pinceladas repetidas.
 - Variación de saturación: controla la variación de saturación entre las sucesivas pinceladas repetidas.
 - Variación de luz: controla la variación de luminosidad entre las sucesivas pinceladas repetidas.
- 6 Elija un tipo preestablecido en el cuadro de lista Tipo.
- 7 Haga clic dentro de la ventana de imagen.



- Escriba 100 en el cuadro Escala % para duplicar el tamaño de la pincelada original.
-



Para guardar una pincelada

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pincel y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 Haga clic en la ventana de imagen y arrastre.

- 3 Haga clic en el botón Repetir trazos de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en el botón de menú lateral Trazo y seleccione Añadir trazo de última herramienta.
- 5 Escoja la unidad en la que desea guardar el trazo en el cuadro de lista Guardar en.
- 6 Haga doble clic en la carpeta donde quiera guardar el trazo.
- 7 Elija un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.

Dibujo de formas y líneas

Es posible dibujar formas y líneas sencillas usando una herramienta del menú lateral Herramientas de forma. Si crea la forma o línea como un objeto, podrá editarla con independencia de la imagen de fondo. Si no la crea como un objeto, se combina instantáneamente con el fondo y no se puede editar como objeto independiente.

Se añaden círculos, líneas y polígonos a la imagen.



Para dibujar rectángulos o elipses

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de forma y haga clic en una de las siguientes herramientas:
 - Herramienta *Rectángulo*: crea formas rectangulares o cuadradas.
 - Herramienta *Elipse*: crea formas circulares o elípticas.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones de relleno:
 - *Relleno uniforme*: aplica un color sólido al área que se está relleno.





- *Relleno degradado*: aplica una gama de colores al área de relleno siguiendo un patrón concéntrico, que puede ser cuadrado, cónico, lineal, rectangular o radial.
 - *Relleno de mapa de bits*: aplica un relleno creado a partir de cualquier imagen de mapa de bits al área que se está relleno.
 - *Relleno de textura*: aplica una imagen generada matemáticamente y con atributos personalizables al área de relleno.
- 3 Arrastre para dibujar la forma en la ventana de imagen.
 - 4 Si desea limitar la forma a un círculo o un cuadrado, presione la tecla CTRL mientras arrastra.
 - 5 Si desea dimensionar un rectángulo o una elipse desde el punto central, presione la tecla MAYÚS mientras arrastra.
 - 6 Si desea redondear las esquinas de un rectángulo, escriba un valor en el cuadro Redondez de la Barra de propiedades.



- El relleno actual aparece en la muestra Color de relleno de la Barra de estado.
- Si se habilita el botón Representar en objeto de la Barra de propiedades, las formas se dibujan como objetos individuales.
- Puede hacer clic en el botón Deshabilitar relleno de la Barra de propiedades para dibujar objetos sin relleno.



Para dibujar un polígono

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de forma y haga clic en la herramienta *Polígono*.
- 2 Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra de propiedades:
 - Relleno uniforme: aplica un color sólido al área que se está relleno.
 - Relleno degradado: aplica una gama de colores al área de relleno siguiendo un patrón concéntrico, que puede ser cuadrado, cónico, lineal, rectangular o radial.
 - Relleno de mapa de bits: aplica un relleno creado a partir de cualquier imagen de mapa de bits al área de relleno.
 - Relleno de textura: aplica una imagen generada matemáticamente y con atributos personalizables al área de relleno.
- 3 Haga clic una vez para establecer el punto de anclaje, mueva el cursor y vuelva a hacer clic.
- 4 Siga haciendo clic y arrastrando hasta terminar el polígono.

- 5 Haga doble clic para completar el polígono y aplicar el relleno.
- 6 Si desea restringir los lados del polígono a ángulos de 45 grados, mantenga presionada CTRL mientras lo dibuja.



- El color del contorno de una forma se puede elegir haciendo clic en el botón Contorno de forma de la Barra de propiedades.
- Se pueden crear contornos coloreados con pintura alrededor de una forma escribiendo un valor en el cuadro Anchura de la Barra de propiedades. Un valor de 0 produce una forma sin borde.

Para dibujar líneas rectas



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de forma y haga clic en la herramienta *Línea*.
- 2 En la Barra de propiedades, escoja uno de los siguientes elementos del cuadro de lista Uniones de forma:
 - Extremo: une los segmentos; si el contorno es ancho, aparece un hueco entre dos segmentos unidos.
 - Relleno: rellena el hueco producido por la superposición de los segmentos.
 - Redondeadas: rellena las esquinas con una forma redondeada.
 - Punta: rellena las esquinas con una forma terminada en punta.
- 3 Haga clic y arrastre en la ventana de imagen para dibujar segmentos de línea recta.

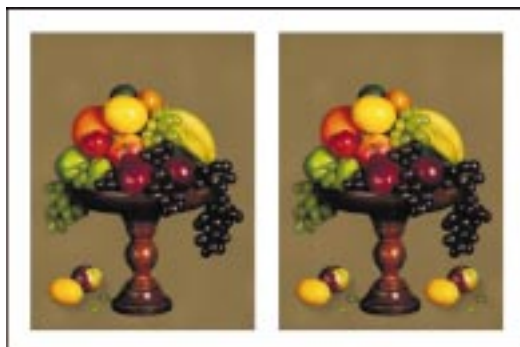


- El valor del cuadro Anchura determina la anchura de la línea. La anchura de línea mínima es 1.

Clonación de imágenes, objetos y rellenos

Es posible duplicar imágenes, objetos o rellenos usando la herramienta Clonar. Los elementos clonados se pueden añadir en otra parte de la imagen activa o en otra imagen. También puede clonar con las herramientas de impresionismo o puntillismo.

La clonación permite duplicar partes de la imagen. La manzana y el limón se clonan en la parte derecha de la imagen.



Las pinceladas producidas por la herramienta Clonar impresionismo incluyen varios colores, entre ellos, el color individual de la imagen situado en el origen de la clonación (intersección del cursor de cruz). Los demás colores son resultado de aplicar las variaciones de matiz, saturación y luminosidad seleccionadas en la ventana acoplable Configuración de pincel. Las pinceladas generadas por la herramienta Clonar puntillismo son una duplicación de los colores que hay debajo del cursor al clonar

Si comete un error al clonar, puede deshacer la operación y restablecer el aspecto original de la imagen.

Para clonar una imagen o un objeto



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Clonar*.
- 2 Elija un pincel del cuadro de lista Tipo de pincel en la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:



- Habilite el botón *Origen fusionado* de la barra Trazo para clonar la imagen entera.
 - Deshabilite el botón Origen fusionado de la barra Trazo para clonar el objeto activo.
- 5 Haga clic en la imagen con el botón derecho del ratón para definir el punto de origen de la operación de clonación.
 - 6 Arrastre en la ventana de imagen.
 - 7 Si desea acumular en la pincelada las últimas áreas en las que colocó el cursor en la imagen origen, habilite el botón *Acumulativo* en la barra Trazo.



Para clonar con la herramienta Clonar impresionismo



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Clonar.
- 2 Elija la herramienta *Clonar impresionismo* del selector de herramientas Clonar, en la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en la imagen con el botón derecho del ratón para definir el punto de origen de la operación de clonación.
- 4 Arrastre en la ventana de imagen.

Para clonar con la herramienta Clonar puntillismo



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Clonar.
- 2 Elija la herramienta *Clonar puntillismo* del selector de herramientas Clonar, en la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en la imagen con el botón derecho del ratón para definir el punto de origen de la operación de clonación.
- 4 Arrastre en la ventana de imagen.

Para clonar un relleno



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Clonar.
- 2 Elija la herramienta *Clonar desde relleno* del selector de herramientas Clonar, en la Barra de propiedades.
- 3 Arrastre en la ventana de imagen.

Para deshacer operaciones de clonación



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Clonar.
- 2 Elija la herramienta *Clonar desde archivo* del selector de herramientas Clonar, en la Barra de propiedades.
- 3 Arrastre sobre el área de imagen que quiera restaurar.



- Si crea una imagen partiendo de cero, deberá guardarla antes de utilizar la herramienta Clonar desde archivo.
- Puede hacer clic con el botón derecho del ratón para restablecer el punto de origen de la clonación.
- Mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastra para limitar el movimiento del punto de origen. Mantenga presionadas las teclas CTRL + MAYÚS mientras arrastra para cambiar la dirección de limitación.

Diseminación de imágenes

Puede utilizar la herramienta Diseminador de imágenes para diseminar imágenes de mapa de bits en color sobre una imagen. La secuencia de imágenes que se carga en el Diseminador está contenida en un archivo especial de Corel PHOTO-PAINT llamado lista de imágenes. Puede cambiar el tamaño, la disposición de mosaico y el orden de las imágenes de la secuencia, o crear una lista de imágenes nueva a partir de un objeto.

Se cargan mariposas en la herramienta Diseminador de imágenes y se diseminan sobre la imagen.



Para diseminar imágenes



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Diseminador de imágenes*.
- 2 Arrastre en la ventana de imagen.

Para cargar una lista de imágenes



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Diseminador de imágenes.
- 2 Haga clic en el botón *Cargar lista del Diseminador de imágenes* de la Barra de propiedades.
- 3 Escoja la unidad donde estén almacenadas las listas de imágenes en el cuadro de lista Buscar en.

- 4 Haga doble clic en la carpeta donde están guardadas las listas de imágenes.
- 5 Haga doble clic en el nombre de archivo.




- Habilite la casilla de verificación Previsualizar para obtener una previsualización en miniatura de la lista de imágenes que quiera cargar.

Para personalizar la secuencia de diseminación

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Diseminador de imágenes.
- 2 En la Barra de propiedades, escriba un valor en los siguientes cuadros:
 - Tamaño: cambia la anchura de la plumilla en píxeles.
 - Transparencia: cambia la transparencia de las imágenes.
 - N° de pinceladas: cambia el número de imágenes diseminadas con cada aplicación del pincel.
 - Espaciado: cambia la distancia entre pinceladas a lo largo del trazo de pincel.
 - Extender: cambia la distancia entre pinceladas a lo ancho del trazo de pincel.
 - Fundir: cambia la longitud que alcanza la pincelada antes de desvanecerse.
- 3 Elija una secuencia de imágenes en el cuadro de lista Selección de imágenes para ajustar el orden de las imágenes en la lista de imágenes.

Para crear una secuencia de diseminación

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Diseminador de imágenes.
- 
- 2 Haga clic en el botón *Crear Lista de diseminador* de la Barra de propiedades.
 - 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Elija la imagen o imágenes que quiera quitar de la Lista de diseminador y pulse el botón Quitar
 - En la lista Imágenes origen, elija la imagen o imágenes que quiera añadir a la Lista de diseminador y pulse el botón Añadir
 - 4 Escoja una imagen de la Lista de diseminador para cambiar su posición en secuencia.



5 Haga clic en uno de los siguientes botones de secuencia:



- *Ir un nivel hacia arriba*: desplaza el elemento seleccionado una posición hacia arriba en la lista.

- *Ir un nivel hacia abajo*: desplaza el elemento seleccionado una posición hacia arriba en la lista.

6 Si desea incluir todas las imágenes de la lista Imágenes origen, haga clic en el botón Añadir todo.



7 Si desea invertir el orden de imágenes de la Lista de diseminador, haga clic en el botón *Orden*.



8 Si desea restablecer los valores originales del diseminador de imágenes, haga clic sobre *Restablecer Diseminador de imágenes* en la Barra de propiedades.

Creación y edición de listas de imágenes

Una lista de imágenes es un archivo que contiene las imágenes cargadas en la herramienta Diseminador de imágenes. Puede utilizar una lista de imágenes preestablecida o crear una lista personalizada a partir de objetos seleccionados. También puede crear una lista de imágenes a partir de una imagen entera. Una vez creada, la lista de imágenes se puede editar

Para crear una lista de imágenes con objetos



1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.

2 Seleccione los objetos que quiera incluir en la lista de imágenes.



3 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Diseminador de imágenes*.



4 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Opciones de Diseminador*, y después en Guardar objetos como lista de imágenes.

5 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad donde quiera guardar la lista de imágenes.

6 Haga doble clic en la carpeta donde va a guardar la lista.

7 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.



- Al crear una lista de imágenes con un objeto, es posible crear una lista de imágenes direccional con un número preestablecido de imágenes. Las listas de imágenes direccionales diseminan las imágenes según la dirección en la que se mueve el ratón sobre el fondo.

Para crear una lista de imágenes con imágenes

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Diseminador de imágenes.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Opciones de diseminador y después en Guardar documento como lista de imágenes.
- 3 Escriba un valor en los siguientes cuadros:
 - Imágenes por fila: especifica el número de imágenes de mosaico horizontales de la lista.
 - Imágenes por columna: especifica el número de imágenes de mosaico verticales de la lista.
 - Número de imágenes: especifica el número de imágenes incluidas en la lista.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.

Para editar una lista de imágenes

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta Diseminador de imágenes.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón Opciones de diseminador y después en Editar lista de imágenes actual.
- 3 Edite las imágenes de la lista de imágenes.
- 4 Elija Archivo, Guardar como.
- 5 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en Guardar para sobrescribir la última versión de la lista de imágenes.
 - Localice la carpeta donde quiera guardar el archivo y escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.

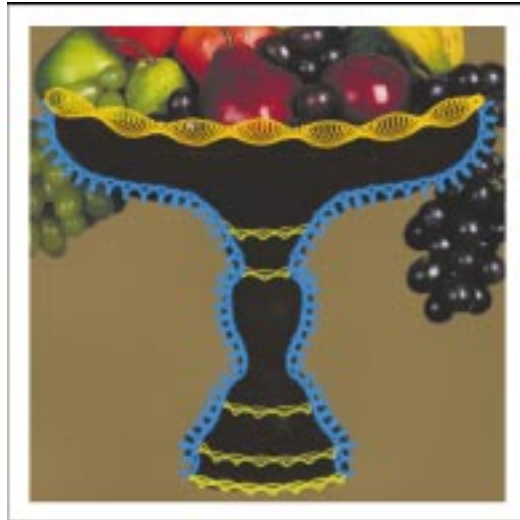


- Después de editar una lista de imágenes, es necesario volver a cargarla en el Diseminador de imágenes para activar los cambios. Si desea obtener más información sobre cómo cargar una lista de imágenes en el Diseminador de imágenes, consulte “Diseminación de imágenes” en la página 170.
-

Pintura con órbitas

Es posible crear efectos de pintura espectaculares pintando imágenes con órbitas. Las órbitas permiten crear torsiones, ranuras y anillos.

La base del jarrón se transforma en una imagen de silueta mediante torsiones, anillos y ranuras de vivos colores denominados órbitas.



Para pintar con órbitas



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.



- 3 Haga clic en el botón *Commutar órbitas* de la Barra de propiedades.
- 4 Arrastre en la ventana de imagen.



- También puede pintar con órbitas utilizando la herramienta Diseminador de imágenes.



- También puede escoger un pincel preestablecido en la ventana acoplable Medios naturales.

Para personalizar órbitas

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 3 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Órbitas.

- 4 Escriba un valor en los siguientes cuadros:
- Número de órbitas: especifica el número de órbitas que se aplican a cada pincelada. Utilice un valor entre 1 y 100.
 - Radio: especifica la distancia entre el centro de la pincelada y las órbitas. Utilice un valor entre 1 y 1024.
 - Velocidad de rotación: especifica la velocidad con la que las órbitas rotan alrededor del centro de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Velocidad de crecimiento: especifica la velocidad con la que las órbitas se acercan al centro de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.
 - Cantidad de crecimiento: especifica la distancia que recorren las órbitas cuando rotan hacia el centro de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100.
- 5 Si desea mostrar el punto alrededor del cual rotan las órbitas, haga clic en el botón *Incluir punto central* de la barra Órbitas.



- La ventana acoplable Configuración de pincel también se puede abrir haciendo doble clic en la herramienta Pintar.

Pintura con simetría

Puede pintar diseños simétricos en imágenes cambiando el modo de operación de las herramientas de pincel. Hay dos modos para la pintura simétrica: radial y reflejo. En modo radial, varios puntos satélite se desplazan hacia el punto central del pincel conforme se pinta. En modo reflejo, se crea un trazo idéntico en el plano horizontal y vertical de la imagen.

Es posible crear imágenes simétricas habilitando el modo de pintura simétrica. Esta imagen está pintada con simetría de reflejo.



Para pintar con simetría



1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.

2 En la Barra de propiedades, haga clic en el selector de herramientas Pincel y elija un pincel.

3 Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.

4 Habilite la casilla de verificación Barra Simetría y haga clic en Aceptar.

5 Habilite uno de los siguientes botones de simetría de pincel.



- *Sin simetría*: deshabilita el modo de simetría de pincel



- *Simetría radial*: añade puntos satélite a intervalos a lo largo del radio de la plumilla de pincel. En el cuadro Puntos radiales, escriba el número de puntos satélite que desea aplicar a una pincelada.



- *Simetría de reflejo*: genera un trazo idéntico en el plano horizontal y vertical de la imagen. Habilite el botón Reflejo horizontal o Reflejo vertical para crear una segunda pincelada.



6 Haga clic en el botón *Establecer centro de simetría* y después en la imagen para colocar el punto central de la pincelada.

7 Si desea borrar las configuraciones en la Barra de propiedades, haga clic en el botón Restablecer.



• La relación entre la herramienta y los puntos viene determinada por la posición del punto central.



• También puede definir el punto central de la pincelada escribiendo valores en los cuadros Izquierda y Superior de la Barra de propiedades.

Uso de una pluma sensible a la presión

Es posible cambiar el efecto de la pincelada mediante la pluma sensible a la presión. Las opciones de esta función, para la que es necesaria una tableta, están situadas en la ventana acoplable Configuración de pincel. Es posible crear rayas, difuminar los bordes de una pincelada y extender pintura.

Para crear las pinceladas sobre el fondo se usó una pluma sensible a la presión. A mayor presión corresponde una pincelada de mayor espesor.



Todas las opciones de la ventana acoplable Configuración de pincel corresponden a atributos de herramienta de pincel de la Barra de propiedades. Puede personalizar estas opciones para cambiar la respuesta de la herramienta de pincel conforme aplica presión a la pluma. Algunos atributos de la pluma sensible a la presión se establecen en porcentajes, otros en ángulos, y el tamaño se define en píxeles. Los valores positivos incrementan el atributo de la herramienta de pincel al aumentar la presión de la pluma, lo que produce un efecto más pronunciado. Los valores negativos hacen que el atributo de pincel sea menos pronunciado.

Definición de los atributos de la pluma sensible a la presión

Puede personalizar los atributos de la pluma sensible a la presión.

Para establecer los atributos de la pluma sensible a la presión

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 2 Haga clic en la flecha de menú desplegable de la barra Configuración de pluma.
- 3 Escriba valores en cualquiera de los siguientes cuadros:
 - **Tamaño:** especifica el tamaño de la herramienta de pincel. El tamaño máximo de la herramienta es igual al tamaño de la plumilla más el porcentaje que establezca. Utilice un valor entre -999 y 999.
 - **Opacidad:** especifica la opacidad de la pincelada. Los valores positivos o negativos no tienen efecto si la transparencia de la herramienta está definida en 0 o en el máximo valor. Utilice un valor entre -99 y 100.

- Suavizar borde: especifica el grado de suavidad del borde de la pincelada. Utilice un valor entre -99 y 100.
- Matiz: cambia el matiz del color de pintura en el espectro de colores hasta el grado especificado. Utilice un valor entre -360 y 360.
- Saturación: representa la máxima variación de la saturación del color de pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
- Brillo: representa la máxima variación de brillo del color de pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
- Textura: hace que la textura actual de la herramienta Pintar sea más o menos visible. Utilice un valor entre -100 y 100.
- Desteñir: representa la variación que hace que una pincelada se quede sin pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
- Mantener color: representa la máxima variación de la tasa de mantenimiento del color de pintura. Esta opción funciona conjuntamente con el atributo de desteñir y permite que una pincelada larga que se está quedando sin pintura conserve rastros del color de pintura en todo el trazo. Utilice un valor entre -100 y 100.



- 4 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.
- 5 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 6 Arrastre la pluma variando la cantidad de presión aplicada a la tableta.



- Algunos atributos de la pluma sensible a la presión se establecen en porcentajes y otros se definen en ángulos. El tamaño se establece en píxeles.
- Para variar la forma de las plumillas artísticas, que no admiten el cambio de tamaño sensible a la presión, utilice variantes de plumillas circulares y rectangulares.
- Los atributos de matiz y saturación no son aplicables a las imágenes de escala de grises.



- La ventana acoplable Configuración de pincel también se puede abrir haciendo doble clic en la herramienta Pintar.

Para establecer los atributos de inclinación y rotación de la pluma sensible a la presión

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Alargamiento para especificar el grado de inclinación y rotación. Utilice un valor entre -100 y 100.

Para asignar una herramienta al borrador de la pluma sensible a la presión



- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.
- 2 Haga clic en el botón *Opciones de borrador* de la barra Configuración de pluma y elija una herramienta en el cuadro de lista.



- Los atributos de la pluma sensible a la presión pueden guardarse para su futuro uso al guardar un pincel personalizado. Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento, eliminación y restablecimiento de pinceles personalizados” en la página 153.

Relleno de imágenes con color

Es posible rellenar imágenes y fondos con una variedad de colores, incluidos colores sólidos, progresiones de colores, mapas de bits y texturas. También puede ajustar la transparencia de los colores de relleno aplicando un relleno de gradiente. Puede usar rellenos para generar fondos, aplicar texturas y crear otros efectos. Se pueden aplicar rellenos a toda una imagen, o bien utilizar la herramienta Relleno para rellenar parte de una imagen.

Rellenos uniformes

Los rellenos uniformes permiten rellenar imágenes con colores sólidos (uniformes). Se pueden crear colores personalizados para un relleno uniforme escogiendo un modelo de color, una paleta fija, un mezclador o una paleta personalizada.

Rellenos degradados

Los rellenos degradados permiten rellenar imágenes con colores que progresan de uno a otro siguiendo patrones cuadrados, cónicos, lineales, rectangulares o radiales. Se pueden crear rellenos sencillos de dos colores que progresen de un color definido a otro definido o rellenos degradados personalizados que progresen por varios colores.

Rellenos de mapa de bits

Los rellenos de mapa de bits permiten rellenar imágenes con una serie de imágenes de mapa de bits. Puede usarse cualquier imagen de mapa de bits; sin embargo, las imágenes que forman mosaicos sin uniones creando un patrón contiguo (por ejemplo, monedas y ladrillos) son las que mejores resultados proporcionan.

Puede rellenar imágenes con un mapa de bits de muestra o crear una imagen de mapa de bits personalizada para el relleno. Utilice el comando Crear relleno a partir de selección (menú Edición) para guardar áreas seleccionadas de una imagen como rellenos de mapa de bits personalizados. Los rellenos de mapa de bits personalizados se añaden al selector Relleno de mapa de bits del cuadro de diálogo Relleno de mapa de bits. Es posible eliminar rellenos de mapa de bits personalizados o personalizar su aspecto dimensionando, inclinando, rotando, escalando y descentrando los mosaicos.

Rellenos de textura

Los rellenos de textura permiten rellenar imágenes con patrones de textura. Puede rellenar imágenes con una textura de muestra o crear una textura personalizada para el relleno. Las texturas de muestra incluyen agua, minerales, nubes y patrones tridimensionales.

Rellenos de gradiente

Los rellenos de gradiente permiten rellenar las imágenes con mezclas de colores graduales. Un relleno de gradiente genera transiciones suaves entre colores cambiando gradualmente su transparencia conforme progresa del primer color al último. Se puede aplicar un relleno de gradiente preestablecido o crear uno personalizado.

Operaciones con rellenos uniformes

Los rellenos uniformes son rellenos de un solo color, o color sólido, que pueden aplicarse a toda una imagen o a parte de ella mediante las herramientas de máscara o relleno. Puede escoger los colores de un relleno uniforme cargando modelos de color, sistemas de concordancia de colores y mezcladores de color. Si desea obtener más información sobre cómo escoger colores, consulte “Operaciones con colores” en la página 343.

Aplicación de rellenos uniformes

Los rellenos uniformes permiten rellenar una imagen completa o parte de la misma con un color sólido. Cuando rellene parte de una imagen, puede emplear la herramienta Relleno o una herramienta de máscara para definir el área de imagen.

Los rellenos uniformes permiten rellenar imágenes, objetos o fondos con colores sólidos.



Para aplicar un relleno uniforme a toda una imagen

- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno uniforme* y en el botón Editar.
- 3 Elija un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.
- 4 Haga clic en un color del modelo de color visual.



- Se puede aplicar un relleno uniforme a parte de una imagen usando la herramienta Relleno y escribiendo un valor bajo de semejanza de color en la Barra de propiedades.



- También es posible seleccionar un color de relleno manteniendo presionada CTRL y haciendo clic en un color de la paleta de colores en pantalla o haciendo doble clic en la muestra de colores de relleno de la Barra de estado.

Para aplicar un relleno uniforme a un objeto o una selección

- 1 Elija un objeto o una selección.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga doble clic en la herramienta *Relleno*.
- 3 Haga clic en el icono de relleno uniforme de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en el botón Editar relleno de la Barra de propiedades.
- 5 Elija un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.
- 6 Haga clic en un color del modelo de color visual.
- 7 Haga clic en Aceptar.



- 8 En la Barra de propiedades, realice una de las siguientes acciones para definir el rango del relleno:
 - Haga clic en el botón Normal y escriba un valor en el cuadro Semejanza de color.
 - Haga clic en el botón MSB y escriba valores en los cuadros Nivel de matiz del color; Nivel de saturación del color y Nivel de brillo del color
- 9 Haga clic en el objeto o selección que quiera rellenar en la ventana de imagen.



- Puede escoger el modo de fusión Normal para que el color de relleno cubra el color base de la imagen. Si desea obtener más información sobre modos de fusión, consulte “Elección de un modo de fusión” en la página 155.

Carga del modelo de color y la paleta de colores para un relleno uniforme

Se puede cambiar el color de un relleno uniforme cargando un modelo de color o paleta de colores en el cuadro de diálogo Relleno uniforme. Es posible cargar paletas de colores fijas, mezcladores de color o paletas de colores personalizadas. Si desea obtener más información sobre cómo escoger modelos y paletas de color, consulte “Operaciones con colores” en la página 343.

Para cargar un modelo o mezclador de color



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga clic en la herramienta *Relleno*.



- 2 Haga clic en el botón *Relleno uniforme* de la Barra de propiedades.

- 3 Haga clic en el botón Editar relleno de la Barra de propiedades.

- 4 Haga clic en una de las siguientes fichas:



- *Modelos*: permite elegir colores de diferentes representaciones del espectro.



- *Mezcladores*: permite mezclar y escoger colores del área de mezcla

- 5 Elija un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.

- 6 Haga clic en un color del modelo de color visual.

Para cargar una paleta

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en una de las siguientes fichas:
 - *Paletas fijas*: carga una paleta de colores fija.
 - *Paletas personalizadas*: carga una paleta de colores personalizada.
- 3 Elija una paleta en el cuadro de lista Paleta.
- 4 Haga clic en la barra de desplazamiento para cambiar el rango de colores mostrado en el área de selección de colores.
- 5 Haga clic en el color que desee utilizar



- Los nombres de los colores se muestran en el cuadro de lista Nombre.



- También es posible buscar un color por su nombre escribiendo las primeras letras del nombre en el cuadro de lista Nombre.
- Puede escribir un valor en el cuadro Tinta (entre 0 y 100) para aclarar el color que elija. El cuadro Tinta sólo está disponible para las paletas fijas y personalizadas.

Operaciones con rellenos degradados

Los rellenos degradados son progresiones de color que siguen una trayectoria cuadrada, cónica, lineal, rectangular o radial. Cuando se crean rellenos degradados, se elige la forma y los colores inicial y final. El objeto o imagen se rellena con colores que se disponen en cascada desde el color inicial al final según la forma del relleno degradado.

Hay dos tipos de rellenos degradados: de dos colores y personalizados. Los rellenos degradados de dos colores se mezclan directamente del color inicial al final. Los rellenos personalizados contienen una serie de colores que se disponen en cascada desde el color inicial al final.

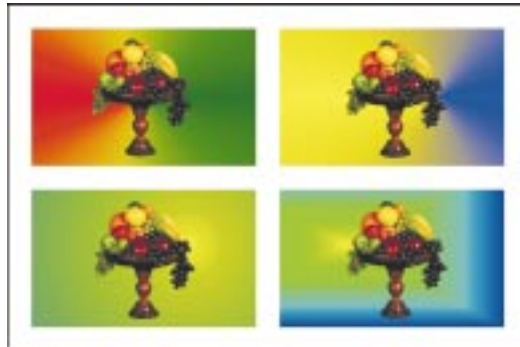
Puede personalizar los rellenos degradados ajustando el punto central alrededor del cual progresan los colores o cambiando el ángulo del relleno. También puede cambiar el tamaño del área mezclada que se encuentra entre los colores sólidos del relleno degradado. Puede guardar un relleno personalizado y sus atributos.

Al guardar un relleno, su nombre se añade al final del cuadro de lista Preestablecidos en el cuadro de diálogo Relleno degradado. También puede eliminar rellenos de la lista.

Aplicación de rellenos degradados

Los rellenos degradados permiten rellenar una imagen completa o parte de ella con colores que progresan de un color a otro formando patrones lineales, radiales, cónicos, cuadrados o rectangulares. Cuando rellene parte de una imagen, puede emplear la herramienta Relleno o una herramienta de máscara para definir el área de imagen.

Los rellenos degradados permiten añadir colores que progresan de un matiz a otro en patrones específicos.



Para aplicar un relleno degradado a toda una imagen



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno degradado* y después en el botón Editar.
- 3 Elija un relleno degradado preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos.
- 4 Escoja un tipo de relleno degradado en el cuadro de lista Tipo.

Para aplicar un relleno degradado a un objeto o una selección



- 1 Elija un objeto o una selección.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga clic en la herramienta *Relleno*.
- 3 Haga clic el botón Relleno degradado.
- 4 Haga clic en el botón Editar relleno de la Barra de propiedades.
- 5 Elija un relleno degradado preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos.
- 6 Escoja un tipo de relleno degradado en el cuadro de lista Tipo.
- 7 Haga clic en Aceptar.

- 8 En la Barra de propiedades, realice una de las siguientes acciones para definir la tolerancia al color del relleno degradado:
 - Haga clic en el botón Normal y escriba un valor entre 0 y 100 en el cuadro Semejanza de color.
 - Haga clic en el botón MSB y escriba valores en los cuadros Nivel de matiz del color; Nivel de saturación del color y Nivel de brillo del color.
- 9 En la ventana de imagen, haga clic en el objeto o la selección que quiera rellenar.



- Es posible previsualizar el relleno degradado en la ventana de previsualización de la parte superior del cuadro de diálogo Relleno degradado.

Aplicación de rellenos degradados de dos colores

Un relleno degradado de dos colores es un relleno que crea una transición suave de un color a otro. El trayecto del relleno puede ser una línea recta a través de la imagen (lineal), en círculos concéntricos desde el centro de la imagen hacia fuera (cónico), con rayos desde el centro de la imagen (radial), con rectángulos desde el centro de la imagen (rectangular) o con cuadrados concéntricos desde un punto central (cuadrado).

Para aplicar un relleno degradado de dos colores



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno degradado* y después en el botón Editar.
- 3 Elija un relleno degradado preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos.
- 4 Escoja un tipo de relleno degradado en el cuadro de lista Tipo.
- 5 Habilite el botón Dos colores de la sección Mezcla de colores.
- 6 Abra el Desde el selector de color y haga clic en el color con el que comienza la progresión de color del relleno degradado.
- 7 Abra el Para el selector de color y haga clic en el color con el que termina la progresión de color del relleno degradado.
- 8 Mueva el deslizador Punto medio para establecer el punto intermedio entre los dos colores.



9 Haga clic en uno de los botones siguientes:



- *Trayecto de color directo*: determina los colores de relleno intermedios según los cambios de matiz y saturación a lo largo de una línea recta, comenzando con el color inicial y atravesando el espectro de colores hasta el color final.
- *Trayecto de color hacia la izquierda*: mezcla colores hacia la izquierda alrededor del espectro de colores
- *Trayecto de color hacia la derecha*: mezcla colores hacia la derecha alrededor del espectro de colores



- También es posible establecer un punto intermedio entre los dos colores escribiendo un valor en el cuadro Punto medio.

Creación de rellenos degradados personalizados

Puede personalizar rellenos degradados incorporando colores intermedios mediante la banda de previsualización. También es posible especificar dónde deben aparecer dichos colores. Es posible añadir un máximo de 99 colores intermedios a un relleno degradado.

Para crear un relleno degradado personalizado



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno degradado* y después en el botón Editar
- 3 Elija un relleno degradado preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos.
- 4 Escoja un tipo de relleno degradado en el cuadro de lista Tipo.
- 5 Habilite el botón Personalizado en la sección Mezcla de colores.
- 6 Haga doble clic en el espacio encima de la banda de previsualización para añadir un marcador de color.
- 7 Haga clic en un color de la paleta de colores.
- 8 Repita los pasos 6 y 7 hasta obtener el color de relleno que necesita.



- Para eliminar un marcador de color, haga doble clic en el mismo o selecciónelo y presione SUPR.
- Para asignar colores más precisos a un marcador de color, puede hacer clic en el botón Otros.
- Para cambiar un color del relleno degradado, haga clic en un marcador de color y después en otro color de la paleta de colores.



- Para indicar la ubicación del marcador de color, también es posible escribir un valor en el cuadro Posición o arrastrar un marcador a otra posición encima de la banda de previsualización.

Personalización de rellenos degradados

Los rellenos degradados se pueden personalizar. El punto central es un punto que radia desde el centro del relleno degradado hacia afuera. La personalización del ángulo de un relleno degradado afecta a la inclinación del relleno. Al crear un relleno degradado, el espacio necesario para fundir los colores se divide en etapas de degradado, que controlan el aspecto del relleno en la pantalla y en la página impresa. El valor de relleno del borde determina hasta dónde se mantienen sólidos (uniformes) los colores inicial y final antes de empezar a fundirse con el siguiente color del relleno degradado.

El ángulo del relleno degradado ha sido modificado 90 grados.



El número de etapas del relleno degradado se reduce para crear una transición más irregular entre colores.



Para personalizar un relleno degradado

- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno degradado* y después en el botón Editar.
- 3 Elija un relleno degradado preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos.



- 4 Elija un tipo de relleno degradado en el cuadro de lista Tipo.
- 5 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Horizontal: permite ajustar el punto central horizontal. No disponible para rellenos lineales.
 - Vertical: permite ajustar el punto central vertical.
 - Ángulo: permite ajustar el ángulo de los rellenos degradados lineales y cónicos.
 - Etapas: permite ajustar el número de etapas.
 - Relleno del borde: permite ajustar el relleno del borde. No disponible para rellenos cónicos.



- Un valor Horizontal negativo desplaza el punto central horizontal hacia la izquierda y un valor positivo lo desplaza hacia la derecha. Un valor Vertical negativo desplaza el punto central vertical hacia la izquierda y un valor positivo lo desplaza hacia la derecha.
- Los valores Ángulo positivos giran el relleno hacia la izquierda y los valores negativos lo giran hacia la derecha.
- Un valor Relleno del borde alto (el máximo es 45%) hace que se mantenga más la uniformidad del color antes de fundirse y extenderse. Los valores inferiores producen una transformación gradual entre ambos colores. La opción Relleno del borde no está disponible para los rellenos degradados cónicos.



- El punto central de un relleno degradado también se puede colocar arrastrando en la ventana de previsualización de la parte superior del cuadro de diálogo Relleno degradado.
 - En los rellenos degradados lineales, el ángulo también se puede ajustar arrastrando en la ventana de previsualización de la parte superior del cuadro de diálogo Relleno degradado.
 - Es posible suavizar la fusión de colores aumentando el número de etapas empleadas para mostrar el relleno degradado.
 - Se puede crear una transición abrupta entre los colores (también conocido como bandas) reduciendo el número de etapas empleadas para mostrar el relleno degradado.
-

Almacenamiento y eliminación de rellenos degradados personalizados

Es posible guardar un relleno degradado personalizado. Al guardar un relleno degradado personalizado, su nombre se añade al cuadro de lista Preestablecidos del cuadro de diálogo Relleno degradado, y se coloca en orden alfabético. Es posible eliminar rellenos degradados y sus atributos.

Para guardar un relleno degradado personalizado



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno degradado* y después en el botón Editar
- 3 Elija un relleno degradado preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos.
- 4 Escoja un tipo de relleno degradado en el cuadro de lista Tipo.
- 5 Ajuste los atributos de degradado.
- 6 Escriba un nombre en el cuadro de lista Preestablecidos.
- 7 Haga clic en el botón *Añadir relleno*.



Para eliminar un relleno degradado



- 1 Siga los pasos 1 y 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Eliminar relleno*.

Operaciones con rellenos de mapa de bits

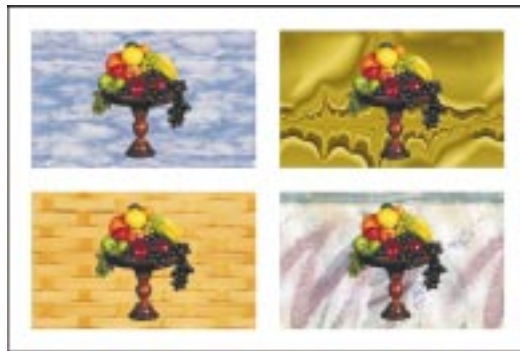
Los rellenos de mapa de bits son imágenes de mapa de bits con las que se rellenan otras imágenes o áreas de imagen. Es posible rellenar un área de imagen con imágenes de mapas de bits pequeñas y dispuestas en mosaico, o hacerlo con un solo mapa de bits grande. Conviene utilizar mapas de bits poco complejos para rellenar imágenes, ya que los complejos requieren más memoria y ralentizan la visualización en pantalla. La complejidad de un mapa de bits viene determinada por su tamaño, resolución y profundidad de bits.

Puede utilizar rellenos de mapa de bits preestablecidos o crear rellenos personalizados guardando selecciones como mapas de bits individuales o importando mapas de bits existentes. Puede personalizar el aspecto de un mapa de bits cambiando su anchura y altura, y usando su descentrado horizontal y vertical. También puede personalizar rellenos de mapa de bits aplicándoles rotación o inclinación. Al cargar una imagen de mapa de bits en el cuadro de diálogo Relleno de mapa de bits, su nombre se añade al selector Relleno de mapa de bits. Los rellenos se pueden eliminar del selector Relleno de mapa de bits.

Aplicación de rellenos de mapa de bits

Los rellenos de mapa de bits permiten rellenar toda una imagen o parte de ella con una imagen de mapa de bits. Cualquier imagen de mapa de bits sirve como relleno. Las imágenes con patrones, como piedras, monedas o ladrillos, producen un relleno continuo y uniforme. Si se desea rellenar parte de una imagen, el área de relleno se puede definir con la herramienta Relleno o con una herramienta de máscara.

Las imágenes de mapa de bits se pueden utilizar como relleno, aunque los mejores resultados se obtienen usando imágenes con patrones.



Para aplicar un relleno de mapa de bits a toda una imagen

- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de mapa de bits* y después en el botón Editar.
- 3 Abra el selector Relleno de mapa de bits y haga clic en un relleno.



Para aplicar un relleno de mapa de bits a un objeto o una selección

- 1 Elija un objeto o una selección.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga clic en la herramienta *Relleno*.
- 3 Haga clic en el botón Relleno de mapa de bits.
- 4 Haga clic en el botón Editar relleno de la Barra de propiedades.
- 5 Abra el selector Relleno de mapa de bits y haga clic en un relleno.
- 6 Haga clic en Aceptar.
- 7 En la Barra de propiedades, realice una de las siguientes acciones para definir el rango del relleno:
 - Haga clic en el botón Normal y escriba un valor en el cuadro Semejanza de color.



- Haga clic en el botón MSB y escriba valores en los cuadros Nivel de matiz del color, Nivel de saturación del color y Nivel de brillo del color
- 8 Haga clic en el objeto o selección que quiera rellenar en la ventana de imagen.

Importación de rellenos de mapa de bits

Se puede importar cualquier imagen de mapa de bits y utilizarla como relleno.

Para importar un relleno de mapa de bits



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de mapa de bits* y después en el botón Editar.
- 3 Haga clic en el botón Cargar.
- 4 Elija la unidad en la que está almacenado el archivo de mapa de bits en el cuadro de lista Buscar en.
- 5 Haga doble clic en la carpeta donde está el archivo.
- 6 Haga doble clic en el nombre de archivo.



- Se añaden imágenes en miniatura de los archivos de mapa de bits importados al selector Relleno de mapa de bits.

Creación de rellenos de mapa de bits a partir de una selección

Se pueden crear rellenos de mapa de bits a partir de áreas seleccionadas en una imagen. Se añaden imágenes en miniatura de los archivos de mapa de bits importados al selector Relleno de mapa de bits.

Para crear un relleno de mapa de bits a partir de una selección

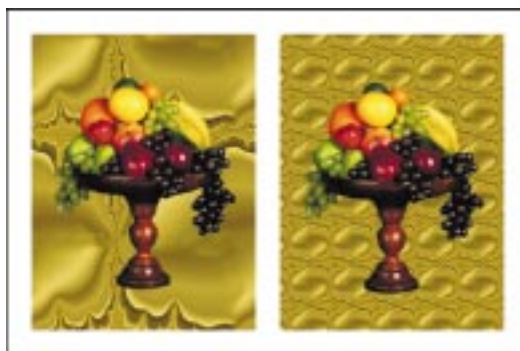


- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de *Máscara*.
- 2 Seleccione un área de la imagen.
- 3 Haga clic en Edición, Crear relleno a partir de selección.
- 4 Escoja la unidad en la que quiera guardar el archivo.
- 5 Haga doble clic en la carpeta donde quiera guardar el archivo.
- 6 Elija un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.

Cambio del tamaño de rellenos de mapa de bits

El tamaño de un relleno de mapa de bits se puede cambiar ajustando el tamaño de mosaico de la imagen. También se pueden rellenar imágenes con una sola imagen de mapa de bits grande.

El tamaño de un relleno de mapa de bits se cambia para dar un aspecto distinto al fondo.



Para cambiar el tamaño de un relleno de mapa de bits



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de mapa de bits*, y después en el botón Editar.
- 3 Abra el selector Relleno de mapa de bits y haga clic en un relleno.
- 4 En la sección Tamaño, deshabilite la casilla de verificación Usar tamaño original.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Anchura.
- 6 Escriba un valor en el cuadro Altura.



- Los cuadros Anchura y Altura están disponibles sólo cuando se deshabilitan las casillas Usar tamaño original y Escalar para encajar.
- Puede habilitar el botón Mantener proporción para mantener la relación anchura-altura de la imagen de mapa de bits.
- Puede habilitar la casilla Escalar para encajar de la sección Tamaño para rellenar la imagen con un solo mapa de bits grande.



- También es posible habilitar la casilla Usar tamaño original de la sección Tamaño para rellenar una imagen usando el tamaño de mosaico predeterminado.

Ajuste del descentrado en rellenos de mapa de bits

Puede personalizar la posición de un relleno de mapa de bits ajustando su descentrado horizontal y vertical. Si se ajusta el descentrado horizontal o vertical del primer mosaico del relleno, los ajustes afectan al resto de los mosaicos del relleno. El descentrado se determina respecto a la esquina superior izquierda del área de relleno. También es posible descentrar filas o columnas de mosaicos en un relleno de mapa de bits. Los valores de descentrado de fila y columna determinan la distancia que se desplazan las filas o columnas de mosaicos alternas.

Para ajustar el descentrado de un relleno de mapa de bits



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de mapa de bits* y después en el botón Editar.
- 3 Abra el selector Relleno de mapa de bits y haga clic en un relleno.
- 4 En la sección Origen, escriba un valor en el cuadro X.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Y.



- Aumentando el valor del cuadro X se desplaza el relleno de mapa de bits hacia la derecha, y reduciéndolo, se desplaza hacia la izquierda. Aumentando el valor del cuadro Y se desplaza el relleno de mapa de bits hacia abajo, y reduciéndolo, se desplaza hacia arriba.
- Si se ajusta el descentrado vertical y horizontal a cero, el primer mosaico se coloca pegado al lado izquierdo del área de relleno.

Para ajustar el descentrado de fila y columna de un relleno de mapa de bits

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 En la sección Descentrado de fila/columna, habilite uno de los siguientes botones:
 - Fila: establece el descentrado para filas alternas de mosaicos.
 - Columna: establece el descentrado para columnas alternas de mosaicos.
- 3 Escriba un valor en el cuadro % lado mosaico.



- Puede ver los cambios que aplique al descentrado en la ventana de previsualización de la parte superior del cuadro de diálogo Relleno de mapa de bits.

Rotación e inclinación de rellenos de mapa de bits

Un relleno de mapa de bits se puede girar o inclinar para personalizar su aspecto. El valor de rotación determina el ángulo con el que se gira el mosaico de mapa de bits. El valor de inclinación determina el ángulo con el que se inclina el mosaico de mapa de bits.

Para girar un mapa de bits



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de mapa de bits* y después en el botón Editar.
- 3 Abra el selector Relleno de mapa de bits y haga clic en un relleno.
- 4 En la sección Transformar, escriba un valor en el cuadro Rotar.

Para inclinar un mapa de bits

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 En la sección Transformar, escriba un valor en el cuadro Inclinar.

Eliminación de rellenos de mapa de bits

Es posible eliminar un relleno de mapa de bits y sus atributos eliminando su imagen en miniatura del selector Relleno de mapa de bits.

Para eliminar un relleno de mapa de bits



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de mapa de bits* y después en el botón Editar.
- 3 Abra el selector Relleno de mapa de bits y haga clic en un relleno.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar.

Operaciones con rellenos de textura

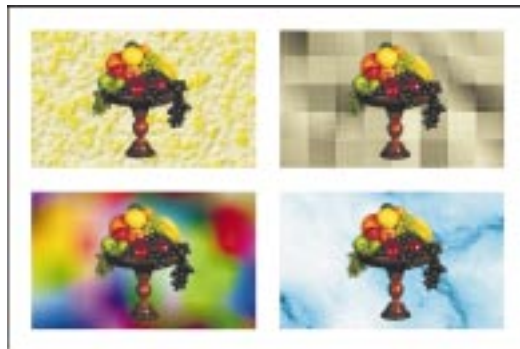
Los rellenos de textura son rellenos aleatorios generados matemáticamente que crean patrones tridimensionales en la imagen o el área de imagen que se está rellenando. Permiten rellenar un área de imagen con una sola imagen de textura. Es posible utilizar rellenos de textura preestablecidos o crear una textura personalizada para rellenar el área de imagen. Los rellenos de textura preestablecidos incluyen agua, minerales, nubes y otros patrones. Cada textura tiene unos parámetros numéricos que controlan distintos aspectos de su generación.

Puede guardar un relleno de textura personalizado y sus atributos. Al guardar un relleno de textura personalizado, su nombre se añade a una biblioteca de texturas en el cuadro de diálogo Relleno de textura. También puede eliminar rellenos de textura de una biblioteca de texturas.

Aplicación de rellenos de textura

Los rellenos de textura son imágenes generadas matemáticamente con atributos que pueden personalizarse. Se puede aplicar un relleno de textura a toda una imagen o a una parte de ella definiendo una selección de máscara o ajustando la tolerancia al color en la Barra de propiedades de la herramienta Relleno. A diferencia de los rellenos de mapa de bits con mosaico, las texturas rellenan el área designada con una sola imagen.

Los rellenos de textura permiten crear la ilusión de una textura en una imagen.



Para aplicar un relleno de textura a toda una imagen

- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de textura* y después en el botón Editar.
- 3 Elija una biblioteca de texturas en el cuadro de lista Biblioteca de texturas.
- 4 Elija una textura en el cuadro Lista de texturas.



Para aplicar un relleno de textura a un objeto o una selección

- 1 Elija un objeto o una selección.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga doble clic en la herramienta *Relleno*.
- 3 Haga clic en el botón Relleno de textura.
- 4 Haga clic en el botón Editar relleno de la Barra de propiedades.
- 5 Elija una biblioteca de texturas en el cuadro de lista Biblioteca de texturas.
- 6 Elija una textura en el cuadro de lista Textura.
- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 En la Barra de propiedades, realice una de las siguientes acciones para definir el rango del relleno:



- Haga clic en el botón Normal y escriba un valor de tolerancia entre 0 y 100 en el cuadro Semejanza de color.
 - Haga clic en el botón MSB y escriba valores en los cuadros Nivel de matiz del color, Nivel de saturación del color y Nivel de brillo del color.
- 9 En la ventana de imagen, haga clic en el objeto o la selección que quiera rellenar.



- Los rellenos de textura se escalan al aplicarlos a la imagen, por lo que su aspecto final puede diferir ligeramente del que se ve en la ventana de previsualización, en la parte superior del cuadro de diálogo Relleno de textura.
- Si desea previsualizar las variaciones de un mismo relleno de textura, deshabilite los botones de bloqueo de la sección Nombre de estilo.
- Si hace clic en el botón Previsualizar con los botones de bloqueo deshabilitados, puede cambiar los parámetros desbloqueados aleatoriamente y ver los resultados.

Creación de rellenos de textura personalizados

Es posible crear un relleno de textura personalizado cambiando una textura preestablecida. Experimente con los parámetros de la textura para controlar la suavidad, la densidad, la luz, el volumen y la sombra de una textura. También puede añadir ondulaciones, ajustar el valor de brillo de una textura y después previsualizar el efecto.

Creación de un relleno de textura personalizado



- 1 Haga clic en Edición, Rellenar.
- 2 Haga clic en el botón *Relleno de textura* y después en el botón Editar.
- 3 Elija una biblioteca de texturas en el cuadro de lista de bibliotecas de texturas.
- 4 Haga clic en una textura de la lista de texturas.
- 5 En la sección Nombre de estilo, cambie los parámetros de la textura.



- Si desea previsualizar las variaciones de un mismo relleno de textura, deshabilite los botones de bloqueo de la sección Nombre de estilo.
- Si hace clic en el botón Previsualizar con los botones de bloqueo deshabilitados, puede cambiar los parámetros desbloqueados aleatoriamente y ver los resultados.

Almacenamiento y eliminación de rellenos de textura personalizados

Es posible guardar un relleno de textura personalizado. Al guardar un relleno de textura personalizado, su nombre se añade a una biblioteca de texturas. También puede eliminar un relleno de textura y sus atributos eliminando el nombre del relleno de la biblioteca de texturas.

Para guardar un relleno de textura personalizado

1 Haga clic en Edición, Rellenar.



2 Haga clic en el botón *Relleno de textura* y después en el botón Editar.

3 Elija una biblioteca de texturas en el cuadro de lista de bibliotecas de texturas.

4 Elija una textura de la lista de texturas.

5 Ajuste los parámetros del relleno de textura.



6 Haga clic en el botón *Añadir relleno*.

7 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de textura.

8 Escoja una biblioteca en la que guardar la textura de la lista de nombres de biblioteca.



- No es posible sobrescribir texturas en la biblioteca de estilos, pero sí cambiarlas y después guardarlas en otras bibliotecas.

Para eliminar un relleno de textura

1 Realice los pasos 1 a 4 del procedimiento anterior.



2 Haga clic en el botón *Eliminar relleno*.



- Puede eliminar texturas de cualquier biblioteca, excepto de la biblioteca de estilos.

Operaciones con rellenos de gradiente

Los rellenos de gradiente permiten crear una mezcla gradual entre los colores del área que se desea rellenar. Se pueden aplicar rellenos de gradiente para crear un color de relleno que se difumine de acuerdo al tipo o la forma de la imagen que se desea rellenar. Los rellenos de gradiente se basan en formas planas, lineales, elípticas, radiales, rectangulares, cuadradas, cónicas, de mapa de bits o de textura. Se pueden aplicar rellenos de gradiente a toda una imagen o a parte de ella mediante la herramienta Relleno interactivo.

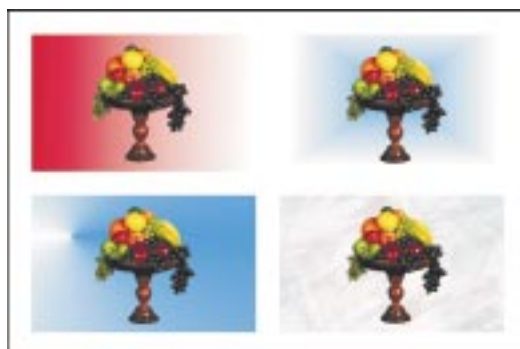
Cuando se aplican rellenos de gradiente, aparece una flecha de gradiente en la ventana de imagen. La flecha de gradiente marca la transición entre colores en todo el relleno. Cada color del relleno se representa con un nodo en la flecha de gradiente. Se puede cambiar la transparencia de los colores del relleno de gradiente o cambiar los colores directamente. Cuando se define un valor de transparencia (expresado como un porcentaje) para nodos individuales del gradiente, la transparencia del nodo aumenta en esa cantidad, respecto a la transparencia general del gradiente. Es posible ajustar el tamaño del gradiente en la ventana de imagen.

Los rellenos planos y de mapa de bits realizan cambios globales en un objeto, por lo que no es posible añadir nodos para personalizar sus valores de transparencia. Cuando se crea un relleno de gradiente plano, la flecha de gradiente no aparece en la ventana de imagen. En su lugar, la transparencia se define por el nivel de transparencia especificado.

Aplicación de rellenos de gradiente

Es posible aplicar un gradiente a un objeto para que el color de relleno se difumine según el tipo o la forma seleccionados. La herramienta Relleno interactivo permite definir la transparencia y forma del gradiente, así como su dirección, puntos inicial y final, modo de pintura y estilo.

Los rellenos de gradiente hacen que los colores de un objeto o imagen se desvanezcan gradualmente. El último recuadro muestra un relleno de gradiente con textura.



Para aplicar un relleno de gradiente



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga clic en la herramienta *Relleno interactivo*.
- 2 Seleccione un tipo de gradiente del cuadro de lista Tipo de la Barra de propiedades.
- 3 Elija Personalizar en el cuadro de lista Estilo Relleno interactivo.
- 4 Arrastre en la ventana de imagen para crear el relleno de gradiente.
- 5 Haga clic en un nodo de la flecha de gradiente.

- 6 En la Barra de propiedades, mueva el deslizador Transparencia de nodo para ajustar el valor de transparencia aplicado al gradiente de color

Un valor de cero es totalmente opaco y uno de 100 es completamente transparente.

- 7 Haga clic en el botón Aplicar



- Es posible añadir más nodos a una flecha de gradiente repitiendo los pasos 5 y 6. Si desea obtener más información sobre cómo añadir color a estos nodos, consulte “Adición de colores a rellenos de gradiente” en la página 199.
- También es posible arrastrar el deslizador de la flecha de gradiente en la ventana de imagen para mover el punto medio del rango de transparencia.



- También se puede hacer clic y arrastrar en cualquier nodo de la ventana de imagen para editar la transparencia del relleno.

Adición de colores a rellenos de gradiente

Es posible añadir colores a un relleno de gradiente arrastrando muestras de colores a la flecha de gradiente. Cuando se añaden nodos a la flecha de gradiente en la ventana de imagen, el deslizador que indica el punto intermedio del rango de valores de transparencia desaparece. También puede cambiar la transparencia de un nodo en la flecha de gradiente para ajustar la transparencia de color de todo el relleno.

Se añade un color nuevo al relleno de gradiente.



Para añadir colores a un relleno de gradiente

- 1 Arrastre una muestra de color de la paleta de colores en pantalla hasta la flecha de gradiente en la ventana de imagen.
- 2 En la Barra de propiedades, mueva el deslizador Transparencia de nodo para ajustar el valor de transparencia del color del nuevo nodo.
- 3 Repita los pasos 1 y 2 para añadir nodos nuevos al gradiente de color
- 4 Si desea cambiar un color del relleno de gradiente, arrastre una muestra de color hasta la flecha de gradiente.



- También puede cambiar el color de un nodo de un relleno de gradiente haciendo doble clic en el nodo y escogiendo un color del cuadro de diálogo Color de nodo.
 - Asimismo, puede modificar la transparencia de un color haciendo clic en un nodo y moviendo el deslizador de transparencia de la Barra de propiedades.
-

Edición de imágenes

Es posible editar imágenes para ajustar con precisión los colores y mejorar los efectos sutiles. Puede utilizar las herramientas de efecto para difuminar, manchar o mezclar pintura, aclarar y oscurecer partes de una imagen, saturar o desaturar colores, cambiar los valores de matiz de una imagen o aplicar tinta a la imagen. Se pueden aplicar los efectos de edición a toda una imagen o a parte de ella con las herramientas de máscara. Si desea obtener más información sobre la edición de imágenes, consulte “Perfeccionamiento y retoque de imágenes” en la página 269.

Si comete un error al crear o editar imágenes, puede restaurar las áreas de imagen afectadas con la herramienta Destramar. También puede eliminar polvo y arañazos o utilizar las herramientas de deshacer.

Hay tres tipos de herramientas para deshacer: Borrador, Permutador de color y Dehacer local. La herramienta Borrador sustituye un área de la imagen por el color de papel actual. La herramienta Permutador de color sustituye el color de pintura actual por el color de papel actual. La herramienta Dehacer local restaura el aspecto que tenía una imagen o área de imagen antes de aplicar la última pincelada.

Difuminación, manchado y mezcla de pintura

Es posible difuminar, manchar o mezclar la pintura de una imagen. La acción de difuminar tiene el mismo efecto que cuando se pasa el dedo por pintura que está mojada. El efecto de manchar es el mismo que al frotar el dedo en un dibujo a pastel. La acción de mezclar suaviza la transición entre colores o bordes pronunciados. Puede difuminar, manchar o mezclar los colores de una imagen completa o parte de ella.

El color de la fruta se difumina para extenderlo más allá de los contornos originales.



Para difuminar, manchar o mezclar pintura



1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Efecto*.



2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Efecto y haga clic en una de las siguientes herramientas:



- Herramienta *Difuminar*: tiene el mismo efecto que cuando se pasa el dedo por pintura que está mojada.



- Herramienta *Manchar*: tiene el mismo efecto que al frotar el dedo en un dibujo al pastel.

- Herramienta *Mezclar*: suaviza la definición entre colores o bordes pronunciados mezclando los colores adyacentes.

3 Elija un pincel en el cuadro de lista Tipo de la Barra de propiedades.

4 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Configuración de pincel.

5 Realice una de las siguientes acciones:



- Habilite el botón *Origen fusionado* de la barra Trazo para difuminar, manchar o mezclar la imagen entera.

- Deshabilite el botón Origen fusionado de la barra Trazo para difuminar, manchar o mezclar el objeto activo.

6 Arrastre sobre las áreas que quiera difuminar, manchar o mezclar



7 Si desea acumular en la pincelada áreas recientes en las que colocó el cursor, habilite el botón *Acumulativo* de la barra Trazo.

Aclarado y oscurecimiento de imágenes

Aclarar y oscurecer equivalen a los términos de fotografía tradicionales sobreexponer y subexponer, usados para aclarar y oscurecer fotografías. Puede usar las herramientas Aclarar y Oscurecer para aumentar o reducir la cantidad de exposición proporcionada a un área de una imagen.

La imagen se aclara para proporcionarle mayor claridad.



Para aclarar una imagen



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Efecto*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Efecto y haga clic en la herramienta *Aclarar/Oscurecer*.
- 3 Escoja uno de los siguientes pinceles en el cuadro de lista Tipo de pincel:
 - Aclarar reflejos: aclara las áreas resaltadas.
 - Aclarar medios tonos: aclara las áreas de medios tonos.
 - Aclarar sombras: aclara las áreas de sombras.
- 4 Arrastre sobre las áreas que quiera aclarar.



Para oscurecer una imagen

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la Barra de propiedades, escoja uno de los siguientes pinceles del cuadro de lista Tipo de pincel:
 - Oscurecer reflejos: oscurece las áreas resaltadas.
 - Oscurecer medios tonos: oscurece las áreas de medios tonos.
 - Oscurecer sombras: oscurece las áreas de sombras.
- 3 Arrastre sobre las áreas que quiera oscurecer.

Saturación o desaturación de pintura

Es posible saturar o desaturar la pintura de áreas de una imagen mediante la herramienta Esponja. La saturación afecta a la fuerza del color de la pintura. Los colores totalmente saturados carecen de blanco y son vivos. Los colores totalmente desaturados se muestran como sus equivalentes de escala de grises.

Al desaturar la pintura, se crean colores fuertes y vivos.



Para saturar o desaturar pintura



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Efecto*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Efecto y haga clic en la herramienta *Esponja*.
- 3 Elija una esponja en el cuadro de lista Tipo de pincel.
- 4 Elija una plumilla en el cuadro de lista Forma de la plumilla.
- 5 Mueva el deslizador Tamaño de plumilla para establecer el tamaño de la plumilla.
- 6 Escriba un valor entre -100 y 100 en el cuadro Cantidad.
Cuanto mayor es el valor de cantidad, más pronunciado es el efecto o más densa es la aplicación de pintura.
- 7 Arrastre sobre las áreas que quiera saturar o desaturar.



- La herramienta Esponja no tiene ningún efecto en las imágenes de escala de grises o duotonos, ya que éstas carecen de un componente de saturación.



- También puede cambiar el tamaño de la plumilla escribiendo un valor en el cuadro Tamaño de plumilla de la Barra de propiedades.

Ajuste del matiz de la imagen

Es posible ajustar el matiz de la imagen para cambiar los colores de los elementos que contiene. La herramienta Matiz desplaza todos los matices a lo largo del espectro de colores según el número de grados que especifique. La herramienta Permutador de matiz conserva el brillo y la saturación de los colores originales, pero sustituye todos los matices con el color de pintura actual.

Al cambiar el matiz de la imagen, se desplazan todos los colores de la imagen para crear efectos poco usuales.



Para matizar una imagen



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Efecto*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Efecto y haga clic en la herramienta *Matiz*.
- 3 Elija un pincel en el cuadro de lista Tipo de pincel.
- 4 Elija una plumilla en el cuadro de lista Forma de la plumilla.
- 5 Mueva el deslizador Tamaño de plumilla para establecer el tamaño de la plumilla.
- 6 Escriba un valor entre -180 y 180 en el cuadro Cantidad para especificar cuántos grados se desplazarán los matices alrededor del espectro de colores.
- 7 Arrastre sobre las áreas que quiera matizar.

Para cambiar el matiz de la imagen por el color de pintura



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Efecto*.
- 2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Efecto y haga clic en la herramienta *Permutador de matiz*.
- 3 Elija un pincel en el cuadro de lista Tipo de pincel.

- 4 Elija una plumilla en el cuadro de lista Forma de la plumilla.
- 5 Mueva el deslizador Tamaño de plumilla para establecer el tamaño de la plumilla.
- 6 Escriba un valor entre 1 y 100 en el cuadro Cantidad para especificar el color resultante, según los grados que lo separan del color de pintura en el espectro de colores.
- 7 Arrastre sobre las áreas que quiera cambiar.



- Las herramientas Matiz y Permutador de matiz no están disponibles para las imágenes de escala de grises o duotonos, ya que éstas carecen de componente de saturación.



- También puede cambiar el tamaño de la plumilla escribiendo un valor en el cuadro Tamaño de plumilla de la Barra de propiedades.

Aplicación de tintas coloreadas con pintura a imágenes

Es posible ajustar el aspecto de una imagen o parte de ella aplicando tinta a los colores de pintura. La herramienta Tinta aplica tinta a los colores de pintura utilizando el color de pintura actual.

La imagen está tintada con una cantidad pequeña de color de pintura verde.



Para aplicar una tinta coloreada con pintura a una imagen



1 Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Efecto*.



2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Efecto y haga clic en la herramienta *Tinta*.

3 Elija un pincel en el cuadro de lista Tipo de pincel.

4 Elija una plumilla en el cuadro de lista Forma de la plumilla.

5 Mueva el deslizador Tamaño de plumilla para establecer el tamaño de la plumilla.

6 Escriba un valor entre 1 y 100 en el cuadro Cantidad para establecer la intensidad del tinto.

7 Arrastre sobre las áreas que quiera tinter.



- También puede cambiar el tamaño de la plumilla escribiendo un valor en el cuadro Tamaño de plumilla de la Barra de propiedades.

Eliminación de polvo y arañazos mediante la herramienta Destramar

Es posible utilizar la herramienta Destramar para reparar los daños sufridos por una imagen.

El polvo se elimina de la imagen original con la herramienta Destramar.



Para eliminar polvo y arañazos con la herramienta Destramar



1 Abra el menú lateral Herramientas de pincel y haga clic en la herramienta *Efecto*.



2 En la Barra de propiedades, abra el selector de herramientas Efecto y haga clic en la herramienta *Destramar*.

3 Elija un pincel en el cuadro Tipo de pincel.

4 Elija una plumilla en el cuadro de lista Forma de la plumilla.

5 Mueva el deslizador Tamaño de plumilla para establecer el tamaño de la plumilla.

6 Escriba un valor entre 1 y 100 en el cuadro Cantidad para establecer el grado de reparación.

7 Arrastre sobre el área dañada.



- También puede cambiar el tamaño de la plumilla escribiendo un valor en el cuadro Tamaño de plumilla de la Barra de propiedades.

Uso de las herramientas de deshacer

Si comete un error al editar imágenes, puede utilizar las herramientas de deshacer para reparar el daño. La herramienta *Deshacer local* restaura el aspecto anterior de una imagen. La herramienta *Borrador* revela el fondo de objeto o imagen debajo del área de imagen. La herramienta *Permutador de color* sustituye el color de pintura por el color de papel. La herramienta *Deshacer local* sólo deshace la acción más reciente.

Para restaurar partes de una imagen mediante la herramienta *Deshacer local*



1 Abra el menú lateral Herramientas de deshacer y haga clic en la herramienta *Deshacer local*.

2 Arrastre en la ventana de imagen.

Para sustituir áreas con el color de papel mediante la herramienta Borrador



1 Abra el menú lateral Herramientas de deshacer y haga clic en la herramienta *Borrador*.

2 Arrastre en la ventana de imagen.

3 Si desea borrar color de objetos de una imagen, seleccione el objeto y después arrastre sobre el mismo con la herramienta Borrador.

Si el botón Bloquear transparencia de objeto está deshabilitado en la ventana acoplable Objetos, el recuadro del objeto cambia para excluir las áreas que está borrando.

Para sustituir pintura por el color de papel mediante la herramienta Permutador de color



1 Abra el menú lateral Herramientas de deshacer y haga clic en la herramienta *Permutador de color*.

2 En la Barra de propiedades, realice una de las siguientes acciones para definir el rango de la sustitución:

- Haga clic en el botón Normal y escriba un valor en el cuadro Semejanza de color.
- Haga clic en el botón MSB y escriba valores en los cuadros Nivel de matiz del color, Nivel de saturación del color y Nivel de brillo del color

3 Arrastre en la ventana de imagen.



- Puede limitar los movimientos de las herramientas de deshacer a movimientos horizontales y verticales manteniendo presionada CTRL al tiempo que hace clic y arrastra con el ratón. Mantenga presionada la tecla MAYÚS al mismo tiempo para cambiar la dirección de limitación del movimiento.



- También es posible deshacer operaciones de pintura mediante la herramienta Clonar desde archivo. Si desea obtener más información sobre cómo clonar, consulte “Clonación de imágenes, objetos y rellenos” en la página 167.



REGIS

CIVICACES

Rex

PROCEEDIT

5

MANIPULACIÓN DE OBJETOS Y TEXTO

5

Con el uso de objetos y texto las posibilidades de modificación de imágenes son mucho más amplias. Los objetos son elementos de imagen independientes que flotan sobre el fondo. Es posible crear objetos utilizando las herramientas de pincel, forma y texto, o bien a partir del fondo de la imagen o las selecciones. Puede seleccionar objetos y moverlos mediante la herramienta Selector de objetos y los controles de la Barra de propiedades. Los objetos también pueden copiarse o cortarse y, a continuación, pegarse como objetos nuevos.

Es posible ocultar, alinear o distribuir los objetos y cambiar su orden de superposición. La ventana acoplable Objetos muestra una lista de los nombres de objeto (incluido el fondo) y una miniatura de cada uno. Puede personalizar el tamaño de la ventana acoplable Objetos para poder ver más objetos a la vez. Las Sugerencias de objetos muestran información sobre los objetos a medida que el usuario coloca el cursor sobre ellos. Para más información sobre la visualización de las Sugerencias de objetos, consulte “Enabling the Object Tips and preferences” en la página 51.

Cuando se quede satisfecho con la posición y el aspecto de los objetos, puede convertirlos en una parte permanente de la imagen fusionándolos con el fondo. Para modificar varios objetos de forma simultánea, puede agruparlos o combinarlos en un solo objeto. Para transformar los objetos, también puede cambiar su tamaño, rotarlos, reflejarlos, inclinarlos, distorsionarlos o aplicarles perspectiva. Para modificar los bordes de los objetos, puede fundirlos, perfilarlos o reducirlos. Las sombras permiten añadir efectos especiales a los bordes de los objetos. También es posible cambiar su transparencia o crear máscaras de corte para cambiar la transparencia de los píxeles de un objeto sin modificarlos de forma permanente.

Para modificar objetos de texto, puede utilizar las mismas herramientas de edición de imágenes que emplea con otros objetos. Para más información sobre los objetos de texto, consulte “Creación y modificación de objetos de texto” en la página 263.

Creación de objetos

Puede crear un objeto desde cero utilizando las herramientas de pincel y de forma. Las herramientas de pincel permiten crear un objeto a partir de pinceladas o imágenes de aerosol o bien clonar otros objetos. Las herramientas de forma sirven para crear objetos a partir de rectángulos, elipses, polígonos y líneas. Para más información sobre el uso de las herramientas de pincel y de forma, consulte “Cómo pintar imágenes” en la página 159.

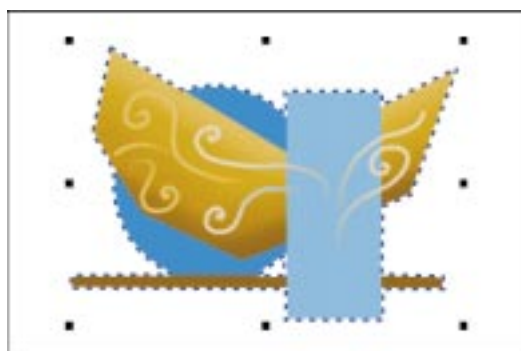
Es posible crear un objeto a partir del fondo para mover, organizar y modificar el fondo de la imagen a medida que mueve, organiza y cambia cualquier otro objeto. Puede añadir un fondo nuevo con el comando Imagen, Crear fondo. También es posible seleccionar partes del fondo para crear un objeto nuevo.

Las herramientas de máscara permiten crear un objeto utilizando todos los elementos visibles en una selección. También es posible emplear las herramientas de máscara para seleccionar partes de objetos existentes y a continuación, crear un objeto nuevo a partir de ellas. Para más información sobre el uso de las herramientas de máscara, consulte “Selección de áreas de imagen con una forma específica” en la página 70.

Creación de objetos con las herramientas de pincel y de forma

Es posible utilizar las herramientas de pincel para crear un objeto a partir de pinceladas o imágenes de aerosol, o para clonar elementos de otras áreas de imagen. Las herramientas de forma permiten crear un objeto a partir de rectángulos, elipses, polígonos y segmentos de línea. Si habilita el comando Recuadro visible del menú Objeto, un contorno de líneas discontinuas denominado recuadro rodea la forma del nuevo objeto.

Las herramientas de pincel y de forma se emplean para crear objetos.



Para crear un objeto con las herramientas de pincel

- 1 Haga clic en Objeto, Crear, Nuevo objeto.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas de pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
- 3 Defina los atributos de la herramienta en la Barra de propiedades.
- 4 Arrastre la herramienta en la ventana de imagen.
- 5 Repita los pasos 2 a 4 para añadir más elementos al objeto.



Para crear un objeto con las herramientas de forma

- 1 Haga clic en Objeto, Crear, Nuevo objeto.
- 2 Si desea crear un objeto nuevo cada vez que dibuje una forma, habilite el botón *Representar en objeto/selección* de la Barra de propiedades para la herramienta de forma correspondiente.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de forma y haga clic en una herramienta de forma.
- 4 Defina los atributos de la herramienta en la Barra de propiedades.
- 5 Arrastre la herramienta en la ventana de imagen.
- 6 Repita los pasos 2 a 4 para añadir más elementos al objeto.



- Todas las pinceladas y formas se añaden al objeto activo. Para crear un objeto nuevo, es necesario elegir el comando Crear, Nuevo objeto en el menú Objeto.

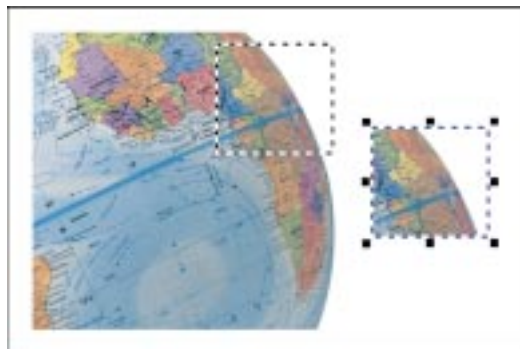


- También puede hacer clic en el botón Nuevo objeto en la ventana acoplable Objetos para crear un objeto nuevo. Es necesario deshabilitar el botón Bloquear transparencia de objeto para acceder al botón Nuevo objeto.

Creación de objetos a partir del fondo de la imagen

Al crear un objeto utilizando el fondo entero de la imagen, es posible mover, organizar y cambiar el fondo. También es posible crear un objeto basado en una parte del fondo de la imagen.

Un objeto se crea a partir de una parte seleccionada del fondo.



Para crear un objeto utilizando todo el fondo de la imagen

- Haga clic en Objeto, Crear, Desde fondo.



- Para crear un fondo nuevo, utilice el comando Crear fondo.

Para crear un objeto utilizando parte del fondo de la imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Objetos* para abrir la ventana acoplable *Objetos*.
- 3 Seleccione el fondo en la ventana acoplable *Objetos*.
- 4 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 5 Seleccione un área del fondo.
- 6 Haga clic en Objeto, Crear, Objeto: Copiar selección.



- También puede crear un objeto basado en parte del fondo haciendo clic en el botón *Crear objeto desde máscara* en la ventana acoplable *Objetos*.
- También es posible abrir la ventana acoplable *Objetos* haciendo doble clic en la herramienta *Selector de objetos*.

Creación de objetos mediante selecciones

Es posible crear un objeto utilizando todos los elementos visibles de una selección o copiando parte de un objeto existente.

Objeto creado utilizando el contenido de una selección.



Para crear un objeto utilizando todos los elementos visibles de una selección

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Seleccione un área de la imagen.
- 3 Haga clic en Edición, Copiar visible.
- 4 Haga clic en Edición, Pegar, Como nuevo objeto.



Para crear un objeto basado en parte de otro objeto



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 4 Seleccione un área del objeto.
- 5 Haga clic en Objeto, Crear, Objeto: Copiar selección.



- También puede crear un objeto basado en parte de otro objeto haciendo clic en el botón Crear objeto desde máscara en la ventana acoplable Objetos.

Selección de objetos

Para modificar los objetos de una imagen, primero debe seleccionarlos con la herramienta Selector de objetos o en la ventana acoplable Objetos. Cuando se selecciona un objeto, un cuadro de resaltado con ocho tiradores de transformación rodea al objeto. Si selecciona varios objetos, el cuadro de resaltado se expande para rodearlos a todos. Puede utilizar los tiradores del cuadro de resaltado para transformar los objetos. Para más información sobre la transformación de objetos, consulte “Transformación de objetos” en la página 236. Cuando termine de realizar cambios en el objeto seleccionado, puede deseleccionarlo, eligiendo otro objeto o el fondo de la imagen.

Si se seleccionan varios objetos, sólo uno estará activo. Los objetos seleccionados sólo se ven afectados por comandos como los de desplazamiento y combinación. El objeto activo sufre los efectos de estos comandos además de las herramientas de edición de imágenes y los comandos de menú.

El objeto activo tiene tiradores de transformación en su cuadro de resaltado y aparece rodeado por el recuadro de objeto.



Selección de objetos

Para modificar un objeto, es necesario seleccionarlo en la ventana de imagen o en la ventana acoplable Objetos. Cuando se selecciona un objeto, aparecen tiradores de selección alrededor de su cuadro de resaltado. Si habilita el comando Recuadro visible en el menú Objeto, un contorno discontinuo denominado recuadro también rodeará al objeto.



Para seleccionar un objeto



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Haga clic dentro del objeto.



- Si un objeto está completamente oculto por otro, puede mantener presionada la tecla ALT y hacer clic para seleccionar el objeto oculto.



- También es posible seleccionar un objeto haciendo clic en la correspondiente miniatura en la ventana acoplable Objetos o haciendo clic y arrastrando en la ventana de imagen con la herramienta Selector de objetos para seleccionar el objeto con el recuadro.

Selección de varios objetos

Es posible mover, transformar o aplicar efectos a varios objetos de forma simultánea seleccionando múltiples objetos en la ventana de imagen o en la ventana acoplable Objetos. Si selecciona varios objetos, aparecen tiradores de selección en el cuadro de resaltado que rodea a todos los objetos.

Cuando hay varios objetos seleccionados, el cuadro de resaltado se expande para rodearlos a todos y el objeto activo aparece rodeado por el recuadro de objeto.



Para seleccionar varios objetos en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Mantenga presionada la tecla MAYÚS y haga clic en los objetos.



- También puede seleccionar varios objetos arrastrando para rodearlos con un recuadro de selección. Los objetos que se encuentren parcialmente rodeados por el cuadro de selección del recuadro no se seleccionarán.



Para seleccionar varios objetos en la ventana acoplable Objetos

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Selector de objetos.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Objetos* para abrir la ventana acoplable Objetos.
- 3 En la ventana acoplable Objetos, mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic en las miniaturas de los objetos.



- También es posible abrir la ventana acoplable Objetos haciendo doble clic en la herramienta Selector de objetos.

Selección de todos los objetos de una imagen

Es posible seleccionar todos los objetos de una imagen para aplicar cambios a todos de forma simultánea. Sin embargo, los cambios realizados utilizando las herramientas de la Caja de herramientas y determinados comandos de menú sólo se aplican al objeto activo.

Para seleccionar todos los objetos de una imagen

- Haga clic en Objeto, Seleccionar todo.



- El objeto activo permanece activo al seleccionar todos los objetos.
-

Selección de grupos de objetos

Es posible seleccionar varios grupos de objetos de la misma manera que selecciona varios objetos. Para más información sobre la agrupación de objetos, consulte “Agrupación de objetos” en la página 232.

Para seleccionar varios grupos de objetos

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Mantenga presionada la tecla MAYÚS y, en la ventana de imagen, haga clic en un objeto de cada grupo que desee seleccionar.



- También puede seleccionar varios grupos de objetos utilizando el recuadro en la ventana de imagen, o bien mediante la ventana acoplable Objetos.
-

Deselección de objetos

Es posible deselegccionar un objeto, varios objetos o todos los objetos de una imagen.

Cuando todos los objetos están deseleccionados, no aparecen rodeados de un cuadro de resaltado con tiradores. El objeto activo aparece rodeado por el recuadro de objeto.



Para deseleccionar un objeto

- En la ventana de imagen, haga clic en cualquier punto fuera del recuadro de objeto.



- Al deseleccionar un objeto, éste aún permanece activo. Si no quiere que el objeto sea el activo, active el fondo u otro objeto.

Para deseleccionar varios objetos

- En la ventana de imagen, mantenga presionada la tecla MAYÚS y haga clic en cada objeto.

Para deseleccionar todos los objetos

- En la ventana de imagen, haga clic fuera del límite de todos los objetos.



- También es posible deseleccionar objetos manteniendo presionada la tecla MAYÚS y haciendo clic en las miniaturas de los objetos en la ventana acoplable Objetos.

Copia, corte y pegado de objetos

Es posible duplicar un objeto para copiarlo en una imagen. Para copiar un objeto en otras imágenes, utilice los comandos Copiar y Pegar del menú Edición. Para eliminar un objeto de una imagen y pegarlo en otra, emplee el comando Cortar del menú Edición. El objeto cortado se coloca en el Portapapeles, revelando el fondo que estaba debajo. También es posible pegar un archivo de imagen como un objeto nuevo utilizando el comando Pegar de archivo del menú Edición.

Para copiar o cortar partes de objetos, puede utilizar las herramientas de máscara para seleccionar áreas de un objeto. También es posible pegar un objeto en una selección. Para más información sobre la selección de áreas con las herramientas de máscara, consulte “Selección de áreas de imagen con una forma específica” en la página 70.

Duplicación de objetos en una imagen

Es posible realizar una copia de un objeto con el comando Duplicar. Al duplicar un objeto, la copia se desplaza a la derecha y debajo del original.

El objeto se ha duplicado para crear copias exactas del original.



Para duplicar un objeto en una imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Duplicar.



- Es necesario deseleccionar el objeto duplicado antes de seleccionar y modificar los objetos por separado.

Copia de objetos en otras imágenes

Es posible copiar objetos en imágenes nuevas o existentes. Para copiar sólo parte de un objeto en otra imagen, utilice una de las herramientas de máscara para seleccionar un área de objeto.



Para copiar un objeto en otra imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la *herramienta Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Edición, Copiar.
- 4 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 5 Elija la unidad donde está almacenado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
- 6 Haga doble clic en la carpeta donde se encuentra el archivo.
- 7 Haga doble clic en el nombre de archivo.
- 8 Haga clic en Edición, Pegar, Como nuevo objeto.



- También puede copiar un objeto en otra imagen manteniendo presionada la tecla CTRL y arrastrando el objeto hasta otra ventana de imagen.

Para copiar un objeto en una imagen nueva

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Edición, Pegar, Como nuevo documento.
 - Haga clic en Archivo, Nuevo desde el Portapapeles.

Para copiar parte de un objeto en otra imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Selector de objetos.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 4 Seleccione un área del objeto.
- 5 Siga los pasos 3 a 8 del procedimiento “Para copiar un objeto en otra imagen”.

Pegado de archivos de imagen como objetos nuevos

Es posible pegar un archivo de imagen como objeto nuevo en la imagen activa con el comando Importar. Puede pegar la imagen con su tamaño original o redimensionarla a la vez que la importa.

Para pegar un archivo como objeto

- 1 Haga clic en Archivo, Importar, Importar.
- 2 Elija la unidad donde está almacenado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
- 3 Haga doble clic en la carpeta donde se encuentra el archivo.
- 4 Haga doble clic en el nombre de archivo.
- 5 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en la ventana de imagen para pegar la imagen con su tamaño original en el centro de la imagen activa.
 - Haga clic y arrastre para especificar el tamaño y ubicación de la imagen pegada.

Corte y pegado de objetos

Al cortar un objeto de una imagen, el objeto se elimina y los datos de imagen se colocan en el Portapapeles. Es posible pegar estos datos de imagen como objeto en una imagen nueva o existente. Para cortar sólo parte de un objeto y pegarla en otra imagen, puede utilizar una de las herramientas de máscara para seleccionar un área del objeto.



Para cortar y pegar un objeto en otra imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Edición, Cortar.
- 4 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 5 Elija la unidad donde está almacenado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
- 6 Haga doble clic en la carpeta donde se encuentra el archivo.
- 7 Haga doble clic en el nombre de archivo.
- 8 Haga clic en Edición, Pegar, Como nuevo objeto.



- También es posible cortar y pegar objetos en otras imágenes arrastrándolos desde una ventana de imagen hasta otra.

Para cortar parte de un objeto y pegarlo como un objeto nuevo

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Selector de objetos.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 4 Seleccione un área del objeto.
- 5 Realice los pasos 3 a 5 del procedimiento anterior.

Pegado de objetos en selecciones

Es posible pegar un objeto desde el Portapapeles en una selección creada con una de las herramientas de máscara. Al pegar datos en una selección, se crea una máscara de corte a partir de los datos originales. Para más información sobre las máscaras de corte, consulte “Modificación de la transparencia de un objeto” en la página 255.

El objeto de estatua se pega en una selección con forma de globo.



Para pegar un objeto en una selección

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.

- 3 Realice una de las siguientes acciones para colocar el objeto en el Portapapeles:
 - Haga clic en Edición, Copiar para copiar el objeto seleccionado en el Portapapeles.
 - Haga clic en Edición, Cortar para eliminar el objeto seleccionado de la ventana de imagen y copiarlo en el Portapapeles.
- 4 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 5 Seleccione un área de la imagen.
- 6 Haga clic en Edición, Pegar, En selección.

Desplazamiento y eliminación de objetos

Es posible mover un objeto arrastrándolo en la ventana de imagen. Para situar un objeto con precisión, puede especificar una posición exacta mediante la Barra de propiedades. También es posible utilizar las teclas de flecha para mover un objeto por incrementos preestablecidos, denominados valores de desplazamiento y de súperdesplazamiento, o bien eliminar un objeto de una imagen de forma permanente.

Desplazamiento de objetos

Es posible mover un objeto en la ventana de imagen arrastrándolo hasta una nueva posición. Para desplazar un objeto con precisión, puede especificar las coordenadas vertical y horizontal mediante la Barra de propiedades.

.....
El objeto de estatua
se desplaza de una
posición a otra
dentro de la imagen.
.....





Para mover un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el objeto hasta otra posición.
 - Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre el objeto para limitar el desplazamiento a ángulos de 45 grados (es decir, 45 grados en sentido horizontal, vertical o diagonal).

Para mover un objeto por un incremento preciso

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Selector de objetos.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Abra el menú lateral Modo selector de la Barra de propiedades y haga clic en el botón *Modo de posición*.
- 4 Si desea mover el objeto por un incremento preciso con respecto a su posición actual, habilite el botón *Posición relativa* de la Barra de propiedades.
- 5 En los cuadros Transformación horizontal/vertical, escriba las coordenadas hasta las cuales desee desplazar la esquina superior izquierda del cuadro de resaltado.
- 6 Haga clic en el botón Transformar.



- La unidad de medida utilizada para los valores de los cuadros Transformación horizontal/vertical será la misma que se haya especificado para las reglas. Para más información sobre cómo cambiar la unidad de medida de las reglas, consulte “Configuración de las reglas” en la página 64.

Desplazamiento de objetos en incrementos preestablecidos

Puede mover un objeto en incrementos preestablecidos (denominados valores de desplazamiento y de súperdesplazamiento) mediante las teclas de flecha. Para más información sobre cómo especificar estos valores, consulte “Setting the nudge increments” en la página 48.



Para mover un objeto en incrementos preestablecidos

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Presione una tecla de flecha para mover el objeto en la dirección de la flecha en función del valor de desplazamiento.
 - Mantenga presionada la tecla MAYÚS y presione una tecla de flecha para mover el objeto en función del valor de súperdesplazamiento.

Eliminación de objetos

Al eliminar un objeto, éste se borra de la ventana de imagen. Si guarda una imagen después de eliminar un objeto, no podrá restaurar el objeto.

A la izquierda, hay tres objetos. A la derecha, el objeto engranajes se ha eliminado.



Para eliminar un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Eliminar



- También es posible eliminar un objeto haciendo clic en el botón Eliminar objeto(s) en la ventana acoplable Objetos o presionando SUPR.

Visualización y organización de objetos

La ventana acoplable Objetos y los comandos Organizar del menú Objeto permiten visualizar y organizar los objetos de la imagen. Es posible ocultar un objeto, alinearlos con los elementos de la imagen, distribuir objetos por toda la imagen y cambiar el orden de superposición de los objetos.

Visualización y ocultación de objetos

De forma predeterminada, todos los objetos se muestran en la ventana de imagen a medida que se crean; sin embargo, puede ocultar un objeto en cualquier momento. Al ocultar un objeto, éste no se elimina de la imagen, sino que se torna invisible de forma temporal. Los objetos ocultos se bloquean automáticamente para que no puedan modificarse.

Alineación de objetos

Puede alinear los objetos unos con otros, con el centro de la imagen, con la cuadrícula y las líneas guía o con la ventana de imagen. Con los comandos Encajar en del menú Ver, la cuadrícula y las líneas guía se vuelven magnéticas y fuerzan el desplazamiento del borde del objeto seleccionado hasta la línea guía o línea de cuadrícula más próxima. Para más información sobre el uso de la cuadrícula y las líneas guía, consulte “Utilización de las líneas guía, la cuadrícula y las reglas” en la página 57.

Distribución de objetos

Los objetos se distribuyen dejando el mismo espacio entre ellos. Es posible distribuir los objetos en sentido vertical, horizontal o ambos. La distribución se basa en la distancia entre el centro de un objeto seleccionado y el centro del siguiente, o en el espacio entre los bordes más próximos de los distintos objetos.

Cambio del orden de los objetos

Cuando se crean varios objetos en una imagen, se apilan unos encima de otros en el orden en el que se han creado. El último objeto creado es el primero de la pila y el fondo de la imagen está siempre abajo. Este orden de superposición determina la relación entre los objetos en función del orden en que se dibujan. Por ejemplo, es posible mover un objeto en la ventana de imagen para cubrir otro que está por debajo en el orden de superposición. Puede cambiar el orden de los objetos de la pila con los comandos Orden del menú Objeto o mediante la ventana acoplable Objetos.

Visualización y ocultación de objetos

Es posible ocultar un objeto o el fondo de la imagen de forma temporal. Si oculta el fondo de la imagen, se muestra como un tablero de ajedrez no imprimible. Para más información sobre la personalización de este patrón de tablero de ajedrez, consulte “Personalización del patrón de cuadrícula de transparencia” en la página 45.



Para ocultar un objeto

- En la ventana acoplable Objetos, haga clic en el *icono de ojo* junto a la miniatura del objeto.

Para visualizar un objeto

- En la ventana acoplable Objetos, haga clic en el icono de ojo junto a la miniatura del objeto oculto.



- Si hace clic en el icono de ojo del objeto activo, todos los demás objetos se ocultan.

Alineación de objetos

Puede utilizar la Barra de propiedades o el comando Alinear y distribuir del menú Objeto para alinear el objeto seleccionado con el objeto activo, con el centro de la imagen, la ventana de imagen o el punto más próximo de la cuadrícula.

Los objetos de la izquierda están colocados por toda la imagen de forma aleatoria. Los objetos de la derecha están alineados con respecto a sus bordes inferiores.



Para alinear un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en el botón *Alinear objetos* de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en la ficha Alinear



5 Habilite uno de los siguientes botones:

- A activo: alinea los objetos seleccionados con el objeto activo.
- Al centro del documento: alinea el objeto seleccionado con el centro de la ventana de imagen.
- Seleccionado con documento: alinea el objeto seleccionado con la ventana de imagen.

6 Habilite cualquiera de las casillas de verificación de alineación horizontal o vertical.

7 Realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Habilite la casilla de verificación Alinear con cuadrícula para alinear el objeto con el punto más cercano de la cuadrícula.
- Habilite el botón *Previsualización* para previsualizar la alineación en la ventana de imagen.

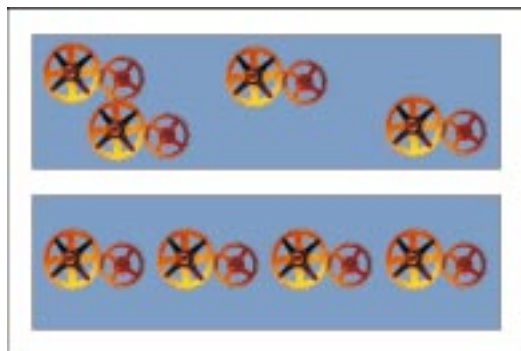


- Es necesario seleccionar varios objetos para poder acceder al botón A activo.

Distribución de objetos

Es posible distribuir objetos dejando el mismo espacio entre ellos mediante la Barra de propiedades o el comando Alinear y distribuir. Puede distribuir objetos en sentido horizontal o vertical en una imagen.

Los objetos de la imagen superior están colocados de forma aleatoria por toda la imagen. Los de la imagen inferior están distribuidos uniformemente.



Para distribuir objetos

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione los objetos.





- 3 Haga clic en el botón *Alinear objetos* de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en la ficha *Distribuir*.
- 5 Habilite cualquiera de las casillas de verificación de distribución horizontal o vertical.
- 6 Habilite uno de los siguientes botones:
 - A toda la selección: sirve para espaciar uniformemente los objetos seleccionados.
 - A todo el documento: permite espaciar los objetos uniformemente por toda la imagen.
 - Según espaciado de objeto: permite especificar la distancia entre los objetos en los cuadros X e Y.
- 7 Si desea previsualizar la distribución en la ventana de imagen, habilite el botón *Previsualización*.

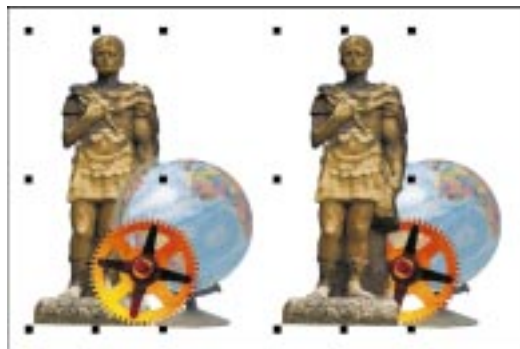


- La distribución de sólo dos objetos no tiene ningún efecto si el botón A toda la selección se encuentra habilitado.
- Si habilita la casilla de verificación *Espaciado*, la distancia que existe entre el borde de un objeto seleccionado y el borde más próximo del siguiente objeto seleccionado será la misma.
- La unidad de medida de la imagen se utiliza en los cuadros X e Y.

Cambio del orden de los objetos

Al cambiar el orden de superposición de los objetos, los objetos ocultos pueden quedar visibles o los que están encima pueden colocarse detrás de otros objetos.

A la izquierda, el engranaje está encima del globo, que se encuentra encima de la estatua. A la derecha, la estatua está encima del engranaje y del globo.





Para cambiar el orden de los objetos

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Organizar, Orden y, a continuación, en uno de los siguientes:
 - Hacia adelante: coloca el objeto seleccionado delante de todos los objetos de la imagen.
 - Hacia atrás: sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los objetos de la imagen.
 - Avanzar uno: coloca el objeto seleccionado delante del objeto anterior
 - Retroceder uno: sitúa el objeto seleccionado detrás del objeto siguiente.
 - Orden inverso: invierte el orden de superposición de los objetos seleccionados.



- Si los objetos están agrupados, se considera que están en el mismo nivel del orden de superposición. Por tanto, no es posible colocar un objeto entre los miembros de un grupo.
- Al agrupar objetos, todos los objetos del grupo se colocan en el nivel del objeto superior.
- El fondo de la imagen siempre se coloca en la última posición del orden de superposición y no se puede colocar ningún objeto detrás de él.



- También puede cambiar el orden de superposición arrastrando las miniaturas de los objetos hasta una nueva posición en la ventana acoplable Objetos.

Agrupación y combinación de objetos

Es posible realizar determinadas tareas con varios objetos de forma simultánea agrupándolos y combinándolos. Tras agrupar los objetos, puede moverlos, eliminarlos y transformarlos al mismo tiempo. Para modificar los distintos objetos de un grupo, primero hay que desagruparlos. Al combinar objetos, se crea un objeto a partir de varios objetos de forma permanente. También es posible combinar objetos con el fondo para reducir el tamaño del archivo de imagen. Al combinar objetos con el fondo, ya no flotan por encima del resto de la imagen y no pueden seleccionarse ni modificarse por separado.

Al combinar las características de los objetos con grupos de corte, se añaden los elementos de imagen de algunos objetos a la forma de otro. Los grupos de corte introducen los píxeles de los objetos secundarios en la forma del objeto principal. El resultado es que el objeto principal retiene su forma, pero contiene los elementos de imagen de los objetos secundarios.

Los engranajes son el objeto principal del objeto globo.



Las características del globo (el objeto secundario) se introducen dentro de la forma de los engranajes (el objeto principal).



Agrupación de objetos

La agrupación de objetos permite mover, eliminar o transformar objetos como una sola entidad. Cuando se agrupan objetos, aparece un cuadro de resaltado alrededor de ellos en la ventana de imagen y una línea negra gruesa los conecta en la ventana acoplable Objetos.

Para agrupar objetos

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione los objetos.
- 3 Haga clic en el botón Agrupar/Desagrupar objetos de la Barra de propiedades.



Para añadir objetos a un grupo existente

- 1 Seleccione el grupo de objetos.
- 2 Mantenga presionada la tecla MAYÚS y seleccione el objeto que desee añadir al grupo.
- 3 Haga clic en el botón Agrupar de la Barra de propiedades.



- También es posible agrupar los objetos seleccionados con el comando Organizar, Agrupar del menú Objeto.

Desagrupación de objetos

Si agrupa varios objetos, es necesario desagruparlos para poder modificarlos por separado. No es posible eliminar un solo objeto de un grupo sin desagrupar todos los objetos.

Para desagrupar objetos

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Haga clic en uno de los objetos del grupo.
- 3 Haga clic en el botón Agrupar/Desagrupar objetos de la Barra de propiedades.



- Para modificar los objetos desagrupados por separado, primero hay que deseleccionarlos. Para más información sobre la desección de objetos, consulte “Deselección de objetos” en la página 218.



- También es posible desagrupar objetos con el comando Organizar, Desagrupar del menú Objeto.

Combinación de objetos con el fondo de la imagen

Al combinar objetos con el fondo de la imagen, se fusionan con el fondo y el tamaño del archivo disminuye. Puede controlar la manera en que se combinan los colores de los objetos y el fondo de la imagen eligiendo un modo de fusión. Para más información sobre los modos de fusión, consulte “Elección de un modo de fusión” en la página 155.


El objeto globo se fusiona con el fondo en el modo de fusión Color.



Para combinar un objeto con el fondo

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Objetos.
- 4 Elija un modo de fusión en el cuadro de lista Modo fusión de la ventana acoplable Objetos.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Opacidad de la ventana acoplable Objetos para especificar el nivel de opacidad del objeto.
- 6 Haga clic en Objeto, Combinar, Combinar objetos con el fondo.



- También puede hacer clic en  en la ventana acoplable Objetos y arrastrar para definir el valor de Opacidad.
- También es posible especificar un modo de fusión y un nivel de opacidad haciendo clic en un objeto con el botón derecho en la ventana acoplable Objetos y haciendo clic en Propiedades.

Para combinar todos los objetos con el fondo

- Haga clic en Objeto, Combinar, Combinar todos los objetos con el fondo.

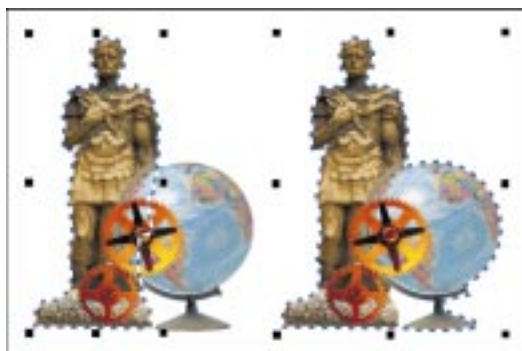


- Tras combinar objetos con el fondo, ya no es posible modificarlos como elementos de imagen individuales.
- Sólo es posible cancelar los comandos Objeto, Combinar con las herramientas Deshacer de Corel PHOTO-PAINT. Para más información sobre las herramientas Deshacer, consulte “Anulación y repetición de cambios” en la página 52.

Combinación de varios objetos en uno

Si tiene previsto modificar dos o más objetos de forma simultánea habitualmente, puede combinarlos para que formen un objeto. Al combinar objetos, también disminuye el tamaño del archivo de imagen.

A la izquierda, la estatua (el objeto activo), el globo y los engranajes son objetos independientes. A la derecha, los objetos se combinan en uno.



Para combinar varios objetos en uno

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione los objetos.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Objetos.
- 4 En la ventana acoplable Objetos, elija un modo de fusión en el cuadro de lista Modo fusión.
- 5 Haga clic en Objeto, Combinar, Combinar objetos juntos.



- Sólo puede cancelar los comandos Objeto, Combinar con las herramientas Deshacer de Corel PHOTO-PAINT. Para más información sobre las herramientas Deshacer, consulte “Anulación y repetición de cambios” en la página 52.



- También puede abrir la ventana acoplable Objetos haciendo doble clic en la herramienta Selector de objetos.

Creación y anulación de grupos de corte

Puede crear un grupo de corte para colocar los elementos de imagen de uno o más objetos en la forma de otro. Un grupo de corte inserta los píxeles de los objetos secundarios en la forma del objeto principal. Un objeto siempre es el objeto principal de los objetos que se encuentran encima de él en el orden de superposición. Puede deshacer un grupo de corte en cualquier momento.



Para crear un grupo de corte

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Haga clic en el botón *Objetos* de la Barra de propiedades para abrir la ventana acoplable *Objetos*.
- 3 En la ventana acoplable *Objetos*, haga clic en la columna a la izquierda de la miniatura del objeto secundario.

Para deshacer un grupo de corte

- En la ventana acoplable *Objetos*, haga clic en el icono en forma de clip junto a cada objeto secundario.



- Al crear un grupo de corte, aparece un icono en forma de clip en la columna a la izquierda de la miniatura del objeto secundario y la miniatura aparece con sangrado.
- El grupo de corte oculta los píxeles de los objetos secundarios que no se solapan con el objeto principal. Si los píxeles no se solapan, el objeto secundario se oculta; sin embargo, aún puede realizar cambios en dicho objeto.
- El fondo no puede formar parte de un grupo de corte.



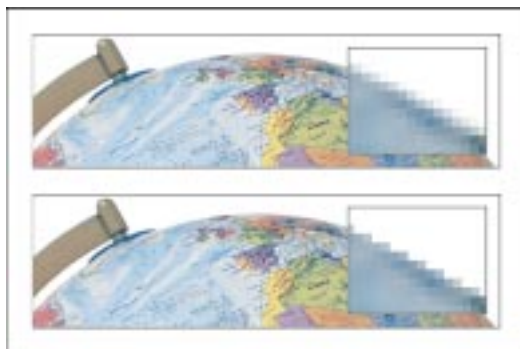
- También es posible abrir la ventana acoplable *Objetos* haciendo doble clic en la herramienta *Selector de objetos*.

Transformación de objetos

Para modificar el aspecto de un objeto en una imagen, puede cambiar su tamaño, escalarlo, rotarlo, reflejarlo, inclinarlo, distorsionarlo o aplicarle perspectiva. Puede aplicar transformaciones en la ventana de imagen con los tiradores de transformación o utilizar los modos de transformación de la Barra de propiedades. Las transformaciones pueden aplicarse a un objeto o a varios.

Al escalar, inclinar o rotar un objeto, los bordes pueden adquirir una forma algo dentada. Por este motivo, la mayoría de los modos de transformación incluyen un botón Alisado en la Barra de propiedades que se habilita de forma predeterminada. El alisado varía la transparencia de los píxeles en el borde de un objeto para suavizar los bordes y hacer que el objeto se mezcle más con el fondo.

La parte ampliada de la imagen muestra la diferencia entre un borde alisado (arriba) y un borde que no se ha alisado (abajo).

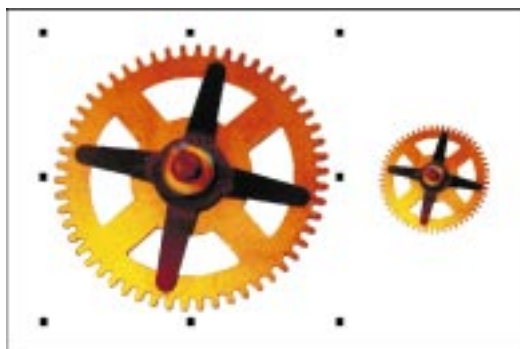


Para previsualizar una transformación antes de aplicarla al objeto de forma permanente, puede transformar una copia del objeto. Puede eliminar la copia si no se queda satisfecho con las transformaciones, sin modificar el objeto original. También puede previsualizar las transformaciones de objetos con el botón Transformar de la Barra de propiedades. Para no perder calidad de imagen aplicando demasiadas transformaciones por separado, realice todas las transformaciones a la vez y, a continuación, aplíquelas.

Dimensionamiento y escalado de objetos

El dimensionamiento permite cambiar el ancho y la altura de un objeto. Es posible cambiar el tamaño de un objeto en la ventana de imagen o utilizar la Barra de propiedades para especificar dimensiones precisas. El escalado permite asignar a un objeto un porcentaje de su tamaño original.

Se ha cambiado el tamaño del objeto de la izquierda para crear la versión más pequeña de la derecha.





Para cambiar el tamaño de un objeto en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Si desea mantener la proporción actual de ancho y altura del objeto, haga clic en el botón *Mantener proporción* de la Barra de propiedades.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre cualquiera de los tiradores del cuadro de resaltado.
 - Mantenga presionada la tecla MAYÚS y arrastre cualquiera de los tiradores del cuadro de resaltado para que el centro permanezca fijo al cambiar el tamaño del objeto.
 - Mantenga presionada la tecla ALT y arrastre cualquiera de los tiradores de esquina del cuadro de resaltado para cambiar el tamaño de un objeto de forma no proporcional.
- 5 Repita el paso 4 hasta que alcance el tamaño que desee.
- 6 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga clic fuera del objeto para cancelar la transformación.




Para cambiar el tamaño de un objeto por un incremento preciso



- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior
- 2 Abra el selector de transformaciones de la Barra de propiedades y haga clic en el icono *Modo de tamaño*.
- 3 Escriba valores en los cuadros Transformación horizontal/vertical.
- 4 Si desea previsualizar la transformación, haga clic en el botón Transformar de la Barra de propiedades.
- 5 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga clic fuera del objeto para cancelar la transformación.



Para escalar un objeto

- 1 Siga los pasos 1 a 3 del procedimiento “Para cambiar el tamaño de un objeto en la ventana de imagen”.
- 2 Abra el selector de transformaciones de la Barra de propiedades y haga clic en el icono *Modo de escala*.

- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - En la Barra de propiedades, escriba un porcentaje de escala en los cuadros Transformación horizontal/vertical.
 - Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre los tiradores de dimensionamiento.
- 4 Si desea previsualizar la transformación, haga clic en el botón Transformar de la Barra de propiedades.
- 5 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.



- Los valores de los cuadros Transformación horizontal/vertical emplean la unidad de medida especificada para las reglas. Para más información sobre cómo cambiar la unidad de medida de las reglas, consulte “Configuración de las reglas” en la página 64.



- También es posible aplicar una transformación haciendo doble clic en el objeto o presionando INTRO.
- También puede cancelar una transformación presionando ESC.

Rotación de objetos

La rotación de un objeto permite girarlo en torno a un punto de pivote denominado centro de rotación. Es posible rotar un objeto en la ventana de imagen o utilizar la Barra de propiedades.

El objeto de la izquierda se ha rotado para crear la versión de la derecha.



Para rotar un objeto en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en el objeto una vez para ver los tiradores de rotación.
- 4 Arrastre el centro de rotación hasta la posición deseada.
- 5 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre un tirador de esquina hasta una nueva posición.
 - Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre un tirador de esquina para limitar la rotación a incrementos de 15 grados.
- 6 Repita los pasos 4 y 5 hasta que haya rotado el objeto en el ángulo deseado.
- 7 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.



- El centro de rotación se representa con un icono en forma de diana en la ventana de imagen.



Para rotar un objeto por un incremento preciso

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Abra el selector de transformaciones de la Barra de propiedades y haga clic en el icono *Modo de rotación*.
- 3 Si desea situar el centro de rotación con respecto a la posición actual, habilite el botón *Centro relativo* de la Barra de propiedades.
- 4 Escriba valores en los cuadros Transformación horizontal/vertical para especificar la posición del centro de rotación.
- 5 Escriba un ángulo en el cuadro Ángulo de rotación de la Barra de propiedades.
- 6 Si desea previsualizar la transformación, haga clic en el botón Transformar de la Barra de propiedades.
- 7 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.



- Si el ángulo de rotación es negativo, el objeto gira hacia la derecha. Si es positivo, gira hacia la izquierda.
- Los valores de los cuadros Transformación horizontal/vertical emplean la unidad de medida especificada para las reglas. Para más información sobre cómo cambiar la unidad de medida de las reglas, consulte “Configuración de las reglas” en la página 64.

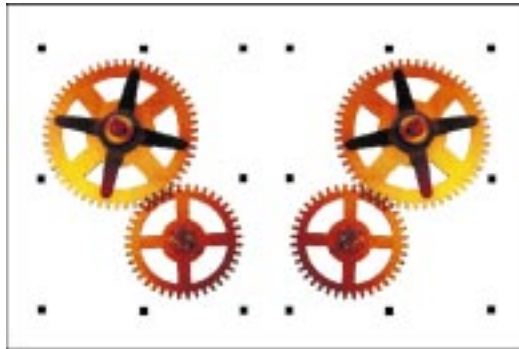


- También es posible aplicar una transformación haciendo doble clic en el objeto o presionando MAYÚS.
- También puede cancelar una transformación presionando ESC.

Reflejo de objetos

Al reflejar un objeto, puede crear una imagen especular del mismo. Es posible reflejar un objeto en la ventana de imagen o especificar un valor exacto para la operación en la Barra de propiedades.

El objeto de la izquierda se ha reflejado en sentido horizontal para crear el objeto de la derecha.



Para reflejar un objeto en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre un tirador central sobre el objeto hasta más allá del tirador central del lado opuesto del cuadro de resaltado.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.

Para reflejar un objeto por un incremento preciso

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Abra el selector de transformaciones de la Barra de propiedades y haga clic en el icono *Modo de escala*.
- 3 Habilite cualquiera de los siguientes botones de la Barra de propiedades:
 - *Reflejar objeto horizontalmente*: voltea el objeto en sentido vertical.
 - *Reflejar objeto verticalmente*: voltea el objeto en sentido horizontal.
- 4 Si desea previsualizar la transformación, haga clic en el botón Transformar de la Barra de propiedades.



5 Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
- Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.



- Los objetos se reflejan horizontalmente desde su borde derecho y verticalmente desde su borde superior.

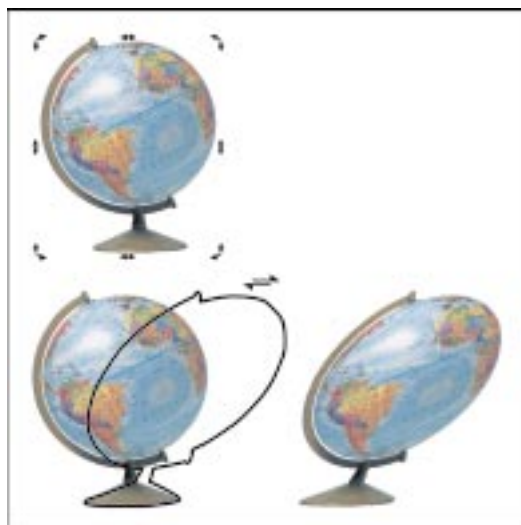


- También es posible aplicar una transformación haciendo doble clic en el objeto o presionando INTRO.
- También puede cancelar una transformación presionando ESC.

Inclinación de objetos

Esta técnica permite inclinar los objetos hacia un lado mientras el lado opuesto permanece fijo. Es posible inclinar un objeto en la ventana de imagen o especificar valores precisos mediante la Barra de propiedades.

El objeto situado en la parte superior se ha inclinado para crear el objeto de la parte inferior derecha.



Para inclinar un objeto en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.

- 3 Haga clic en el objeto una vez para mostrar los tiradores de inclinación.
- 4 Arrastre un tirador de inclinación hasta una nueva posición.
- 5 Repita el paso 4 hasta que obtenga el efecto deseado.
- 6 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.

Para inclinar un objeto por un incremento preciso



- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Abra el selector de transformaciones de la Barra de propiedades y elija el *icono Modo de inclinación*.
- 3 Escriba valores en los cuadros Transformación horizontal/Vertical.
- 4 Si desea previsualizar la transformación, haga clic en el botón Transformar de la Barra de propiedades.
- 5 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.



- Los valores horizontales positivos desplazarán la parte superior del objeto hacia la izquierda, mientras que los negativos lo desplazarán hacia la derecha. Los valores verticales positivos desplazarán la parte derecha del objeto hacia arriba, mientras que los valores negativos lo desplazarán hacia abajo.
- Los valores de los cuadros Transformación horizontal/vertical emplean la unidad de medida especificada para las reglas. Para más información sobre cómo cambiar la unidad de medida de las reglas, consulte “Configuración de las reglas” en la página 64.

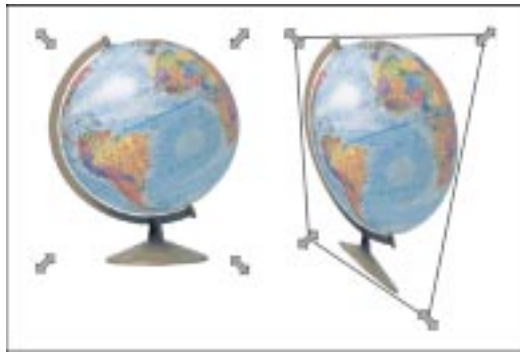


- También es posible aplicar una transformación haciendo doble clic en el objeto o presionando INTRO.
- También puede cancelar una transformación presionando ESC.

Distorsión de objetos

La distorsión de un objeto permite estirarlo de forma no proporcionada. Es posible distorsionar un objeto en la ventana de imagen con los tiradores de distorsión.

El objeto de la izquierda se ha distorsionado para crear el objeto de la derecha.



Para distorsionar un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el selector de transformaciones de la Barra de propiedades y haga clic en el icono *Modo de distorsión*.
 - Haga clic en el objeto dos veces para ver los tiradores de distorsión.
- 4 Arrastre un tirador de distorsión hasta una nueva posición.
- 5 Repita el paso 4 hasta que obtenga el efecto deseado.
- 6 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.

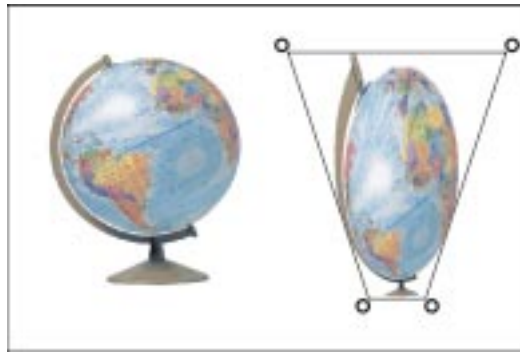


- También es posible aplicar una transformación haciendo doble clic en el objeto o presionando INTRO.
- También puede cancelar una transformación presionando ESC.

Aplicación de perspectiva a objetos

La aplicación de perspectiva a un objeto permite dar la impresión de profundidad tridimensional. Es posible aplicar perspectiva a un objeto en la ventana de imagen con los tiradores de perspectiva.

Se ha aplicado perspectiva al objeto de la izquierda para crear el objeto de la derecha.



Para aplicar perspectiva a un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Abra el selector de transformaciones de la Barra de propiedad y haga clic en el icono *Modo de perspectiva*.
 - Haga clic en el objeto tres veces para ver los tiradores de perspectiva.
- 4 Arrastre un tirador de perspectiva hasta una nueva posición.
- 5 Repita el paso 4 hasta que obtenga el efecto deseado.
- 6 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades para aplicar la transformación.
 - Haga doble clic fuera del objeto para cancelar la transformación.



- También es posible aplicar una transformación haciendo doble clic en el objeto o presionando INTRO.
- También puede cancelar una transformación presionando ESC.

Modificación de los bordes de un objeto

Puede afinar el aspecto de un objeto modificando las características de sus bordes. Para personalizar el aspecto del recuadro de objeto, puede cambiar los valores de color y umbral del mismo. También es posible mezclar los bordes de un objeto progresivamente con el fondo aplicando los efectos de fundido y de reducción de bordes. Para poner más énfasis en un determinado objeto de la imagen, puede definir los bordes del mismo perfilándolos o añadiendo sombras.

Umbral y color del recuadro

La modificación del valor de umbral del recuadro cambia la posición del límite visual del objeto activo. También es posible cambiar el color del recuadro para que quede más visible con respecto al fondo de la imagen.

Fundido

El fundido suaviza los bordes de un objeto aumentando gradualmente la transparencia de los píxeles situados en los bordes. Puede especificar el ancho de la sección fundida del objeto y el grado de transparencia que desee utilizar. El degradado de transparencia determina si los píxeles transparentes de la zona fundida evolucionan uniformemente a lo largo de la zona fundida o están más concentrados.

Perfilado

El perfilado es lo contrario del fundido: resalta y destaca los bordes de un objeto. Para ello, puede elegir un valor de umbral de escala de grises para los píxeles situados en los bordes del objeto. Los bordes del objeto cambian para excluir los píxeles con valores de transparencia inferiores al especificado. Los píxeles excluidos se toman transparentes, de modo que dejan de formar parte del objeto visible. Los píxeles incluidos se toman opacos.

Reducción de bordes

A veces, los objetos creados a partir de una selección incluyen píxeles dispersos a lo largo de sus bordes. Esto resulta más evidente si la selección utilizada para crear el objeto está rodeada de píxeles con un brillo o color diferentes.

La reducción de bordes reemplaza el color de los píxeles dispersos por un color del objeto, para que el objeto no destaque tanto con respecto al fondo.

Eliminación de bordes negros o blancos

Es posible cambiar la transparencia de los píxeles a lo largo del borde de un objeto fundido con los comandos Eliminar mate. Cuanto más transparentes sean los píxeles, más podrá ver a través de ellos. El comando Eliminar mate negro añade más transparencia a los píxeles semitransparentes. El comando Eliminar mate blanco reduce la transparencia de los píxeles semitransparentes.

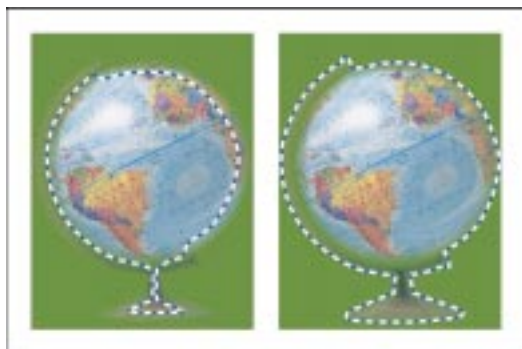
Creación de sombras

Es posible crear sombras de un objeto mediante la herramienta Sombra de objeto. Los controles de la Barra de propiedades permiten crear una sombra plana, como una silueta, o con perspectiva, de forma que los lados de la sombra converjan en un punto de fuga. También es posible cambiar la dirección y distancia entre la sombra y el objeto, el color y opacidad de la sombra y el fundido de los bordes.

Cambio del umbral del recuadro de objeto

Cuando se habilita el comando Recuadro visible en el menú Objeto, una línea discontinua denominada el recuadro rodea al objeto activo. Es posible modificar el umbral del recuadro de objeto para cambiar su posición en los bordes del objeto activo.

En el objeto de la izquierda, se ha definido un valor alto para el umbral del recuadro. En el objeto de la derecha, se ha definido un valor bajo para el umbral del recuadro.



Para cambiar el umbral del recuadro de objeto

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 A continuación, haga clic en Espacio de trabajo, Visualización en la lista de categorías.
- 3 Escriba un valor de umbral de 1 a 255 en el cuadro Objeto Umbral.

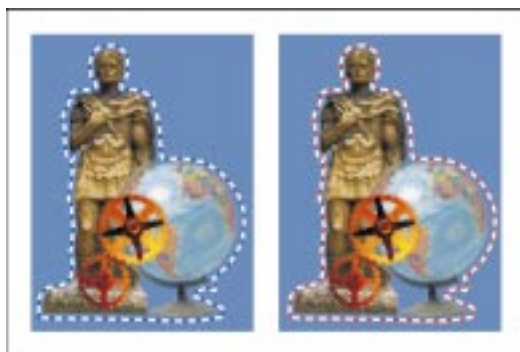


- Al cambiar el valor de umbral del recuadro de objeto, se modifica el área del objeto que aparece rodeada por el recuadro, pero el objeto en sí no cambia. Los píxeles que no sean completamente opacos pueden quedar fuera del recuadro, aunque siguen formando parte del objeto.
- Si desea que todos los píxeles de un objeto queden dentro del recuadro, especifique un valor de umbral bajo. Para que el recuadro sólo rodee a los píxeles más opacos, especifique un valor de umbral alto.

Cambio del color del recuadro de objeto

Cuando el comando Recuadro visible se habilita en el menú Objeto, una línea discontinua denominada recuadro rodea al objeto activo. Es posible cambiar el color del recuadro de objeto para que quede más visible con respecto al fondo de la imagen.

El recuadro de objeto de la izquierda es azul (el color predeterminado). A la derecha, el color del recuadro de objeto se ha cambiado a rojo.



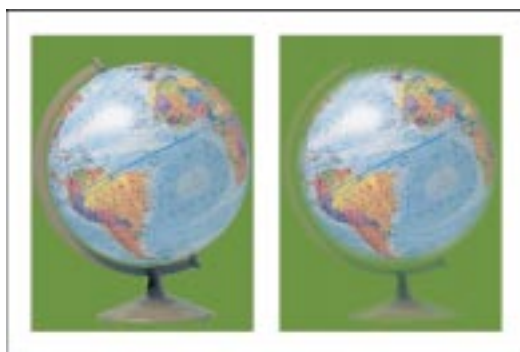
Para cambiar el color del recuadro de objeto

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Haga clic en Espacio de trabajo, Visualización en la lista de categorías.
- 3 Abra el selector de color Recuadro de objeto y elija un color

Fundido de los bordes de un objeto

El fundido aumenta gradualmente la transparencia de los píxeles a lo largo del borde de un objeto con una progresión lineal o curva. Cuanto más transparentes sean los píxeles, más podrá ver a través de ellos. Es posible eliminar los bordes fundidos de un objeto con una máscara de corte. Las máscaras de corte permiten cambiar las características de transparencia de un objeto independientemente del objeto.

El objeto de la izquierda se ha fundido para crear el objeto de la derecha.





Para fundir los bordes de un objeto



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Fundido.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Anchura.
- 5 Elija uno de los siguientes tipos de bordes en el cuadro de lista Bordes:
 - Lineal: cambia la transparencia en incrementos regulares desde el principio hasta el final de la sección de fundido.
 - Curvo: cambia la transparencia para trazar una curva en forma de “S” inclinada. El resultado consta de pequeños incrementos de transparencia al principio del borde fundido, incrementos más grandes en el medio e incrementos más pequeños al final.
- 6 Si desea previsualizar el efecto en la ventana de imagen, haga clic en el botón *Previsualización*.



Para eliminar los bordes fundidos de un objeto de forma temporal

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Crear, Desde Transparencia de objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Deshabilitar.

Para eliminar los bordes fundidos de un objeto de forma permanente

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para fundir los bordes de un objeto”.
- 2 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Crear, A partir de Transparencia de objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Quitar.



- Al deshabilitar una máscara de corte, aparece una X roja sobre la miniatura correspondiente en la ventana acoplable Objetos.

Perfilado de los bordes de un objeto

Es posible perfilar los bordes de un objeto excluyendo del mismo los píxeles cuyos valores de transparencia sean inferiores al nivel de umbral especificado.



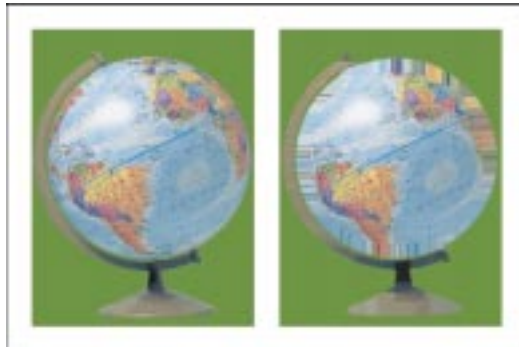
Para perfilar los bordes de un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Mate, Umbral.
- 4 En el cuadro Nivel, escriba un valor de 1 a 255 para especificar los píxeles sobre los cuales desee situar los bordes del objeto.

Reducción de los bordes de un objeto

Un objeto puede contener píxeles dispersos a lo largo de sus bordes, que destacan con respecto a los píxeles colindantes, creando un efecto ligeramente irregular. Al reducir los bordes, el objeto se mezcla gradualmente con el fondo para crear un aspecto suave y pulido.

Se han reducido los bordes del objeto de la izquierda para crear el objeto de la derecha.



Para reducir los bordes de un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Mate, Reducir bordes.
- 4 Escriba un valor de 1 a 100 en el cuadro Anchura.



- Los valores altos de reducción de bordes crean una transición gradual entre los bordes del objeto y el fondo.

Eliminación de bordes negros o blancos de un objeto

Es posible eliminar los bordes negros o blancos de un objeto añadiendo más transparencia u opacidad a los píxeles semitransparentes situados en los bordes del objeto.

El mate negro se ha eliminado del objeto de la izquierda para crear el objeto de la derecha.



Para eliminar los bordes negros o blancos de un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en Objeto, Mate, Eliminar mate negro para añadir transparencia a los píxeles semitransparentes.
 - Haga clic en Objeto, Mate, Eliminar mate blanco para añadir opacidad a los píxeles semitransparentes.

Creación de sombras de objetos

Es posible crear dos tipos de sombras de objeto: planas y de perspectiva. Las sombras planas producen siluetas en los objetos. Las sombras de perspectiva crean una profundidad tridimensional.

Se ha añadido una sombra plana al objeto de la izquierda y una sombra de perspectiva al objeto de la derecha.





Para crear una sombra plana

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Haga clic en la herramienta *Sombra de objeto*.
- 3 Verifique que el botón *Modo de Sombra* de la Barra de propiedades se encuentra deshabilitado.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:
 - Escriba un valor en el cuadro Descentrado de Sombra para especificar la distancia que la sombra debe extenderse desde el objeto, empleando las unidades de medida de la imagen.
 - Habilite el botón *Valor relativo de Sombra* y escriba un valor en el cuadro Descentrado de Sombra para especificar el tamaño de la sombra como un porcentaje del tamaño del objeto.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Dirección de Sombra para especificar el ángulo de la sombra con respecto al objeto.
- 6 Elija una dirección para los píxeles fundidos en el cuadro de lista Fundido de Sombra.
- 7 En la Barra de propiedades, escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Opacidad de Sombra: especifica la transparencia de la sombra.
 - Fundido de Sombra: especifica el número de píxeles que se funden en el borde de la sombra.
- 8 Arrastre un color para la sombra desde la paleta en pantalla hasta el nodo de dirección con contorno de la sombra.



Para crear una sombra de perspectiva

- 1 Siga los pasos 1 a 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón *Modo de Sombra* en la Barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Dirección de Sombra para especificar el ángulo de la sombra con respecto al objeto.
- 4 Elija una dirección para los píxeles fundidos en el cuadro de lista Fundido de Sombra.
- 5 En la Barra de propiedades, escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Opacidad de Sombra: especifica la transparencia de la sombra.
 - Fundido de Sombra: especifica el número de píxeles fundidos en el borde de la sombra.

- 6 Arrastre un color para la sombra desde la paleta de colores en pantalla hasta el nodo de dirección con contorno de la sombra.
- 7 Escriba un valor en el cuadro Ángulo de Sombra Luminosa para especificar el ángulo de la fuente luminosa.
- 8 Escriba un valor en el cuadro Difuminación de Sombra para especificar el porcentaje de difuminación de la sombra a medida que se aleja del objeto.



- Los valores de fundido y opacidad que especifique se añaden de forma acumulativa a los atributos de transparencia ya contenidos en el objeto original.
- Si elige una dirección de fundido distinta de Media, también puede cambiar la forma de los píxeles fundidos eligiendo Lineal o Curvo en el cuadro de lista Tipo de Fundido.
- Al crear una sombra de un objeto, aparece un icono junto a la miniatura del objeto en la ventana acoplable Objetos.
- La sombra del objeto cambia automáticamente para reflejar los cambios realizados en la forma o transparencia del objeto.



- También es posible cambiar la opacidad de la sombra en la ventana de imagen arrastrando el nodo de opacidad de la flecha de dirección.
- También puede elegir un color para la sombra haciendo doble clic en el nodo de dirección con contorno de la sombra.

Manipulación de máscaras de corte y de la transparencia de objetos

Es posible cambiar la transparencia de un objeto entero o de parte de un objeto. Al cambiar la transparencia de un objeto, puede modificar el valor de escala de grises de los distintos píxeles. Los valores de escala de grises van desde el negro, que tiene un valor de 0 (transparente) hasta el blanco, que tiene un valor de 255 (opaco).

Al cambiar la transparencia de un objeto, se revelan uniformemente los elementos de imagen que se encuentran debajo del objeto. Es posible modificar la transparencia de un objeto entero mediante el deslizador Opacidad de la Barra de propiedades para la herramienta Pincel de transparencia de objetos, o bien cambiar la transparencia de las distintas partes de un objeto utilizando las herramientas Transparencia de objetos. La herramienta Pincel de transparencia de objetos permite cambiar la

transparencia de un objeto mediante la aplicación de pinceladas. Puede emplear la herramienta Transparencia de objetos para aplicar un degradado de transparencia a un objeto, o bien la Herramienta de Selección de color transparente para añadir transparencia a colores (o rangos de colores) específicos. Para cambiar la transparencia de un objeto con respecto a los elementos de imagen subyacentes, puede utilizar los controles de mezcla del cuadro de diálogo Propiedades del objeto para especificar qué píxeles deben quedar visibles.

Las máscaras de corte permiten cambiar la transparencia de los píxeles de un objeto sin afectarlos permanentemente. Es posible crear una máscara de corte para modificar la transparencia de un objeto entero o de las distintas partes de un objeto. Las máscaras de corte también permiten cambiar la transparencia de los grupos de corte de la misma manera que se modifica la transparencia de un objeto. Puede deshabilitar la máscara de corte de un objeto para ocultar temporalmente su transparencia o eliminar una máscara de corte de forma permanente para cancelar la transparencia de un objeto.

Modificación de la transparencia de un objeto

Es posible cambiar uniformemente los valores de transparencia de todos los píxeles de un objeto. Si algunos píxeles son transparentes antes de cambiar la transparencia global del objeto, la transparencia de los píxeles aumenta de forma proporcional. Puede cambiar la transparencia de parte de un objeto con la herramienta Pincel de transparencia de objetos.

La transparencia global del objeto de la izquierda (el original) se ha cambiado para crear el objeto del medio. Se han modificado partes del objeto original para crear el objeto de la derecha.



Para modificar la transparencia global de un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Objetos.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Opacidad de la ventana acoplable Objetos.



- El cuadro Opacidad no está disponible para las imágenes en blanco y negro (de 1 bit).

Para cambiar la transparencia de partes de un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Selector de objetos.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de transparencia de objeto y haga clic en la Herramienta *Transparencia de objetos*.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Transparencia de la Barra de propiedades.
- 5 Si desea añadir un nuevo valor de transparencia al valor existente de los píxeles del objeto, habilite el botón Usar *transparencia original* de la Barra de propiedades.
- 6 Desplace el deslizador Opacidad de la Barra de propiedades para definir el nivel de opacidad de la herramienta Pincel de transparencia de objetos.
- 7 Establezca otros atributos del pincel en la Barra de propiedades.
- 8 Arrastre sobre el objeto.

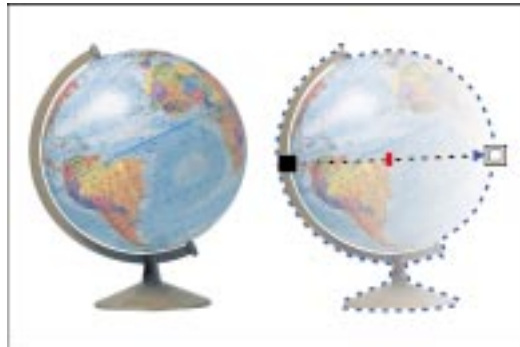


- El deslizador Opacidad se basa en los valores de escala de grises de 0 (transparente) a 255 (opaco).

Aplicación de degradados de transparencia a objetos

Es posible utilizar la herramienta Transparencia de objetos para aplicar un degradado de transparencia a un objeto para que su valor de transparencia cambie de forma gradual. Puede personalizar el degradado añadiendo y eliminando nodos y especificando un valor de transparencia para cada nodo.

Se ha aplicado un degradado de transparencia al objeto de la izquierda para crear el objeto de la derecha.





Para aplicar un degradado de transparencia a un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de transparencia de objeto y haga clic en la Herramienta *Transparencia de objetos*.
- 4 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - En la Barra de propiedades, elija un tipo de degradado en el cuadro de lista Tipo.
 - Si desea añadir los valores de transparencia de forma acumulativa, haga clic en el botón *Usar transparencia original* de la Barra de propiedades.
- 5 En la ventana de imagen, arrastre el nodo inicial de la flecha del degradado hasta el punto donde desee que comience el degradado de transparencia.
- 6 En la Barra de propiedades, desplace el deslizador Transparencia de nodo para establecer el valor de transparencia con el que desee iniciar el degradado.
- 7 En la ventana de imagen, arrastre el nodo final de la flecha de degradado hasta el punto donde desee finalizar el degradado.
- 8 Desplace el deslizador Transparencia de nodo de la Barra de propiedades para establecer el valor de transparencia con el que desee finalizar el degradado.
- 9 Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades.



Para añadir un nodo a un degradado de transparencia

- 1 Siga los pasos 3 a 8 del procedimiento anterior.
- 2 En la ventana de imagen, arrastre una muestra de color desde la paleta en pantalla hasta la flecha de degradado.
- 3 Desplace el deslizador Transparencia de nodo para especificar un valor de transparencia para el nodo.
- 4 Haga clic en el botón Aplicar de la Barra de propiedades.



- Al arrastrar una muestra de color desde la paleta en pantalla hasta la flecha de degradado, aparece un nuevo nodo en la flecha y la transparencia se aplica según el valor de escala de grises del color seleccionado.

- Al arrastrar una muestra de color desde la paleta en pantalla hasta la flecha de degradado, aparece un nuevo nodo en la flecha y la transparencia se aplica según el valor de escala de grises del color seleccionado.
- Todos los píxeles del objeto seleccionado que sobrepasen el nodo final tendrán el mismo valor de transparencia que el final del degradado.

Para eliminar un nodo de un degradado de transparencia

- Haga clic con el botón derecho en el nodo y haga clic en Eliminar

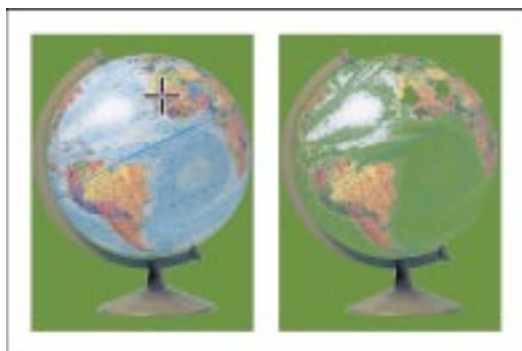


- No es posible eliminar los nodos inicial y final de un degradado de transparencia.

Aplicación de transparencia a los colores seleccionados de un objeto

La Herramienta de selección de color transparente permite aplicar transparencia a todos los píxeles de un determinado color (o rango de colores) en el objeto activo. Es posible eliminar uno o todos los nodos de selección de color para que los píxeles de un determinado color vuelvan a ser opacos.

Se ha aplicado transparencia a los píxeles de la gama de azules del objeto de la izquierda para crear el objeto de la derecha.



Para aplicar transparencia a los colores seleccionados de un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de transparencia de objeto y haga clic en la Herramienta *Selección de color transparente*.



- 4 En la Barra de propiedades, realice una de las siguientes acciones para definir la tolerancia al color:
 - Haga clic en el botón Normal y escriba un valor en el cuadro Semejanza de color para especificar el rango de píxeles al que desee aplicar la transparencia en función de la semejanza del color
 - Haga clic en el botón MSB y escriba valores en los cuadros Semejanza de color o niveles de matiz, Nivel de saturación del color y Nivel de brillo del color para especificar el rango de píxeles al que desee aplicar la transparencia en función de la semejanza de su matiz, saturación y brillo.
- 5 Haga clic en un color en la ventana de imagen.

Para eliminar un nodo de selección de color

- Haga clic con el botón derecho en un nodo y haga clic en Eliminar

Para eliminar todos los nodos de selección de color

- Haga clic con el botón derecho en un nodo y haga clic en Eliminar todo.



- Cuanto mayor sea el valor especificado en el cuadro Suavizado de transparencia de la Barra de propiedades, más homogénea será la mezcla de los colores circundantes y los píxeles transparentes.
-

Mezcla de objetos

Es posible mezclar objetos para definir cómo deben combinarse sus píxeles con los objetos situados debajo de ellos en el orden de superposición. Puede utilizar el eje x de los gráficos Objeto activo y Capa inferior compuesta para especificar los valores de escala de grises de los píxeles del objeto en una escala de 0 (negro) a 255 (blanco). Los controles del eje y permiten especificar la opacidad de los píxeles en una escala de 0 (transparente) a 100 (opaco). Los píxeles del objeto activo que sobrepasen el rango especificado se ocultarán para que queden visibles los píxeles del objeto subyacente.

Para mezclar un objeto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Objetos.



- 4 Haga clic en la flecha del menú lateral en la ventana acoplable Objetos y haga clic en Propiedades de objeto.
- 5 Haga clic en la ficha General.
- 6 Elija un canal en el cuadro de lista Mezclar para especificar el canal de los objetos activo e inferior que desee mezclar
- 7 En el gráfico Objeto activo, arrastre cualquiera de los nodos siguientes:
 - Incremento Máximo (nodo superior izquierdo): especifica el máximo valor superior de escala de grises para los píxeles del objeto.
 - Incremento Mínimo (nodo inferior izquierdo): define el mínimo valor superior de escala de grises para los píxeles del objeto.
 - Decremento Máximo (nodo superior derecho): especifica el máximo valor inferior de escala de grises para los píxeles del objeto.
 - Decremento Mínimo (nodo inferior derecho): establece el mínimo valor inferior de escala de grises para los píxeles del objeto.
- 8 Repita el paso 7 en el gráfico Capa inferior compuesta.



- Los cuadros situados a la derecha del cuadro de lista Mezclar muestran los valores de escala de grises y de transparencia del píxel actual.
- Sólo es posible especificar valores mínimos iguales o menores que los valores máximos.



- También es posible acceder al cuadro de diálogo Propiedades de objetos haciendo clic con el botón derecho en la miniatura de un objeto y haciendo clic en Propiedades.
 - También puede abrir la ventana acoplable Objetos haciendo doble clic en la herramienta Selector de objetos.
-

Creación de máscaras de corte

Las máscaras de corte permiten cambiar la transparencia de los píxeles de un objeto independientemente del objeto. Es posible crear una máscara de corte para cambiar la transparencia de un objeto entero mostrando u ocultando los píxeles del objeto. Puede cambiar la transparencia de las distintas partes de un objeto mediante selecciones.



Para crear una máscara de corte que muestra el objeto entero

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Crear, Para mostrar todo.

Para crear una máscara de corte que oculte el objeto entero

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior
- 2 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Crear, Para ocultar todo.

Para crear una máscara de corte basada en partes de un objeto

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para crear una máscara de corte que muestre el objeto entero”.
- 2 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 3 Seleccione parte del objeto.
- 4 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Crear, Desde máscara.



- En la ventana acoplable Objetos, aparece una miniatura adicional para las máscaras de corte junto a la miniatura del objeto.

Modificación de la transparencia de los objetos con máscaras de corte

Es posible cambiar la transparencia de un objeto con una máscara de corte de la misma manera que modifica un objeto directamente: con las herramientas y comandos de menú. Al aplicar una herramienta de edición de imágenes a una máscara de corte, modificará los valores de transparencia del objeto asociado independientemente del objeto.

Para cambiar la transparencia de un objeto con una máscara de corte

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Objetos*.
- 3 En la ventana acoplable Objetos, haga clic en la miniatura de la máscara de corte correspondiente al objeto que desee modificar



- 4 Modifique la máscara de corte tal como haría con cualquier otro objeto.
- 5 Si la máscara de corte no está vinculada al objeto, haga clic en el espacio entre las miniaturas del objeto y de la máscara de corte.
- 6 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Combinar.



- Sólo es posible modificar la máscara de corte activa. La miniatura de la máscara de corte activa aparece con un borde rojo en la ventana acoplable Objetos.
- Una máscara de corte está vinculada a un objeto si aparece un signo más entre las miniaturas de la máscara y del objeto en la ventana acoplable Objetos.



- También es posible abrir la ventana acoplable Objetos haciendo doble clic en la herramienta Selector de objetos.

Deshabilitación de cambios en la transparencia de los objetos

Al cambiar la transparencia de un objeto, es posible crear una máscara de corte para deshabilitar temporalmente los efectos sobre los píxeles que tengan un valor mínimo de escala de grises de uno. Los píxeles con un valor de escala de grises de cero son transparentes; la máscara de corte no puede restaurar su opacidad. Si desea cancelar temporalmente el efecto de transparencia, deshabilite la máscara de corte, o bien elimínela para cancelarlo de manera permanente.

Para deshabilitar los cambios de transparencia de forma temporal

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Crear, Desde Transparencia de objeto.
- 4 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Deshabilitar.



- Cuando se deshabilita una máscara de corte, aparece una X roja encima de la miniatura correspondiente en la ventana acoplable Objetos.
- Si deshabilita la máscara de corte, puede seguir aplicando cambios de transparencia al objeto; no obstante, no puede aplicarlos a la máscara de corte.

Para eliminar los cambios de transparencia

- 1 Realice los pasos 1 a 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en Objeto, Máscara de corte, Eliminar.



- Al eliminar una máscara de corte, los cambios de transparencia desaparecen de la ventana de imagen y la miniatura de la máscara desaparece de la ventana acoplable Objetos.

Creación y modificación de objetos de texto

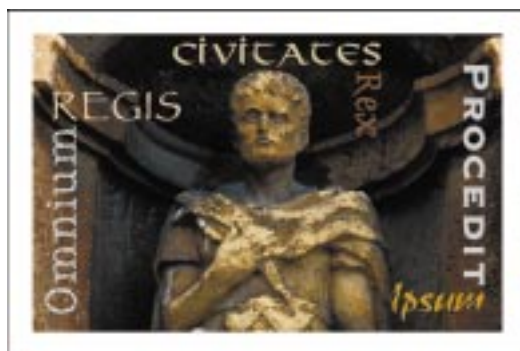
El texto se representa como un objeto de forma predeterminada. Ello le permite mover, organizar, agrupar, transformar y modificar el texto tal como haría con cualquier otro objeto. Al crear texto, también puede representarlo como una selección. Para más información sobre cómo crear selecciones, consulte “Creación de máscaras y selecciones” en la página 69.

Para crear un objeto de texto, es necesario especificar el color, fuente, tamaño de fuente, justificación, espaciado entre caracteres y espacio interlineal. Para mover un objeto de texto, utilice la herramienta Selector de objetos o Texto. También es posible cambiar el color de un objeto de texto entero o de las distintas partes de un objeto de texto.

Creación de objetos de texto

Es posible añadir texto a una imagen con la herramienta Texto. El texto se crea como un solo objeto que puede modificar con cualquier herramienta de edición de imágenes. Es posible asignar atributos al texto, como estilo, color, tamaño, alineación, espaciado entre caracteres y espacio interlineal.

El texto se crea con la herramienta Texto.





Para crear un objeto de texto



- 1 Haga clic en la paleta en pantalla para elegir un color para el texto.
- 2 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 3 En la Barra de propiedades, elija una fuente en el cuadro Nombre de fuente.
- 4 Elija un tamaño de fuente en el cuadro de Lista de tamaños de fuente.
- 5 Escriba valores en los siguientes cuadros:
 - Espaciado entre caracteres: especifica la cantidad de espacio que debe existir entre los caracteres del texto.
 - Espacio interlineal: define la cantidad de espacio que debe existir entre las líneas del texto.
- 6 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - *Alinear a la izquierda*: justifica las líneas de texto a la izquierda.
 - *Alinear a la derecha*: justifica las líneas de texto a la derecha.
 - *Centrar texto*: centra las líneas de texto en la imagen.
- 7 Haga clic para situar el cursor en la imagen y escriba el texto.
- 8 Haga clic fuera del cuadro de texto.

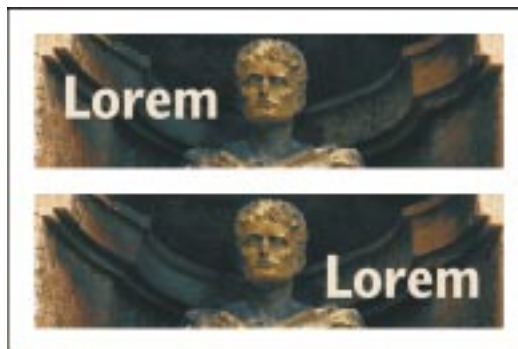


- Si habilita el botón Representar texto en máscara de la Barra de propiedades, el texto se representa como una selección en lugar de un objeto.
- La justificación del texto se basa en el borde izquierdo de la primera letra del texto, para que el texto se desplace con respecto a dicho borde.

Desplazamiento de objetos de texto

Es posible mover texto arrastrándolo con las herramientas Texto o Selector de objetos. Al hacer clic en una letra y arrastarla, se desplazará todo el objeto de texto.

El texto de la imagen superior se ha desplazado a otra posición en la imagen inferior.





Para mover un objeto de texto con la herramienta Selector de objetos



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Haga clic en uno de los caracteres del texto para seleccionarlo.
- 3 Arrastre el objeto de texto hasta una nueva posición.



Para mover un objeto de texto con la herramienta Texto



- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en uno de los caracteres de texto para seleccionar el texto.
- 3 Sitúe el cursor en el borde del marco de texto.
- 4 Arrastre el marco para colocar el texto en la ventana de imagen.



- Al seleccionar texto con la herramienta *Texto*, se perderán los cambios realizados con las herramientas de edición de imágenes.

Cambio del color de un objeto de texto

Los objetos de texto cambian al color de pintura actual cuando se seleccionan con la herramienta *Texto*. Es posible cambiar el color de un objeto entero o de parte de un objeto de texto con las herramientas *Pintar* y *Relleno*.

El color de los objetos de texto se cambia con las herramientas *Pintar* y *Relleno*.





Para cambiar el color de un objeto de texto entero

- 1 Haga clic en la herramienta *Texto*.
- 2 Haga clic en un color en la paleta en pantalla.
- 3 Haga clic en uno de los caracteres de texto para seleccionar el texto.



- Si el tamaño de fuente es pequeño, es posible que tenga que aumentarlo para seleccionar el texto.



Para cambiar el color de partes de un objeto de texto

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Haga clic dentro del texto para seleccionarlo.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:



- Abra el menú lateral Herramientas de pintura y haga clic en la herramienta *Pintar*.



- Abra el menú lateral Herramientas de relleno y haga clic en la herramienta *Relleno*.



- 4 Especifique los valores de la herramienta en la Barra de propiedades.
- 5 Haga clic en un color en la paleta en pantalla.



- 6 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.



- 7 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón *Objetos* para abrir la ventana acoplable *Objetos*.
- 8 Habilite el botón *Bloquear transparencia de objeto* en la ventana acoplable *Objetos*.

- 9 Aplique la herramienta *Pintar* o *Relleno* a las partes del objeto de texto que desee cambiar.



- También es posible abrir la ventana acoplable *Objetos* haciendo doble clic en la herramienta *Selector de objetos*.



PERFECCIONAMIENTO Y RETOQUE DE IMÁGENES

6

Tanto si desea reparar un área dañada como mejorar la calidad de una imagen, Corel PHOTO-PAINT proporciona numerosas funciones de corrección y mejora que ayudan en las tareas de edición de imágenes. Es posible cambiar el tamaño, la resolución y la orientación de la imagen, ajustar el color, el tono y el foco, así como transformar imágenes para crear un efecto panorámico. Utilice estos efectos para crear trabajos artísticos profesionales de alta calidad a partir de imágenes existentes o aplique los efectos a nuevos proyectos de Corel PHOTO-PAINT.

Cambio del tamaño, resolución y orientación

Cuando se utiliza una imagen existente como base de un proyecto de Corel PHOTO-PAINT, es posible cambiar las dimensiones, la resolución y la orientación de toda la imagen o de sus componentes. Recortar la imagen permite eliminar áreas no deseadas sin afectar a la resolución ni a las dimensiones de los demás componentes. Nuevo muestreo permite cambiar el tamaño horizontal y vertical de la imagen. El sobremuestreo permite aumentar la resolución de la imagen, mientras que el submuestreo permite reducirla. También puede mejorar la resolución de la imagen volviendo a escanearla en Corel PHOTO-PAINT con una resolución mayor. También puede rotar y enderezar (estirar) la imagen para ajustar su orientación física o sus componentes.

Utilización de lentes

Las lentes permiten ver las correcciones, los ajustes o los efectos especiales que se van a realizar en una imagen antes de aplicarlos a los píxeles de la imagen. Una lente se puede crear desde el principio o a partir de un área seleccionada mediante una máscara. En el primer caso, la lente cubre toda la imagen; si se crea mediante una máscara, sólo cubre el área seleccionada. Si desea obtener más información sobre las lentes, consulte “Aplicación de efectos especiales a las imágenes” en la página 405. También puede retocar y perfeccionar áreas de una imagen mediante las herramientas de máscara. Si desea obtener más información sobre la creación de máscaras, consulte “Utilización de máscaras y selecciones” en la página 69.

Utilización de filtros de ajuste

Los filtros de ajuste permiten realizar correcciones en el color y el tono de las imágenes. Es posible ajustar el equilibrio de los colores y los valores de matiz, saturación o luminosidad de una imagen, así como modificar el brillo, el contraste o la intensidad de los tonos de la imagen. También es posible controlar las sombras, los medios tonos y los resaltes en las imágenes. Las correcciones de color y de tono se pueden aplicar a partes de una imagen mediante las lentes de Corel PHOTO-PAINT. Si desea obtener más información sobre las lentes, consulte “Utilización de lentes” en la página 282. Si una lente no está disponible para la corrección que desea realizar, puede definir el área con una selección. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Creación de máscaras y selecciones” en la página 69.

Utilización de filtros de transformación

Los filtros de transformación permiten aplicar diversas correcciones y ajustes en las imágenes. Es posible quitar las líneas horizontales pares o impares de las imágenes escaneadas o de vídeo entrelazado. Luego puede rellenar el espacio resultante mediante duplicación o interpolación. Para producir transformaciones sorprendentes, puede invertir el color de la imagen. Este método, llamado inversión, produce un negativo fotográfico en color de la imagen. Los filtros de transformación también permiten quitar degradados tonales y crear áreas grandes de un color plano. Cuando se posteriza una imagen, se reduce el número de valores totales y se asignan todos los colores existentes a los más parecidos. Para producir diversos efectos, puede definir un valor de brillo por medio de un umbral. Dependiendo de la opción que elija, los píxeles con valores de brillo superiores o inferiores al umbral se muestran en blanco o en negro.

Utilización del histograma

El histograma es una herramienta que aparece por sí sola y en los filtros Ecuilización de niveles, Proporción muestra/destino y Umbral. El histograma funciona trazando el brillo de los píxeles de una imagen en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). Dichos valores se representan mediante picos que indican cuántos píxeles hay en cada nivel de brillo. El histograma proporciona estadísticas sobre el punto inicial y final de los niveles de brillo, la media, la mediana y la desviación típica de los píxeles, el número de píxeles que hay en cada nivel de brillo, y el rango de corte de los píxeles. Puede hacer clic en diversos lugares del histograma para ver si la imagen necesita ajustes en el equilibrio de color o en el brillo.

Cambio de las dimensiones y la resolución de la imagen

Puede utilizar Corel PHOTO-PAINT para cambiar las dimensiones físicas o el tamaño de archivo de una imagen (es decir, el espacio que ocupa la imagen en el disco duro).

Recorte de una imagen

El recorte de una imagen elimina áreas seleccionadas de la misma sin que afecte a la resolución o las dimensiones de las demás áreas. Una imagen se puede recortar para eliminar bordes no deseados o para aislar un objeto. También es posible efectuar un recorte alrededor de una máscara o un borde de una imagen para crear mapas de bits de forma irregular que se puedan utilizar como rellenos u objetos en otras imágenes.

Cambio de las dimensiones

Es posible cambiar el tamaño de una imagen o el del papel situado detrás de la misma. En el primer caso, se cambian las dimensiones vertical y horizontal de la imagen para aumentar o disminuir su tamaño. Si se modifica el tamaño del papel, se cambian las dimensiones vertical y horizontal del área imprimible sin variar el tamaño de la imagen.

Cambio de la resolución de la imagen

La resolución de una imagen se puede cambiar con dos métodos distintos: sobremuestreo y submuestreo. El sobremuestreo aumenta la resolución de una imagen añadiendo más píxeles por unidad de medida. El submuestreo la disminuye eliminando un número específico de píxeles por unidad de medida. Dado que el primer caso añade píxeles, puede reducir la calidad de la imagen. El submuestreo produce mejores resultados que el sobremuestreo. Si necesita aumentar la resolución de una imagen, vuelva a escanear la imagen original con una resolución mayor.

Recorte de una imagen

Recortar una imagen elimina áreas de la imagen sin afectar a su resolución ni a las demás áreas de la imagen. Es posible efectuar el recorte en la ventana de imagen o definir el tamaño preciso del área de recorte.

Es posible recortar una imagen en la ventana de imagen. El recorte permite cortar parte de una imagen del resto de la misma.



Para recortar una imagen en la ventana de imagen

- 1 Haga clic en la herramienta *Enderezar recorte*.
- 2 Arrastre el ratón para seleccionar un área en la imagen.
- 3 Arrastre los tiradores de recorte para establecer con precisión el área de recorte.
- 4 Haga doble clic dentro del área de recorte.

Para recortar una imagen en una cantidad precisa

- 1 Haga clic en la herramienta *Enderezar recorte*.
- 2 En la Barra de propiedades, escriba valores en los cuadros siguientes:
 - Recortar tamaño: especifica el tamaño del área de recorte.
 - Recortar bordes: especifica la posición del área de recorte en la ventana de imagen.
- 3 En la Barra de propiedades, habilite uno de los botones siguientes:
 - Recortar horizontal: crea un área de recorte apaisada.
 - Recortar vertical: crea un área de recorte vertical.
- 4 Haga doble clic dentro del área de recorte.



- Para recortar una imagen al abrirla, elija *Recortar* en el cuadro de lista situado a la derecha de la lista *Tipo de archivo* del cuadro de diálogo *Abrir una imagen*.
- Si selecciona un área de recorte que es mayor que el tamaño de página actual, éste se aumentará para alojar el área recortada.



- Para sombrear la imagen que queda fuera del área de recorte, haga clic en el botón Superposición de recorte de la Barra de propiedades.
- También puede hacer clic con el botón derecho del ratón y elegir Recortar por selección para recortar la imagen.
- Para cancelar el procedimiento de recorte, haga doble clic fuera del área de recorte.

Recorte del color del borde

Es posible recortar el color del borde que rodea una imagen. El color del borde puede ser el del papel, el de pintura o cualquier otro color.

Para recortar el color del borde

- 1 Haga clic en Imagen, Recortar, Color del borde.
- 2 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Papel: recorta el color especificado en la muestra de color Papel de la barra de estado.
 - Pintura: recorta el color especificado en la muestra de color Pintura de la barra de estado.
 - Otro: permite elegir un color para el recorte por medio del selector de color o de la herramienta *Cuentagotas*.
- 3 En la sección Tolerancia, habilite uno de los botones siguientes:
 - Normal: determina la tolerancia de color según la semejanza de los valores de matiz entre píxeles adyacentes.
 - Modo HSB: determina la tolerancia de color en función de la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre los píxeles adyacentes.
- 4 Desplace el deslizador o los deslizadores de tolerancia para establecer un valor de tolerancia para el color que va a recortar.

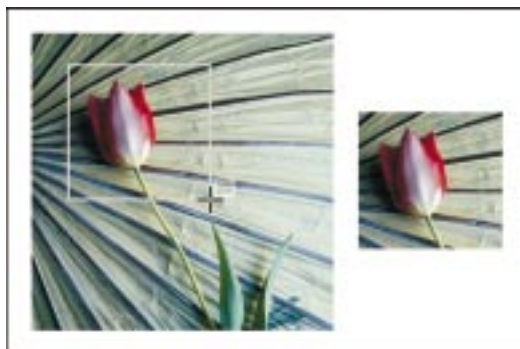


- Para recortar por el color de borde, también puede hacer clic en el botón Recortar por el borde de la barra de propiedades Enderezar recorte.

Recorte alrededor de una selección

El recorte alrededor de una selección produce una imagen rectangular basada en las dimensiones rectangulares máximas de la selección.

El recorte de una imagen alrededor de una máscara permite cortar el área seleccionada del resto de la imagen.



Para recortar alrededor de una selección

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Seleccione un área en la imagen.
- 3 Haga clic en Imagen, Recortar, Por máscara.

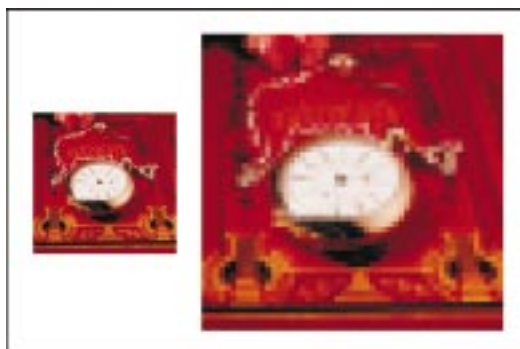


- Para recortar alrededor de una selección, también puede hacer clic en el botón Recortar por la máscara de la barra de propiedades Enderezar recorte.

Cambio del tamaño de una imagen

Es posible cambiar las dimensiones de una imagen ajustando su anchura y su altura.

Es posible cambiar las dimensiones de una imagen sin cambiar la resolución.



Para cambiar las dimensiones de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Nuevo muestreo.
- 2 Deshabilite la casilla Mantener proporción.
- 3 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista situado junto a los cuadros Anchura y Altura.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Escriba valores en los cuadros Anchura y Altura para especificar las dimensiones de la imagen.
 - Escriba valores en los cuadros Anchura % y Altura % para hacer un nuevo muestreo de la imagen como un porcentaje de su tamaño original.



- Para disminuir las dimensiones de una imagen al abrirla, elija Nuevo muestreo en el cuadro de lista situado a la derecha de la lista Tipo de archivo del cuadro de diálogo Abrir una imagen.



- Para mantener la proporción anchura-altura de la imagen, habilite la casilla Mantener proporción.

Cambio del tamaño del papel

Es posible cambiar el tamaño del papel para aumentar o disminuir el tamaño del borde con el color del papel que rodea una imagen en la ventana de imagen.

El cambio del tamaño del papel, modifica el aspecto de la imagen.



Para cambiar el tamaño del papel

- 1 Haga clic en Imagen, Tamaño del papel.
- 2 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista situado junto al cuadro Anchura.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Anchura.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Altura.
- 5 Elija una posición para la imagen arrastrándola en la ventana de previsualización.
- 6 Abra el selector Color del papel y haga clic en un color

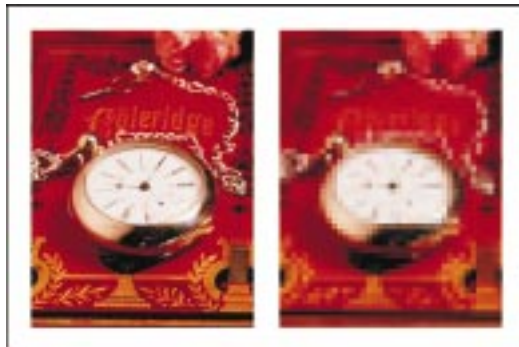


- Para mantener la proporción anchura-altura de la imagen, habilite la casilla Mantener proporción.

Cambio de la resolución de una imagen

Es posible cambiar la resolución vertical y horizontal de una imagen para mejorar su calidad. El cambio de la resolución también aumenta o disminuye el tamaño del archivo en el disco duro.

Se redujo la resolución de la imagen.



Para cambiar la resolución de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Nuevo muestreo.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Horizontal.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Vertical.
- 4 Si desea suavizar los bordes de los elementos de la imagen al efectuar el nuevo muestreo, habilite la casilla Alisar



- Si el tamaño de una imagen se ha especificado en píxeles y se cambia la resolución por medio del cuadro de diálogo Nuevo muestreo, el tamaño (en píxeles) del archivo no varía.
- Si habilita la casilla Valores idénticos en el cuadro de diálogo Nuevo muestreo, el valor del cuadro Vertical se actualiza automáticamente con el del cuadro Horizontal.
- La casilla Valores idénticos no está disponible si se ha habilitado la casilla Mantener proporción.



- Para cambiar la resolución de una imagen al abrirla, elija Nuevo muestreo en el cuadro de lista situado a la derecha de la lista Tipo de archivo del cuadro de diálogo Abrir una imagen.
- Para cambiar la resolución de una imagen sin cambiar el tamaño del archivo en el disco duro, habilite la casilla Mantener tamaño original en el cuadro de diálogo Nuevo muestreo.
- Para mantener valores proporcionales de resolución horizontal y vertical, habilite la casilla Mantener proporción.

Cambio de la orientación de la imagen

Es posible cambiar la orientación de las imágenes reflejándolas, girándolas o enderezándolas en la ventana de imagen. Si trabaja con varias imágenes, puede ensamblarlas.

Reflejo y rotación de imágenes

Reflejar una imagen invierte su aspecto horizontal o verticalmente en la ventana de imagen. Puede utilizar esta función para reemplazar imágenes escaneadas en Corel PHOTO-PAINT o para lograr efectos exclusivos en imágenes personalizadas.

Al rotar una imagen, puede especificar el ángulo y la dirección de rotación, así como el color del papel que hay visible después de la rotación. Cuando se personaliza la rotación, la imagen se maximiza automáticamente en la ventana de imagen. También es posible mantener el tamaño original de la imagen.

Enderezamiento de imágenes

Las imágenes se pueden enderezar mediante la herramienta Enderezar recorte y el comando Enderezar. Dicha herramienta permite enderezar manualmente la imagen utilizando valores absolutos. El comando Enderezar sitúa automáticamente en posición recta imágenes torcidas en la ventana de imagen. Este comando es más eficaz con imágenes de cuatro lados que tienen bordes bien definidos.

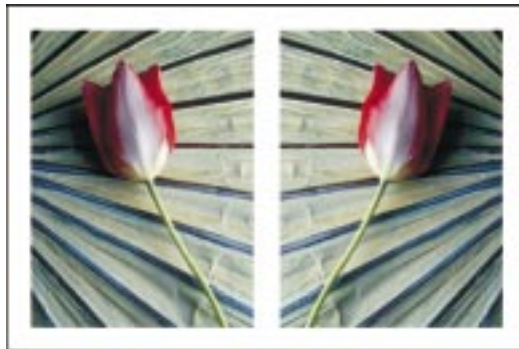
Ensamblado de imágenes

Es posible ensamblar imágenes para crear un efecto panorámico. Puede ensamblar varias imágenes solapadas o volver a agrupar una imagen grande que se escaneó en varios trozos.

Reflejo de una imagen

Es posible reflejar las imágenes horizontal o verticalmente en la ventana de imagen.

Es posible reflejar imágenes invirtiéndolas en la ventana de imagen.



Para reflejar una imagen horizontalmente

- Haga clic en Imagen, Reflejar, Horizontalmente.

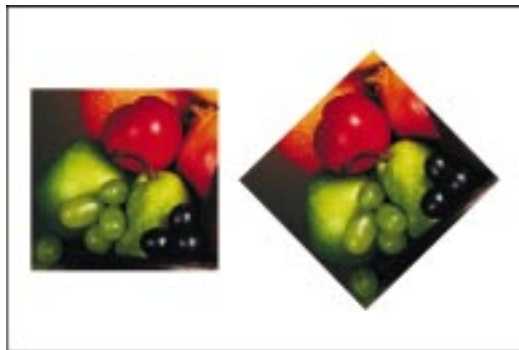
Para invertir una imagen verticalmente

- Haga clic en Imagen, Reflejar, Verticalmente.

Rotación de una imagen

Es posible rotar las imágenes en una cantidad predefinida o especificar el ángulo preciso y la dirección de la rotación.

La rotación de imágenes permite cambiar su orientación en la ventana de imagen.



Para rotar una imagen en una cantidad predefinida

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Imagen, Rotar, 90° a la derecha.
 - Haga clic en Imagen, Rotar, 90° a la izquierda.
 - Haga clic en Imagen, Rotar, 180°.

Para especificar el ángulo de rotación

- 1 Haga clic en Imagen, Rotar, Personalizado.
- 2 En el cuadro Ángulo, escriba un valor
- 3 Habilite uno de los botones siguientes:
 - A la derecha: gira la imagen hacia la derecha (sentido de las agujas del reloj).
 - A la izquierda: gira la imagen hacia la izquierda.



- Puede abrir el selector Color del papel y hacer clic en un color para el fondo que aparecerá al girar la imagen.
 - Para conservar el tamaño de la imagen original, puede habilitar la casilla Mantener el tamaño original de imagen.
 - Para impedir que se formen bordes dentados, habilite la casilla Alisado.
-

Enderezamiento de una imagen

El enderezamiento corrige imágenes torcidas en la ventana de imagen. Es posible enderezar toda una imagen o sólo una parte de ella. Cuando enderece una parte, la imagen se recortará en esa área.

Es posible enderezar imágenes giradas.



Para enderezar una imagen completa

- Haga clic en Imagen, Enderezar.

Para enderezar parte de una imagen

- 1 Haga clic en la herramienta Enderezar recorte.
- 2 Arrastre el ratón para seleccionar un área en la imagen.
- 3 Abra el menú lateral Modo Recorte de la Barra de propiedades y haga clic en el botón Modo de rotación.
- 4 Escriba valores en los cuadros siguientes:
 - Recortar por centro de origen: especifica la posición del área de enderezamiento desde la esquina superior izquierda de la ventana de imagen.
 - Recortar tamaño: especifica el tamaño del área de enderezamiento.
 - Ángulo de corte: rota el área de enderezamiento.
 - Recortar resolución: establece la resolución del área de enderezamiento.
- 5 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Vertical: crea un área de enderezamiento vertical.
 - Horizontal: crea un área de enderezamiento apaisada.
- 6 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic fuera del área de enderezamiento para cancelar el tamaño actual.
 - Haga doble clic dentro de ella para aplicar los cambios.



- Si una imagen contiene objetos que no se han fusionado con el fondo, no se enderezan. Si desea obtener información sobre la fusión de objetos con el fondo, consulte “Agrupamiento y combinación de objetos” en la página 231.



- También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en la selección y elegir Recortar por selección para enderezar la imagen.
 - También puede arrastrar los tiradores de enderezamiento haciendo clic en ellos para enderezar la imagen.
-

Ensamblado de imágenes

Es posible ensamblar dos o más imágenes para crear un efecto panorámico. Para ello, hay que abrirlas en Corel PHOTO-PAINT. Es posible especificar el orden y la posición de las imágenes ensambladas. El orden determina la secuencia en que se juntan las imágenes. La posición define si las imágenes se ensamblan de arriba abajo o lateralmente. También puede editar las áreas que se solapen en la imagen creada por el proceso de ensamblado.

Una imagen se refleja y se ensambla en la ventana de imagen.



Para ensamblar imágenes

- 1 Haga clic en Imagen, Ensamblar:
- 2 Elija las imágenes que desea ensamblar en la lista Archivos origen y haga clic en el botón Añadir.
- 3 Si desea ensamblar todas las imágenes de la lista Archivos origen, haga clic en el botón Añadir todos.
- 4 Si desea cambiar el orden de las imágenes, haga clic en el botón *Orden*.
- 5 Haga clic en uno de los botones de alineación:
 - *Vertical*: ensambla las imágenes verticalmente.
 - *Horizontal*: ensambla las imágenes horizontalmente.
- 6 Haga clic en Aceptar.



Edición de imágenes solapadas

- 1 Elija Uno en el cuadro de lista Solapamiento para editar el solapamiento entre las imágenes.
- 2 Desplace el deslizador Vertical para establecer el solapamiento vertical.
- 3 Desplace el deslizador Horizontal para establecer el solapamiento horizontal.
- 4 Si desea crear un objeto a partir de la imagen ensamblada, habilite la casilla Crear objetos.



- El comando Ensamblar está disponible para todos los modos de color excepto para las imágenes en blanco y negro. Si los archivos seleccionados son del mismo modo de color, el archivo nuevo estará en ese modo. Si son de distintos modos de color, el archivo nuevo estará en modo RGB.
- Si añade más de dos imágenes para su ensamblado, el cuadro de lista Solapamiento cambia para que pueda editar el solapamiento entre ellas.

Utilización de lentes

Puede utilizar lentes para previsualizar los cambios que realice en las imágenes. Las lentes son objetos que permiten ver efectos especiales, correcciones o ajustes que se van a efectuar en la imagen antes de aplicarlos a los píxeles. Es posible crear varios tipos de lentes y verlos en la ventana acoplable Objetos.

Creación de lentes

Existen dos maneras de crear una lente: desde el principio o a partir de un área seleccionada mediante una máscara. Si crea una lente desde el principio, cubrirá toda la imagen. Si la crea mediante una máscara, sólo cubrirá el área seleccionada en la imagen. El tipo de lente se debe elegir en función del efecto que se desea crear. Los tipos de lente se corresponden con los filtros de ajuste y corrección del menú Imagen y con los filtros de efectos especiales del menú Efectos. Los tipos de lentes que se pueden crear dependen del modo de color de la imagen. Por ejemplo, no se puede crear una lente Reemplazar colores en una imagen de escala de grises, ya que no hay colores que reemplazar. Es posible transformar una lente o combinarla con una imagen.

Selección y transformación de lentes

Las lentes se pueden seleccionar y transformar de la misma forma que se hace con los objetos. Utilice la herramienta Selector de objetos para seleccionarlas y luego mueva, dimensione, escale, incline, rote, aplique perspectiva o distorsione las lentes en la ventana de imagen. También puede aplicar estas transformaciones si utiliza la Barra de propiedades de la herramienta Selector de objetos. Si desea obtener información sobre la selección y transformación de objetos, consulte “Manipulación de objetos y texto” en la página 211.

Una lente se diferencia de un objeto en que tiene una máscara de corte asociada. Cuando modifica el tamaño o la forma de una lente con la herramienta Selector de objetos, sólo se ve afectada la máscara de corte asociada. Puede crear tantas lentes como desee en una imagen, asignándoles un nombre diferente a cada una. Las lentes nuevas aparecen en la ventana acoplable Objetos en la parte superior del orden de superposición y como máscaras de corte en la ventana acoplable Canales.

Es posible añadir y eliminar áreas de lente en una imagen mediante pinceles y herramientas de forma. También puede modificar la transparencia de una lente, cambiar sus propiedades o variar su forma por medio de los filtros de efectos especiales.

Combinación de una lente con el fondo de una imagen

Es posible combinar una lente con una imagen para aplicar efectos de forma permanente. La combinación de una lente con el fondo de una imagen reduce el tamaño del archivo y permite guardarla en varios formatos de archivo distintos.

Al combinar una lente con el fondo de una imagen, puede utilizar un modo de fusión para controlar el resultado de la operación. Si desea más información sobre los modos de fusión, consulte “Elección de un modo de fusión” en la página 155.

Si guarda una imagen como archivo de Corel PHOTO-PAINT, las lentes se guardan con la imagen, por lo que no es necesario combinarlas. Si desea obtener más información acerca de las lentes, consulte “Aplicación de efectos especiales a las imágenes” en la página 405.

Creación de una lente

Existen dos maneras de crear una lente: desde el principio o a partir de un área seleccionada mediante una máscara. Si crea una lente desde el principio, cubrirá toda la superficie de la imagen. Si la crea mediante una máscara, la lente sólo cubrirá el área seleccionada en la imagen. El área seleccionada se convierte en lente y la máscara desaparece de la imagen. Si desea obtener más información sobre las máscaras, consulte “Creación de máscaras y selecciones” en la página 69. Es posible cambiar el tamaño y la forma de una lente de la misma manera que se hace con un objeto. Si desea obtener más información sobre la manipulación de objetos, consulte “Manipulación de objetos y texto” en la página 211.

Para crear una lente

- 1 Haga clic en Objeto, Crear, Nueva lente.
- 2 Elija una lente en el cuadro de lista Tipo de lente.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - En el cuadro Nombre de lente, escriba un nombre para la lente.
 - Habilite la casilla Cambiar nombre con tipo si desea asignar un nombre distinto a cada tipo de lente que cree.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Defina las propiedades de la lente en el cuadro de diálogo.

Para crear una lente a partir de una máscara

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite la casilla Crear lente desde máscara.
- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 Defina las propiedades de la lente en el cuadro de diálogo.



- También puede crear una lente nueva haciendo clic en el botón Nueva lente de la ventana acoplable Objetos.
- Cuando se crea una lente Invertir o Desaturar, se aplica automáticamente a la imagen sin que se abra un cuadro de diálogo.
- Si desea obtener información sobre la definición de las propiedades de una lente, consulte “Modificación de las propiedades de una lente” en la página 285.

Selección de una lente

Para editar una lente, es necesario haberla seleccionado. Para ello, utilice la herramienta Selector de objetos. Cuando una lente está seleccionada en la ventana de imagen, aparece rodeada por tiradores de selección.

Las lentes se pueden seleccionar directamente en la ventana de imagen. Después de seleccionar una, puede editarla o transformarla.



Para seleccionar una lente

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Haga clic en la lente en la ventana de imagen.



Para seleccionar varias lentes

- Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en las lentes con la herramienta Selector de objetos.



- También puede mantener presionada la tecla Mayús o Ctrl y hacer clic en las miniaturas de lente en la ventana acoplable Objetos.

Modificación de las propiedades de una lente

Puede experimentar con los distintos tipos de lentes y efectos cambiando las propiedades de la lente. El resultado se puede ver en la ventana de imagen.

Para cambiar las propiedades de una lente



- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Haga clic en Objeto, Editar lente.
- 4 Edite las propiedades de la lente en el cuadro de diálogo.

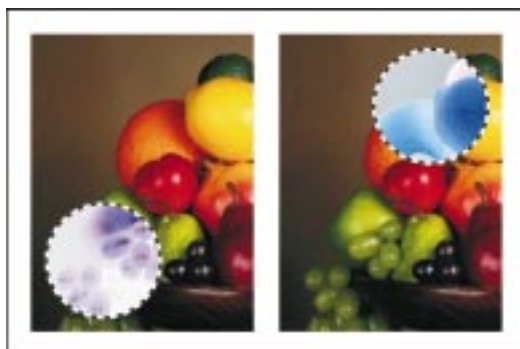


- Las lentes Desaturar e Invertir aplican cambios en la imagen automáticamente, por lo que no se pueden modificar sus propiedades; no obstante, puede eliminar dichas lentes seleccionándolas y presionando Supr.

Desplazamiento de una lente

Es posible mover una lente a otra posición en la ventana de imagen.

El efecto de la lente se puede ver dinámicamente mientras se mueve la lente por la imagen.





Para mover una lente

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Arrastre la lente a otra ubicación en la ventana de imagen.

Modificación del área de una lente

Es posible variar el área de una lente para cambiar el tamaño y la forma del área de la imagen que muestra el efecto de la lente. Las herramientas de pincel y de forma permiten añadir un área a una lente, mientras que la herramienta Borrador permite eliminar un área de una lente.



Para añadir área a una lente

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Abra el menú lateral Herramientas de pincel y haga clic en una herramienta de pincel.
 - Abra el menú lateral Herramientas de forma y haga clic en una herramienta de forma.
- 4 Defina los atributos de la herramienta Pincel o Forma en la Barra de propiedades.
- 5 Arrastre las áreas que desee añadir a la lente.



Para eliminar un área de una lente

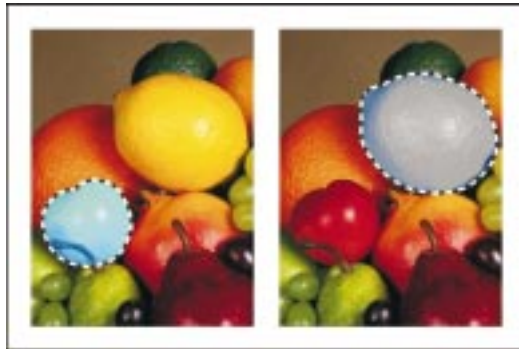
- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Abra el menú lateral Herramientas de deshacer y haga clic en la herramienta *Borrador*.
- 4 Defina los atributos de la herramienta Borrador en la Barra de propiedades.
- 5 Arrastre las áreas que desee eliminar de la lente.



Modificación de la forma y la transparencia de una lente

Puede cambiar la forma de una lente aplicando un filtro de efectos especiales. Debido a que algunos filtros de efectos especiales dan mejor resultado cuando se utilizan con una determinada forma de lente, debe experimentar con los efectos para lograr los mejores resultados en las imágenes. Cuando le satisfaga la forma de la lente, puede aumentar o reducir su transparencia para atenuar o acrecentar el efecto que tiene sobre la imagen.

Es posible cambiar la forma y transparencia de una lente para adaptarla a sus necesidades.



Para cambiar la forma de una lente utilizando un filtro de efectos especiales

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Haga clic en Efectos y en un filtro de efectos especiales.
- 4 Edite las propiedades del filtro de efectos especiales en el cuadro de diálogo.

Para cambiar la transparencia de una lente

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta Selector de objetos.
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Objetos.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Opacidad en la parte superior de la ventana acoplable Objetos.

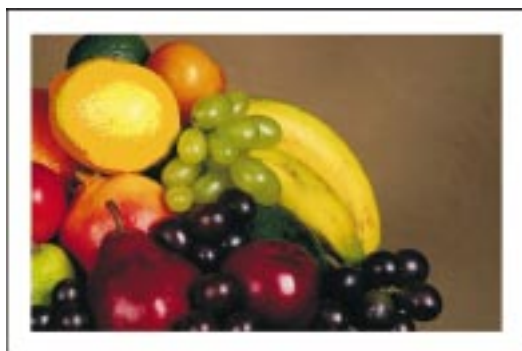


- El cuadro Opacidad no está disponible para las imágenes en blanco y negro de 1 bit.

Combinación de una lente con el fondo de una imagen

Es posible combinar una lente con el fondo de una imagen. Esto aplica el efecto de la lente a la imagen de manera permanente y reduce el tamaño de archivo de la imagen.

La combinación de la lente con el fondo aplica el efecto a la imagen con carácter permanente.



Para combinar una lente con una imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de objeto/máscara y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Elija Normal en el cuadro de lista Modo de combinación de la ventana acoplable Objetos.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Objeto, Combinar; Combinar objetos con el fondo para combinar los objetos activos con el fondo de la imagen.
 - Haga clic en Objeto, Combinar; Combinar todos los objetos con el fondo para combinar todos los objetos con el fondo de la imagen.



- Si guarda la imagen como archivo de Corel PHOTO-PAINT, no es necesario que combine las lentes con la imagen para conservar su efecto. Las lentes se guardan automáticamente con los archivos de Corel PHOTO-PAINT.

Utilización de filtros de ajuste

Es posible mejorar la calidad de las imágenes modificando sus colores y tonos. Los filtros de Corel PHOTO-PAINT permiten cambiar el matiz, la saturación, la luminosidad, el equilibrio, la mezcla y el comportamiento de los colores en las imágenes. Corel PHOTO-PAINT también ofrece herramientas y efectos que sirven para alterar las sombras, los medios tonos y los resaltes de las imágenes. Por medio de una lente, es posible aplicar filtros de ajuste a toda una imagen o a una parte de la misma. Si desea más información, consulte “Utilización de lentes” en la página 282.

Ecuación de niveles

El filtro Ecuación de niveles permite ajustar las áreas de sombra, medios tonos y resalte mediante la redistribución de las sombras desde la más oscura hasta la más clara. La ecuación de niveles permite conservar los detalles de sombras y resaltes que se pierden al ajustar el brillo, el contraste y la intensidad del tono de una imagen. También puede utilizar este filtro 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).

Ecuación local

El filtro Ecuación local mejora el contraste cerca de los bordes de la imagen y revela detalles tanto en zonas claras como oscuras. Funciona de manera similar al filtro Ecuación automáticamente; sin embargo, en lugar de utilizar toda la imagen para construir el histograma, sólo se usan los píxeles próximos.

Proporción muestra/destino

El filtro Proporción muestra/destino permite corregir el color de una imagen virando los valores de color de un color de muestra a un color de destino que elija en un modelo de color. Puede elegir los colores de muestra en la gama de colores de punto inferior (sombra), medio (medios tonos) y superior (resaltes) de una imagen.

Curva tonal

El filtro Curva tonal permite realizar correcciones de color con precisión controlando valores de píxeles individuales. Así puede detectar un área de problema 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 filtro 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 resaltes.

Ecularizar automáticamente

El comando Ecularizar automáticamente realiza una ecualización plana de las sombras, los medios tonos y los resaltes de una imagen redistribuyendo automáticamente los valores de los píxeles significativos en todo el rango de tonalidad.

Brillo-Contraste-Intensidad

El filtro Brillo-Contraste-Intensidad permite modificar el brillo, el contraste y la intensidad de los tonos de la imagen. Puede desplazar los valores de los píxeles hacia arriba o abajo en el rango de tonalidad. El ajuste del brillo aclara u oscurece todos los colores por igual. El contraste y la intensidad están relacionados, ya que el aumento del contraste puede eliminar los detalles en las sombras y resaltes, los cuales se pueden recuperar incrementando la intensidad.

Equilibrio de color

El filtro Equilibrio de color permite cambiar la mezcla de colores en una imagen. Puede alternar entre valores de color CMY y RGB. Por ejemplo, si desea atenuar el rojo en una fotografía, desplace los valores de color de rojo a cian. También puede variar los valores de matiz para modificar los colores utilizados en toda una imagen.

Gamma

El filtro Gamma corrige los tonos de una imagen aprovechando 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 exactamente igual sobre un fondo blanco, el primero parece más claro que el segundo, aunque los valores de brillo sean idénticos. El filtro Gamma permite aumentar el detalle de una imagen de poco contraste sin que ello afecte de manera significativa a las sombras o los resaltes. Este filtro afecta a todos los valores de la imagen, pero está basado en una curva; es decir, los cambios se acentúan en los medios tonos.

Matiz/Saturación/Luminosidad

El filtro Matiz/Saturación/Luminosidad permite cambiar los valores de matiz, saturación y luminosidad, todos a la vez o canal por canal. Al cambiar los valores de matiz, saturación y luminosidad de los colores de una imagen, establece su intensidad modificando los valores de riqueza y de blanco o cambiando el color por completo. El matiz representa el color; la saturación determina su profundidad o riqueza y la luminosidad indica el porcentaje general de blanco en la imagen.

Color selectivo

El filtro Color selectivo permite modificar el color ajustando el porcentaje de los colores de cuatricromía componentes (valores CMYK) en un espectro de color (rojos, amarillos, verdes, cianes, azules y magentas). También puede utilizarlo para añadir color de cuatricromía al componente tonal de escala de grises de una imagen. 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 hacia el amarillo. De forma contraria, al aumentar dicho porcentaje, se produce un viraje hacia el magenta y un incremento del rojo en general. El grado de modificación del color depende, en gran medida, del método de porcentaje de ajuste que seleccione.

Reemplazar colores

El filtro Reemplazar colores permite reemplazar un color de una imagen por otro. Dependiendo del rango que establezca, puede utilizar este filtro para reemplazar un solo color o para virar toda la imagen de un rango de color a otro.

Desaturar

El filtro Desaturar reduce automáticamente la saturación de cada color a cero, elimina el componente de matiz y convierte cada color a su equivalente de escala de grises. Esto crea una imagen de escala de grises sin cambiar el modo de color.

Matiz de color

El filtro Control de matiz del color proporciona una miniatura de una imagen que muestra el aspecto que tendrá la imagen si se añade cierto matiz de color.

Tono de color

El filtro Control de tono del color sirve para cambiar el brillo, la saturación y el contraste haciendo clic en los botones de miniatura de muestra. Los botones de miniatura permiten previsualizar el aspecto de una imagen a medida que aplican las técnicas de ajuste de tonos de color. La intensidad del efecto aumenta cada vez que haga clic en el botón.

Uso del filtro Ecuilización de niveles

Es posible utilizar el filtro Ecuilización de niveles para acentuar o atenuar el detalle en las áreas de sombra o resaltadas, para corregir subexposiciones o sobreexposiciones o para cambiar todo el rango de tonalidad. La definición de

los puntos de inicio y final del rango de tonalidad permite redistribuir los píxeles según su brillo.

Para cambiar las sombras, los medios tonos y los resaltes de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Ecuilización de niveles.
- 2 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.
- 3 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.
- 4 Haga clic en un color en la ventana de imagen.
- 5 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.
- 6 Si desea ajustar el porcentaje de los píxeles situados en alguno de los extremos del rango de tonalidad, haga clic en el botón Opciones.
- 7 Mueva el deslizador Ajuste Gamma para establecer los medios tonos.
- 8 Mueva 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.



- Puede editar cada canal por separado o cambiarlos 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.



- Habilite la casilla de verificación Autoajustar para que los valores de los píxeles se redistribuyan automáticamente en todo el rango de tonalidad.
- Puede habilitar la casilla Auto en la sección Recorte de la visualiz. de histograma. Si la deshabilita, puede ajustar la cantidad del recorte escribiendo un valor en el cuadro Recorte de la visualiz. de histograma.
- Haga clic en el gráfico para mostrar los canales del histograma de color
- La introducción de un valor en el cuadro Recorte de la visualiz. de histograma afecta únicamente a la forma en que se presenta el histograma, no a cómo se realiza la ecualización.

Uso del filtro Ecualización local

Utilice el filtro Ecualización local para mejorar el contraste cerca de los bordes de la imagen y revelar detalles en zonas claras y oscuras. Utilice los deslizadores Anchura y Altura para especificar la zona en la que los píxeles centrales se modificarán a continuación durante la ecualización. 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.

Se aplicó el filtro Ecualización local a la imagen de la derecha para crear la imagen de la izquierda. Este filtro mejora el contraste en las áreas cercanas a los bordes de la imagen.



Para utilizar el filtro Ecualización local

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Ecualización local.
- 2 Mueva alguno de 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.
- 3 Si desea mantener proporciones iguales, habilite el botón *Bloquear*.





- Si amplía una zona uniforme en la imagen, es posible que reduzca su capacidad para aumentar el contraste en los bordes.

Uso del filtro Proporción muestra/destino

Es posible modificar los valores de color de una imagen por medio de colores de muestra tomados de la propia imagen o de un área de la misma. Después de elegir muestras en los rangos de color de sombra (punto inferior), medios tonos (punto medio) y resaltes (punto superior) en la imagen, puede seleccionar los colores de destino para cada rango. Los píxeles de la imagen o del área que tengan el mismo color que los colores de muestra se modifican para mostrar el color de destino correspondiente.

El efecto Proporción muestra/destino se ha utilizado para ajustar las sombras, los medios tonos y los resaltes en la imagen.



Para cambiar los valores de color de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Proporción muestra/destino.
- 2 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.
- 3 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.
- 4 Haga doble clic en el color de destino para el rango de color especificado.
- 5 Elija un color de destino en el cuadro de diálogo Seleccionar color y haga clic en Aceptar.





- Al elegir un color de destino, 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.
- Los canales de color que aparecen en el cuadro de lista Canal dependen del modo de color de la imagen. Hay un solo canal compuesto y un canal para cada componente de color.
- Si deshabilita la casilla Cortar automáticamente, puede escribir un valor en el cuadro Cortar para determinar el porcentaje de valores de brillo que se ignoran al identificar los colores claros y oscuros en el histograma.
- La opción Recorte de la visualiz. de histograma sólo afecta a la manera en que se presenta el histograma, no a cómo se realiza la equalización.



- Puede habilitar la casilla Ajustar siempre todos los canales para ajustar todos los canales de color, aunque esté viendo un solo canal de color.

Uso del filtro Curva tonal

Puede utilizar el filtro Curva tonal para acentuar o atenuar el detalle en las áreas de sombra o resaltadas, para corregir subexposiciones o sobrexposiciones o para cambiar todo el rango de tonalidad. Puede elegir entre una serie de curvas de respuesta preestablecidas o crear y guardar sus propias curvas.

El efecto Curva tonal se utiliza para cambiar el rango de tonalidad.



Para cambiar las sombras, los medios tonos y los resaltes de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Curva tonal.
- 2 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.



3 Habilite uno de los botones siguientes:

- *Curva*: permite dar forma a la curva de respuesta arrastrando y suavizando la distribución de valores.
- *Lineal*: permite dibujar la curva de respuesta arrastrando, pero con segmentos de línea recta entre los nodos.
- *Mano alzada*: permite dibujar la línea de respuesta arrastrando.
- *Gamma*: permite acentuar las correcciones en los medios tonos.

4 Realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Opciones para cambiar el porcentaje de píxeles situados en 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 mantenga presionado el botón para suavizar continuamente la curva tonal.
- Haga clic en el botón Nulo para restablecer la curva tonal.



5 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón *Reflejo horizontal* para invertir la curva tonal horizontalmente.
- Haga clic en el botón *Reflejo vertical* para invertirla verticalmente.
- 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.

5 Arrastre la curva tonal en la cuadrícula.

Para cargar una curva tonal



1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Curva tonal.

2 Haga clic en el botón *Cargar*.

3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo.

4 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el archivo.

5 Haga doble clic en el nombre de archivo.



Para guardar una curva tonal



- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para cambiar las sombras, los medios tonos y los resaltes de una imagen”.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar*.
- 3 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en que desea guardar el archivo.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en que desea guardar el archivo.
- 5 Elija un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.



- Habilite la casilla *Mostrar todo* para ver las curvas tonales de todos los canales de imagen a la vez.
- Puede cambiar 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**.
- Puede presionar la tecla **Ctrl** y mantenerla presionada para restringir los nodos a un movimiento vertical.

Uso del filtro *Ecuilizar automáticamente*

Puede utilizar el filtro *Ecuilizar automáticamente* para realizar una ecualización plana de las sombras, los medios tonos y los resaltes de una imagen. Este filtro redistribuye automáticamente una parte significativa del rango tonal entre 0 (oscuro) y 255 (claro).

El filtro *Ecuilizar automáticamente* realiza una ecualización plana automática.



Para cambiar el rango de tonalidad automáticamente

- Haga clic en Imagen, Ajustar, Ecuilizar automáticamente.

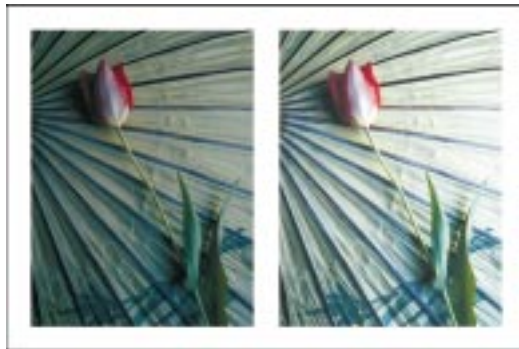


- Para realizar ajustes más finos en el equilibrio de las sombras, los medios tonos y los resaltes, puede utilizar los filtros Ecuilización de niveles y Curva tonal. Si desea obtener más información sobre la ecuilización de niveles, consulte “Uso del filtro Ecuilización de niveles” en la página 291. Si precisa información sobre las curvas tonales, consulte “Uso del filtro Curva tonal” en la página 295.

Uso del filtro Brillo-Contraste-Intensidad

Es posible ajustar el brillo, el contraste y la intensidad de los tonos de una imagen. También puede ajustar esos valores en la ventana de imagen.

El ajuste del brillo, el contraste y la intensidad permite mejorar la claridad y la calidad de la imagen.



Para cambiar el brillo, el contraste y la intensidad de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Brillo-Contraste-Intensidad.
- 2 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Brillo: aclara u oscurece los colores por igual.
 - Contraste: ajusta la diferencia entre los colores claros y los oscuros.
 - Intensidad: aclara las áreas claras u oscurece las zonas oscuras.



Para ajustar el brillo de una imagen en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pincel y haga clic en la herramienta *Efecto*.
- 2 Elija la herramienta *Brillo* en el selector Herramienta Efecto de la Barra de propiedades.
- 3 Arrastre por las áreas que desea aclarar



Para ajustar el contraste de una imagen en la ventana de imagen

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de pincel y haga clic en la herramienta *Efecto*.
- 2 Elija la herramienta *Contraste* en el selector Herramienta Efecto de la Barra de propiedades.
- 3 Arrastre las áreas que desea aclarar u oscurecer.

Uso del filtro Equilibrio de color

Puede ajustar el equilibrio de color en una imagen virando los colores entre pares complementarios de los colores primarios (RGB) y secundarios (CMY). Ajustar los valores de color de esta manera es útil para corregir toques de color. Por ejemplo, si un color se ve demasiado rojo, puede virar sus valores del rojo (RGB) al cian (CMY).

El efecto Equilibrio de color sirve para virar los colores de la imagen.



Para virar el equilibrio de color de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Equilibrio de color
- 2 Habilite cualquiera de las siguientes casillas de Rango:
 - Sombras: ajusta los tonos oscuros.
 - Medios tonos: ajusta los tonos medios.
 - Resaltes: ajusta los tonos claros.

- Preservar luminancia: mantiene los niveles de claridad mientras ajusta el equilibrio de color.
- 3** Mueva los deslizadores siguientes:
- Cian-Rojo: establece los niveles de color en los canales de cian y rojo.
 - Magenta-Verde: establece los niveles de color en los canales de magenta y verde.
 - Amarillo-Azul: establece los niveles de color en los canales de amarillo y azul.

Uso del filtro Gamma

Es posible ajustar las sombras, los medios tonos y los resaltes de una imagen de manera no lineal, para que los cambios más pronunciados se produzcan en los tonos medios.

El ajuste de los medios tonos permite aumentar el detalle de una imagen con poco contraste sin que afecte a las sombras ni a los resaltes.



Para ajustar los medios tonos de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Gamma.
- 2 Mueva el deslizador Valor Gamma para establecer un valor de curva gamma.



- Los valores altos aclaran los medios tonos, mientras que los valores bajos los oscurecen.
- Para ajustar los medios tonos de una imagen independientemente de las sombras y los resaltes, utilice el filtro Ecuilización de niveles. Si desea obtener más información sobre el ajuste de los medios tonos, consulte “Uso del filtro Ecuilización de niveles” en la página 291.

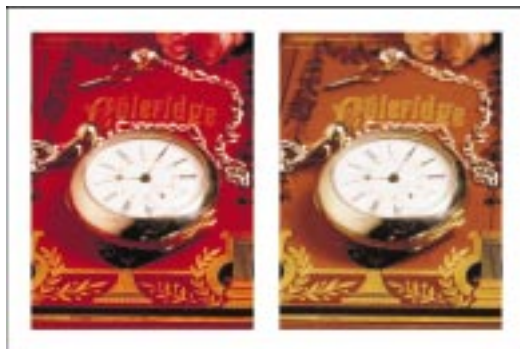


- También puede ajustar la curva gamma escribiendo un valor en el cuadro Valor Gamma en el cuadro de diálogo Gamma.

Uso del filtro Matiz/Saturación/Luminosidad

Es posible utilizar el filtro Matiz/Saturación/Luminosidad para ajustar la intensidad de los colores de una imagen. Este filtro altera los valores de riqueza y blancura o cambia el color por completo. También puede ajustar estos valores en todos los canales de color o en alguno de ellos.

El efecto Matiz/
Saturación/Luminosidad
sirve para cambiar los
colores de la imagen.



Para ajustar el matiz, la saturación y la luminosidad de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Matiz/saturación/luminosidad.
- 2 En la sección Canales, habilite el botón que corresponda al canal de color que desea ajustar.
- 3 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Matiz: establece el color de la imagen.
 - Saturación: establece la intensidad del color
 - Luminosidad: establece la cantidad de blanco (valores positivos) o de negro (valores negativos) en los colores.



- Los valores de saturación pueden variar entre -100 y 100, dando el valor -100 imágenes en escala de grises, y 100 colores excesivamente brillantes.
- Si habilita el botón Maestro en el cuadro de diálogo Matiz/Saturación/Luminosidad afecta a todos los canales de color de la imagen.
- Puede comparar los colores originales y los nuevos con las cintas Antes y Después del cuadro de diálogo Matiz/Saturación/Luminosidad.
- Las modificaciones en un canal se aplican acumulativamente. Por ejemplo, si cambia el rojo y el verde, afectará a ambos canales.

Uso del filtro Color selectivo

Puede realizar ajustes selectivos del color añadiendo o eliminando un porcentaje absoluto o relativo del color de cuatricromía CMYK a los espectros de rojo, amarillo, verde, cian, azul y magenta. También puede añadir color a los píxeles de escala de grises de una imagen en color

El efecto Color selectivo se ha utilizado para ajustar el valor de color en el espectro de verde.



Para realizar ajustes selectivos del color a una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Color selectivo.
- 2 Desplace cualquiera de los siguientes deslizadores Ajustar:
 - Cian: ajusta el porcentaje de cian en el espectro de color.
 - Magenta: ajusta el porcentaje de magenta en el espectro de color.
 - Amarillo: ajusta el porcentaje de amarillo en el espectro de color.
 - Negro: ajusta el porcentaje de negro en el espectro de color.
- 3 En la sección Espectro de color, habilite el botón que corresponda al espectro de color que desea ajustar
- 4 Habilite uno de los siguientes botones Porcentaje de ajuste:
 - 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%).

Uso del filtro Reemplazar colores

Cuando selecciona los colores que desea reemplazar en una imagen, se crea una máscara de color provisional que utiliza controles similares a los de una máscara de color. Si desea obtener información sobre las máscaras de color, consulte “Selección de colores específicos en una imagen” en la página 83.

El efecto Reemplazar colores se utiliza para sustituir todas las apariciones del color rojo por morado.



Para reemplazar colores en una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Reemplazar colores.
- 2 Abra el selector Color anterior y haga clic en el color que desea reemplazar.
- 3 Abra el selector Nuevo color y haga clic en el color de reemplazo.
- 4 Desplace cualquiera de los siguientes deslizadores Ajustar:
 - 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 colores afectados.



- Aplicar el efecto con un rango de 1 sólo afecta a un color; aplicarlo con un rango 100 virará la mayoría de los colores en la dirección del nuevo color.
- Habilite la casilla de verificación Ignorar escala de gris en el cuadro de diálogo Reemplazar colores para omitir todos los píxeles de escala de grises al reemplazar colores en una imagen. Si esta casilla está deshabilitada, los píxeles de color gris se reemplazan sobre la base de los valores de saturación y luminosidad únicamente.
- Habilite la casilla Color destino único en el cuadro de diálogo Reemplazar colores para reemplazar todos los colores situados en el rango actual del nuevo color. Esta función es útil para generar gráficos Web y seleccionar un área que actúe como canal Alpha o máscara de la imagen.



- 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.

Uso del filtro Desaturar

Puede reducir a cero la saturación de cada color de una imagen para eliminar el componente de matiz y convertir los colores a sus equivalentes de escala de grises. Esto crea una imagen de escala de grises sin cambiar el modo de color.

La desaturación de la imagen elimina sus colores.



Para desaturar los colores de toda una imagen

- Haga clic en Imagen, Ajustar, Desaturar.

Uso del filtro Matiz de color

Para ajustar el matiz de color de una imagen, puede hacer clic en una serie de botones de miniatura de muestra. Dichos botones permiten previsualizar el aspecto de la imagen cuando se aplican distintas modificaciones de matiz de color. La intensidad del efecto aumenta cada vez que se hace clic en un botón.

Se añade magenta a los valores de color de la imagen original.



Para ajustar el matiz de color de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Matiz de color.
- 2 Habilite cualquiera de las siguientes casillas de verificación:
 - Sombras: ajusta los tonos oscuros.
 - Medios tonos: ajusta los tonos medios.
 - Iluminados: ajusta los tonos claros.
 - Preservar luminancia: mantiene los niveles de brillo mientras ajusta el matiz de color.
- 3 Mueva el deslizador Etapa para ajustar la cantidad de color que se va a aplicar.
- 4 Haga clic en cualquiera de los siguientes botones de miniatura:
 - Más rojo: añada más rojo a la imagen.
 - Más verde: añada más verde a la imagen.
 - Más azul: añada más azul a la imagen.
 - Más cian: añada más cian a la imagen.
 - Más magenta: añada más magenta a la imagen.
 - Más amarillo: añada más amarillo a la imagen.



- Escriba un valor mayor en el cuadro Etapa para intensificar el cambio que se producirá cada vez que haga clic en una miniatura.

Uso del filtro Tono de color

Es posible ajustar el brillo, la saturación y el contraste de una imagen haciendo clic en una serie de botones de miniatura de muestra. Las miniaturas muestran el aspecto que tendrá la imagen si aplica el cambio. La intensidad del efecto aumenta cada vez que se hace clic en un botón.

El ajuste del tono de color de las imágenes muy claras permite oscurecer los colores y mejorar la nitidez.



Para ajustar el brillo, la saturación y el contraste de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Ajustar, Tono de color.
- 2 Para determinar la intensidad de cada cambio, mueva el deslizador Etapa.
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones de miniatura:
 - Más oscuro: oscurece la imagen.
 - Saturar: aumenta la saturación de la imagen.
 - Más contraste: aumenta el contraste de la imagen.
 - Más claro: aclara la imagen.
 - Desaturar: disminuye la saturación de la imagen.
 - Menos contraste: disminuye el contraste de la imagen.



- Escriba un valor mayor en el cuadro Etapa para intensificar el cambio que se producirá cada vez que haga clic en una miniatura.
-

Utilización de filtros de transformación

Los filtros de transformación permiten corregir y modificar las imágenes de diversas maneras.

Desentrelazar

El filtro Desentrelazar permite quitar líneas horizontales pares o impares de las imágenes escaneadas o de vídeo entrelazado. El espacio vacío resultante se puede rellenar mediante duplicación o interpolación. La duplicación rellena el espacio con copias de las líneas adyacentes de píxeles. La interpolación lo rellena con colores que se crean promediando los píxeles circundantes.

Invertir

El filtro Invertir invierte automáticamente los colores de una imagen, produciendo el aspecto de un negativo fotográfico.

Posterizar

El filtro Posterizar reduce el número de valores tonales de los colores utilizados para crear una imagen. Todos los colores existentes se asignan al más parecido. La posterización elimina los degradados tonales y crea áreas más grandes de color liso.

Umbral

El filtro Umbral permite definir un valor de brillo como umbral de manera tal que los píxeles con valores de brillo superiores o inferiores al umbral se mostrarán en blanco o negro, dependiendo de la opción de Umbral que seleccione. Otros píxeles no resultan afectados y conservan su color. La opción Binivel cambia todos los píxeles a blanco o a negro (según la posición de su valor de brillo en relación con el umbral que establezca). También puede establecer un umbral para toda la imagen o para un canal de color determinado.

Uso del filtro Desentrelazar

Puede utilizar el filtro Desentrelazar para eliminar líneas horizontales de las imágenes escaneadas o líneas entrelazadas de las imágenes de vídeo.

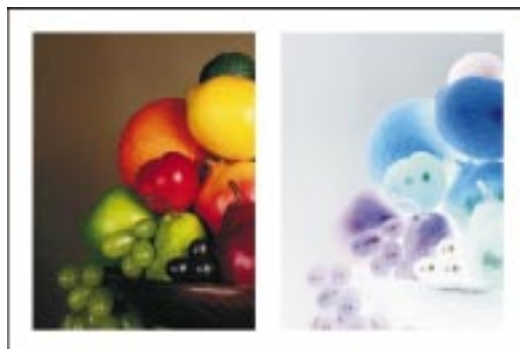
Para quitar líneas horizontales

- 1 Haga clic en Imagen, Transformar, Desentrelazar.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Líneas de barrido:
 - Líneas pares: elimina las líneas pares.
 - Líneas impares: elimina las líneas impares.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones Método de sustitución:
 - Duplicación: rellena los espacios con copias de las líneas adyacentes de píxeles.
 - Interpolación: rellena los espacios con colores creados promediando los píxeles circundantes.

Uso del filtro Invertir

Puede utilizar el filtro Invertir para invertir los valores de color de los píxeles de una imagen y crear el aspecto de un negativo fotográfico en color

.....
Se han invertido los
valores de color de la
imagen.
.....



Para invertir los valores de color de toda una imagen

- Haga clic en Imagen, Transformar, Invertir.

Uso del filtro Posterizar

Puede utilizar el filtro Posterizar para reducir grupos de colores a colores sólidos y exagerar los bordes entre colores adyacentes.

El efecto Posterizar se aplica a la imagen para exagerar la transición entre los colores.



Para posterizar una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Transformar, Posterizar.
- 2 Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad de la posterización.



- Para definir la intensidad de la posterización, también puede escribir un valor en el cuadro Nivel del cuadro de diálogo Posterizar.

Uso del filtro Umbral

El filtro Umbral permite modificar valores de umbral para los colores de una imagen convirtiendo un rango de colores a blanco o negro. Los valores de umbral que establezca determinan los píxeles que serán blancos y los que serán negros. Si convierte colores a negro, sólo se convertirán los píxeles cuyo valor de brillo sea inferior al de umbral. Si los convierte a blanco, sólo se convertirán los píxeles con un valor de brillo superior al de umbral.

El filtro Umbral se aplica para convertir los colores de la imagen original a blanco o negro.



Para cambiar niveles de umbral para una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Transformar, Umbral.
- 2 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones Umbral:
 - A negro: convierte colores en negro.
 - A blanco: convierte colores en blanco.
 - Binivel: permite dividir el color de la imagen entre valores altos y bajos.
- 4 Deshabilite la casilla Automático.
- 5 Si desea cambiar el nivel de sensibilidad del histograma, escriba un valor en el cuadro Porcentaje.
- 6 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Nivel inferior: establece el nivel de brillo del color más oscuro de la imagen.
 - Nivel superior: establece el nivel de brillo del color más claro.
 - Umbral: establece el nivel de brillo en que los colores se convertirán a negro o blanco.



- La modificación de la sensibilidad del histograma sólo afecta a la presentación del histograma, no al resultado del efecto.
- El cuadro de diálogo Umbral muestra un histograma con valores de brillo comprendidos entre 0 (negro) y 255 (blanco). Los picos del histograma representan el número de píxeles de la imagen en cada nivel de brillo.
- El deslizador Nivel superior no está disponible si se ha habilitado el botón A negro; el deslizador Nivel inferior no lo está si se ha habilitado el botón A blanco.



- Habilite la casilla de verificación Automático para que cambie automáticamente el nivel de sensibilidad del histograma.
 - Para establecer niveles de umbral con precisión, escriba valores en los cuadros Nivel inferior, Umbral y Nivel superior del cuadro de diálogo Umbral.
-

Utilización del histograma

El histograma es un diagrama de barras horizontales de sólo lectura que registra los valores de brillo de los píxeles de una imagen en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). Puede utilizar el histograma para ver una representación visual de los valores de tonalidad de la imagen. Los valores se presentan mediante picos que indican cuántos píxeles hay en cada nivel de brillo. Al ajustar los valores de tonalidad, puede cambiar el nivel y la distribución de áreas claras y oscuras en una imagen.

Operaciones con el histograma

Puede utilizar el histograma para determinar si debe cambiar el color y el tono de una imagen. El histograma registra los valores de brillo de los píxeles de una imagen en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). Un clic en el histograma presenta estadísticas que pueden ayudar a equilibrar la imagen.

Para ver los valores de tonalidad de una imagen

- 1 Haga clic en Imagen, Histograma.
- 2 Elija un canal de color en el cuadro de lista Canal.
- 3 Arrastre para seleccionar un rango de píxeles sobre los que se muestre la siguiente información de Rango:
 - Inicio: muestra el valor mínimo del rango del histograma.
 - Fin: muestra el valor máximo del rango del histograma.
 - Media: muestra la distribución media del brillo de los píxeles.
 - Mediana: muestra la distribución mediana del brillo de los píxeles.
 - Desv. típ.: muestra la desviación típica del brillo de los píxeles.
 - Porcentaje: indica el porcentaje de los píxeles de la imagen que se hallan en el rango seleccionado.
 - Píxeles: muestra el número de píxeles que hay en la imagen.

- 4 Mueva el cursor por el histograma para mostrar la siguiente información Individual:
 - Nivel: muestra el nivel de brillo (entre 0 y 255).
 - Píxeles: muestra el número de píxeles que hay en el nivel de brillo especificado.
- 5 Si desea que el rango de ajuste se establezca automáticamente, habilite la casilla Automático.
- 6 Si desea especificar el porcentaje de píxeles que no se muestran en el histograma, escriba un valor en el cuadro Porcentaje de la sección Ajuste.



- Puede habilitar la casilla Automático para establecer automáticamente el rango de recorte.
-



7

USO DE TRAYECTOS PARA DEFINIR ÁREAS DE IMAGEN

7

Los trayectos permiten crear formas precisas con contornos dentro de las imágenes. Es posible crear trayectos desde cero con la herramienta Trayecto. También puede crear trayectos a partir de selecciones e importar imágenes de vectores como trayectos. Los trayectos son segmentos de línea y de curva conectados por extremos cuadrados denominados nodos. Los nodos que conectan los segmentos de curva cuentan con dos puntos de control que determinan el ángulo de la curva que se está creando o formando. Los puntos de control tienen el aspecto de nodos pequeños conectados por una línea interrumpida que atraviesa el nodo.

Después de rodear una parte de la imagen con un trayecto, puede

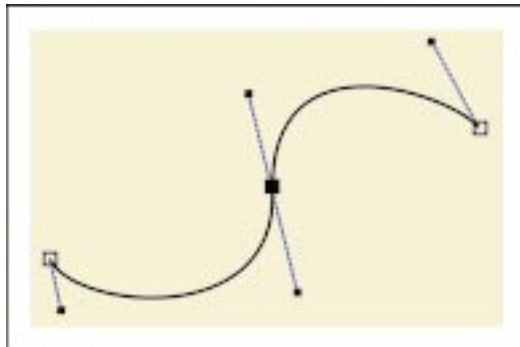
- convertir el trayecto en una máscara, lo cual permite editar sólo el área rodeada por el trayecto.
- aplicar una pincelada a lo largo del trayecto.
- exportar el contenido del trayecto como un mapa de bits con forma irregular para su colocación en un programa de dibujo o diseño de página, como CorelDRAW.

Puesto que los trayectos permiten modificar segmentos aislados del contorno creado, ofrecen una mayor flexibilidad que los recuadros de máscara. Es posible editar cada segmento de línea o curva de un trayecto con precisión, así como mover, añadir, eliminar o transformar los nodos de conexión. Los controles de la Barra de propiedades y de la ventana acoplable Trayecto permiten editar trayectos en la imagen.

Conceptos básicos sobre trayectos

Es posible crear un trayecto para definir una selección, para aplicar pinceladas a una forma específica o para crear un mapa de bits no rectangular para su utilización en otras aplicaciones mediante la herramienta Trayecto. Los trayectos cerrados rodean un área por completo, mientras que los trayectos abiertos tienen nodos iniciales y finales no conectados. Puede crear trayectos a partir de formas existentes convirtiendo las máscaras en trayectos.

Un trayecto abierto que incluye dos segmentos de curva y tres nodos. Los puntos de control se extienden desde los nodos.



Creación de un trayecto a partir de cero

Puede crear un trayecto colocando nodos en la imagen. Los segmentos de línea rectos o curvos conectan los nodos. A medida que se crea un trayecto, Corel PHOTO-PAINT determina el tipo de nodo que se debe emplear dependiendo de si el segmento de línea es recto o curvo. Existen cinco tipos de nodo: de línea, de curva, simétrico, asimétrico y uniforme.

Conversión de máscaras en trayectos

También es posible convertir una máscara en un trayecto. Si ya ha definido una selección en la imagen con una herramienta de máscara, puede utilizar el botón Máscara a trayecto para definir la misma área de imagen como un trayecto. La conversión de máscaras en trayectos permite modificar la forma utilizando el poder de edición adicional que ofrece la herramienta Trayecto. También puede volver a convertir el trayecto en máscara en cualquier momento con el botón Trayecto a máscara.

Almacenamiento de trayectos

Después de crear un trayecto, puede guardarlo para utilizarlo en otras imágenes. Dado que sólo es posible visualizar un trayecto a la vez en la imagen, el almacenamiento de trayectos le permite crear un trayecto nuevo sin perder el existente. Un trayecto que aparece en la ventana de imagen pero no se ha guardado se llama WorkPath. Los trayectos se almacenan al guardar el trabajo en Corel PHOTO-PAINT.

Apertura y eliminación de trayectos

Después de crear un trayecto, puede abrirlo para utilizarlo en cualquier otra imagen. Es posible abrir más de un trayecto y cambiar entre ellos en la ventana acoplable Trayecto. Puede crear trayectos utilizando las imágenes de vectores creadas en otras aplicaciones de dibujo. Las imágenes de vectores se crean como colecciones de líneas. Estas líneas se pueden importar a Corel PHOTO-PAINT como trayectos. También es posible eliminar un trayecto existente antes de comenzar uno nuevo, o eliminar un trayecto guardado de forma permanente.

Exportación de trayectos

Puede exportar el contenido del trayecto como un mapa de bits con forma irregular para su colocación en un programa de dibujo o diseño de página, como CorelDRAW.

Dibujo de segmentos de trayecto

Es posible dibujar segmentos de trayecto con la herramienta Trayecto. Puede dibujar segmentos de línea colocando nodos iniciales y finales en una imagen o arrastrando en la ventana de imagen. Puede dibujar segmentos de curva haciendo clic y arrastrando para colocar los nodos iniciales y finales o arrastrando en la ventana de imagen. A medida que crea los segmentos de curva, los puntos de control se mueven para indicar la dirección del segmento de curva y su ángulo con respecto al nodo. Es posible crear cualquier número de subtrayectos dentro de un trayecto dibujando segmentos no conectados.

Un trayecto se crea alrededor del pincel utilizando segmentos de línea y de curva.



Para dibujar segmentos de línea con la herramienta Bézier

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Trayecto Bézier* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic para colocar el primer nodo del trayecto.
- 4 Haga clic donde quiere que termine el segmento de trayecto.
- 5 Repita el paso 4 para añadir más segmentos al trayecto.

Para dibujar segmentos de curva con la herramienta Bézier

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Trayecto Bézier* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic para colocar el primer nodo del trayecto.
- 4 Arrastre para colocar el nodo, ajustando los puntos de control sobre la marcha.
- 5 Repita el paso 4 para añadir más segmentos al trayecto.

Para dibujar segmentos de línea o curva con la herramienta Mano alzada



- 1 Haga clic en la herramienta Trayecto.
- 2 Haga clic en el botón *Trayecto Mano alzada* de la Barra de propiedades.
- 3 Sitúe el cursor para colocar el primer nodo del trayecto.
- 4 Arrastre para crear el segmento de trayecto.
- 5 Si desea limitar el cursor de Trayecto Mano alzada a líneas rectas, mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastre.



- Sólo aparece un punto de control si el nodo desde donde arrastra es el nodo inicial del trayecto.
- Puede crear un trayecto cerrado haciendo clic en el nodo inicial del trayecto. Los cursores de Trayecto Bézier y Trayecto Mano alzada se convierten en el cursor indicador de trayecto cerrado al situarlos sobre el nodo inicial.
- Puede cambiar el color de los nodos del trayecto para que éste quede más visible. Para obtener más información, consulte “Cambio del color del trayecto” en la pagina 336.
- Es posible ampliar un trayecto existente haciendo clic en el nodo final y dibujando más segmentos.

Creación de trayectos a partir de máscaras

Es posible modificar una máscara para poder controlar su forma con más precisión convirtiéndola en un trayecto. Después de editar la forma del trayecto, puede volver a convertirlo en una máscara para utilizarla en la imagen activa.



Para crear un trayecto a partir de una máscara

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.

- 2 Cree una máscara.



- 3 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.



- 4 Haga clic en el botón *Máscara a trayecto* de la Barra de propiedades.

- 5 Escriba un valor entre 1 y 10 en los cuadros siguientes:
- Ajuste: especifica el grado de similitud entre la forma del trayecto y la de la máscara.
 - Umbral: especifica hasta qué punto se requiere un cambio entre las secciones de una máscara para poder crear un nodo.



- Para obtener más información sobre las máscaras, consulte “Selección de áreas de imagen con una forma específica” en la página 70.
- Si el trayecto se solapa con el recuadro de máscara, es posible que tenga que mover la máscara para poder ver el trayecto.



- También puede acceder al botón Máscara a trayecto desde la ventana acoplable Trayecto.

Almacenamiento de trayectos

Guarde los trayectos si desea volver a trabajar con ellos o utilizarlos con otras imágenes.



Para guardar un trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Trayecto.
- 3 Haga clic en la flecha del menú lateral de la ventana acoplable Trayecto y elija Guardar trayecto.
- 4 Escriba un nombre para el trayecto en el cuadro Nombre de trayecto.



- La información sobre los trayectos se guarda con la imagen al almacenar el trabajo con Corel PHOTO-PAINT. Para obtener más información sobre el almacenamiento de archivos, consulte “Almacenamiento de imágenes” en la página 28.



- También puede hacer doble clic en la miniatura del trayecto en la ventana acoplable Trayecto para guardar un trayecto.
- Otra posibilidad consiste en hacer doble clic en la herramienta Trayecto para abrir la ventana acoplable Trayecto.

Apertura de trayectos

Después de guardar un trayecto, puede abrirlo y utilizarlo con cualquier otra imagen. También puede abrir como trayectos los gráficos de vectores, que contienen círculos, arcos, texto y polígonos sencillos. Las imágenes de vectores se almacenan como ecuaciones algebraicas que definen las distintas líneas y curvas de la imagen. Cuando se convierten las imágenes de vectores en trayectos, cada punto del vector se convierte en un nodo. Para importar texto desde CorelDRAW, primero hay que convertir el texto en curvas.



Para abrir un trayecto o imagen de vectores existente

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Trayecto.
- 3 Haga clic en la flecha del menú lateral de la ventana acoplable Trayecto y, a continuación, en Importar trayecto.
- 4 Elija la unidad donde se encuentra almacenado el trayecto desde el cuadro de lista Buscar en.
- 5 Haga doble clic en la carpeta donde está almacenado el trayecto.
- 6 Haga doble clic en el nombre del trayecto.



- Si crea un trayecto, Corel PHOTO-PAINT le indica que debe guardar su trabajo antes de abrir otro trayecto en la ventana de imagen.
- Los trayectos se cargan en Corel PHOTO-PAINT con su tamaño y posición originales; por tanto, los trayectos creados en archivos grandes pueden no ser apropiados para las imágenes más pequeñas.
- Las imágenes de vectores grandes y complejas no son apropiadas para su importación como trayectos, ya que contienen demasiados nodos.



- También puede hacer doble clic en la herramienta Trayecto para abrir la ventana acoplable Trayecto.

Eliminación de trayectos

Es posible eliminar un trayecto de una imagen o eliminar un trayecto guardado de forma permanente.



Para eliminar un trayecto

- Haga clic en el botón *Eliminar trayecto seleccionado* de la ventana acoplable Trayecto.



Para eliminar un trayecto existente antes de crear uno nuevo

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Nuevo trayecto* en la ventana acoplable *Trayecto*.



- Puesto que sólo es posible visualizar un trayecto a la vez en una imagen, el trayecto actual se elimina automáticamente al crear uno nuevo. Si el trayecto actual no se ha guardado, el programa le indicará que guarde los cambios.
- Puede activar el botón *Mostrar/Ocultar trayecto* en la ventana acoplable *Trayecto* o bien presionar MAYÚS + H para ocultar los trayectos en la imagen de forma temporal.

Exportación de trayectos

Es posible exportar trayectos a otras aplicaciones. Los trayectos pueden guardarse con una gran variedad de formatos de archivo, como .CMX (el formato de CorelDRAW) y .AI (el formato de Adobe Illustrator).

Para exportar un trayecto

- 1 Cree un trayecto que defina el área que desea guardar como mapa de bits.
- 2 Haga clic en *Ventana, Ventanas acoplables, Trayecto*.
- 3 Haga clic en la flecha del menú lateral de la ventana acoplable *Trayecto* y, a continuación, en *Exportar trayecto*.
- 4 Elija un tipo de archivo en el cuadro de lista *Tipo de archivo*.
- 5 Elija la unidad donde desea almacenar el trayecto en el cuadro de lista *Guardar en*.
- 6 Haga doble clic en la carpeta donde desea almacenar el trayecto.
- 7 Escriba un nombre de archivo en el cuadro *Nombre de archivo*.

Uso de un trayecto de recorte

Los trayectos de recorte permiten crear mapas de bits no rectangulares haciendo que todo excepto el área seleccionada aparezca transparente al visualizar la imagen en otra aplicación. Por ejemplo, si crea un trayecto complicado alrededor de la imagen de su gato favorito en Corel PHOTO-PAINT y desea colocar al gato encima de un sofá que ha dibujado en otra imagen, deberá crear un trayecto de recorte alrededor del gato. Si no utiliza un trayecto de recorte, todo el mapa de bits aparecerá rodeado por un marco cuadrado o rectangular.

Los pinceles de esta imagen son un mapa de bits rectangular que incluye un fondo blanco.



Cuando se aplica un trayecto de recorte a los pinceles y se guarda como archivo de PostScript encapsulado, el fondo blanco no aparece.



Para enviar un trayecto de recorte a otra aplicación, es necesario exportar el contenido del trayecto como archivo de PostScript encapsulado (EPS). También puede imprimir el área rodeada por el trayecto de recorte.

Uso de trayectos de recorte

Los trayectos de recorte permiten crear mapas de bits con formas irregulares haciendo que todo excepto el área seleccionada quede transparente cuando la imagen se visualiza en otra aplicación. Corel PHOTO-PAINT utiliza los píxeles de imagen que aparecen dentro de un trayecto abierto o cerrado para crear el archivo de mapa de bits. Después de crear un trayecto de recorte, deberá exportar el archivo como archivo EPS. También puede definir un valor

de suavidad, que controla la precisión con la que los segmentos de curva del trayecto se representan en un dispositivo de salida, como una impresora.

Un trayecto de recorte se aplica a los pinceles para que el área que rodea al área seleccionada se torne transparente, de modo que sólo los pinceles se superpongan sobre otra imagen.



Para crear un trayecto de recorte

- 1 Cree un trayecto que defina el área que desea guardar como mapa de bits.
- 2 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Trayecto.
- 3 Haga clic en la flecha del menú lateral de la ventana acoplable Trayecto y haga clic en Establecer como trayecto de recorte.



- Tras establecer un trayecto como trayecto de recorte, aparece un icono de trayecto de recorte junto a él en la ventana acoplable Trayecto.



- También es posible crear un trayecto de recorte haciendo clic con el botón derecho en la ventana acoplable Trayecto y haciendo clic en Establecer como trayecto de recorte.

Para guardar un trayecto de recorte como archivo EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en Archivo, Exportar, Exportar.
- 3 Elija EPS - PostScript encapsulado en el cuadro de lista Tipo de archivo.
- 4 Seleccione la unidad donde desea guardar el mapa de bits en el cuadro Guardar en.
- 5 Haga doble clic en la carpeta donde desea guardar el mapa de bits.

- 6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en Guardar.
- 7 En el cuadro de diálogo Exportar EPS, habilite la casilla de verificación Recortar según.
- 8 Habilite el botón Trayecto de recorte y escriba un valor en el cuadro Suavidad.
- 9 Habilite la casilla de verificación Descartar datos de imagen fuera de la zona de recorte para descartar los datos de imagen originales más allá del límite del trayecto de recorte.



- Si la imagen contiene varios objetos, aparece una advertencia indicando que los objetos se fundirán con el fondo.
 - Puede guardar toda la imagen con el trayecto deshabilitando la casilla de verificación Descartar datos de imagen fuera de la zona de recorte. Sin embargo, sólo la selección que se encuentra dentro del trayecto de recorte se imprimirá con la impresora PostScript.
-

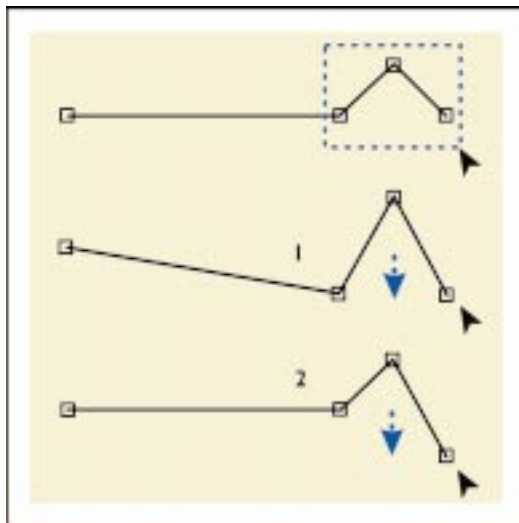
Para imprimir el área rodeada por el trayecto de recorte

- 1 Siga los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para crear un trayecto de recorte”.
- 2 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 3 En el cuadro de diálogo Imprimir, elija la ficha PostScript.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Suavidad.

Selección y transformación de un trayecto

Puede cambiar la forma de un trayecto seleccionando y desplazando los segmentos, nodos o puntos de control del mismo. Los ajustes generales se realizan arrastrando los segmentos, mientras que los más precisos se hacen arrastrando los nodos y puntos de control.

-
- 1. Se seleccionan y se desplazan tres nodos.
- 2. Los mismos tres nodos se desplazan en el Modo elástico.
-

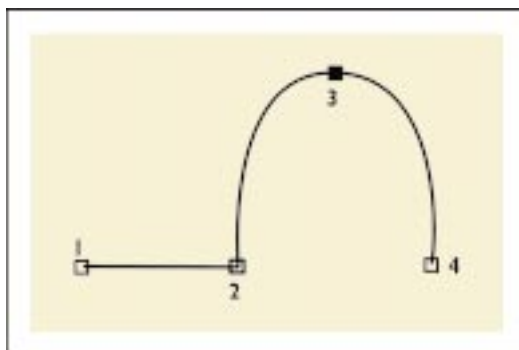


Cuando se arrastra un solo nodo, los segmentos unidos a él se desplazan con el nodo y permanecen conectados. Cuando se arrastran dos o más nodos adyacentes, los segmentos de trayecto situados entre los nodos se desplazan con ellos. Si los nodos se arrastran en el Modo elástico, los segmentos se comportan como gomas elásticas, estirándose y encogiéndose según la dirección y el grado en que se arrastran los nodos. También es posible estirar, escalar, rotar e inclinar los segmentos de trayecto.

Selección y deselección de nodos

Es necesario seleccionar un nodo para poder desplazarlo hasta otra posición, eliminarlo, dividirlo en dos, cambiar su tipo o arrastrar los puntos de control asociados. Es posible seleccionar varios nodos para realizar la misma operación de forma simultánea.

-
- El nodo 2 es un nodo de línea seleccionado, que está resaltado pero hueco. El nodo 3 es un nodo de curva seleccionado y sólido.
-





Para seleccionar un nodo

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en un nodo.

Para seleccionar varios nodos

- 1 Repita los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Mantenga presionada la tecla MAYÚS y haga clic en cada nodo.



- Si selecciona un nodo que se encuentra en una curva, se extienden puntos de control desde el mismo y desde los nodos creados antes y después.
- Puede deselectionar uno o más nodos en un trayecto manteniendo presionada la tecla MAYÚS y haciendo clic en los nodos seleccionados.
- Es posible seleccionar todos los nodos de un trayecto manteniendo presionadas las teclas CTRL + MAYÚS y haciendo clic en un nodo.



- También puede seleccionar varios nodos haciendo clic en el botón Edición de nodos y arrastrando el recuadro de contorno para rodear todo el grupo.
- Otro método para seleccionar varios nodos consiste en hacer clic en el botón Edición de nodos y presionar ALT mientras arrastre el recuadro de contorno a mano alzada para rodear todo el grupo.

Desplazamiento de segmentos de trayecto

También puede mover segmentos de curva y de línea arrastrando los nodos correspondientes.



Para mover segmentos de trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Mantenga presionada la tecla MAYÚS y haga clic en los nodos de los segmentos que desee mover.
- 4 Arrastre los nodos hasta una nueva posición.



- La herramienta Edición de nodos se convierte en el cursor de desplazamiento de nodos si lo sitúa sobre el nodo que desea mover, o en el cursor de desplazamiento de segmentos al situarlo sobre el segmento que desea mover.
- Puede mover el trayecto entero seleccionando todos los nodos del mismo y arrastrándolo. Los segmentos seleccionados se desplazan juntos a medida que se arrastran los nodos.
- Si el nodo se encuentra en un segmento curvado, también se moverán los puntos de control de forma que permanezcan inalterados los ángulos a los que la curva entra y sale del nodo. Esto se aplica sólo a los nodos uniformes y simétricos.
- Es posible mover los segmentos de trayecto seleccionados por un incremento preciso (la distancia de desplazamiento) presionando una tecla de flecha. Mantenga presionada la tecla MAYÚS y presione una tecla de flecha para mover los segmentos de trayecto seleccionados un múltiplo de la distancia de desplazamiento (la distancia de súper desplazamiento). Para obtener más información sobre la configuración de las distancias de desplazamiento, consulte “Configuración de los incrementos de desplazamiento” en la página 48.

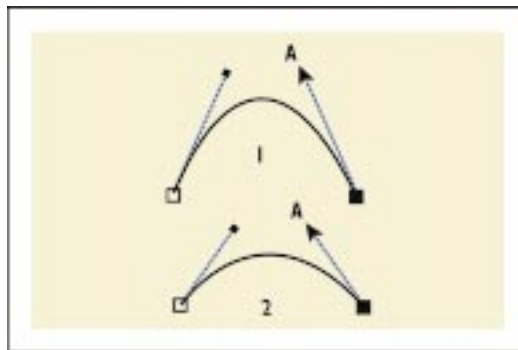


- También puede mover un segmento de curva arrastrando cualquier parte del segmento.

Formación de segmentos curvos en un trayecto

Al seleccionar un solo nodo en un segmento de curva, aparecen dos puntos de control que se extienden desde el nodo en direcciones opuestas. Es posible cambiar la forma de una curva arrastrando estos puntos de control.

La forma del segmento de curva puede cambiarse: (1) arrastrando el punto de control A (2).





Para formar un segmento de curva en un trayecto moviendo sus punto de control



- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione un nodo.
- 4 Arrastre los puntos de control.

Expansión y reducción de segmentos de trayecto

El Modo elástico permite expandir o encoger los segmentos de trayecto como si fueran gomas elásticas. Al mover un segmento de trayecto en el Modo elástico, la forma del segmento se distorsiona según la dirección y el grado en que se arrastran los nodos. Si el modo está deshabilitado, no cambia la distancia entre los nodos seleccionados que se desplazan.



Para expandir y encoger un segmento de trayecto



- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Habilite el botón *Modo elástico*.
- 4 Seleccione al menos dos nodos adyacentes.
- 5 Arrastre un nodo.

Estiramiento y escalado de segmentos de trayecto

El estiramiento le permite cambiar el ancho y la altura del segmento de trayecto. El escalado permite cambiar el tamaño del segmento de trayecto.



Para estirar o escalar un segmento de trayecto



- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione los nodos que desea dimensionar o escalar
- 4 Haga clic en el botón *Estirar y escalar nodos* de la Barra de propiedades.
- 5 Arrastre cualquiera de los siguientes tiradores del cuadro de resaltado hasta que logre la transformación adecuada:
 - los tiradores laterales de selección: estiran el trayecto.
 - los tiradores de selección de esquina: permiten escalar el trayecto.



- Mantenga presionada la tecla ALT mientras arrastre para que el centro del trayecto permanezca fijo a medida que estira el trayecto.
- Mantenga presionada la tecla MAYÚS mientras arrastre para que la transformación siga siendo simétrica.

Rotación e inclinación de segmentos de trayecto

La rotación permite girar los segmentos alrededor de un punto de pivote denominado el centro de rotación. La inclinación de trayectos permite inclinarlos hacia un lado mientras el lado opuesto permanece fijo.



Para rotar un segmento de trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione los nodos que desee rotar.
- 4 Haga clic en el botón *Rotar e inclinar nodos* de la Barra de propiedades.

Los tiradores de rotación son las flechas curvas dobles situadas en las esquinas del cuadro de resaltado.

- 5 Arrastre el centro de rotación hasta la posición deseada.
- 6 Arrastre un tirador de rotación a una nueva posición hasta que logre la transformación que desee.



Para inclinar un segmento de trayecto

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.

Los tiradores de inclinación son las flechas rectas dobles situadas en el centro de cada lado del cuadro de resaltado.

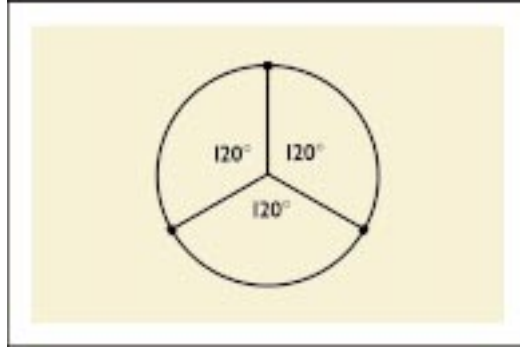
- 2 Arrastre un tirador de inclinación a una nueva posición hasta que logre la transformación que desee.

Edición de un trayecto

Si crea un trayecto en una imagen pero no consigue formar los segmentos exactamente como desea, puede añadir nodos al trayecto. Al aumentar el número de nodos se obtiene mayor control sobre la forma de los segmentos de línea y de curva. Si la imagen contiene protuberancias o depresiones no deseadas, puede eliminar nodos del segmento de trayecto correspondiente para ajustar su forma. También es posible duplicar un trayecto para editarlo sin afectar al original.

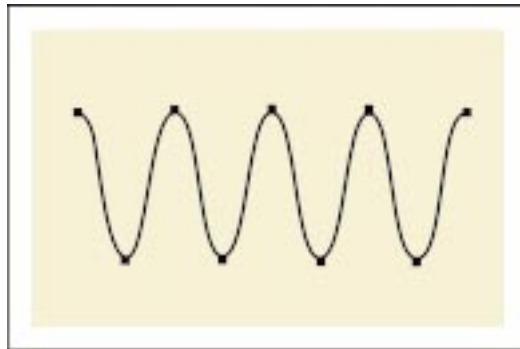
Para las curvas que se mueven en la misma dirección desde su inicio hasta su fin, coloque los nodos a intervalos de 120 grados.

Las curvas que se mueven en la misma dirección desde su inicio hasta su fin tienen nodos colocados a intervalos de 120 grados.



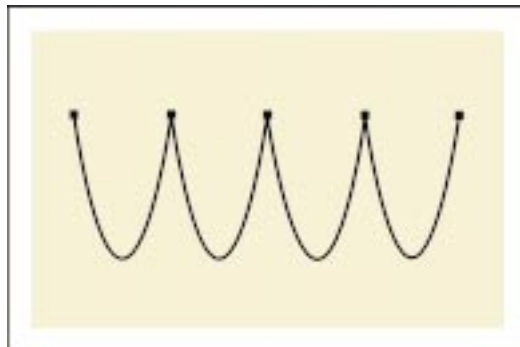
Para crear curvas que cambian de dirección con suavidad, coloque un nodo en cada punto donde la curva cambia de dirección.

Las curvas que cambian de dirección con suavidad tienen nodos en cada punto de cambio de dirección.



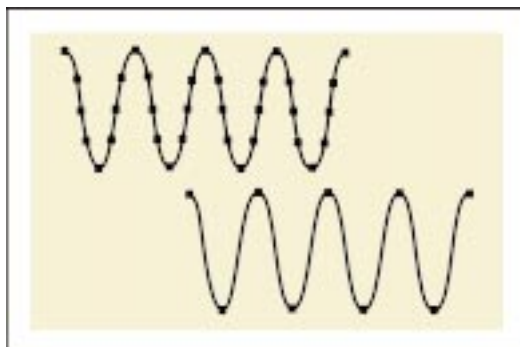
Para crear curvas que cambian de dirección en un punto asimétrico, coloque un nodo en cada punto asimétrico.

Las curvas que cambian de dirección en un punto asimétrico tienen nodos en cada punto asimétrico.



Puede eliminar los nodos innecesarios de un segmento de curva mediante el botón Reducir automáticamente de la Barra de propiedades. La eliminación de los nodos innecesarios permite crear trayectos más uniformes que se guardan con un tamaño menor.

Los nodos innecesarios pueden eliminarse de una curva con el botón Reducir automáticamente.



Es posible unir o separar segmentos de trayecto para crear trayectos abiertos o cerrados en una imagen. Por ejemplo, si desea cerrar un trayecto abierto, puede unir los nodos inicial y final. Si desea abrir un trayecto cerrado o crear dos partes separadas dentro de un trayecto, denominadas subtrayectos, puede romper la conexión entre dos nodos.

Debido a que los nodos actúan como las articulaciones de conexión de un trayecto, sólo es posible unir o separar segmentos en un nodo. Si no existe ningún nodo en el punto donde desea separar los segmentos, debe añadir un nodo en ese punto.

Puede definir trayectos complejos si cambia el tipo de segmento del trayecto. Los segmentos de línea pueden convertirse en curvas para obtener un mayor control.

Existen tres tipos de nodos de segmento de curva: uniformes, simétricos y asimétricos. En los nodos simétricos, la curva de un lado del nodo duplica la del otro lado. Los nodos asimétricos añaden curvas pronunciadas a un trayecto. Los nodos uniformes crean una transición suave entre dos segmentos. Si convierte un nodo que conecta un segmento de curva a un segmento de línea en un nodo uniforme, sólo podrá mover el punto de control del lado curvo por una línea imaginaria que sigue la extensión del segmento de línea. Un nodo uniforme limita el ángulo entre dos puntos de control a 180 grados, pero permite variar la longitud de los puntos de control de forma independiente.

Adición de nodos a un trayecto

Puede añadir nodos a un trayecto si los segmentos, nodos y puntos de control no le permiten formar el trayecto tal como desea. Puede añadir los nodos de uno en uno o varios al mismo tiempo. Al añadir un nodo, éste aparece en el trayecto entre el nodo seleccionado y el anterior. También es posible añadir nodos en puntos específicos de un trayecto.



Para añadir un solo nodo a un trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.



- 3 Seleccione un nodo.
- 4 Haga clic en el botón *Añadir* de la Barra de propiedades.



- Puede añadir varios nodos a un trayecto haciendo clic en el botón Añadir una vez para cada nodo que desea insertar.

Para añadir nodos en puntos específicos de un trayecto

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en el segmento donde desea añadir el nodo.



- También es posible añadir nodos en puntos específicos de un trayecto haciendo clic en la posición apropiada del trayecto y, a continuación, en el botón Añadir de la Barra de propiedades.

Eliminación de nodos de un trayecto

Es posible eliminar los nodos densamente agrupados para simplificar los trayectos complejos. También puede eliminar los nodos para suavizar los bultos no deseados en una curva. Al eliminar nodos, la forma del trayecto puede cambiar según la posición del nodo borrado.



Para eliminar un nodo de un trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione un nodo.
- 4 Haga clic en el botón *Eliminar* de la Barra de propiedades.



- Para eliminar varios nodos de forma simultánea, puede seleccionar varios nodos y presionar SUPR. Para obtener más información sobre la selección de varios nodos, consulte “Selección y desección de nodos” en la página 325.



- También puede hacer doble clic en un nodo para eliminarlo.

Duplicación de trayectos

Es posible duplicar un trayecto. El trayecto duplicado aparece en la lista de la ventana acoplable Trayecto con la indicación “copia” junto a su nombre. Los cambios realizados en un trayecto duplicado no afectarán al original.



Para duplicar trayectos

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Trayecto.
- 3 Seleccione un trayecto.
- 4 Haga clic en la flecha del menú lateral de la ventana acoplable Trayecto y, a continuación, en Duplicar

Eliminación de nodos innecesarios en un segmento de trayecto

Los trayectos creados a partir de máscaras o que se han editado pueden contener más nodos que los necesarios para mantener su forma. Es posible eliminar estos nodos innecesarios del trayecto entero o de una sección del mismo. Al eliminar nodos, la forma del trayecto puede cambiar según la posición de los nodos borrados.



Para eliminar los nodos innecesarios de un segmento de trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 En la ventana de imagen, arrastre para seleccionar un segmento de trayecto.
- 4 Escriba un valor entre 1 y 10 en el cuadro Tolerancia a reducción.
Cuanto mayor sea el valor, más nodos se eliminarán.



- 5 Haga clic en el botón *Reducir automáticamente*.



- Puede seleccionar el trayecto entero para eliminar todos los nodos innecesarios.

Unión de nodos

Es posible unir dos nodos en un trayecto si están situados al final de segmentos abiertos o subtrayectos. Si se trata de dos nodos alejados, se unen a mitad de camino entre sus posiciones originales.



Para unir dos nodos

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione dos nodos.
- 4 Haga clic en el botón *Unir nodos seleccionados*.



Interrupción de trayectos

Los trayectos sólo pueden interrumpirse o separarse en un nodo. Cuando se separa un trayecto, se añaden nodos nuevos en los extremos de los segmentos desconectados, creando dos subtrayectos.



Para interrumpir un trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione un nodo.
- 4 Haga clic en el botón *Separar nodo seleccionado*.
- 5 Arrastre el nodo para ver el resultado de la separación del trayecto.

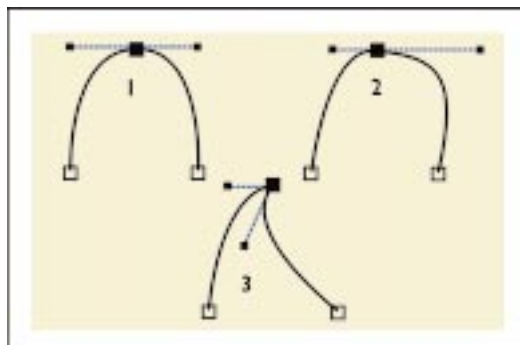


- Si desea interrumpir un trayecto en un punto donde no existe ningún nodo, haga clic en ese punto y a continuación, en el botón *Separar nodo seleccionado*.

Cambio del tipo de nodo

Al cambiar el tipo de un nodo, se modifica el comportamiento de los segmentos unidos a él. Aunque es posible que el nuevo tipo de nodo no afecte de inmediato a la forma del trayecto, la modificará al mover los puntos de control para editar el trayecto. Puede cambiar varios tipos de nodo en una sola operación.

1. Nodo simétrico
2. Nodo uniforme.
3. Nodo asimétrico.



Para cambiar el tipo de nodo



- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.
- 3 Seleccione un nodo.
- 4 Haga clic en uno de los botones siguientes:



- *Simétrico*: limita el ángulo entre dos puntos de control a 180 grados y mantiene ambos puntos de control a la misma distancia del nodo.



- *Asimétrico*: permite editar los puntos de control de ambos lados del nodo para añadir una curva pronunciada al trayecto.



- *Uniforme*: limita el ángulo entre ambos puntos de control a 180 grados, pero permite variar la distancia entre el nodo y cada uno de los puntos de control.



- Un nodo de curva conectado a un segmento de línea debe ser uniforme o asimétrico.

Conversión de un segmento en una curva o línea

Es posible convertir un segmento de línea en un segmento de curva o viceversa. Al convertir un segmento de línea en segmento de curva, es necesario seleccionar los nodos en ambos extremos del segmento para poder ver los puntos de control de la curva.



Para convertir un segmento en una curva o línea

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en el botón *Edición de nodos* de la Barra de propiedades.



- 3 Seleccione el nodo o nodos unidos a los segmentos que desea convertir.
- 4 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - *A línea*: convierte los nodos de curva seleccionados en nodos de línea para crear segmentos de línea.
 - *A curva*: convierte los nodos de línea seleccionados en nodos de curva para crear segmentos curvos.



- Puede cambiar varios segmentos del mismo tipo en una sola operación.



- También es posible convertir un segmento en una curva o línea haciendo clic en el segmento y, a continuación, en los botones A línea o A curva.

Cambio del color del trayecto

Es posible cambiar el color del trayecto para hacerlo más visible.

Para cambiar el color del trayecto

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Haga clic en Espacio de trabajo, Visualización en la lista de categorías.
- 3 Abra el selector de color Trayecto y haga clic en un color

Uso de trayectos con herramientas de pincel y máscara

Después de definir una forma en la imagen mediante la creación de un trayecto, puede convertir el trayecto en una máscara o aplicar pinceladas a lo largo del trayecto.

Conversión de trayectos en máscaras

Es posible convertir un trayecto en una máscara. Si ha definido un trayecto en la imagen con la herramienta Trayecto, puede utilizar el botón Trayecto a máscara para definir la misma área de imagen con una máscara. La conversión de trayectos en máscaras permite modificar la forma mediante las herramientas de máscara.

Al convertir un trayecto en una máscara, la máscara se crea además del trayecto, de forma que ambos aparecen en la imagen. Posteriormente, puede crear un objeto a partir de la selección de máscara y moverlo sin que afecte a la posición del trayecto.

Trazado del trayecto

Si desea aplicar pinceladas precisas a la imagen, puede pintar a lo largo del borde de un trayecto con la herramienta Pintar, Efecto, Clonar, Diseminador de imágenes, Permutador de color o Borrador. Puede personalizar el aspecto de la pincelada definiendo atributos en la Barra de propiedades para la herramienta apropiada. Para obtener más información sobre cómo definir estos atributos, consulte “Pintura, relleno y edición de imágenes” en la página 145.

Un trayecto se crea alrededor del pincel y la pincelada con una herramienta de pintura, cuyos atributos se muestran en la parte superior.



Después de aplicar una pincelada a lo largo de un trayecto, puede repetirla. Es posible establecer el ángulo entre los trazos y el trayecto, aplicar ángulos acumulativos, escalar el trazo guardado, definir una variación de tamaño para los trazos aplicados al trayecto y hacer que los trazos sean tangentes al trayecto. También puede variar los colores empleados para aplicar los trazos al trayecto.

Creación de máscaras a partir de trayectos

Puede convertir un trayecto en una máscara antes de seleccionar, cortar o copiar el área definida. También es posible convertir un trayecto en una máscara y, a continuación, convertir la selección en un objeto. Para obtener más información, consulte “Creación de objetos mediante selecciones” en la página 214.



Para crear una máscara a partir de un trayecto



1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.

2 Cree un trayecto.



3 Haga clic en el botón *Trayecto a máscara* de la Barra de propiedades.



- Si convierte un trayecto abierto en una máscara, los nodos inicial y final se conectan de forma automática.
- Puede habilitar la casilla de verificación Alisado para suavizar los posibles bordes diagonales o curvos del trayecto.

- Si convierte un trayecto que queda fuera de los límites de la imagen, la máscara se recorta hasta los límites de la imagen.
- Para obtener más información sobre la creación de máscaras, consulte “Creación de máscaras y selecciones” en la página 69.



- También puede acceder al botón Trayecto a máscara desde la ventana acoplable Trayecto.

Aplicación de pintura a trayectos

Después de definir un área en una imagen mediante un trayecto, puede aplicar una pincelada a lo largo del trayecto.



Para pintar a lo largo de un trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Cree un trayecto.
- 3 Haga clic en una de las siguientes herramientas de la Caja de herramientas:
 - Herramienta *Pintar*
 - Herramienta *Efecto*
 - Herramienta *Clonar*
 - Herramienta *Diseminador de imágenes*
 - Herramienta *Borrador*
 - Herramienta *Permutador de color*
- 4 Haga clic en el botón *Trazar trayecto de la Barra de propiedades*.



- Puede personalizar el trazo pintado a lo largo del trayecto definiendo opciones en la Barra de propiedades.
- Puede invertir la dirección del trazo haciendo clic en el botón Invertir trazo de la Barra de propiedades.
- Puede pintar a lo largo de una parte específica del trayecto seleccionando el área con una herramienta de máscara. Para obtener más información sobre las máscaras, consulte “Selección de áreas de imagen con una forma específica” en la página 70.

Repetición de pinceladas a lo largo de un trayecto

Si ha aplicado pintura a lo largo de un trayecto pero desea remarcar el efecto de la pincelada, puede repetirla. Puede crear sus propias pinceladas personalizadas o utilizar cualquiera de los trazos preestablecidos suministrados con Corel PHOTO-PAINT.



Para repetir una pincelada a lo largo de un trayecto

- 1 Haga clic en la herramienta *Trayecto*.
- 2 Haga clic en una de las siguientes herramientas de la Caja de herramientas:
 - Herramienta *Pintar*
 - Herramienta *Efecto*
 - Herramienta *Clonar*
 - Herramienta *Diseminador de imágenes*
 - Herramienta *Borrador*
 - Herramienta *Permutador de color*
- 3 Haga clic en el botón *Repetir trazos de la Barra de propiedades*.
- 4 Haga clic en la flecha del menú lateral encima del cuadro de lista *Trazo* y, a continuación, en *Cargar trayecto como trazo*.
- 5 Escriba un valor en el cuadro *Repetir* para especificar el número de veces que el trazo debe repetirse a lo largo del trayecto.
- 6 Haga clic en el botón *Repetir trazos a lo largo del trayecto*.



- Puede personalizar el trazo que se repite a lo largo del trayecto definiendo valores de escala, ángulo y color en el cuadro de diálogo *Repetir trazos*. Para obtener más información, consulte “Repetición y modificación de pinceladas” en la página 132.



- También puede elegir una pincelada en el cuadro de lista *Trazo*.



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.

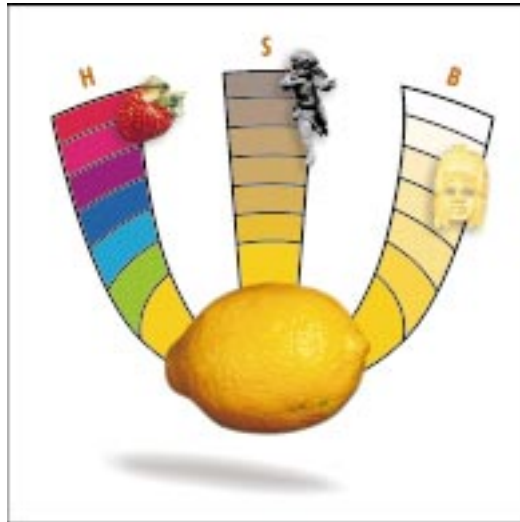
Modelos de color

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)

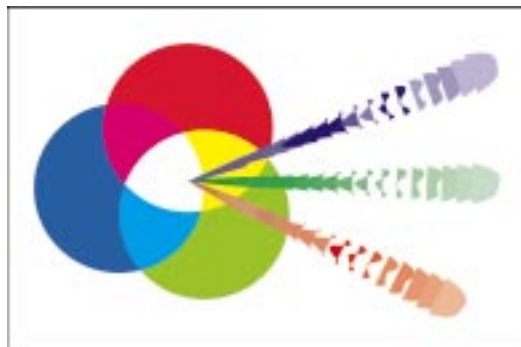
Matiz (H) es la denominación que se da al color en el lenguaje habitual. Los matices forman el espectro de colores. El matiz de un limón es amarillo, mientras que el de las fresas es rojo. Saturación (S) se refiere a la intensidad del color o a la concentración de color en el objeto. La estatua no contiene 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



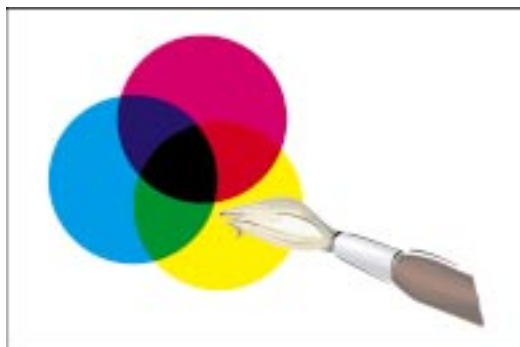
Una de las limitaciones del modelo RGB es que depende del dispositivo. Esto significa que las variaciones de color no sólo se producen cuando se utilizan monitores o escáneres de distintos fabricantes, sino que también se originan entre dispositivos idénticos del mismo fabricante. Todos los monitores 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 un gran número de investigaciones. En 1931, La Commision Internationale 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 364.

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 657.

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 359. 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 en la ventana acoplable Color

La ventana acoplable Color permite acceder a otras herramientas y ventanas, a la vez que facilita un acceso rápido a las funciones que contiene. En esta ventana se muestra el espacio de color basado en los 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, Color
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en una muestra de color Papel para seleccionar el color del papel.
 - Haga clic en una muestra de color Pintura para seleccionar el color de pintura.
- 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 en los cuadros correspondientes a los colores compuestos del modelo de color actual.

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 situado en la parte superior de la ventana acoplable Color, seleccione un modelo de color

Elección de colores mediante el visualizador de color

El visualizador de color predeterminado está basado en el modelo de color HSB. Aunque pueden seleccionarse distintos modelos para el color elegido, el visualizador de color seguirá estando basado en el modelo HSB. Si no quiere utilizar este tipo de visualizador, puede seleccionar otros. Si desea obtener más información sobre los modelos de color, consulte “Operaciones con colores” en la página 343. El color elegido se puede añadir a una paleta personalizada abierta. Si desea obtener más información, consulte “Edición de paletas personalizadas existentes” en la página 361.

Para elegir el color de pintura, papel o relleno uniforme

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la muestra Pintura de la barra de estado para cambiar el color de pintura.
 - Haga doble clic en la muestra Papel de la barra de estado para cambiar el color del papel.
 - Haga doble clic en la muestra Relleno de la barra de estado, haga clic en el botón de *Relleno uniforme* y, finalmente, en el botón Editar
- 2 Haga clic en la ficha *Modelos*.
- 3 Elija un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.
- 4 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Visualizadores de color y un modelo de color.
- 5 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 color para cambiar el rango de colores que aparece en el área de selección.
 - Utilice el cuadro de lista Nombre para seleccionar un color.



Para utilizar otro visualizador de color

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en otro visualizador.



- Al seleccionar un color, a veces se elige uno que no está incluido en la gama. Entonces, a la izquierda de la muestra del color nuevo aparece un botón en el que se puede hacer clic para seleccionar el color más parecido que esté disponible en la gama de la impresora.

Elección de colores mediante la mezcla de otros

Sólo pueden mezclarse colores de la paleta de colores 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 “Adición o eliminación de varios colores de una paleta personalizada” en la página 362.

Para elegir el color de pintura, papel o relleno

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la muestra Pintura de la barra de estado para cambiar el color de pintura.
 - Haga doble clic en la muestra Papel de la barra de estado para cambiar el color del papel.
 - Haga doble clic en la muestra Relleno de la barra de estado, haga clic en el botón *Relleno uniforme* y, finalmente, en el botón Editar
- 2 Haga clic en la ficha *Mezcladores*.
- 3 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Mezcladores, Mezcla de colores.
- 4 Abra todos los selectores de color y haga clic en un color
- 5 En el área de selección de colores, haga clic en el color que desea utilizar



Para cambiar el tamaño de celda de las cuadrículas de colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior
- 2 Desplace el deslizador Tamaño para seleccionar el tamaño de celda.



- Al seleccionar un color, a veces se elige uno que no está incluido en la gama. Cuando esto ocurre, a la izquierda del nuevo color seleccionado aparece un botón en el que se puede hacer clic para seleccionar el color más parecido que se encuentre disponible en la gama.

Elección de colores utilizando armonías de color

Cada opción del cuadro de lista Matices, situado a la derecha del espectro de colores, corresponde a una forma que se superpone en el espectro. Las filas de la cuadrícula de colores, situada debajo del espectro de colores, empiezan con el color que se encuentra debajo de uno de los puntos de la forma que se ha superpuesto en el espectro. 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 “Edición de paletas personalizadas existentes” en la página 361.

Para elegir el color de pintura, papel o relleno

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la muestra Pintura de la barra de estado para cambiar el color de pintura.
 - Haga doble clic en la muestra Papel de la barra de estado para cambiar el color del papel.
 - Haga doble clic en la muestra Relleno de la barra de estado, haga clic en el botón *Relleno uniforme* y, finalmente, en el botón Editar
- 2 Haga clic en la ficha Mezcladores.
- 3 Haga clic en Opciones y, a continuación, en Mezcladores, Armonías de color.
- 4 Haga clic en el color del espectro 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 de puntos distinta 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 pintura, papel o relleno”.
- 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, escriba un número en el cuadro Número.

Elección de colores de una paleta de colores fija

Las paletas fijas PANTONE MATCHING SYSTEM, Focoltone, TOYO COLOR FINDER y DIC sólo contienen 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 “Creación de separaciones de color” en la página 657.

Para elegir el color de pintura, papel o relleno

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la muestra Pintura de la barra de estado para cambiar el color de pintura.
 - Haga doble clic en la muestra Papel de la barra de estado para cambiar el color del papel.
 - Haga doble clic en la muestra Relleno de la barra de estado, haga clic en el botón *Relleno uniforme* y, finalmente, en el botón Editar
- 2 Haga clic en la ficha *Paletas fijas*.
- 3 Elija una paleta en el cuadro de lista Paleta.
- 4 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 mostrar los nombres de los colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y habilite la casilla de verificación Mostrar nombres de colores.

Para ocultar los nombres de los colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y deshabilite la casilla de verificación Mostrar nombres de colores.



- El selector de colores adyacentes de las paletas fijas muestra el mismo color con distinta densidad de tinta.

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. Éstas deben guardarse como archivo de paleta (con extensión .CPL). Todas 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 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 “Creación de separaciones de color” en la página 657.

Para elegir el color de pintura, papel o relleno

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la muestra Pintura de la barra de estado para cambiar el color de pintura.
 - Haga doble clic en la muestra Papel de la barra de estado para cambiar el color del papel.
 - Haga doble clic en la muestra Relleno de la barra de estado, haga clic en el botón *Relleno uniforme* y, finalmente, en el botón Editar
- 2 Haga clic en la ficha *Paletas personalizadas*.
- 3 Elija una paleta en el cuadro de lista Paleta.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Utilice la barra de desplazamiento para situarse en la muestra de color que desea seleccionar.
 - Elija un nombre del cuadro de lista Nombre.
 - Escriba el nombre de un color en el cuadro de lista Nombre.
 - Mantenga presionado el botón del ratón sobre una muestra de color y seleccione un color.
 - Haga clic en la muestra de color que desea utilizar



Para mostrar los nombres de los colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y habilite la casilla de verificación Mostrar nombres de colores.

Para ocultar los nombres de los colores

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y deshabilite la casilla de verificación Mostrar nombres de colores.



- En el cuadro de lista Paleta aparecen las paletas incluidas en el directorio Custom\Palettes, así como las paletas de colores en pantalla que estén abiertas.
- El selector de colores adyacentes de las paletas personalizadas muestra los colores parecidos en Matiz y Luminosidad al elegido.

Elección de colores estableciendo valores numéricos

Los colores pueden seleccionarse introduciendo los valores correspondientes a sus componentes de color. Los componentes que se cambiarán dependen del modelo utilizado para definir los colores. Por ejemplo, si se elige RGB, los valores de color serán Rojo, Verde y Azul. Si desea obtener más información sobre los modelos de color, consulte “Operaciones con colores” en la página 343.

Para elegir el color de pintura, papel o relleno

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la muestra Pintura de la barra de estado para cambiar el color de pintura.
 - Haga doble clic en la muestra Papel de la barra de estado para cambiar el color del papel.
 - Haga doble clic en la muestra Relleno de la barra de estado, haga clic en el botón *Relleno uniforme* y, finalmente, en el botón Editar
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en la ficha Modelos.
 - Haga clic en la ficha Mezcladores.
- 3 Elija un modelo de color en el cuadro de lista Modelo.
- 4 Escriba valores en los cuadros de valores de color Componentes.





- Sólo se pueden introducir valores en las páginas Modelos y Mezcladores. Los valores de las páginas 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 seleccionando la herramienta Relleno interactivo y cambiando los valores de los componentes en la Barra de propiedades.

Previsualización de colores nuevos

En la sección superior derecha de las páginas Modelos y Mezcladores aparecen dos muestras de color de referencia (la muestra anterior y la nueva). En la muestra anterior aparece el color actual del objeto, a menos que se haya cambiado por el de la muestra de color nueva. Cuando los colores de referencia anteriores y nuevos no pertenecen a la gama de la impresora, a la izquierda de la muestra aparece un botón. El color incluido en este botón es el más próximo al que aparece en la muestra principal y pertenece a la gama de la impresora.

Para comparar el nuevo color de un objeto con el anterior

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la muestra Pintura de la barra de estado para cambiar el color de pintura.
 - Haga doble clic en la muestra Papel de la barra de estado para cambiar el color del papel.
 - Haga doble clic en la muestra Relleno de la barra de estado, haga clic en el botón *Relleno uniforme* y, finalmente, en el botón Editar.
- 2 Seleccione el color que desea previsualizar.



Para cambiar el color de referencia por el nuevo

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y a continuación, en Intercambiar colores.

Para corregir los colores fuera de gama

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para comparar el nuevo color de un objeto con el anterior”.
- 2 Haga clic en el botón pequeño coloreado que aparece a la izquierda de la muestra del color nuevo para que el color seleccionado quede incluido en la gama de la impresora.



- El nuevo color seleccionado es el que aparecía previamente en el botón de la gama.

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 359. 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 de 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 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 Paletas 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 lo que está visible

- 1 Haga clic en Ventana, Paletas de colores, Crear paleta a partir de visible.
- 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 del 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 del 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.
 - 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 una 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 paleta.
 - 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 347.

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 redundará 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 657. 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 FOLCOLTONE, 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.
-



9

CONVERSIÓN DE IMÁGENES

9

Al convertir una imagen a otro modo de color en Corel PHOTO-PAINT, se modifica la estructura de los colores. Este cambio puede afectar a la manera en que se visualiza e imprime la imagen y al tamaño de su archivo.

Al convertir la imagen y modificar sus características de color, su mapa de bits se desplaza a otro espacio de color distinto, lo que puede hacer que se pierda información.

Modos de color

Los colores de las imágenes que abra, imprima y guarde en Corel PHOTO-PAINT se basan en modos de color. Estos modos definen las características de los colores de la imagen y se describen según sus colores componentes y su profundidad de bits. Por ejemplo, el modo RGB (24 bits) está compuesto de valores de rojo, verde y azul, con una profundidad de 24 bits (y puede producir 16 millones de colores). El modo CMYK (32 bits) está compuesto de valores de cian, magenta, amarillo y negro, con una profundidad de 32 bits (y puede producir más de 4 mil millones de colores).

Aunque es posible que no vea la diferencia en dos imágenes en el modo CMYK y en el modo RGB en la pantalla, ambas imágenes son bastante distintas. Los colores del espacio de color RGB pueden abarcar una mayor porción del espectro visual (tienen una gama mayor) que los del espacio de color CMYK. Para una imagen de las mismas dimensiones, el tamaño del archivo en el modo CMYK es mucho mayor que en el modo RGB. El modo de color RGB es el predeterminado para imágenes de Corel PHOTO-PAINT.

Los modos de color en Corel PHOTO-PAINT admiten:

Modos de color

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)
Color CMYK (32 bits)	Multicanal
Escala de grises (16 bits)	Color RGB (48 bits)

También puede convertir las imágenes a un modo de color de vídeo denominado RGB NTSC (National Television Standards Committee).

La conversión del modo RGB (24 bits) al modo de color de vídeo produce imágenes con los colores adecuados para su emisión por televisión. Se evita la saturación excesiva del color y se conserva la integridad de la imagen al

emitirla. Para obtener más información sobre la conversión de imágenes al modo de vídeo NTSC, consulte “Conversión de imágenes a vídeo” en la página 394. Para obtener más información sobre los modos y los modelos de color, consulte “Operaciones con colores” en la página 343.

Cambio del modo de color de una imagen

Los modos de color afectan al número de colores que puede tener una imagen, el número de canales y el tamaño del archivo. La conversión de un modo de color a otro cambia la manera en que su PC procesa la imagen y la mueve a otro espacio de color. Al mover una imagen de un espacio de color a otro, puede modificarla notablemente. Por ejemplo, al convertir una imagen RGB al modo CMYK, los valores de la gama de colores de RGB que no estén en la gama de colores de CMYK, se ajustan para los valores de la gama de CMYK.

Los valores de colores sutiles que se pierden durante la conversión no se vuelven a recuperar si se convierte la imagen a su modo de color original.

Imagen convertida
del modo RGB al
modo CMYK.



No se pierde información de los colores si edita la imagen en su modo original y luego la convierte al nuevo modo de color. Antes de modificar la imagen original después de convertirla o de convertirla a muchos modos de color distintos, guarde una copia del archivo. Las imágenes en algunos modos de color no pueden convertirse directamente a otros. Los modos de color no disponibles en la imagen actual aparecen deshabilitados en el menú Imagen.

Conversión a Blanco y negro

Blanco y negro es un modo de color de 1 bit que almacena las imágenes con dos colores sólidos — blanco y negro — sin gradación. Puede convertir imágenes al modo Blanco y negro para crear ilustraciones lineales y gráficos sencillos.

Conversión a Escala de grises

Cada píxel en una imagen de escala de grises tiene un valor de brillo entre 0 (negro) y 255 (blanco). El modo Escala de grises de 8 bits utiliza estos 256 tonos de gris para mostrar la imagen. El modo Escala de grises de 16 bits utiliza 65.535 tonos de gris para mostrarla.

Conversión a RGB

Las imágenes RGB tienen tres canales de 8 bits. Cada canal está asignado a uno de los colores primarios: rojo, verde o azul. El modo RGB es el modo de color predeterminado de las imágenes nuevas en Corel PHOTO-PAINT y es el que utilizan los monitores de PC para mostrar los colores. Corel PHOTO-PAINT también admite imágenes que conservarán la fidelidad de colores lograda al procesarlas con un escáner de 48 bits.

Conversión a Lab

El modo Lab crea los colores a partir de la luminancia o claridad (L) y dos componentes cromáticos: “a” y “b.” El componente “a” corresponde a los colores entre el verde y el rojo y el componente “b” corresponde a los colores entre el azul y el amarillo. Puede utilizar el modo Lab para editar por separado los valores de luminancia y de color de una imagen. El modo Lab es independiente de dispositivos, por lo que crea imágenes con los mismos colores sin tener en cuenta el monitor, impresora o PC utilizados para producirlas. Por eso, puede mover las imágenes en modo Lab a otros sistemas e imprimirlas en impresoras PostScript Nivel 2.

Conversión a CMYK

El modo CMYK es útil para imprimir imágenes con los colores de proceso que se utilizan para imprimir separaciones de color. Al convertir una imagen al modo CMYK, cada píxel de la imagen original recibe un valor para las correspondientes tintas de proceso. El modo CMYK es dependiente de dispositivos, por lo que la imagen reproducida se basa en las características del monitor, PC o impresora utilizados. Antes de convertir imágenes a CMYK, debe calibrar su sistema correctamente. Los perfiles del modo CMYK utilizados para convertir las imágenes a CMYK corresponden a perfiles de impresora. Si no ha cargado un perfil de dispositivo CMYK, se utilizará un perfil de conversión genérico. Para obtener más información sobre la calibración, consulte “Operaciones con colores” en la página 343.

Conversión a Multicanal

Las imágenes Multicanal contienen varios canales de escala de grises. Cada uno de estos canales tiene 256 tonos de gris. Al convertir una imagen al modo Multicanal, los canales de color original pasan a tener información de escala de grises. Por ejemplo, si convierte una imagen RGB al modo Multicanal, los valores de los canales de color RGB — rojo (R), verde (G) y azul (B) — se convierten en valores propios de escala de grises. Las imágenes en modo Multicanal se suelen utilizar para impresiones especiales.

Conversión de imágenes al modo de color Blanco y negro

Puede convertir cualquier imagen al modo de color Blanco y negro de 1 bit. Hay siete opciones de conversión para el modo Blanco y negro: Lineal, Ordenado, Medio tono, Distribución-Cardinality y las conversiones con difusión de errores Jarvis, Stucki y Floyd-Steinberg. La difusión de errores es muy adecuada para imágenes fotográficas. Puede establecer otras opciones, como Umbral, Tipo de medios tonos e Intensidad.

Imagen convertida del modo RGB al modo Blanco y negro.



Para convertir una imagen al modo Blanco y negro

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Blanco y negro (1- bit).
- 2 En el cuadro de lista Conversión, elija una de las siguientes opciones:
 - **Lineal:** produce una imagen en Blanco y negro con alto contraste. Puede mover el deslizador Umbral en la sección Opciones para establecer el valor. Todos los colores con un valor de escala de grises menor que el valor de umbral cambian a negro y todos los colores con un valor mayor cambian a blanco.
 - **Ordenado:** organiza los niveles de gris en patrones geométricos repetidos de píxeles blancos y negros. Se destacan los colores sólidos y los bordes de la imagen son más pronunciados. Es muy útil para dar uniformidad a los colores, que serán similares a los de carteles y gráficos. Puede mover el deslizador Intensidad en la sección Opciones para establecer el valor. Los valores altos de Intensidad dan más tonos de escala de grises, que son más oscuros y los valores bajos dan menos tonos, que son más claros.
 - **Medios tonos:** crea tonos de gris variando el patrón de píxeles blancos y negros en la imagen. En la sección Opciones, puede elegir el Tipo de medios tonos, las Líneas por unidad, las Unidades y el Ángulo de medios tonos.

- **Distribución-Cardinality:** crea un aspecto de textura al aplicar cálculos de cardinalidad y distribuir el resultado en cada píxel. Puede mover el deslizador Intensidad en la sección Opciones para establecer el valor. Los valores altos de Intensidad dan más tonos de escala de grises, que son más oscuros y los valores bajos dan menos tonos, que son más claros.
- **Jarvis:** conversión con difusión de errores que aplica el algoritmo de Jarvis a los píxeles. Puede mover el deslizador Intensidad en la sección Opciones para establecer el valor. Los valores altos de Intensidad dan más tonos de escala de grises, que son más oscuros y los valores bajos dan menos tonos, que son más claros.
- **Stucki:** conversión con difusión de errores que aplica el algoritmo de Stucki a los píxeles. Puede mover el deslizador Intensidad en la sección Opciones para establecer el valor. Los valores altos de Intensidad dan más tonos de escala de grises, que son más oscuros y los valores bajos dan menos tonos, que son más claros.
- **Floyd-Steinberg:** conversión con difusión de errores que aplica el algoritmo de Floyd-Steinberg a los píxeles. Puede mover el deslizador Intensidad en la sección Opciones para establecer el valor. Los valores altos de Intensidad dan más tonos de escala de grises, que son más oscuros y los valores bajos dan menos tonos, que son más claros.



- Puede arrastrar la imagen con la herramienta Mano en la ventana Previsualización para ver otras partes de la misma.

Conversión de imágenes al modo de color Escala de grises

Aunque a veces nos referimos a las imágenes de escala de grises como imágenes “en blanco y negro”, están compuestas de tonos de gris entre el negro y el blanco. Puede convertir imágenes a un modo Escala de grises de 8 bits o 16 bits. La profundidad de bits que elija afectará al tamaño del archivo y a la calidad de visualización.

Imagen convertida del modo RGB al modo Escala de grises.



Para convertir una imagen al modo Escala de grises de 8 bits

- Haga clic en Imagen, Estilo, Escala de grises (8 bits).

Para convertir una imagen al modo Escala de grises de 16 bits

- Haga clic en Imagen, Estilo, Escala de grises (16 bits).



- Las imágenes de Escala de grises de 8 bits están compuestas de 256 tonos de gris, mientras que las de Escala de grises de 16 bits están compuestas de 65.000 tonos.

Conversión de imágenes al modo de color RGB

La conversión de una imagen al modo de color RGB muestra los píxeles con cantidades variables de rojo (R), verde (G) y azul (B). Puede convertir imágenes al modo RGB de 24 bits o 48 bits. La profundidad de bits que elija afectará al tamaño del archivo y la calidad de visualización.

Imagen en el modo CMYK convertida al modo RGB.



Para convertir una imagen al modo RGB de 24 bits

- Haga clic en Imagen, Estilo, Color RGB (24 bits).

Para convertir una imagen al modo RGB de 48 bits

- Haga clic en Imagen, Estilo, Color RGB (48 bits).



- Aunque el modo RGB de 48 bits mejora la calidad de la imagen y reduce las necesidades de corrección, también aumenta el tamaño del archivo y está limitado por la capacidad de los equipos. Los monitores RGB normalizados no pueden mostrar imágenes en RGB de 48 bits, por lo que se convierten a RGB de 24 bits para visualizarse.

Conversión de imágenes al modo de color CMYK

El modo de color CMYK se basa en tintas de color cian, magenta, amarillo y negro. Es posible utilizar el modo CMYK para crear imágenes de calidad profesional, e imprimirlas en separaciones de color o una impresora CMYK.

Imagen convertida
del modo RGB al
modo CMYK.



Para convertir una imagen al modo CMYK

- Haga clic en Imagen, Estilo, Color CMYK (32 bits).



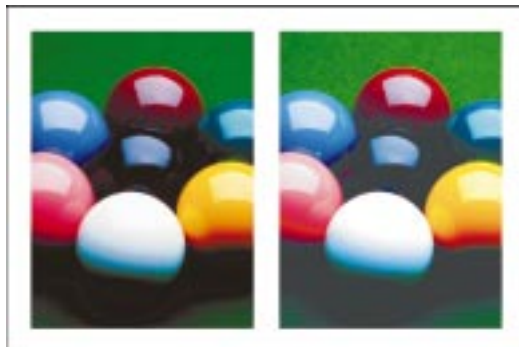
- Al convertir imágenes del modo RGB al modo CMYK, se desplazan a un espacio de color más pequeño, por lo que se pierde información de los colores. El color de una imagen RGB puede cambiar notablemente.

Conversión de imágenes al modo de color Lab

El modo de color Lab es un modo de 24 bits y crea el color mediante tres componentes: luminosidad (L), verde/magenta (a) y azul/amarillo (b).

El modo de color Lab es independiente de dispositivos, por lo que se utiliza para llevar imágenes de una plataforma a otra.

Imagen convertida
del modo RGB al
modo Lab.



Para convertir una imagen al modo Lab

- Haga clic en Imagen, Estilo, Color Lab (24 bits).

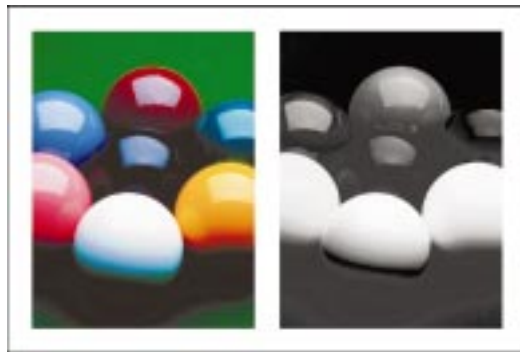


- Sólo es posible convertir imágenes de Escala de grises, RGB, CMYK y Multicanal al modo de color Lab.

Conversión de imágenes al modo de color Multicanal

El modo de color Multicanal tiene varios canales, compuesto cada uno de 256 tonos de gris. Puede convertir imágenes compuestas de más de un canal (como Lab, RGB y CMYK) al modo Multicanal.

Imagen convertida del modo RGB al modo Multicanal. Se muestra el canal de color rojo.



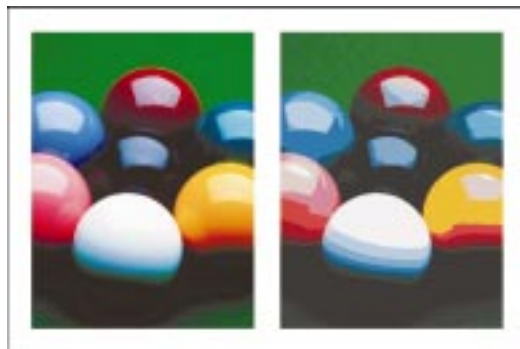
Para convertir una imagen al modo Multicanal

- Haga clic en Imagen, Estilo, Multicanal.

Conversión de imágenes al modo de color Con paleta

El modo de color Con paleta es un modo de 8 bits que guarda y muestra las imágenes con 256 colores como máximo. Puede convertir una imagen complicada al modo Con paleta a fin de reducir el tamaño del archivo.

Imagen convertida al modo Con paleta.



Al convertir una imagen al modo Con paleta, se crea una paleta que indica los colores de la imagen. Corel PHOTO-PAINT puede recoger los colores para esta paleta en la imagen actual, de paletas predefinidas o de paletas personalizadas utilizadas para crear otras imágenes. Para controlar con precisión los colores de la paleta, puede especificar el número de colores y la sensibilidad del rango de un color aplicado.

Puede guardar, eliminar, cargar y editar las paletas de cuatricromía o convertir varios archivos a la vez. Las siguientes opciones se establecen al convertir una imagen al modo Con paleta:

Suavizado

Suavizado mezcla la transición de los cambios de color abruptos de una imagen. Crea un aspecto suavemente desenfocado en la imagen.

Tramado

Tramado mejora el aspecto de las imágenes fotográficas con una paleta de colores limitada. Sitúa los píxeles con determinados colores o valores con relación a otros píxeles de colores. La relación de un píxel con otro permite crear más colores que no existen en la paleta de colores. Existen dos tipos de Tramado: Difusión de errores y Ordenado. Difusión de errores dispersa los píxeles irregularmente, haciendo que los bordes y colores sean más suaves. Ordenado aproxima las mezclas de color utilizando patrones de puntos fijos y como resultado, los colores sólidos se acentúan y los bordes aparecen pronunciados.

Sensibilidad del rango

Si convierte una imagen al modo Con paleta mediante la paleta de colores Optimizada, puede especificar la sensibilidad del rango de un color. Actúa como color de destino en la conversión, por lo que se utilizan más colores en el rango del color especificado. Puede determinar el énfasis que recibe este color (y los relacionados) y personalizar su aspecto. También puede previsualizar la paleta de colores que utilizará la conversión de la imagen.

Proceso en lote

Puede convertir varios archivos a la vez al modo Con paleta si establece opciones de conversión por lotes. Puede especificar los archivos que va a convertir y previsualizar cada imagen antes de aplicar la conversión. Todas las imágenes que incluya en el lote se convierten con la paleta de colores y las opciones de conversión que especifique.

Tabla de colores

Después de convertir una imagen al modo Con paleta, puede personalizar la paleta de la imagen con la Tabla de colores. Una paleta de colores personalizada es una colección de colores que se guarda con formato de archivo de paleta de colores. Es útil cuando utiliza los mismos colores con frecuencia o cuando desea trabajar con una serie de colores complementarios. Para obtener más información sobre la creación de paletas personalizadas, consulte “Personalización de paletas de colores” en la página 359.

Conversión de imágenes al modo de color Con paleta

Puede convertir imágenes al modo Con paleta si elige un tipo de paleta de colores.

Para convertir una imagen al modo Con paleta

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Paleta (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Opciones.
- 3 Elija un tipo de paleta de colores en el cuadro de lista Paleta:
 - Uniforme: da un rango de 256 colores con partes iguales de rojo, verde y azul.
 - Estándar VGA: proporciona la paleta VGA estándar de 16 colores.
 - Adaptativa: proporciona colores nuevos a la imagen y conserva los colores originales (el espectro de color completo).
 - Optimizada: crea una paleta basada en el mayor porcentaje de colores de la imagen. También puede seleccionar un color con sensibilidad del rango para la paleta.
 - Cuerpo negro: contiene colores basados en la temperatura, por ejemplo, negro (frío), rojo, naranja, amarillo y blanco (cálido).
 - Escala de grises: proporciona 256 tonos de gris, entre el negro (0) y el blanco (255).
 - Sistema: proporciona la paleta de colores predefinida de Windows.
 - Microsoft Internet Explorer: proporciona los colores predefinidos de Microsoft Internet Explorer.
 - Netscape Navigator: proporciona los colores predefinidos de Netscape Navigator.
 - Personalizar: permite añadir colores para crear una paleta personalizada.

- 4 Elija una opción de tramado del cuadro de lista Tramado.
 - Ninguno: desactiva el tramado.
 - Ordenado: aproxima las mezclas de color con patrones de puntos fijos.
 - Jarvis: aproxima las mezclas de color al aplicar el algoritmo Jarvis de difusión de errores a los píxeles.
 - Stucki: aproxima las mezclas de color al aplicar el algoritmo Stucki de difusión de errores a los píxeles.
 - Floyd-Steinberg: aproxima las mezclas de color al aplicar el algoritmo Floyd-Steinberg de difusión de errores a los píxeles.
- 5 Desplace el deslizador Intensidad de la opción Tramado para establecer la intensidad de la conversión.



- Para obtener más información sobre la selección de un color con sensibilidad del rango para la paleta de colores, consulte “Elección de un color con sensibilidad del rango para una imagen con paleta” en la página 385.
- Puede previsualizar los colores utilizados para crear la imagen con paleta en la ventana Previsualización del cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta. La previsualización permite modificar las opciones de conversión antes de aplicar su efecto definitivo en la imagen.
- La opción de tramado Ordenado se aplica más rápidamente que las opciones de Difusión de errores (Jarvis, Stucki y Floyd-Steinberg), aunque es menos preciso.



- Puede establecer las opciones de conversión si elige un tipo de conversión preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos.


Elección de un color con sensibilidad del rango para una imagen con paleta

Puede elegir un color con sensibilidad del rango para una imagen con paleta. Actúa como color de enfoque de la conversión a Con paleta, por ejemplo, el color con sensibilidad del rango determina los colores incluidos en la paleta de colores para convertir la imagen. También puede ajustar el color con sensibilidad del rango y especificar la importancia de los colores en la imagen que va a convertir. La opción Sensibilidad del rango sólo está disponible cuando se elige el tipo de paleta Optimizada.

Imagen convertida al modo Con paleta. La sensibilidad del rango se ha establecido en la bola amarilla.



Para especificar una sensibilidad del rango en una imagen con paleta

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Paleta (8 bits).
 - 2 Haga clic en la ficha Opciones.
 - 3 Elija Optimizada en el cuadro de lista Paleta.
 - 4 Habilite la casilla de verificación Sensibilidad del rango de color en.
- 
- 5 Haga clic en la herramienta *Cuentagotas* y elija un color de la imagen.
 - 6 Haga clic en la ficha Sensibilidad del rango.
 - 7 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - **Importancia:** determina el énfasis que recibe el color con sensibilidad del rango (y otros colores relacionados) en la conversión. Los valores altos de Importancia incluyen más matices de este color en la paleta de colores — hasta excluir otros colores de la imagen.
 - **Luminosidad:** establece la sensibilidad de tolerancia de la conversión según el componente de luminosidad del color con sensibilidad del rango.
 - **A (eje de verde y rojo):** establece la sensibilidad de tolerancia de la conversión en el componente verde/rojo del color con sensibilidad del rango
 - **B (eje de azul y amarillo):** establece la sensibilidad de tolerancia de la conversión en el componente azul/amarillo del color con sensibilidad del rango



- Puede hacer clic en la ficha Paleta procesada si desea previsualizar los colores elegidos para la paleta de colores antes de aplicarlos en la imagen.
- Puede restablecer el color con sensibilidad del rango si hace clic en el botón Restablecer de la página Opciones.

- Puede restablecer una opción de sensibilidad del rango si hace clic en el botón Restablecer que está junto al nombre de la opción en la página Sensibilidad del rango. Si desea restablecer todos los valores en la página Sensibilidad del rango, haga clic en el botón Restablecer todo.



- También puede elegir un color con sensibilidad del rango si abre, en la página Opciones, el selector Sensibilidad del rango de color en y hace clic en el color o crea uno personalizado.

Almacenamiento, eliminación y carga de las opciones de conversión para la imagen con paleta

Una vez elegida una paleta de colores y establecido el Tramado y la sensibilidad del rango para convertir la imagen, puede guardar las opciones seleccionadas como un preestablecido y convertir otras imágenes. Puede añadir y eliminar todos los preestablecidos de conversión que desee en el cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta. Puede cargar y aplicar un preestablecido distinto o la paleta de colores personalizada más adecuada, para cada conversión de imágenes.

Para guardar las opciones de conversión

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Paleta (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Opciones.
- 3 Establezca las opciones de conversión.
- 4 Haga clic en el botón *Añadir*.
- 5 Escriba un nombre en el cuadro Guardar nuevo preestablecido como.



- Para obtener más información sobre cómo establecer las opciones de conversión, consulte “Conversión de imágenes al modo de color Con paleta” en la página 384.

Para eliminar opciones de conversión

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Paleta (8 bits).
- 2 Elija el preestablecido de conversión en el cuadro de lista Preestablecido.
- 3 Haga clic en el botón *Eliminar*.



Para cargar opciones de conversión preestablecidas

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Paleta (8 bits).
- 2 Elija un preestablecido de conversión en el cuadro de lista Preestablecido.

Para cargar una paleta de colores personalizada

- 1 Repita los pasos 1 y 2 del procedimiento “Para guardar opciones de conversión”.
- 2 Haga clic en el botón Abrir
- 3 Elija la unidad en que está almacenada la paleta de colores en el cuadro Buscar en.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en que está almacenada la paleta.
- 5 Haga doble clic en el nombre de archivo.

Edición de la paleta de cuatricromía

Después de elegir una paleta de colores para convertir la imagen, puede personalizarla si edita los colores por separado.

Para editar la paleta de cuatricromía

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, 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 Edite el color seleccionado con los comandos y controles de la Tabla de colores.



- Para obtener más información sobre cómo crear paletas personalizadas, consulte “Personalización de paletas de colores” en la página 359.



- Puede abrir la Tabla de colores si hace clic en Imagen, Tabla de colores.
-

Almacenamiento de la paleta de cuatricromía

Una vez creada y personalizada una paleta de colores para la conversión, puede guardarla como un archivo de paleta personalizada (.CPL) para otras imágenes o aplicaciones.

Para guardar la paleta de cuatricromía

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Paleta (8 bits).
- 2 Elija una paleta de colores y establezca las opciones de conversión y sensibilidad del rango.
- 3 Haga clic en la ficha Paleta procesada para ver los colores en la paleta seleccionada.
- 4 Haga clic en Guardar.
- 5 Elija la unidad en que desea almacenar la paleta en el cuadro de lista Guardar en.
- 6 Haga doble clic en la carpeta en que desea almacenar la paleta.
- 7 En el cuadro Nombre de archivo, escriba un nombre.



- Para establecer las opciones de conversión con una paleta de colores, consulte “Conversión de imágenes al modo de color Con paleta” en la página 384.
- Para establecer las opciones de sensibilidad del rango de la paleta, consulte “Elección de un color con sensibilidad del rango para una imagen con paleta” en la página 385.

Conversión de varios archivos

Puede convertir varios archivos simultáneamente al modo de color Con paleta. Antes de realizar la conversión de un lote, es necesario que abra los archivos en Corel PHOTO-PAINT. Todas las imágenes que incluya en el lote se convertirán según la paleta de colores y las opciones de conversión que especifique en la página Opciones del cuadro de diálogo Convertir a imagen con paleta. El nombre del archivo activo se muestra en la columna derecha de la página Lote. Los nombres de los demás archivos abiertos se enumeran en la columna izquierda.

Para convertir varios archivos

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Paleta (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Lote.
- 3 Elija en la columna izquierda todos los archivos que desee convertir y haga clic en el botón Añadir.
- 4 Puede previsualizar una imagen si la elige en el cuadro de lista Previsualizar imagen y habilita el botón Previsualizar.

Para previsualizar la imagen en la lista de conversión por lotes

- Elija la imagen en el cuadro de lista Previsualizar imagen y habilite el botón Previsualizar.



- Puede incluir todos los archivos en la conversión por lotes si hace clic en el botón Añadir todo.
- Puede quitar un archivo del lote si elige su nombre y hace clic en el botón Eliminar. El botón Eliminar todo quita todos los archivos del lote.
- Puede restablecer todos los controles de la página Lote en sus valores predeterminados si hace clic en el botón Restablecer.

Conversión de imágenes al modo de color Duotono

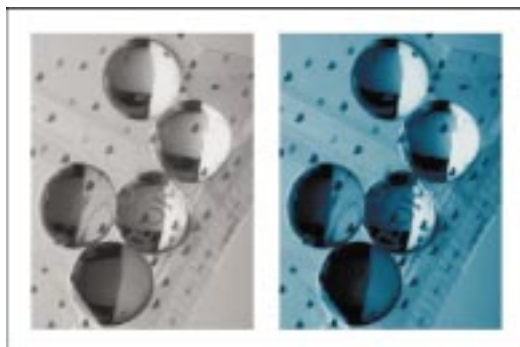
La imagen del modo Duotono es una imagen en escala de grises que se ha mejorado con hasta cuatro colores más. La imagen puede ser del tipo monotono, duotono, tritono o cuatritono.

Tipo de Duotono	Descripción
Monotono	Imagen en escala de grises coloreada con una sola tinta.
Duotono	Imagen en escala de grises coloreada con dos tintas. En la mayoría de los casos, la primera tinta es negra y la segunda es de otro color.
Tritono	Imagen en escala de grises coloreada con tres tintas. En la mayoría de los casos, la primera tinta es negra y la segunda y tercera son de colores.
Cuatritono	Imagen en escala de grises coloreada con cuatro tintas. En la mayoría de los casos, la primera tinta es negra y la segunda, tercera y cuarta son de colores.

Curvas tonales

Al convertir una imagen al modo de color Duotono, el cuadro de diálogo Duotono muestra una cuadrícula de curvas tonales de tinta dinámicas que se utilizarán en la conversión. El plano horizontal (eje x) muestra los 256 tonos de gris posibles en una imagen en escala de grises (0 es negro y 255 es blanco). El plano vertical (eje y) ilustra la intensidad de la tinta (0 a 100 por ciento) que se aplica a los respectivos valores de escala de grises. Por ejemplo, un píxel de escala de grises con el valor 25 se imprime con el 25 por ciento del color de tinta respectivo. Al ajustar las curvas tonales, puede controlar el color y la intensidad de las tintas aplicadas a una imagen. Después de convertir la imagen, siempre puede editar las curvas tonales.

Imagen convertida al modo Duotono mejorada con cian.



Colores de sobreimpresión

Una vez ajustadas las curvas tonales para la conversión a Duotono, puede determinar los colores que se sobreimprimirán al imprimir la imagen. Los colores sobreimpresos son los que tienen demasiada tinta cuando se solapan dos o más colores. Al visualizarse la imagen, cada color se aplica en la pantalla en una secuencia, creando el efecto de capas.

La página Sobreimprimir del cuadro de diálogo Duotono muestra todos los casos en que se solapan los colores elegidos para la conversión a Duotono. A cada caso se asocia el color que producirá el solapamiento. Puede elegir nuevos colores de sobreimpresión para ver cómo se solapan.

Conversión de imágenes al modo de color Duotono

Puede convertir imágenes al modo de color Duotono para añadir matices de color a los valores de escala de grises. Las imágenes se convierten con una, dos, tres o cuatro tintas. Elija nuevos colores de tinta y añádalos a la imagen de Duotono. También puede afinar el tono de cada tinta nueva si ajusta las respectivas curvas tonales en la cuadrícula de visualización.

Para convertir una imagen al modo de color Duotono

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Duotono (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Curvas.
- 3 En el cuadro de lista Tipo, elija uno de los siguientes tipos de Duotono:
 - Monotono: crea una imagen en escala de grises coloreada con una tinta.
 - Duotono: crea una imagen en escala de grises coloreada con dos tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro y la otra cualquier color.

- Tritono: crea una imagen en escala de grises coloreada con tres tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro y las otras cualquier color.
- Cuatritono: crea una imagen en escala de grises coloreada con cuatro tintas. En la mayoría de los casos una tinta es el negro y las otras cualquier color.

Para elegir un color de tinta para la conversión a Duotono

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en un color de tinta en la ventana Tipo.
- 3 Elija un nuevo color.

Para ajustar la curva de Duotono de una tinta

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento “Para convertir una imagen al modo de color Duotono”.
- 2 Elija un color de tinta en la ventana Tipo.
- 3 En la cuadrícula, haga clic en la curva tonal de la tinta para crear un nodo.
- 4 Arrastre el nodo para ajustar el porcentaje de color en ese punto de la curva.
- 5 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Habilite el botón Previsualizar para ver la imagen en el modo de color Duotono.
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar todo para visualizar a la vez todas las curvas tonales en la cuadrícula.
 - Haga clic en el botón Nulo para devolver la curva tonal actual a su posición predeterminada en la cuadrícula.
 - Restablezca todas las opciones del cuadro de diálogo Duotono haciendo clic en el botón Restablecer.

Carga y almacenamiento de tintas para la conversión a Duotono

Una vez ajustadas las curvas tonales para la conversión a Duotono, puede determinar los colores que se sobreimprimirán al imprimir la imagen. La siguiente vez que convierta una imagen al modo Duotono, puede cargar las tintas almacenadas en el cuadro de diálogo Duotono.

Para guardar las tintas para la conversión a Duotono

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Duotono (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Curvas.
- 3 Establezca el color de Duotono, elija nuevos colores de tinta y ajuste las curvas tonales.
- 4 Haga clic en Guardar.
- 5 Elija la unidad en que desea almacenar el archivo de duotonos en el cuadro de lista Guardar en.
- 6 Haga doble clic en la carpeta en que desea almacenar el archivo de duotonos.
- 7 Escriba el nombre del archivo en el cuadro Nombre de archivo.

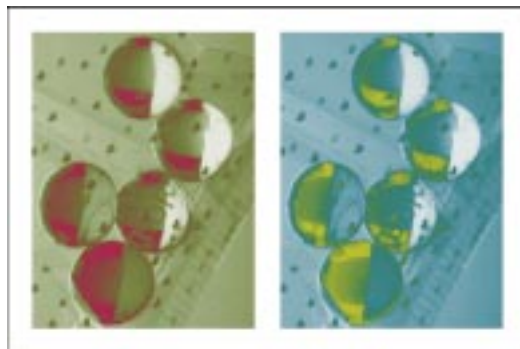
Para cargar las tintas para la conversión a Duotono

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Cargar.
- 3 Elija la unidad en que está almacenado el archivo de duotonos en el cuadro de lista Buscar en.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en que está almacenado el archivo.
- 5 Haga doble clic en el nombre del archivo.

Especificación de la visualización en pantalla de los colores de sobreimpresión

Puede especificar la manera en que aparecen los colores de sobreimpresión en la imagen si cambia colores en el cuadro de diálogo Duotono.

Imagen RGB con los canales separados en el modo CMYK y vuelta a combinar en el modo RGB.



Para especificar la forma en que se muestran en pantalla los colores de sobreimpresión

- 1 Haga clic en Imagen, Estilo, Duotono (8 bits).
- 2 Haga clic en la ficha Sobreimprimir.
- 3 Habilite la casilla de verificación Usar sobreimpresión.
- 4 Haga doble clic en el color que desea editar
- 5 Elija un color nuevo de uno de los modelos.
- 6 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Previsualice el color original y el nuevo color de sobreimpresión en el cuadro de diálogo Seleccionar color
 - Restablezca un color de sobreimpresión haciendo clic en el botón Restablecer actual.
 - Restablezca todos los colores de sobreimpresión haciendo clic en el botón Restablecer todo.



- Para obtener más información sobre la elección y previsualización de colores, consulte “Elección de los colores” en la página 347.
-

Conversión de imágenes a vídeo

El filtro de vídeo NTSC (National Television Standards Committee) define la gama de colores que utilizan las pantallas de televisión en EE.UU. Si desea utilizar una imagen en una emisión de televisión, estos filtros sirven para limitar la gama a los colores aceptados por la reproducción televisiva. Estos filtros impiden que los colores sobresaturados se extiendan por las líneas de exploración de televisión y mantienen la integridad de la imagen. Si no desea convertir una imagen al modo de vídeo adecuado antes de utilizarla en una emisión de televisión, la transición entre los colores será brusca. Si edita la imagen después de convertirla al modo de vídeo, Corel PHOTO-PAINT la desplaza fuera del espacio de color de vídeo, por lo que deberá convertirla otra vez a vídeo. Para obtener los mejores resultados, convierta la imagen después de editarla.

Conversión de imágenes al modo de vídeo NTSC

Para utilizar una imagen en una emisión de televisión, debe convertirla a un modo de color de vídeo. El filtro de vídeo NTSC permite mantener la integridad de la imagen para el sistema de televisión de EE.UU.

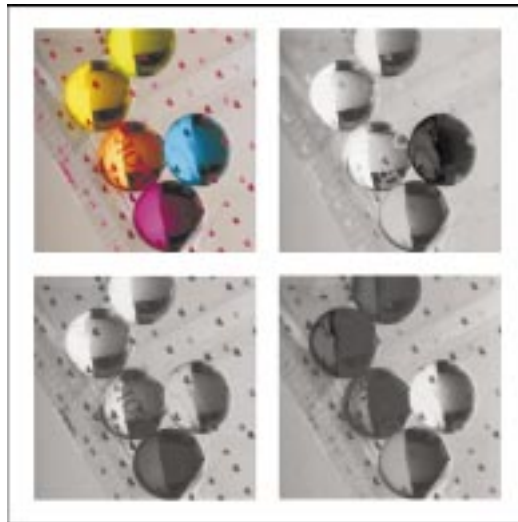
Para convertir una imagen al modo de vídeo RGB NTSC

- Haga clic en Imagen, Estilo, Vídeo, RGB NTSC.

Utilización de canales de color

Muchas funciones y comandos que se utilizan para ajustar el color y la calidad de una imagen se aplican directamente en los canales de color que la forman. Cada imagen tiene uno o más canales con información acerca de los elementos de color. El número de canales de color de una imagen depende del número de elementos en el modelo de color asociado. Por ejemplo, una imagen RGB tiene tres canales, uno para cada color: rojo (R), verde (G) y azul (B). Los canales R, G y B almacenan información sobre la cantidad de rojo, verde y azul que se utiliza en cada píxel para producir los colores de la imagen.

Canales de color de una imagen RGB. El canal compuesto combina los canales de rojo (R), verde (G) y azul (B).



Al visualizar los canales de color combinados, la imagen que se compone muestra toda la gama de colores. Al ver los canales por separado, se muestra una representación en escala de grises de la información del color. Un canal de color se puede editar y manipular igual que una imagen en escala de grises.

Las imágenes de Blanco y negro, Escala de grises, Duotono y Con paleta sólo tienen un canal de color. Las imágenes RGB y Lab tienen tres canales y las imágenes CMYK tienen cuatro. Para obtener más información sobre estos modos de color, consulte “Conversión de imágenes” en la página 375.

Separación de una imagen en canales

Puede utilizar el comando Separar canales en, a fin de crear una serie de imágenes en escala de grises de 8 bits a partir de la imagen actual: una imagen para cada canal del modo de color que elija. Puede separar una imagen creada en un modo en los canales asociados a otro modo de color. Por ejemplo, en una imagen RGB sobresaturada, puede reducir la saturación si divide la imagen en el modo HSB y reduce el canal de saturación (S).

Puede separar una imagen en los siguientes canales de color:

Modo de separación	Canales creados
RGB	rojo (R), verde (G), azul (B)
CMYK	cian (C), magenta (M), amarillo (Y), negro (K)
HSB	matiz (H), saturación (S), brillo (B)
HLS	matiz (H), saturación (S), brillo (B)
YIQ	luminancia (Y), dos valores de cromaticidad (I, Q)
Lab	luminosidad (L), verde/magenta (a), azul/amarillo (b)

Después de separar una imagen en sus canales componentes, puede editar sus atributos. Puede combinar los canales y ver los cambios de la imagen en el canal compuesto.

Combinación de canales

Una vez separada una imagen en sus canales de color, puede volver a combinarlos con los comandos Combinar canales y Cálculos. Los canales que combine pueden provenir de cualquier imagen y puede fusionarlos en cualquier modo de color. Por ejemplo, puede combinar los canales componentes R, G y B en el modo de color HLS. Aunque la imagen deja de tener el aspecto original, combinar los canales en otros modos de color puede crear efectos interesantes.

Puede utilizar el comando Combinar canales para combinarlos con valores iguales. Esto significa que los valores, tipos, modos de fusión y niveles de opacidad de los canales no cambian en todo el proceso de combinación. Para controlar con precisión la combinación de los componentes, el comando Cálculos permite especificar el tipo de imagen y canal, el método de conversión y los niveles de opacidad, mientras puede ver el efecto en una ventana de previsualización.

Visualización de canales de color con sus colores respectivos

Aunque los canales representan los componentes de color de una imagen, se muestran de forma predeterminada como imágenes en escala de grises en la ventana Imagen. También puede visualizar estos canales con sus respectivos colores, para que el canal de rojo aparezca en tono rojo, el canal de azul en tono azul, etc.

.....
Canales de color de
una imagen RGB
mostrados con sus
tonos en escala de
grises.
.....



Para visualizar canales de color con sus colores respectivos

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 Haga clic en Espacio de trabajo, Visualización.
- 3 Habilite la casilla de verificación Canales de tinta.

Edición de un canal de color en la ventana acoplable Canales

Los canales son imágenes en escala de grises que contienen información acerca de una imagen. Puede editar los canales de la misma forma que las demás imágenes de escala de grises. Por ejemplo, puede seleccionar áreas, aplicar pinturas y rellenos, añadir efectos especiales y filtros y cortar y pegar objetos en los canales de la imagen.

Para editar un canal de color en la ventana acoplable Canales

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Canales.
- 2 En la ventana acoplable Canales, haga clic en el canal que desea editar.
- 3 Edite la imagen con las herramientas y comandos que desee.

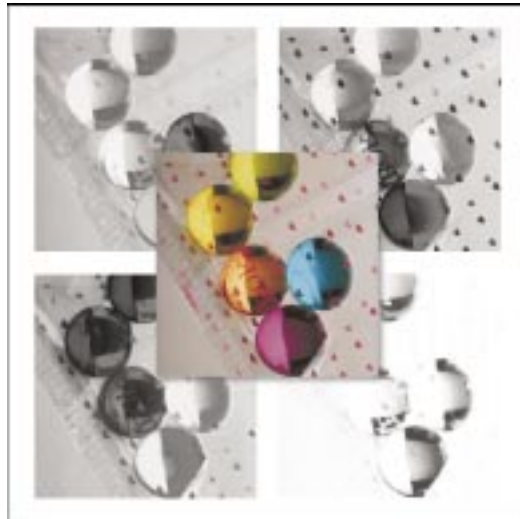


- Puede hacer clic en el canal compuesto de la ventana acoplable Canales, que es el primer canal enumerado, para mostrar la imagen con los cambios aplicados.
- También puede abrir la ventana acoplable Canales si hace clic en el botón Canales de la Barra de propiedades de Herramientas de máscara.

Separación de los canales de color de la imagen

Al separar una imagen en sus canales de color, se crea un archivo para cada canal que recibe un nombre según el componente de color que represente. Por ejemplo, una imagen RGB se convierte en los tres archivos siguientes: RED-0.CPT, GREEN-0.CPT y BLUE-0.CPT. La separación de una imagen en canales permite editar un canal sin que tenga efecto en los demás.

Imagen CMYK separada en sus canales componentes. Se crea una nueva imagen para cada canal.



Para separar la imagen en canales

- Haga clic en Imagen, Separar canales en y elija un modo de color

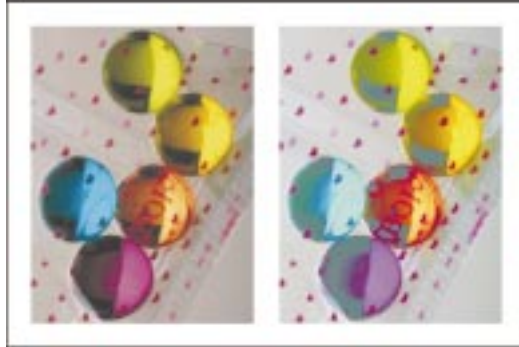


- Las imágenes CMYK y Lab se deben separar en sus canales componentes originales. Esto significa que una imagen CMYK sólo se puede separar en los canales C, M, Y y K y una imagen Lab, en los canales L, a y b.

Combinación de canales separados

Una vez separada una imagen en sus canales de color, puede volver a combinar estos canales. El modo de color que elija para la fusión de canales no tiene que coincidir con el modo de color de la imagen. Por ejemplo, si separa una imagen RGB en sus canales componentes de rojo, verde y azul, puede volver a combinar los archivos de canal en el modo de color HLS.

Imagen RGB con los canales separados en el modo CMYK y vueltos a combinar en el modo RGB.



El comando Combinar canales asocia cada canal del modo de color original con el archivo de canal componente que elija. Para volver a combinar los canales RGB mencionados en el modo HLS, asocie los canales H, L y S con los archivos de canal existentes RED, BLUE y GREEN.

Para combinar los canales separados

- 1 Haga clic en Imagen, Combinar canales.
- 2 Habilite el botón que corresponde al modo de color en que desea combinar los canales.
- 3 En la sección Canal, habilite un botón para elegir un canal del modo de color en que desea combinar los canales separados.
- 4 Elija el archivo de imagen en la lista Imágenes que desee asociar al canal que ha elegido en el paso 3.

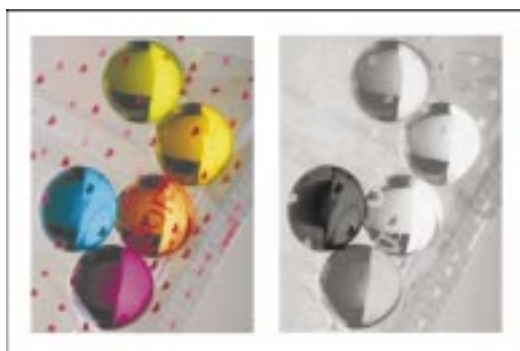


- Al volver a combinar los canales de color en los modos HSB, HLS, RGB o YIQ, se producen imágenes del modo de color RGB. Al volver a combinar los canales en el modo Lab, se producen imágenes del modo de color Lab. Al volver a combinar los canales en el modo CMYK, se producen imágenes del modo de color CMYK.

Uso del comando Cálculos

Puede utilizar el comando Cálculos para modificar una imagen existente o crear otra compuesta, combinando los datos de los canales de dos imágenes. Se realiza un cálculo del modo de fusión en los píxeles de ambos canales de origen. El resultado del cálculo se aplica a uno de los siguientes: un canal en una de las imágenes de origen, una imagen abierta en Corel PHOTO-PAINT o un nuevo archivo. Puede ajustar el nivel de transparencia de las imágenes de origen respecto a las imágenes de destino. También puede expandir o reducir el canal combinado para ajustarlo en la imagen de destino (opción Estirar) o situar en la imagen el canal combinado en su tamaño real (opción Cortar).

Imagen RGB con los canales separados en el modo CMYK. Se combinaron los canales de cian (C) y magenta (M).



Para combinar canales

- 1 Haga clic en Imagen, Cálculos.
- 2 En la sección Origen 1, elija un nombre de archivo en el cuadro de lista Imagen.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - En la sección Origen 1, elija un tipo de canal del cuadro de lista Canal.
 - En la sección Método, habilite la casilla de verificación Usar todos los canales para fusionar todos los canales en una imagen a todo color
- 4 En la sección Origen 2, elija un nombre de archivo en el cuadro de lista Imagen.
- 5 En la sección Origen 2, elija un tipo de canal en el cuadro de lista Canal.

Si en el paso 3 habilitó la casilla de verificación Usar todos los canales, no estará disponible el cuadro de lista Canales.

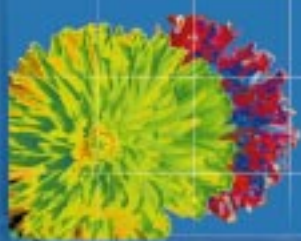
- 6 En la sección Destino, elija un nombre de archivo en el cuadro de lista Imagen y un tipo de canal en el cuadro de lista Canal.

Si en el paso 3 habilitó la casilla de verificación Usar todos los canales, no estará disponible el cuadro de lista Canales.

- 7 En la sección Método, elija un modo de fusión en el cuadro de lista superior.
- 8 Escriba un valor en el cuadro Opacidad.
- 9 Elija una opción en el cuadro de lista junto al cuadro Opacidad.



- El modo de fusión determina cómo se aplica la pintura a los colores existentes en la imagen. Para obtener más información sobre los modos de fusión, consulte “Elección de un modo de fusión” en la página 155.
 - El comando Cálculos no está disponible si la imagen contiene objetos. Todos los objetos en una imagen deben fusionarse con el fondo antes de poder realizar cálculos en la imagen.
 - Es posible habilitar la casilla de verificación Invertir en las secciones Origen 1 y Origen 2 del cuadro de diálogo Cálculos de canales, para invertir los valores de escala de grises del canal que se utiliza en el cálculo.
 - Si está deshabilitada la casilla de verificación Usar todos los canales, el resultado del cálculo es una máscara de escala de grises o un canal de color (según la opción de destino elegida).
-



10

APLICACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES A LAS IMÁGENES

10

Algunas de las funciones más útiles de Corel PHOTO-PAINT son los filtros de efectos especiales. Estos filtros ejecutan una serie de comandos predefinidos para producir transformaciones tridimensionales, artísticas y creativas. Puede aplicar los filtros de efectos especiales a toda o parte de una imagen. Utilice una lente para seleccionar parte de la imagen o previsualizar los efectos antes de aplicarlos a la imagen original. Cree una selección definida por una máscara para aislar un área de la imagen en que aplicar los efectos. Si desea más información acerca de las lentes, consulte “Utilización de lentes” en la página 282. Si desea más información acerca de la creación de máscaras, consulte “Utilización de máscaras y selecciones” en la página 69.

Puede intensificar el resultado de un efecto especial si elige uno de los comandos Repetir del menú Efectos. Algunos comandos Repetir abren el cuadro de diálogo Deshacer o Punto de comprobación, lo que permite aumentar los niveles de Deshacer, comprobar la imagen en su estado actual o continuar sin realizar cambios. Si desea más información, consulte “Deshacer y rehacer cambios” en la página 52.

Puede utilizar la opción Fundir último comando del menú Edición, para reducir la intensidad de un efecto y definir el grado con que se funde con la imagen. Si desea más información acerca de los modos de fusión, consulte “Elección de un pincel y un modo de fusión” en la página 146.

Trabajo con filtros de efectos especiales

Los filtros de efectos especiales ejecutan una serie de comandos predefinidos para producir un efecto específico. Calculan automáticamente los valores y características de cada píxel de la imagen y modifican los píxeles en función de los nuevos valores. Por ejemplo, si aplica el filtro Desenfoque de movimiento a una imagen, este filtro analiza todos los valores de píxel, difumina los valores en una dirección especificada y crea la sensación de movimiento. Puede utilizar la ventana acoplable Información sobre la imagen para visualizar datos sobre el color de los píxeles, antes y después de aplicar un efecto. Si desea más información acerca de la ventana acoplable Información sobre la imagen, consulte “Visualización de imágenes y obtención de información” en la página 40.

Al aplicar filtros, tenga en cuenta lo siguiente:

- Si aplica un filtro de efecto a una imagen que contiene uno o más objetos y el fondo está activado, los objetos no se verán afectados.
- Si el elemento activo de la ventana acoplable Objetos es un objeto desbloqueado, su forma se verá afectada.
- Si aplica un filtro de efecto a una selección flotante, el fondo de la imagen no se verá afectado.

Hay varios controles comunes en la parte superior del cuadro de diálogo de cada filtro de efectos especiales. Si desea más información acerca de la función de estos controles, consulte “Exploración del área de trabajo” en la página 7.

Uso de lentes para aplicar filtros de efectos especiales

Las lentes son tipos especiales de objetos que puede utilizar para modificar áreas definidas de una imagen. Permiten aplicar filtros de efectos especiales a determinados objetos o áreas de la imagen sin afectar al resto. Los siguientes filtros también son tipos de lente preestablecidos: Motear, Suavizar, Apagar, Psicodélico, Solarizar, Dispersar, Pixelar, Añadir ruido, Eliminar ruido y Perfilar.

Puede personalizar el tamaño, forma y posición de las lentes y aplicar los filtros de efectos especiales al área de la imagen definida por éstas.

Las lentes son distintas a los objetos tradicionales porque tienen máscaras de corte asociadas. Las máscaras de corte permiten editar los niveles de transparencia de un objeto sin afectar a sus píxeles. Cuando se modifica el tamaño o la forma de una lente con la herramienta Selector de objetos, sólo se ve afectada la máscara de corte asociada. Las modificaciones que realiza una lente no se aplican a la imagen, sino que se ven en la pantalla a través de dicha lente. Esto significa que puede ajustar un efecto y ver los resultados sin aplicar realmente las modificaciones a la imagen. También puede utilizar varias lentes en la misma imagen para aplicar modificaciones sucesivas en un área determinada.

Cuando esté satisfecho con el efecto creado en la pantalla, puede combinar la lente con la imagen para que los cambios sean permanentes. Al combinar las lentes con la imagen, puede reducir el tamaño del archivo. Si desea más información acerca de las lentes, consulte “Utilización de lentes” en la página 282.

Uso de filtros tridimensionales

Puede aplicar filtros de efectos especiales tridimensionales a las imágenes. Estos filtros transforman la imagen y crean la ilusión de profundidad en tres dimensiones.

Los filtros tridimensionales son:

- Rotación 3D: permite situar la imagen al ajustar un modelo interactivo tridimensional.
- Cilindro: conforma la imagen según la forma de un cilindro.
- Relieve: transforma la imagen en un relieve, con detalles que aparecen como picos y valles en una superficie plana.
- Vidrio: coloca una superficie tridimensional similar al vidrio sobre máscaras.
- Plegado en esquina: hace que una de las esquinas de la imagen se pliegue sobre sí misma.
- Perspectiva: da una profundidad tridimensional a la imagen, como si retrocediera en la distancia sobre un plano liso.
- Apretar/Golpear: distorsiona la imagen con el efecto de apretarla y acercarla o golpearla y alejarla.
- Esfera: envuelve la imagen alrededor del interior o el exterior de una esfera.
- Repujado: eleva el área de la imagen a lo largo de los bordes de una máscara.
- Zigzag: ondula las líneas rectas y crea ángulos que tuercen la imagen hacia fuera desde un punto central ajustable.

Utilización del filtro Rotación 3D

Al utilizar el filtro Rotación 3D, la imagen aparece como el lado sombreado de un modelo tridimensional. Puede colocar el modelo si lo arrastra con el cursor o escribe valores en los cuadros Vertical y Horizontal.



Para utilizar el filtro Rotación 3D

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Rotación 3D.
- 2 Escriba un valor en los siguientes cuadros para especificar el grado de rotación:
 - Vertical: rota la imagen verticalmente, de arriba a abajo.
 - Horizontal: rota la imagen horizontalmente, de lado a lado.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el modelo tridimensional en el cuadro de diálogo Rotación 3D para establecer su grado de rotación.
 - Mantenga presionada Ctrl y haga clic en un plano distinto del modelo tridimensional para asignar la cara de la imagen a dicho plano.
- 4 Si desea asegurarse de que la imagen permanece dentro de los límites de la ventana de imagen, habilite la casilla de verificación Encajar



- El filtro Rotación 3D admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
-

Utilización del filtro Cilindro

Utilice el filtro Cilindro para envolver la imagen por el interior o el exterior de un cilindro. El deslizador Porcentaje permite especificar la cantidad de esta envoltura. Los valores positivos expanden los píxeles, mientras que los valores negativos los comprimen.



Para utilizar el filtro Cilindro

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Cilindro.

- 2 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Horizontal: desplaza los píxeles en el plano horizontal
 - Vertical: desplaza los píxeles en el plano vertical
- 3 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la cantidad de envoltura.



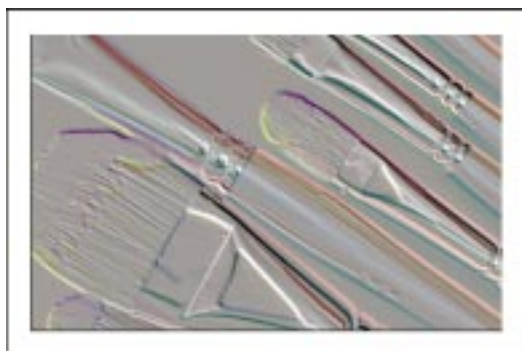
- El filtro Cilindro admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje a fin de controlar el desplazamiento de los píxeles.
-

Utilización del filtro Relieve

El filtro Relieve transforma la imagen en un relieve, de forma que los detalles aparecen como salientes y entrantes sobre una superficie plana. Puede controlar el color y la profundidad del relieve, además de la dirección de la fuente de luz. Este filtro ofrece su mejor funcionalidad en imágenes con un nivel de contraste medio o alto.



Para utilizar el filtro Relieve

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Relieve.
- 2 Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Color original: da relieve a la imagen con sus colores originales
 - Gris: da relieve en gris a la imagen con ligeros resaltes
 - Negro: da relieve en negro a la imagen con resaltes de gran contraste
 - Otro: da relieve a la imagen con un color personalizado elegido del selector Otro



- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Profundidad: establece la profundidad de los entrantes y salientes en relieve
 - Nivel: establece la cantidad de color del fondo en relieve
- 4 Haga clic en el dial *Dirección* para especificar la dirección de la fuente de luz.



- El filtro Relieve admite 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 personalizado, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija el color en la ventana de imagen.
- También puede escribir valores en los cuadros Profundidad, Nivel y Dirección para controlar la profundidad, el nivel y la dirección del relieve.

Utilización del filtro Vidrio

El filtro Vidrio coloca una superficie tridimensional similar al vidrio sobre la imagen. Antes de aplicarlo, debe crear una selección definida por una máscara en la imagen. Al aplicar el filtro Vidrio, las áreas alrededor del borde de la máscara, tanto dentro como fuera, quedan en relieve.



Para utilizar el filtro Vidrio

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Seleccione un área en la imagen.
- 3 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Vidrio.

- 4 Haga clic en la ficha Lente y desplace cualquiera de los siguientes deslizadores:
 - Anchura bisel: establece la anchura del bisel. El área inclinada para obtener el aspecto tridimensional se denomina bisel.
 - Suavizado: establece la suavidad o pronunciación de los bordes del bisel
 - Refracción: establece el ángulo en que se desvía la luz en el bisel
 - Opacidad: establece el nivel de transparencia de la superficie de vidrio
- 5 Haga clic en la ficha Iluminación y desplace cualquiera de los siguientes deslizadores:
 - Brillo: establece la intensidad de los resaltes en el vidrio
 - Perfilado: establece la precisión de la luz
- 6 Abra el selector Otro y haga clic en un color
- 7 Haga clic en el dial *Dirección* para establecer la dirección de la luz al incidir en el bisel.
- 8 Haga clic en el dial *Ángulo* para establecer el ángulo de la luz al incidir en el bisel.
- 9 Elija uno de los siguientes estilos en el cuadro de lista Desnivel:
 - Gaussiano: crea un desnivel que empieza y termina con una curva redondeada y gradual muy inclinada en el medio (forma de S)
 - Sencillo: crea una línea diagonal recta entre el borde superior e inferior del bisel
 - Mesa: crea una curva que empieza abruptamente y termina en una inclinación redondeada gradual



Para guardar un estilo de vidrio reflector personalizado

- 1 Personalice un estilo realizando el procedimiento anterior
- 2 Haga clic en el botón *Añadir preestablecido*.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro Guardar nuevo preestablecido como.



- El filtro Vidrio admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede elegir un estilo de vidrio reflector preestablecido en el cuadro de lista Estilo.
- Para eliminar un preestablecido del cuadro de lista Estilo, haga clic en el botón Eliminar preestablecido del cuadro de diálogo Vidrio.
- Para seleccionar un color de vidrio, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija el color en la ventana de imagen.
- También puede escribir valores en los cuadros Anchura bisel, Suavizado, Refracción, Opacidad, Brillo, Perfilado, Dirección y Ángulo a fin de controlar el efecto.

Utilización del filtro Plegado en esquina

El filtro Plegado en esquina da la impresión de que la esquina de la imagen se ha plegado sobre sí misma. Puede seleccionar la esquina y establecer la orientación, transparencia y tamaño del pliegue. También puede elegir el color del pliegue y del fondo expuesto cuando la imagen se dobla sobre sí misma.



Para utilizar el filtro Plegado en esquina

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Plegado en esquina.
- 2 Haga clic en un botón *Plegado en esquina*.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones Dirección:
 - Vertical: empieza el plegado en el borde superior o inferior de la imagen
 - Horizontal: empieza el plegado en el borde izquierdo o derecho de la imagen
- 4 Habilite uno de los siguientes botones Papel:
 - Pliegue opaco: crea el plegado con un color sólido
 - Pliegue transparente: muestra la imagen a través del plegado

- 5 Abra el selector Pliegue y elija un color
- 6 Abra el selector Fondo y haga clic en un color
- 7 Desplace los deslizadores Anchura% y Altura% para establecer el tamaño del plegado.



- El filtro Plegado en esquina admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- El selector Fondo sólo está disponible cuando se han combinado todos los objetos con el fondo de la imagen.



- Para seleccionar los colores del plegado y el fondo, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija los colores en la ventana de imagen.
- También puede escribir valores en los cuadros Anchura% y Altura% para establecer el tamaño del plegado.

Utilización del filtro Perspectiva

Utilice el modelo bidimensional interactivo del filtro Perspectiva para volver a situar la perspectiva de las imágenes. Este filtro permite dar profundidad o inclinar distintas formas de una imagen. Arrastre los nodos del modelo para modificar el punto de vista. Las áreas expuestas de la ventana de imagen se rellenan con el color de papel al aplicar este filtro.



Para utilizar el filtro Perspectiva

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Perspectiva.

- 2 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Perspectiva: permite mover dos nodos en sentido horizontal y vertical para dar profundidad a la imagen
 - Abultamiento: permite mover dos nodos en sentido horizontal y vertical para inclinar la imagen
- 3 Arrastre los nodos en el modelo bidimensional.
- 4 Si desea mantener todas las partes de la imagen en la ventana, habilite la casilla de verificación Encajar



- El filtro Perspectiva admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
-

Utilización del filtro Apretar/Golpear

Utilice el filtro Apretar/Golpear para distorsionar una imagen en tres dimensiones, al apretarla hacia fuera o golpearla hacia dentro. Sitúe el efecto estableciendo un punto central.



Para utilizar el filtro Apretar/Golpear

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Apretar/Golpear.
- 2 Habilite el botón *Def. centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer el punto central alrededor del cual se origina el efecto de apretar/golpear.
- 4 Desplace el deslizador Apretar/Golpear para establecer la intensidad del efecto.

Los valores negativos aprietan la imagen hacia fuera. Los valores positivos aprietan la imagen hacia dentro.



- El filtro Apretar/Golpear admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- Para aumentar sobre una imagen con la herramienta Mano, debe deshabilitar el botón Def. centro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Apretar/Golpear para controlar el efecto.

Utilización del filtro Esfera

El filtro Esfera permite crear la ilusión de que la imagen se envuelve por el interior o exterior de una esfera. Puede controlar el efecto con el deslizador Porcentaje. Los valores positivos expanden los píxeles centrales hacia los bordes de la imagen, dando la forma esférica. Los valores negativos comprimen los píxeles hacia el centro, conformando la imagen a una esfera cóncava.



Para utilizar el filtro Esfera

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Esfera.
- 2 Habilite el botón *Def. centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer un punto central alrededor del cual se envuelve la imagen.
- 4 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la envoltura.



- El filtro Esfera admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje para controlar el efecto.

Utilización del filtro Repujado

El filtro Repujado levanta las áreas de la imagen situadas en los bordes de una máscara. Puede controlar la anchura, altura y suavidad del borde elevado. También puede controlar el brillo, perfilado, dirección y ángulo de las fuentes de luz. Al aplicar este filtro, las áreas alrededor del borde de una selección de máscara, tanto dentro como fuera, quedan repujadas. Si desea más información acerca de las máscaras, consulte “Creación de máscaras y selecciones” en la página 69.



Para utilizar el filtro Repujado

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara y haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Seleccione un área de la imagen.
- 3 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Repujado.
- 4 Haga clic en la ficha Borde y desplace los siguientes deslizadores:
 - Anchura: establece la anchura del bisel. El bisel es el área que se inclina para obtener el efecto tridimensional.
 - Altura: establece la profundidad del bisel
 - Suavidad: establece la nitidez de los bordes del bisel. Los valores bajos producen bordes afilados y los valores altos producen bordes redondeados.
- 5 Haga clic en la ficha Iluminación y desplace los siguientes deslizadores:
 - Brillo: establece la intensidad del resalte de biselado
 - Perfilado: establece la precisión del resalte en el biselado. Los valores bajos producen una fuente de luz concentrada (como un destello), mientras que los valores altos producen una fuente de luz más suave y amplia (como una lámpara).



6 Haga clic en el dial *Dirección* para establecer la dirección de la luz al incidir en el bisel.



7 Haga clic en el dial *Ángulo* para establecer el ángulo de la luz.

8 Elija uno de los siguientes estilos en el cuadro de lista Desnivel:

- Gaussiano: crea un desnivel que empieza y termina con una curva redondeada y gradual muy inclinada en el medio (foma de S)
- Sencillo: crea una línea diagonal recta entre el borde superior e inferior del biselado
- Mesa: crea una curva que empieza abruptamente y termina en una inclinación redondeada gradual

Para guardar un estilo de relieve de bordes personalizado

1 Defina un estilo de relieve personalizado siguiendo el procedimiento anterior.



2 Haga clic en el botón *Añadir preestablecido*.

3 Escriba un nombre en el cuadro Guardar nuevo preestablecido como.



- El filtro Repujado admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede elegir un estilo de repujado preestablecido en el cuadro de lista Estilo.
- Para eliminar un estilo preestablecido en el cuadro de lista Estilo, haga clic en el botón Eliminar preestablecido.
- Puede escribir valores en los cuadros Anchura, Altura, Suavidad, Brillo, Perfilado, Dirección y Ángulo a fin de controlar el efecto.
- Puede invertir la máscara desde el cuadro de diálogo Repujado, si habilita la casilla de verificación Invertir.

Utilización del filtro Zigzag

El filtro Zigzag distorsiona una imagen al crear ondas de líneas y ángulos rectos que la retuercen hacia fuera desde un punto central ajustable.



Para utilizar el filtro Zigzag

- 1 Haga clic en Efectos, Efectos 3D, Zigzag.
- 2 Habilite el botón *Def. centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer un punto central alrededor del cual la imagen se distorsiona en zigzag.
- 4 Habilite uno de los siguientes botones Tipo:
 - De agua: crea ondas de distorsión similares a las de un estanque
 - Desde el centro: crea ondas de distorsión que se extienden hacia fuera desde un punto central y desaparecen hacia los bordes de la imagen
 - Alrededor del centro: crea ondas de distorsión alrededor del centro de la imagen
- 5 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Ondas: establece el número de ondas
 - Fuerza: establece la intensidad de las ondas



- El filtro Zigzag admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- Si no puede ver el efecto en la ventana Resultado (o en la previsualización en pantalla), se debe a que ha elegido demasiadas ondas para la imagen. Esto puede ocurrir al trabajar con imágenes pequeñas.



- El deslizador Amortiguación permite establecer la suavidad del zigzag cuando se elige el tipo Alrededor del centro.
 - Para aumentar sobre la imagen con la herramienta Mano, debe deshabilitar el botón Def. centro.
 - Puede escribir valores en los cuadros Ondas y Fuerza para controlar el efecto.
-

Utilización de filtros de trazo artístico

Los filtros de efectos especiales de trazo artístico dan a las imágenes un aspecto orgánico, como si se hubieran pintado a mano. Puede utilizar los filtros de trazo artístico para convertir las imágenes en dibujos al pastel, pinturas con esponja o acuarelas y con el fin de añadir fondos de textura para sus creaciones artísticas.

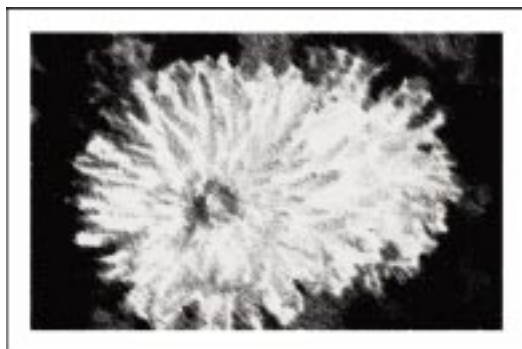
Los filtros de trazo artístico son:

- Carboncillo: convierte las imágenes en dibujos al carboncillo en blanco y negro.
- Cera Conté: da una textura a las imágenes de manera similar a una cera Conté.
- Cera: transforma las imágenes en dibujos a la cera.
- Cubista: agrupa los píxeles del mismo color en cuadrados para producir una imagen con el aspecto de una pintura cubista.
- Pinceladas: convierte los píxeles de la imagen en pinceladas con una variedad de estilos de pincel.
- Impresionista: hace que las imágenes parezcan pinturas impresionistas.
- Espátula: crea la impresión de que la imagen es el resultado de pintar con espátula sobre un lienzo.
- Pasteles: convierte las imágenes en dibujos al pastel.
- Pluma y tinta: transforma las imágenes en dibujos a tinta mediante técnicas de rayado y punteado.
- Puntillista: analiza los principales colores de una imagen y los convierte en puntos pequeños.
- Raspador: raspa una superficie negra y revela el blanco o los colores, creando un dibujo esquemático de la imagen.
- Tableta de esbozo: convierte las imágenes en esquemas de grafito o colores.
- Acuarela: transforma la imagen en una acuarela.

- Marcador de agua: reconstruye la imagen como un dibujo abstracto hecho con un rotulador.
- Papel ondulado: hace que la imagen tenga el aspecto de una pintura sobre papel de textura ondulada.

Utilización del filtro Carboncillo

Puede convertir una imagen en un dibujo al carboncillo si utiliza este filtro. Con el filtro Carboncillo, las imágenes de color pierden saturación.



Para utilizar el filtro Carboncillo

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Carboncillo.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño del carboncillo
 - Borde: establece el contorno



- El filtro Carboncillo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño y Borde para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Cera Conté

Este filtro permite dar textura a una imagen utilizando una cera Conté. La paleta de Cera Conté incluye cinco colores, que son el negro, blanco, granate, sepia y castaño oscuro. Puede aplicar un color individualmente a la imagen o una combinación de los cinco colores, si habilita más de un botón de color. También puede controlar la presión que realiza la cera y cambiar los píxeles de la imagen para personalizar su granularidad.



Para utilizar el filtro Cera Conté

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Cera Conté.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones de color Conté:
 - Negro: crea un dibujo con una cera Conté negra
 - Blanco: crea un dibujo con una cera Conté blanca
 - Granate: crea un dibujo con una cera Conté de color granate
 - Sepia: crea un dibujo con una cera Conté de color sepia
 - Castaño oscuro: crea un dibujo con una cera Conté de color castaño oscuro
- 3 Abra el selector Color del papel y elija un color para el papel.
- 4 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Presión: establece la presión del pincel
 - Textura: establece la cantidad de granularidad



- El filtro Cera Conté admite 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 color Conté de manera acumulativa.
-



- Puede escribir valores en los cuadros Presión y Textura para controlar el efecto.
 - Para seleccionar el color del papel, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
-

Utilización del filtro Cera

Este filtro dispersa los píxeles por la imagen y produce un dibujo con ceras de colores. Puede controlar la presión de la cera y crear bordes oscuros alrededor de los elementos de la imagen.



Para utilizar el filtro Cera

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Cera.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de la cera
 - Contorno: establece el detalle del borde



- El filtro Cera admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño y Contorno para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Cubista

Puede crear una imagen con el aspecto de una pintura cubista si utiliza este filtro para agrupar los píxeles de colores similares en cuadrados. Puede controlar el tamaño de los cuadrados, la cantidad de luz y el color del papel.



Para utilizar el filtro Cubista

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Cubista.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los trazos
 - Brillo: establece la cantidad de luz en la imagen
- 3 Abra el selector Color del papel y elija un color



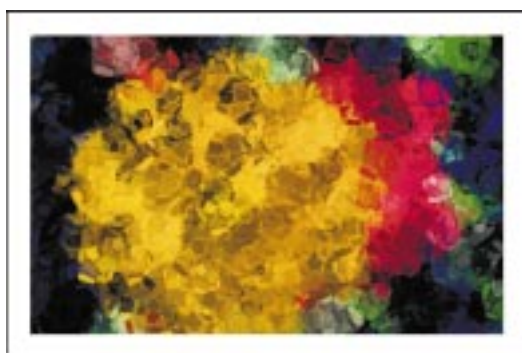
- El filtro Cubista admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para seleccionar el color del papel, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño y Brillo para controlar el efecto.

Utilización del filtro Pinceladas

Puede dispersar los píxeles en la imagen para crear pinceladas de color. Puede elegir entre varios trazos de pincelada para lograr una amplia gama de efectos.



Para utilizar el filtro Pinceladas

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Pinceladas.
- 2 Elija una de las siguientes formas de trazo en el cuadro de lista Estilo:
 - Predeterminado: crea trazos elípticos
 - Trazo pulverizado: crea trazos diagonales hacia abajo, de izquierda a derecha
 - Trazo redondo: crea trazos de pincelada redondos
 - Algodón: crea trazos redondeados marcados con un algodón
 - Hielo: crea trazos cuadrados con el aspecto de cubitos de hielo derritiéndose
 - Esponja: crea trazos similares a los que se realizan con una esponja
- 3 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de la pincelada.
- 4 Si quiere redistribuir aleatoriamente los píxeles de la imagen, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aleatorio.
 - Escriba un valor en el cuadro Aleatorio.



- El filtro Pinceladas admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-

Utilización del filtro Impresionista

Este filtro hace que la imagen tenga el aspecto de una pintura impresionista y la convierte en gotas de color sólido.



Para utilizar el filtro Impresionista

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Impresionista.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Estilo:
 - Trazos: utiliza trazos manchados
 - Pinceladas: utiliza trazos concentrados
- 3 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Trazo: establece el tamaño de los trazos
 - Coloración: establece la variación del color entre los trazos
 - Brillo: establece la cantidad de luz en la imagen
 - Tamaño de pincelada: establece el tamaño de las pinceladas



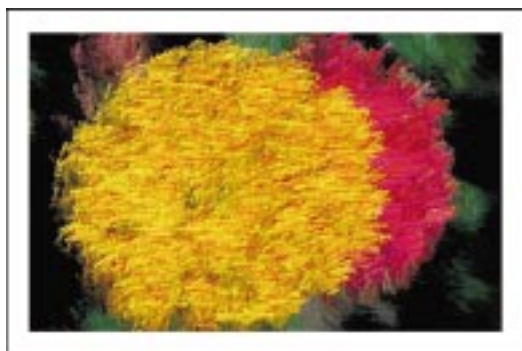
- El filtro Impresionista admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- El deslizador Tamaño de pincelada sólo está disponible si habilita el botón Pinceladas.



- Puede escribir valores en los cuadros Trazo, Tamaño de pincelada, Coloración y Brillo para controlar el efecto.

Utilización del filtro Espátula

Este filtro da la impresión de que la imagen se ha pintado con una espátula. Puede ajustar la cantidad de las manchas y el ángulo del trazo para personalizar su efecto.



Para utilizar el filtro Espátula

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Espátula.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño de la hoja: establece el tamaño de los trazos
 - Borde blando: establece la cantidad de la mancha
- 3 Haga clic en el dial *Dirección* para especificar la dirección de los trazos.



- El filtro Espátula admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño de la hoja, Borde blando y Ángulo para controlar el efecto.

Utilización del filtro Pasteles

Puede transformar la imagen en un dibujo realizado al pastel. La opción Aceite permite incrementar el manchado del pastel.



Para utilizar el filtro Pasteles

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Pasteles.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Tipo de pastel:
 - Suave: crea un efecto de pasteles suaves
 - Aceite: crea un efecto manchado
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño de trazo: establece el tamaño de los trazos
 - Variación de matiz: establece la variación de color de los trazos



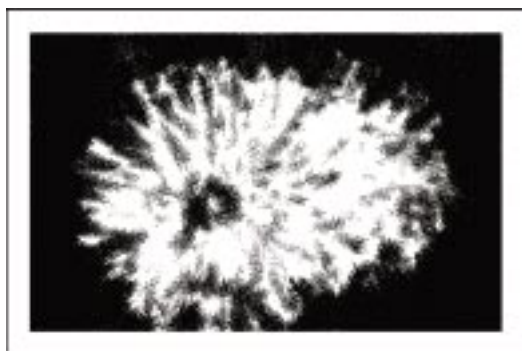
- El filtro Pasteles admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño de trazo y Variación de matiz para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Pluma y tinta

Este filtro transforma la imagen en un dibujo a pluma y tinta en blanco y negro. Puede controlar la cantidad de tinta y elegir el modo de sombreado cruzado o punteado para personalizar el efecto.



Para utilizar el filtro Pluma y tinta

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Pluma y tinta.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Estilo:
 - Sombrear: sombrea la imagen con trazos diagonales que se cruzan
 - Punteado: sombrea la imagen con puntos de tinta
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Densidad: establece la densidad de los trazos o los puntos
 - Charcos de tinta: establece la cantidad de tinta en el dibujo



- El filtro Pluma y tinta admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Densidad y Charcos de tinta para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Puntillista

Puede convertir una imagen en pequeños puntos y crear una pintura puntillista. También puede aumentar el tamaño de los puntos para lograr más distorsión y personalizar el brillo y color del papel.



Para utilizar el filtro Puntillista

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Puntillista.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los puntos
 - Brillo: establece la cantidad de luz en la imagen



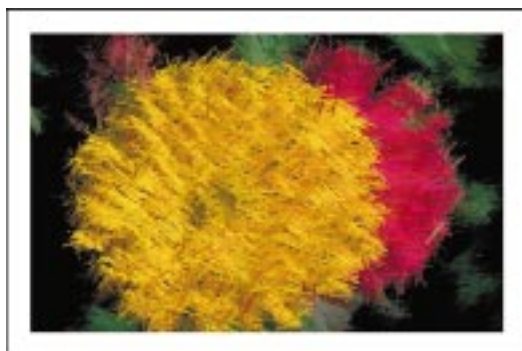
- El filtro Puntillista admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño y Brillo para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Raspador

Este filtro permite dar la impresión de que se ha arañado la pintura para crear la imagen. Puede ajustar la densidad de la pintura y el tamaño de hebra de los arañazos para variar el efecto.



Para utilizar el filtro Raspador

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Raspador.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Raspar:
 - Color: araña la imagen para revelar el color
 - Blanco: araña la imagen y revela el color blanco
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Densidad: establece la densidad de los trazos
 - Tamaño: establece el tamaño de los trazos



- El filtro Raspador admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Densidad y Tamaño para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Tableta de esbozo

Puede crear dibujos en blanco y negro o en colores con el filtro Tableta de esbozo. Elija el modo de lápiz Grafito para enfatizar los bordes negros de la imagen. Elija el modo de lápiz Color para enfatizar los bordes coloreados.



Para utilizar el filtro Tableta de esbozo

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Tableta de esbozo.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Tipo de lápiz:
 - Grafito: crea una imagen en blanco y negro enfatizando las líneas negras
 - Color: crea una imagen a color enfatizando las líneas coloreadas
- 3 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Estilo: establece el detalle de la técnica de dibujo
 - Dureza: establece el tamaño del lápiz
 - Contorno: establece la intensidad del contorno
 - Presión: establece la presión del lápiz



- El filtro Tableta de esbozo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- El deslizador Presión sólo está disponible si habilita el botón Color



- Puede escribir valores en los cuadros Estilo, Dureza, Contorno y Presión para controlar el efecto.

Utilización del filtro Acuarela

Puede convertir la imagen en una pintura a la acuarela. Este filtro permite establecer el tamaño de la pincelada, el nivel de granularidad y el brillo de la imagen. También puede controlar la cantidad de agua y el grado en que se mezclan las acuarelas.



Para utilizar el filtro Acuarela

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Acuarela.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño del pincel: establece el tamaño de las pinceladas
 - Granulado: establece la granularidad del papel
 - Cantidad de agua: establece la cantidad de agua en la pincelada
 - Desteñir: establece el grado de desteñido de la pincelada
 - Brillo: establece la cantidad de luz en la imagen



- El filtro Acuarela admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño del pincel, Granulado, Cantidad de agua, Desteñir y Brillo para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Marcador de agua

Puede convertir la imagen en un esbozo abstracto dibujado a rotulador con este filtro. Puede cambiar el trazo si selecciona distintos modos de pintura. El deslizador Variación de color permite controlar el contraste entre los píxeles.



Para utilizar el filtro Marcador de agua

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Marcador de agua.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Variación:
 - Predeter.: crea los trazos según un patrón predeterminado
 - Orden: crea los trazos en un patrón ordenado
 - Aleatorio: crea los trazos según un patrón aleatorio
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los trazos
 - Variación de color: establece el contraste de los trazos



- El filtro Marcador de agua admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en los cuadros Tamaño y Variación de color para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Papel ondulado

Puede hacer que la imagen parezca una pintura sobre papel ondulado con textura. Los modos de pintura permiten convertir las imágenes en color al blanco y negro o conservar el color original. También se puede controlar la presión del pincel para disminuir o crear más espacio blanco en la imagen.



Para utilizar el filtro Papel ondulado

- 1 Haga clic en Efectos, Trazos artísticos, Papel ondulado.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Color de pincel:
 - Color: convierte la imagen en un dibujo coloreado
 - Blanco y negro: convierte la imagen en un dibujo en blanco y negro
- 3 Desplace el deslizador Presión del pincel para establecer la presión del trazo de pincel.



- El filtro Papel ondulado admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Presión del pincel para establecer la presión de la pincelada.
-

Uso de filtros de desenfoque

Los filtros de desenfoque cambian los píxeles de la imagen al suavizarlos, alisar sus bordes, mezclarlos o crear efectos de movimiento. Puede desenfocar toda la imagen o utilizar una lente para seleccionar y desenfocar sólo detalles. Para optimizar los efectos creados con los filtros de desenfoque, Corel PHOTO-PAINT proporciona un cuadro de diálogo especial de control

que permite utilizar cuatro efectos de desenfoco. Puede acceder a este cuadro de diálogo si hace clic en Efectos, Desenfoco, Ajustar. Si desea más información acerca del cuadro de diálogo Ajustar desenfoco, consulte “Utilización del filtro Ajustar desenfoco” en la página 436.

Los filtros de desenfoco son:

- **Ajustar:** un cuadro de diálogo especial que permite acceder a cuatro de los efectos de desenfoco. Estos efectos están representados con miniaturas, que permiten suavizar o perfilar el foco de una imagen y ajustar la cantidad de ruido que contiene. Puede utilizar este filtro para mejorar la calidad de la imagen o crear interesantes efectos visuales.
- **Suavizado direccional:** suaviza las regiones de cambio gradual en la imagen y conserva el detalle de los bordes y la textura. Puede utilizar este filtro para desenfocar sutilmente los bordes y superficies de las imágenes sin distorsionar el foco.
- **Desenfoco gaussiano:** produce un efecto nebuloso, alterando el foco de la imagen según una distribución gaussiana que dispersa la información de píxeles hacia fuera en curvas acampanadas.
- **Motear:** dispersa los colores en la imagen, creando un efecto suavemente desenfocado con la mínima distorsión. Resulta muy eficaz para eliminar los bordes dentados que pueden aparecer en el dibujo lineal o en imágenes de alto contraste.
- **Paso bajo:** suprime los bordes perfilados y el detalle de la imagen, dejando rellenos degradados suaves y áreas de baja frecuencia.
- **Desenfoco de movimiento:** crea la ilusión de movimiento en la imagen.
- **Desenfoco radial:** crea un efecto de desenfoco que gira o se extiende radialmente a partir de un punto central.
- **Suavizar:** reduce las diferencias entre píxeles adyacentes para suavizar un área o toda la imagen sin que se pierda el detalle. Es muy útil para quitar el tramado que se crea al convertir una imagen con paleta al modelo de color RGB. El filtro Suavizar tiene un efecto más pronunciado que el filtro Apagar.
- **Apagar:** suaviza y reduce el tono de los bordes abruptos de la imagen sin que se pierdan detalles significativos. La diferencia entre los filtros Suavizar y Apagar es sutil, aunque muy visible cuando las imágenes se ven a altas resoluciones.
- **Zoom:** desenfoca los píxeles hacia fuera desde un punto central. Los píxeles más cerca del punto central son los menos desenfocados.

Utilización del filtro Ajustar desenfocado

Puede ajustar la suavidad del foco de la imagen o crear interesantes efectos visuales, si elige botones de miniatura de muestra en el cuadro de diálogo Ajustar desenfocado. Estos botones de miniatura permiten previsualizar el aspecto de la imagen a medida que aplica distintas técnicas de desenfocado. La intensidad del efecto aumenta cada vez que hace clic en la miniatura. También puede alterar el foco de la imagen con la herramienta Difuminar. Para obtener más información acerca de cómo difuminar pintura, consulte “Difuminado, manchado y mezcla de pintura” en la página 201.

Para utilizar el filtro Ajustar desenfocado

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Ajustar.
- 2 Desplace el deslizador Etapa para establecer la intensidad del efecto de desenfocado.
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones de miniatura:
 - Gaussiano: produce un efecto nebuloso y desenfoca ligeramente la imagen
 - Suavizado: mezcla los colores de los píxeles adyacentes
 - Suavizado direccional: analiza los valores de los píxeles con colores similares para determinar la dirección en que aplicar la mayor cantidad de suavizado
 - Apagar: suaviza y reduce el tono de los contrastes pronunciados



- El filtro Ajustar desenfocado admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede ajustar la intensidad del efecto de desenfocado si escribe valores en el cuadro Etapa.

Utilización del filtro Suavizado direccional

El filtro Suavizado direccional aplica una cantidad muy sutil de desenfocado a la imagen. Analiza los píxeles con valores de tono similares para determinar la dirección en que debe aplicarse más suavizado. Puede utilizar este filtro para desenfocar sutilmente los bordes y superficies de las imágenes sin distorsionar el foco.

Para utilizar el filtro de Suavizado direccional

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Suavizado direccional.
- 2 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.



- El filtro Suavizado direccional admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede establecer la intensidad del efecto si escribe un valor en el cuadro Porcentaje.

Utilización del filtro Desenfoque gaussiano

Este filtro produce un efecto nebuloso y desenfoca la imagen según una distribución gaussiana que extiende la información de los píxeles hacia afuera en curvas acampanadas.



Para utilizar el filtro Desenfoque gaussiano

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Desenfoque gaussiano.
- 2 Desplace el deslizador Radio para establecer la intensidad del efecto.



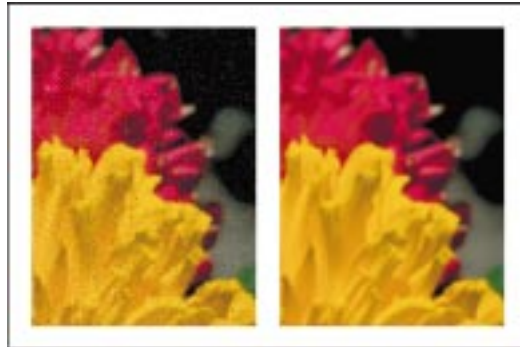
- El filtro Desenfoque gaussiano admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede establecer la intensidad del efecto si escribe un valor en el cuadro Píxeles.
-

Utilización del filtro Motear

El filtro Motear aplica un efecto de desenfoque suave a la imagen. Puede aplicar este filtro a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente. También puede especificar la altura y anchura del efecto. Si establece valores, la imagen se difumina ligeramente con una mínima pérdida de detalle.



Para utilizar el filtro Motear

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Motear.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Anchura: establece la cantidad de píxeles adyacentes (izquierda y derecha) que se ven afectados
 - Altura: establece la cantidad de píxeles adyacentes (arriba y abajo) que se ven afectados



- El filtro Motear admite todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Habilite la casilla de verificación Simétrico para establecer valores idénticos de anchura y altura.
- Puede establecer la intensidad del efecto si escribe valores en los cuadros Anchura y Altura.

Utilización del filtro Paso bajo

Este filtro elimina los bordes perfilados y detalles de la imagen. Puede personalizar la intensidad y el radio del efecto con los deslizadores Porcentaje y Radio. Con valores altos, el filtro Paso bajo crea un efecto de desenfoque que elimina el detalle de la imagen.



Para utilizar el filtro Paso bajo

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Paso bajo.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Porcentaje: establece la intensidad del efecto
 - Radio: establece la cantidad de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto



- El filtro Paso bajo admite 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 del deslizador Porcentaje reducen las transiciones pronunciadas entre sombras y partes resaltadas.



- Puede establecer la intensidad y el rango del efecto si escribe valores en los cuadros Porcentaje y Radio.

Utilización del filtro Desenfoco de movimiento

Este filtro desenfoca la imagen de manera que parezca la fotografía de un objeto en movimiento. Puede especificar la dirección del movimiento con el dial Dirección.



Para utilizar el filtro Desenfoco de movimiento

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Desenfoco de movimiento.
- 2 Desplace el deslizador Distancia para establecer la intensidad del efecto.
- 3 Haga clic en el dial *Dirección* para establecer la dirección del movimiento.
- 4 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Omitir píxeles fuera de imagen: ignora los píxeles que no están dentro de la imagen
 - Usar color del papel: inicia el desenfoco en el color del papel
 - Muestrear píxeles de borde más próximo: inicia el desenfoco en los colores del borde de la imagen



- El filtro Desenfoco de movimiento admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede establecer la intensidad y la dirección del efecto si escribe valores en los cuadros Distancia y Dirección.

Utilización del filtro Desenfoco radial

Este filtro da a la imagen un efecto de desenfoco que sale radialmente de un punto central seleccionado. Puede cambiar la posición del punto central, establecer la intensidad del efecto, elegir un modo de desenfoco y definir la calidad del resultado.



Para utilizar el filtro Desenfoco radial

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Desenfoco radial.
- 2 Habilite el botón *Def. centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer un punto central alrededor del cual empieza el desenfoco radial.
- 4 Desplace el deslizador Cantidad para establecer la intensidad del efecto.



- El filtro Desenfoco radial admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Para aumentar sobre la imagen con la herramienta Mano, deshabilite el botón *Def. centro*.



- Puede establecer la intensidad del efecto si escribe un valor en el cuadro Cantidad.

Utilización del filtro Suavizar

Este filtro aplica un desenfoque sutil y se utiliza para suavizar los bordes pronunciados de una imagen. Puede observar este desenfoque sutil si visualiza la imagen con un alto valor de zoom. Puede aplicar el filtro Suavizar a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente.

Para utilizar el filtro Suavizar

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Suavizar.
- 2 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del efecto.



- El filtro Suavizar admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Apagar

Este filtro aplica un ligero desenfoque a la imagen, manteniendo un alto nivel de detalle. La diferencia entre los filtros Suavizar y Apagar es sutil, aunque muy visible cuando las imágenes se ven a altas resoluciones.

Para utilizar el filtro Apagar

- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Apagar.
- 2 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la intensidad del apagado.



- El filtro Apagar admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Zoom

Puede desenfocar los píxeles hacia fuera desde un punto central con el filtro Zoom. Los píxeles más cerca del punto central son los menos desenfocados. Puede crear toda una gama de efectos si personaliza la cantidad de desenfoque.



Para utilizar el filtro Zoom



- 1 Haga clic en Efectos, Desenfocar, Zoom.
- 2 Habilite el botón *Def. centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer un punto central alrededor del cual empieza el desenfoque de zoom.
- 4 Desplace el deslizador Cantidad para establecer la intensidad del efecto.



- El filtro Zoom admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Cantidad para controlar el efecto.

Uso de filtros de transformación del color

Los filtros de transformación del color permiten crear efectos sorprendentes al cambiar los colores de una imagen. Puede aplicar algunos de estos filtros a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente.

Los filtros de transformación del color son:

- Planos de bits: reduce la imagen a los componentes de colores básicos RGB, lo que enfatiza los cambios tonales.
- Medios tonos: da a la imagen un aspecto de medios tonos de color. Los medios tonos de color son la conversión de los tonos continuos a una serie de puntos de distinto tamaño, a fin de representar los distintos tonos de una imagen.
- Psicodélico: cambia la imagen a colores eléctricos brillantes, como naranja, rosa cálido, cian o verde lima.
- Solarizar: transforma los colores para crear una imagen con el aspecto de un negativo fotográfico. En fotografía, la solarización es una técnica de revelado que emplea un breve destello de luz para oscurecer las partes sin rellenar de una foto instantánea.

Utilización del filtro Planos de bits

Este filtro reduce la imagen a los componentes de colores básicos RGB y presenta los cambios tonales mediante colores sólidos. Los valores bajos dan más cambios y gradaciones tonales.



Para utilizar el filtro Planos de bits

- 1 Haga clic en Efectos, Transformación de color, Planos de bits.
- 2 Desplace los deslizadores Rojo, Verde y Azul para establecer la intensidad del efecto en los distintos planos de color.
- 3 Si desea establecer valores idénticos para todos los deslizadores, habilite la casilla de verificación Aplicar a todos los planos.



- El filtro Planos de bits es muy útil para analizar los gradientes de una imagen y admite todos los modos de color excepto Blanco y negro.
- Con los valores más altos, la imagen muestra grandes áreas planas que son muy brillantes o muy oscuras. Con los valores más bajos, la imagen muestra los mayores niveles de variación de tonos.



- Puede escribir valores en los cuadros Rojo, Verde y Azul para controlar el efecto.

Utilización del filtro Medios tonos

Utilice este filtro para dar a una imagen el aspecto de medios tonos de color. La imagen de medios tonos de color ha cambiado de tener tonos continuos, a tener una serie de puntos de distinto tamaño que representan los tonos. Es posible ajustar los ángulos de pantalla para generar un amplio rango de colores.



Para utilizar el filtro Medios tonos

- 1 Haga clic en Efectos, Transformación de color, Medios tonos.
- 2 Desplace el deslizador Radio máx. de punto para establecer el radio máximo de los puntos de medios tonos.
- 3 Desplace los siguientes deslizadores para determinar cómo se mezclan los colores:
 - Cian: especifica el ángulo de pantalla del color cian
 - Magenta: especifica el ángulo de pantalla del color magenta
 - Amarillo: especifica el ángulo de pantalla del color amarillo
 - Negro: especifica el ángulo de pantalla del color negro



- El filtro Medios tonos admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
 - Al igual que en las imprentas comerciales, los ángulos de pantalla que establezca determinan la manera en que se alinean los puntos de medios tonos y la forma en que se mezclan los colores cuando todas las pantallas se ven a la vez.
 - Puede escribir valores en los cuadros Radio máx. de punto, Cian, Magenta, Amarillo y Negro para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Psicodélico

El filtro Psicodélico transforma los colores de la imagen en colores vívidos y brillantes. Puede aplicar este filtro a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente.



Para utilizar el filtro Psicodélico

- 1 Haga clic en Efectos, Transformación de color, Psicodélico.
 - 2 Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del efecto.
-



- Los pequeños cambios en el valor de Nivel producen variaciones significativas en la imagen.
 - El filtro Psicodélico admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-



- Puede escribir un valor en el cuadro Nivel para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Solarizar

El filtro Solarizar hace que la imagen tenga el aspecto de un negativo fotográfico. Puede aplicar este filtro a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente.



Para utilizar el filtro Solarizar

- 1 Haga clic en Efectos, Transformación de color, Solarizar.
- 2 Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del efecto.



- El filtro Solarizar admite todos los modos de color excepto Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Nivel para controlar el efecto.
-

Uso de filtros de silueta

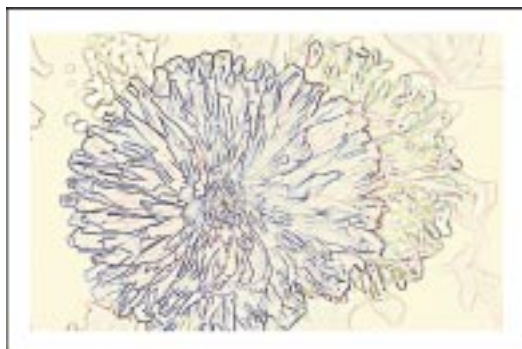
Los filtros de silueta detectan y acentúan los bordes de objetos, elementos y selecciones de una imagen. Estos filtros tienen controles que permiten ajustar el nivel de detección, el tipo de borde seleccionado y el color de los bordes que defina.

Los filtros de silueta son:

- Detectar bordes: detecta los bordes de los elementos de la imagen y los convierte en líneas sobre un fondo de un solo color
- Buscar bordes: busca los bordes de la imagen y los convierte en líneas suaves o sólidas
- Vectorizar silueta: vectoriza los elementos de la imagen con una paleta de 16 colores

Utilización del filtro Detectar bordes

El filtro Detectar bordes busca los bordes de los elementos de una imagen y convierte los píxeles de estos bordes en líneas sobre un fondo de un solo color. Puede utilizar este filtro para añadir distintos efectos de contorno a una imagen. Además, puede personalizar estos efectos si especifica la intensidad de contorno y el color de fondo.



Para utilizar el filtro Detectar bordes

- 1 Haga clic en Efectos, Silueta, Detectar bordes.
- 2 Desplace el deslizador Sensibilidad para establecer la intensidad del efecto.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Blanco: crea un fondo blanco
 - Negro: crea un fondo negro
 - Otro: crea un fondo del color que elija con el selector de color o de un color de la imagen si utiliza la herramienta *Cuentagotas*



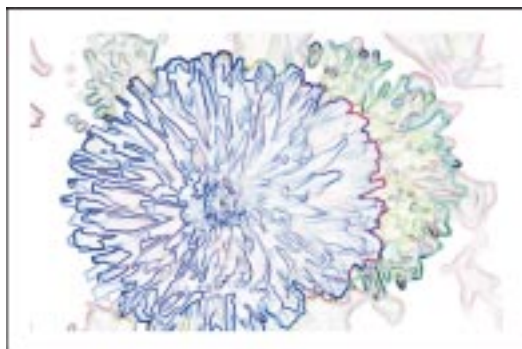
- Para obtener los mejores resultados, utilice el filtro Detectar bordes con imágenes de alto contraste, como las que incluyen texto.
- El filtro Detectar bordes admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Sensibilidad para controlar el efecto.

Utilización del filtro Buscar bordes

Este filtro detecta los bordes de los elementos de una imagen y los convierte en líneas suaves o sólidas. Al convertir los bordes en líneas suaves, se crea un contorno suavemente desenfocado. Al convertirlos en líneas sólidas, se crea un contorno nítido y afilado. El filtro Buscar bordes es muy útil con imágenes de alto contraste, como las que incluyen texto.



Para utilizar el filtro Buscar bordes

- 1 Haga clic en Efectos, Silueta, Buscar bordes.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Tipo de borde:
 - Suave: crea un contorno suavemente desenfocado
 - Sólido: crea un contorno nítido y afilado
- 3 Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del efecto.



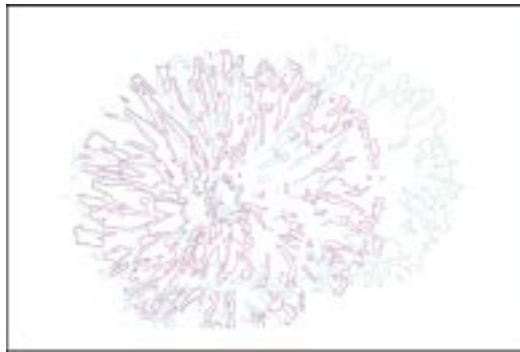
- El filtro Buscar bordes admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Nivel para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Vectorizar silueta

Puede resaltar los bordes de los objetos de una imagen con el filtro Vectorizar silueta. También puede especificar los píxeles que se resaltan si establece un nivel de umbral. El nivel de umbral es un valor de brillo que determina los píxeles afectados por este filtro. También puede elegir un tipo de borde. Si elige el tipo Inferior, se resaltarán los píxeles que tengan un valor de brillo por debajo del umbral establecido. Si elige el tipo Superior se resaltarán los píxeles con un valor de brillo por encima del umbral establecido.



Para utilizar el filtro Vectorizar silueta

- 1 Haga clic en Efectos, Silueta, Vectorizar silueta.
- 2 Desplace el deslizador Nivel para establecer el valor de brillo del umbral.
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones Tipo de borde:
 - Inferior: busca los colores con valores de brillo inferiores al umbral
 - Superior: busca los colores con valores de brillo superiores al umbral



- Para obtener los mejores resultados, utilice el filtro Vectorizar silueta con imágenes de alto contraste, como las que tienen texto.
- El filtro Vectorizar silueta admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Nivel para controlar el efecto.

Uso de filtros creativos

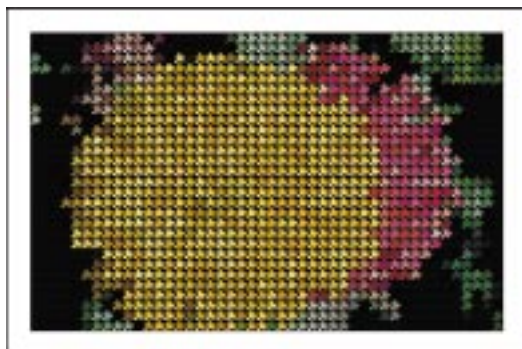
Los filtros de efectos especiales creativos utilizan distintas formas y texturas para transformar las imágenes en arte abstracto. Puede utilizar objetos de manualidades, cristales, telas, gruesos bloques de cristal, piezas de juego, marcos, torbellinos o gotas de lluvia como base para crear efectos sorprendentes y maravillosos en una imagen.

Los filtros creativos son:

- Manualidades: transforma la imagen en formas de rompecabezas, engranajes, canicas, caramelos, losetas de cerámica y figuras de grabar en madera
- Cristalizar: convierte la imagen en cristales
- Tela: transforma una imagen en tejidos de punto, urdimbre de telar, patchwork, arpillera, lazos y collage
- Marco: enmarca la imagen con uno de los 150 marcos preestablecidos, con otra imagen o con un área definida por una máscara
- Bloque de cristal: hace que la imagen parezca visualizarse a través de bloques gruesos de cristal
- Juegos de niños: transforma la imagen en formas de dados y bloques de juguete, pintura con los dedos y pintura con números
- Azulejo: rompe la imagen en piezas elípticas desiguales para darle el aspecto de un collage de azulejo
- Partículas: realza la vistosidad de la imagen al añadir partículas burbujeantes o en forma de estrella, blancas o de colores
- Dispersión: distorsiona la imagen al dispersar los píxeles
- Cristal ahumado: aplica una tinta transparente de color a la imagen
- Vidriera: transforma la imagen en una vidriera
- Viñeta: crea un marco alrededor de la imagen
- Vórtice: produce un torbellino alrededor de un punto central seleccionado en la imagen
- Tiempo: aplica nieve, lluvia y niebla a la imagen

Utilización del filtro Manualidades

Puede utilizar formas de objetos de manualidades tradicionales como base de distintos efectos. También puede establecer el tamaño de la manualidad y especificar el porcentaje de la imagen en que el filtro tiene efecto. Es posible personalizar el brillo del efecto y rotar las formas de la imagen hasta 360 grados.



Para utilizar el filtro Manualidades

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Manualidades.
- 2 Elija uno de los siguientes estilos en el cuadro de lista Estilo:
 - Rompecabezas: crea un patrón con trozos de un rompecabezas
 - Engranajes: crea un patrón con engranajes
 - Canicas: crea un patrón con canicas redondas
 - Caramelos: crea un patrón en forma de caramelos redondos
 - Loseta cerámica: crea un patrón con losetas de cerámica
 - Figuras de grabado: crea un patrón con figuras de grabado en madera
- 3 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los objetos de manualidades
 - Completo: establece el porcentaje afectado de la imagen
 - Brillo: establece la cantidad de luz del efecto
 - Rotación: establece el ángulo de los objetos de manualidades



- El filtro Manualidades admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Completo, Brillo y Rotación para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro **Cristalizar**

Puede cubrir una imagen con cristales si utiliza el filtro **Cristalizar**. Utilice el deslizador **Tamaño** para controlar el tamaño de los cristales. Los valores altos producen cristales grandes y crean un efecto más abstracto. Los valores bajos producen cristales pequeños y crean una menor distorsión.



Para utilizar el filtro **Cristalizar**

- 1 Haga clic en **Efectos, Creativo, Cristalizar**.
- 2 Desplace el deslizador **Tamaño** para establecer el tamaño de los fragmentos de cristal.



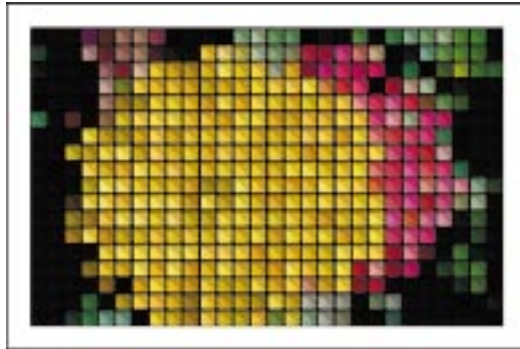
- El filtro **Cristalizar** admite todos los modos de color excepto **RGB de 48 bits**, **Escala de grises de 16 bits** y **Blanco y negro**.
-



- Puede escribir un valor en el cuadro **Tamaño** para establecer el tamaño de los cristales.
-

Utilización del filtro Tela

Este filtro permite utilizar tejidos para transformar una imagen. Puede crear las imágenes a partir de tejidos de punto, urdimbre de telar, patchwork, arpillera o lazos. Puede determinar las partes de la imagen afectadas por este filtro, personalizar el brillo y girar las formas hasta 360 grados.



Para utilizar el filtro Tela

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Tela.
- 2 Elija uno de los siguientes estilos en el cuadro de lista Estilo:
 - Tejido de punto: crea un diseño de tejido de punto
 - Telar: crea un diseño de tejido de alfombra
 - Colcha: crea un diseño de patchwork
 - Arpillera: crea un diseño utilizando cuerdas
 - Lazos: crea un diseño utilizando lazos
 - Collage: crea un diseño mediante un collage de tejidos
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los objetos de tela
 - Completo: establece el porcentaje afectado de la imagen
 - Brillo: establece la cantidad de luz del efecto
 - Rotación: establece el ángulo de los objetos de tela



- El filtro Tela admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Completo, Brillo y Rotación para controlar el efecto.

Utilización del filtro Marco

Este filtro permite enmarcar una imagen con uno de los 150 marcos preestablecidos, con otra imagen o un área definida por una máscara. Puede previsualizar, seleccionar y aplicar varios marcos en la imagen. También puede cambiar el color, la opacidad y la alineación de los marcos.



Para abrir un marco

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Marco.
- 2 Haga clic en la ficha Seleccionar
- 3 Haga clic en la lista Seleccionar marco para elegir un archivo.
- 4 Haga clic en el botón *Cargar*, a la derecha del archivo seleccionado.
- 5 Elija la unidad en que está almacenado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
- 6 Haga doble clic en la carpeta en que se almacena el archivo.
- 7 Haga doble clic en el nombre de archivo.

Para cargar un estilo de marco preestablecido

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Marco.
- 2 Elija un estilo del cuadro de lista Preestablecidos.



Para personalizar un marco

- 1 Siga los pasos del 1 al 7 del procedimiento “Para abrir un marco”.
- 2 Haga clic en la ficha Modificar
- 3 Abra el selector de color y haga clic en un color del marco.
- 4 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Opacidad: establece la opacidad del marco
 - Desenfoque/Fundido: establece el desenfoque del marco o el fundido de la máscara
 - Horizontal: establece la dimensión horizontal del marco
 - Vertical: establece la dimensión vertical del marco
- 5 Haga clic en el dial Rotación para especificar la rotación del marco.
- 6 Habilite cualquiera de los siguientes botones:
 - Reflejar horizontal: refleja el marco horizontalmente
 - Reflejar vertical: refleja el marco verticalmente
 - Alinear: crea el punto central del marco
 - Volver a centrar: centra el marco en el documento

Para guardar los valores personalizados del marco como un estilo preestablecido

- 1 Personalice los valores del marco.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar preestablecido*.
- 3 Escriba un nombre de archivo para el nuevo estilo en el cuadro Guardar como.



- El filtro Marco admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Utilización del filtro Bloque de cristal

Con este filtro, puede hacer que la imagen se visualice a través de gruesos bloques de cristal. También puede establecer el tamaño de los bloques y crear un efecto de pixelado de bajo nivel si utiliza la opción Bloques de cristal con valores bajos.



Para utilizar el filtro Bloque de cristal

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Bloque de cristal.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Anchura de bloque: especifica la anchura de los bloques de cristal
 - Altura de bloque: especifica la altura de los bloques de cristal
- 3 Si desea establecer valores iguales en los cuadros Anchura de bloque y Altura de bloque, habilite el botón *Bloquear*.



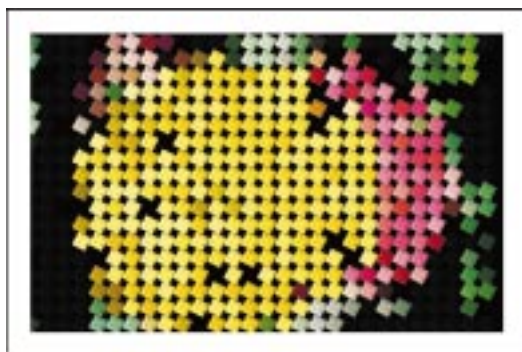
- El filtro Bloque de cristal admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- Para conseguir un resultado óptimo, pruebe a utilizar bloques de tamaño medio.



- Puede escribir valores en los cuadros Anchura de bloque y Altura de bloque para establecer el tamaño de los bloques.

Utilización del filtro Juegos de niños

Este filtro permite transformar la imagen en formas divertidas de dados y bloques de juguete, pintura con los dedos y pintura con números. Puede personalizar el tamaño de las formas y la cantidad de la imagen afectada por el filtro. También puede rotar las formas de la imagen hasta 360 grados.



Para utilizar el filtro Juegos de niños

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Juegos de niños.
- 2 Elija una de las siguientes formas en el cuadro de lista Juego:
 - Tacos: crea un patrón con tacos de juguete
 - Bloques de construcción: crea un patrón con bloques de construcción
 - Pintura de dedos: crea un patrón con pintura de dedos
 - Pintura con números: transforma la imagen en un dibujo artístico de pintura con números
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los objetos de juguete
 - Completo: establece el grado en que la imagen queda cubierta con las piezas de juguete
 - Brillo: establece el brillo de la imagen
 - Detalle: establece el nivel de modificación abstracta de la imagen
- 4 Haga clic en el dial Rotación para establecer el ángulo de las piezas de juguete.



- El filtro Juegos de niños admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- El deslizador Detalle sólo está disponible si elige Pintura con números en el cuadro de lista Juego.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Completo, Brillo y Detalle para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Azulejo

Con este filtro, puede dividir una imagen en piezas coloreadas y formar un dibujo artístico de azulejos. También puede seleccionar el tamaño, el espaciado, el color de fondo y el color de relleno de las piezas. El filtro Azulejo posee una opción de viñeta que permite enmarcar los azulejos.



Para utilizar el filtro Azulejo

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Azulejo.
- 2 Desplace el deslizador Tamaño para establecer el tamaño de los azulejos.
- 3 Abra el selector Fondo y haga clic en un color
- 4 Si desea crear un marco alrededor de los azulejos, habilite la casilla de verificación Viñeta.



- El filtro Azulejo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-



- Para seleccionar el color de fondo de los azulejos, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
 - Puede escribir un valor en el cuadro Tamaño para establecer el tamaño de los azulejos.
-

Utilización del filtro **Partículas**

Puede añadir más vistosidad a una imagen si incluye partículas de burbujas y estrellas. Puede crear un polvillo fino o fragmentos grandes y controlar la cantidad de color.



Para utilizar el filtro **Partículas**

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Partículas.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Estilo:
 - Estrellas: añada estrellas de tres puntas a la imagen
 - Burbujas: añada burbujas a la imagen
- 3 Desplace uno de los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de las partículas
 - Densidad: establece la densidad de las partículas
 - Coloración: establece la cantidad de color en las partículas
 - Transparencia: establece el grado de transparencia de las partículas
- 4 Haga clic en el dial *Ángulo* para establecer la dirección de la luz.



- El filtro Partículas admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Densidad, Coloración, Transparencia y Ángulo, a fin de controlar el efecto.

Utilización del filtro **Dispersión**

Puede distorsionar una imagen si dispersa los píxeles. Los deslizadores Horizontal y Vertical permiten controlar la dirección de la dispersión. Los valores altos producen una dispersión mayor.



Para utilizar el filtro **Dispersión**

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Dispersión.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Horizontal: establece la dispersión de los píxeles de izquierda a derecha
 - Vertical: establece la dispersión de los píxeles de arriba a abajo
- 3 Si desea tener valores iguales en el cuadro Horizontal y Vertical, habilite el botón *Bloquear*.



- El filtro Dispersión admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Horizontal y Vertical para establecer la cantidad de dispersión.

Utilización del filtro Cristal ahumado

El filtro Cristal ahumado coloca una tinta coloreada sobre la imagen similar a una lámina de cristal de color. Puede controlar el color del cristal ahumado, la opacidad del efecto y la cantidad de desenfoco que se aplica a la imagen.



Para utilizar el filtro Cristal ahumado

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Cristal ahumado.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tinta: establece la opacidad del efecto
 - Desenfoco: establece el nivel de desenfoco
- 3 Abra el selector de color y haga clic en un color



- El filtro Cristal ahumado admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para seleccionar el color de la tinta, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
 - Puede escribir valores en los cuadros Tinta y Desenfoco para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Vidriera

Este filtro divide la imagen en piezas poligonales ornamentadas con el aspecto de una vidriera. Puede crear una unión entre las piezas de vidrio y controlar el grosor y el color de sus bordes.



Para utilizar el filtro Vidriera

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Vidriera.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los fragmentos de la vidriera
 - Intensidad de la luz: establece la cantidad de luz del efecto
- 3 Escriba un valor en el cuadro Anchura de unión para establecer el grosor del borde alrededor de las piezas de vidrio.
- 4 Abra el selector de unión y haga clic en un color
- 5 Si desea crear una iluminación tridimensional, habilite la casilla de verificación Iluminación 3D.



- El filtro Vidriera admite 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 de unión, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija el color en la ventana de imagen.
- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño e Intensidad de la luz para controlar el efecto.

Utilización del filtro Viñeta

Añada a sus imágenes unos marcos de efecto profesional con el filtro Viñeta. Es posible establecer la forma, color e índice de fundido de los marcos. Este filtro admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



Para utilizar el filtro Viñeta

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Viñeta.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Color:
 - Negro: crea un marco negro
 - Blanco: crea un marco blanco
 - Otro: crea un marco con el color personalizado elegido con el selector Otro
- 3 Habilite uno de los botones Forma para seleccionar la forma del marco.
- 4 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Descentrado: establece el tamaño del centro del marco
 - Fundido: establece el índice de fundido



- El filtro Viñeta admite 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 de marco, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija el color en la ventana de imagen.
 - Puede escribir valores en los cuadros Descentrado y Fundido para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Vórtice

Con este filtro, puede crear un torbellino alrededor del punto central que especifique. Puede crear distintos efectos si cambia la dirección de los píxeles interiores y exteriores.



Para utilizar el filtro Vórtice

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Vórtice.
- 2 Habilite el botón *Def. centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer un punto central alrededor del cual se genera el vórtice.
- 4 Elija uno de los siguientes estilos de trazo de vórtice en el cuadro de lista Estilo:
 - De pincelada: utiliza un trazo uniforme para crear el vórtice
 - Layered: utiliza un trazo en capas para crear el vórtice
 - Grueso: utiliza un trazo ancho para crear el vórtice
 - Fino: utiliza un trazo fino para crear el vórtice
- 5 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece la anchura del trazo
 - Dirección interior: establece la dirección de los píxeles centrales
 - Dirección exterior: establece la dirección de los píxeles periféricos



- El filtro Vórtice admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Dirección interior y Dirección exterior para situar el vórtice.

Utilización del filtro Tiempo

Aplice aspectos de condiciones meteorológicas a una imagen con el filtro Tiempo. Puede elegir entre nieve, lluvia y niebla. Personalice el efecto con los deslizadores Fuerza y Tamaño.



Para utilizar el filtro Tiempo

- 1 Haga clic en Efectos, Creativo, Tiempo.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Predicción:
 - Nieve: crea el efecto de nieve
 - Lluvia: crea el efecto de lluvia
 - Niebla: crea el efecto de niebla
- 3 Si elige la opción Lluvia, puede hacer clic en el dial *Dirección* para especificar la dirección de la lluvia.
- 4 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Fuerza: establece la intensidad del efecto
 - Tamaño: establece el tamaño del efecto
- 5 Si quiere modificar aleatoriamente la colocación de los píxeles, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aleatorio.
 - Escriba un valor en el cuadro Aleatorio.



- El filtro Tiempo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Fuerza y Tamaño para controlar el efecto.

Uso de filtros personalizados

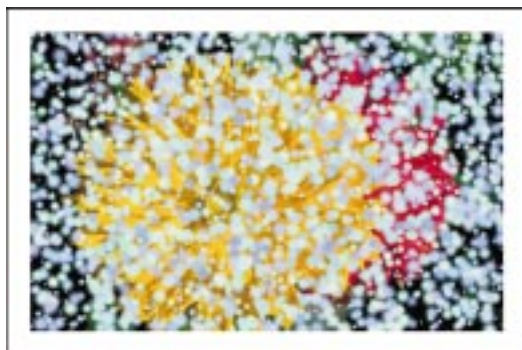
Los filtros personalizados ofrecen una amplia gama de herramientas para transformar las imágenes. Puede crear una pintura natural, superponer un mapa de bits personalizado, ajustar y perfilar el balance de la imagen o editarla con una variedad de efectos de desenfocado, perfilado y detección de bordes.

Los filtros personalizados son:

- Alquimia: transforma las imágenes en el modo RGB en pinturas naturales al aplicar pinceladas
- Paso de banda: ajusta las zonas perfiladas o suaves de la imagen
- Mapa de protuberancias: añada texturas y patrones al incorporar a la superficie un relieve basado en los valores de píxel de otra imagen de mapa de protuberancias
- Definido por el usuario: crea efectos especiales de desenfocado, perfilado o detección de bordes al permitir escribir valores en una matriz que representa un solo píxel de la imagen

Utilización del filtro Alquimia

El filtro Alquimia permite aplicar efectos muy variables a una imagen, a fin de que parezca una pintura natural. Empiece por crear un pincel y después seleccione el color, tamaño, ángulo y transparencia del pincel. Puede guardarlo o abrir un tipo de pincel preestablecido.



Para crear un pincel de alquimia

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 En la ficha Pincel, haga clic en una de las miniaturas de tipo de pincel.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones Capas:
 - Aleatorias: dispone los trazos en capas según un patrón aleatorio
 - Ordenadas: dispone los trazos en capas según un patrón ordenado
 - Pintura: dispone los trazos en capas con el color de pincel

- 4 Desplace uno de los siguientes deslizadorés:
 - Variación horizontal: establece la dirección horizontal de las pinceladas
 - Variación vertical: establece la dirección vertical de las pinceladas
 - Densidad de pincel: establece la densidad de las pinceladas

Definición de las propiedades del pincel de alquimia

Pruebe con los controles de las fichas Color, Pincel, Ángulo y Transparencia para crear efectos originales de alquimia. Las pequeñas variaciones en los valores pueden tener una enorme diferencia: pruebe a cambiar un parámetro a la vez, a fin de conocer cada uno de los efectos.

Para establecer un color de alquimia

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 Haga clic en la ficha Color y habilite uno de los siguientes botones Color de pincel:
 - De imagen: toma un color de pincel de la imagen
 - Color uniforme: crea el color de pincel a partir de un color seleccionado
- 3 Habilite uno de los siguientes botones Fondo:
 - De imagen: crea el color de fondo a partir de la imagen
 - Color uniforme: crea el color de fondo a partir de un color seleccionado
- 4 Desplace cualquiera de los siguientes deslizadorés Variación:
 - Matiz: establece la variación de matiz de las pinceladas
 - Saturación: establece la variación de saturación de las pinceladas
 - Brillo: establece la variación del nivel de brillo de las pinceladas
- 5 Si desea redistribuir los píxeles aleatoriamente, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aleatorio.
 - Escriba un valor en el cuadro Aleatorio.

Para establecer el tamaño del pincel de alquimia

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 Haga clic en la ficha Pincel y elija una opción en el cuadro de lista Variar tamaño de pincel.
- 3 Desplace los deslizadorés Ajustar para establecer el tamaño de las pinceladas.

Para establecer el ángulo del pincel de alquimia

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 Haga clic en la ficha Ángulo y elija una opción en el cuadro de lista Variar ángulo de pincel.
- 3 Desplace los deslizadores Ajustar para establecer el ángulo de las pinceladas.

Para establecer la transparencia del pincel de alquimia

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 Haga clic en la ficha Transparencia y elija una opción en el cuadro de lista Variar transparencia de pincel.
- 3 Desplace los deslizadores Ajustar para establecer la transparencia de las pinceladas.



- El botón Def. centro en las fichas Tamaño, Ángulo y Transparencia sólo está disponible cuando selecciona la opción Por distancia radial.
- Los deslizadores Ajustar en las fichas Tamaño, Ángulo y Transparencia cambian según la opción que elija en el cuadro de lista Variar tamaño de pincel.

Apertura y guardado de pinceles de alquimia

Puede cargar los pinceles de alquimia preestablecidos y guardar pinceles de alquimia personalizados.

Para guardar especificaciones personalizadas de Alquimia como un estilo preestablecido

- 1 Personalice las especificaciones del filtro Alquimia.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar preestablecido*.
- 3 Escriba un nombre de archivo para el nuevo estilo en el cuadro Guardar como.

Para actualizar un estilo preestablecido existente

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 Elija un estilo en el cuadro de lista Estilo.



- 3 Personalice las especificaciones en el cuadro de diálogo Alquimia.
- 4 Haga clic en el botón Guardar preestablecido.

Para cargar un estilo de alquimia preestablecido

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 Elija un estilo en el cuadro de lista Estilo.

Para eliminar un estilo de alquimia preestablecido

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Alquimia.
- 2 Elija el estilo que va a eliminar en el cuadro de lista Estilo.
- 3 Haga clic en el botón *Eliminar preestablecido*.



- El filtro Alquimia utiliza el valor de semilla como base de los cálculos para aplicar las pinceladas.



- Haga clic en el botón Cargar para abrir un pincel preestablecido o cargar un archivo .BMP y utilizarlo de pincel.

Utilización del filtro Paso de banda

El filtro Paso de banda permite ajustar el equilibrio de las áreas perfiladas y suavizadas de la imagen. Las áreas perfiladas son las que presentan cambios pronunciados (por ejemplo, colores, bordes, ruido). Las áreas suavizadas son las que tienen cambios graduales. Las áreas suaves en la representación de frecuencias son las frecuencias bajas, mientras que las áreas perfiladas son las frecuencias altas.



Para utilizar el filtro Paso de banda

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Paso de banda.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Frecuencia: establece el nivel de frecuencias
 - Ancho de banda: establece el ancho de banda



- El filtro Paso de banda admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Frecuencia y Ancho de banda para controlar el efecto.

Utilización del filtro Mapa de protuberancias

Este filtro permite añadir textura y patrones a una imagen, al cargar otra imagen de mapa de protuberancias. Los valores de píxel de la imagen de mapa de protuberancias representan elevaciones en la superficie. Puede seleccionar uno de los 24 mapas de protuberancias preestablecidos o cargar una imagen de mapa de protuberancias personalizado. Puede controlar este efecto si cambia las propiedades de la superficie y la iluminación.



Para crear un mapa de protuberancias personalizado

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Mapa de protuberancias.
- 2 En la ficha Mapa de protuberancias, haga clic en el botón *Cargar*.
- 3 Elija una imagen de mapa de bits para utilizarla como mapa de protuberancias y haga clic en Abrir:





4 Realice uno de estos pasos:

- Habilite el botón Estirar para encajar, a fin de utilizar un solo mapa de protuberancias estirado sobre toda el área de la imagen.
- Habilite el botón Mosaico para repetir la imagen de mapa de protuberancias hasta que cubra toda el área de la imagen.
- Escriba valores en los cuadros Anchura de mosaico y Altura de mosaico, a fin de establecer la anchura y altura de los mosaicos.
- Habilite el botón *Bloquear* para tener valores iguales de anchura y altura de los mosaicos.

5 Haga clic en la ficha Superficie y realice una de las siguientes acciones:

- Desplace el deslizador Factor de escala para establecer la profundidad del mapa de protuberancias.
- Desplace el deslizador Inferior para establecer el recorte de las partes inferiores del mapa de protuberancias.
- Desplace el deslizador Superior para establecer el recorte de las partes superiores del mapa de protuberancias.
- Desplace el deslizador Resalte para establecer la cantidad de resaltes en el mapa de protuberancias.
- Habilite la casilla de verificación Invertir mapa de protuberancias, en la ficha Superficie, para crear una imagen reflejada del mapa de protuberancias.
- Habilite la casilla de verificación Suavizar mapa de protuberancias para suavizar los bordes muy perfilados del mapa de protuberancias.



6 Haga clic en la ficha Iluminación y realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el dial Dirección para especificar la ruta de acceso de la fuente de luz direccional.
- Haga clic en el dial *Declive* para especificar el declive de la fuente de luz direccional.
- Haga clic en el selector Luz direccional y elija un color.
- Haga clic en el selector Luz ambiental y elija un color.
- Desplace el deslizador Brillo para establecer la cantidad de luz direccional.
- Desplace el deslizador Brillo para establecer la cantidad de luz ambiental.
- Habilite la casilla de verificación Calcular automáticamente el brillo, para asegurarse de que el brillo global de la imagen se mantenga entre los valores 1 y 255.



Para guardar un mapa de protuberancias



- 1 Personalice un estilo realizando el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Añadir preestablecido*.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro Guardar nuevo preestablecido como.

Para cargar un mapa de protuberancias preestablecido

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Mapa de protuberancias.
- 2 Elija un mapa de protuberancias en el cuadro de lista Estilo.
- 3 Si desea personalizar el mapa de protuberancias preestablecido, siga los pasos del 4 al 6 del procedimiento anterior.



- Para obtener los mejores resultados, utilice una imagen de colores claros o sitúe una tinta de luz sobre la imagen con el filtro Cristal ahumado. Para obtener más información, consulte “Uso de filtros creativos” en la página 451.
- Al elegir la opción Estirar para encajar en la ficha Mapa de protuberancias, se deshabilitan los cuadros Anchura y Altura.
- Para eliminar un estilo preestablecido en el cuadro de lista Estilo, haga clic en el botón Eliminar preestablecido.



- Para seleccionar el color de la luz direccional y de la luz ambiental, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.

Utilización del filtro Definido por el usuario

Este filtro permite crear efectos especiales de desenfoque, perfilado y detección de bordes a partir de los valores que escriba en una matriz de 5 x 5. El valor que escribe en el cuadro central de la matriz se multiplica por el valor de color del píxel actual. Todos los valores de la matriz se multiplican por los valores de píxel correspondientes de la imagen y se suman a fin de crear nuevos valores para los píxeles actuales. El valor de Divisor se divide entre el nuevo valor de píxel. El resultado representa el valor de color final del píxel actual, entre 1 y 255. Puede utilizar cualquiera de los filtros preestablecidos proporcionados con Corel PHOTO-PAINT o crear filtros personalizados y guardarlos para utilizarlos más adelante.



Para utilizar el filtro Definido por el usuario

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Definido por el usuario.
- 2 En la sección Núcleo, escriba un valor en el cuadro central de la matriz.
- 3 Escriba valores en los cuadros alrededor del cuadro central.
- 4 En la sección Opciones, escriba un valor en el cuadro Divisor.
- 5 Escriba un valor en el cuadro Descentrado.
- 6 Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Preservar colores para asegurarse de que se conserven los colores de la imagen.
 - Habilite la casilla de verificación Calcular divisor automáticamente para asegurarse de que se conserva el brillo global de la imagen y que el divisor tiene un valor entre 1 y 255.
 - Habilite la casilla de verificación Núcleo simétrico para especificar valores iguales en los patrones simétricos de la matriz. Por ejemplo, si escribe 1 en un cuadro de esquina de la matriz, los demás cuadros de esquina se establecen en 1.

Para cargar filtros de efectos de muestra

- 1 Haga clic en Efectos, Personalizado, Definido por el usuario.
- 2 Haga clic en el botón *Cargar*.
- 3 Elija la unidad en que está almacenado el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en que se almacena el archivo.
- 5 Haga clic en el nombre de archivo.





Para guardar un filtro definido por el usuario

- 1 Cree un efecto realizando los pasos del procedimiento “Para utilizar el filtro Definido por el usuario”.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar*.
- 3 Elija la unidad en que desea guardar el archivo en el cuadro de lista Guardar en.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en que desea guardar el archivo.
- 5 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.



- Descentrado mueve el valor del color final hacia arriba y abajo en la escala de brillo. Los valores positivos aumentan el brillo de toda la imagen, mientras que los negativos lo reducen.
- El filtro Definido por el usuario admite todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.

Uso de filtros de distorsión

Los filtros de distorsión transforman el aspecto de las imágenes sin añadir más profundidad. Puede aplicar algunos filtros de distorsión sólo a una parte de la imagen si utiliza una lente.

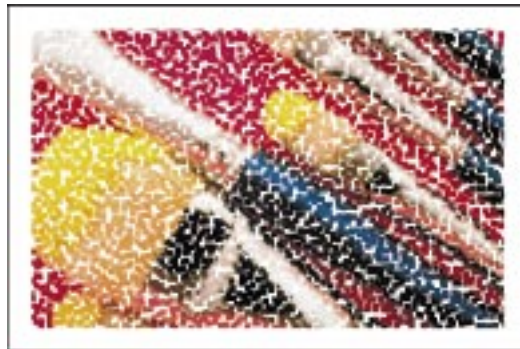
Los filtros de distorsión son:

- Bloques: divide la imagen en piezas en bloque mezcladas
- Desplazar: cambia la imagen activa según los valores de una imagen secundaria denominada mapa de desplazamiento
- Malla: distorsiona la imagen al permitir manipular los nodos de una cuadrícula superpuesta
- Descentrado: corrige la posición de la imagen o la modifica según los parámetros que establezca
- Pixelar: divide una imagen en celdas cuadradas, rectangulares o circulares
- Rizado: distorsiona la imagen con una o más ondas
- Abultamiento: asigna la forma de la imagen a la de un segmento de línea
- Remolino: crea un remolino en espiral que cruza la imagen según la dirección, número de rotaciones completas y ángulo que seleccione
- Mosaico: reduce el tamaño de la imagen y la reproduce como una serie de mosaicos sobre una cuadrícula
- Pintura húmeda: crea la ilusión de pintura húmeda en la imagen

- Torbellino: aplica un patrón de torbellino fluido que cruza la imagen
- Viento: desenfoca la imagen en una determinada dirección, creando el efecto de viento que la cruza

Utilización del filtro Bloques

Este filtro divide la imagen en bloques rectangulares. Puede establecer el tamaño de los bloques, la distancia entre las piezas y el color del fondo (que aparece cuando se aplica el filtro Bloques).



Para utilizar el filtro Bloques

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Bloques.
- 2 Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista Áreas no definidas:
 - Imagen original: rellena el área vacía con la imagen original
 - Imagen inversa: rellena el área vacía con un negativo de la imagen original
 - Negro: rellena el área vacía con negro
 - Blanco: rellena el área vacía con blanco
 - Otro: rellena el área vacía con el color que elija en el selector de color
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Anchura de bloque: establece la anchura de cada bloque de rompecabezas
 - Altura de bloque: establece la altura de cada bloque de rompecabezas
 - Máx. descentrado (%): establece la distancia entre los bloques
- 4 Si desea establecer valores iguales en los cuadros Anchura de bloque y Altura de bloque, habilite el botón *Bloquear*.





- El filtro Bloques admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
-



- Puede especificar el tamaño de los bloques si escribe valores en los cuadros Anchura de bloque, Altura de bloque y Máx. descentrado %.
 - Para seleccionar un color y rellenar áreas vacías, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija el color en la ventana de imagen.
-

Utilización del filtro Desplazar

Este filtro evalúa el valor de color de los píxeles en dos imágenes y cambia la imagen activa según los valores de un mapa de desplazamiento. Los valores del mapa de desplazamiento pueden aparecer como formas, colores y patrones de malla en la imagen.



Para utilizar el filtro Desplazar

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Desplazar.
- 2 Haga clic en el botón *Cargar*.
- 3 Elija una imagen de mapa de bits para utilizarla como mapa de desplazamiento y haga clic en Abrir.
- 4 Habilite uno de los siguientes botones Modo de escala:
 - Mosaico: repite la imagen de desplazamiento hasta cubrir toda el área de la imagen
 - Estirar para encajar: estira el mapa de desplazamiento sobre toda el área de la imagen



- 5 Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista Áreas no definidas:
 - 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
- 6 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Horizontal: establece el desplazamiento al cambiar las imágenes horizontalmente, de izquierda a derecha
 - Vertical: establece el desplazamiento al cambiar las imágenes verticalmente, de arriba a abajo



- El filtro Desplazar admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- Sólo puede acceder a las opciones Repetir bordes y Envolver, en el cuadro de lista Áreas no definidas, si combina todos los objetos con el fondo de la imagen.



- Puede escribir valores en los cuadros Horizontal y Vertical para controlar el escalado del mapa de desplazamiento.
-

Utilización del filtro Malla

Este filtro permite distorsionar una imagen al manipular nodos sobre una cuadrícula. Puede aumentar el número de nodos si incrementa las líneas de cuadrícula hasta un máximo de 10. Al aumentar el número de nodos de la cuadrícula, tiene un control más preciso de los pequeños detalles de la imagen. Puede utilizar cualquiera de los estilos de malla proporcionados con Corel PHOTO-PAINT o guardar estilos de malla personalizados para utilizarlos más adelante.



Para utilizar el filtro Malla

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Malla.
- 2 Desplace el deslizador Cuadrícula para establecer el número de paneles de cuadrícula.
- 3 Arrastre los nodos de la cuadrícula.

Para guardar un estilo de malla personalizado

- 1 Personalice un estilo siguiendo el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar*.
- 3 Elija una carpeta en que guardar el estilo de malla en el cuadro de lista Guardar en.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
- 5 Si desea eliminar un estilo de malla del cuadro de lista Estilo, haga clic en el botón Eliminar.



- El filtro Malla admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Puede elegir un estilo de malla preestablecido en el cuadro de lista Estilo.



- Puede escribir un valor en el cuadro Cuadrícula para establecer el número de paneles de cuadrícula.

Utilización del filtro Descentrado

Utilice el filtro Descentrado para modificar la colocación de una imagen en su ventana. Este filtro desplaza la imagen según los valores establecidos con los deslizadores Horizontal y Vertical. Al desplazarla, aparecen áreas vacías donde estaba situada previamente. Puede rellenar las áreas vacías con la opción **Envolver**, que produce un efecto de mosaico o la opción **Repetir bordes**, que crea un efecto de estiramiento.



Para utilizar el filtro Descentrado

- 1 Haga clic en **Efectos, Distorsionar, Descentrado**.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Horizontal: desplaza la imagen horizontalmente, de izquierda a derecha
 - Vertical: desplaza la imagen verticalmente, de arriba a abajo
- 3 Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista **Áreas no definidas**:
 - **Envolver**: rellena las áreas expuestas con el lado contrario de la imagen
 - **Repetir bordes**: estira los bordes de la imagen para rellenar las áreas expuestas
 - **Color**: rellena las áreas expuestas con un color elegido en el selector o en la imagen si utiliza la herramienta *Cuentagotas*
- 4 Si desea ver las coordenadas de desplazamiento como porcentajes, en vez de grados, habilite la casilla de verificación **Porcentaje de dimensiones**.



- El filtro Descentrado admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- Para rellenar con el color que elija un área que ha quedado vacía por el efecto de descentrado, es necesario que combine los objetos con el fondo.

Utilización del filtro Pixelar

Utilice el filtro Pixelar para dar a la imagen un aspecto digital de bloques o un aspecto radial de tela de araña. Puede aplicar este filtro a toda la imagen o sólo a una parte si utiliza una lente.



Para utilizar el filtro Pixelar

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Pixelar.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Modo de pixelación:
 - Cuadradas: mantiene valores iguales de anchura y altura
 - Rectangular: permite establecer los valores de anchura y altura individualmente
 - Radial: crea los píxeles desde el centro en un patrón circular
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Anchura: establece la anchura de los bloques
 - Altura: establece la altura de los bloques
 - Opacidad %: establece la transparencia del efecto



- El filtro Pixelar admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
 - En el modo Radial, el deslizador Altura establece un valor para la diferencia del radio entre las curvas internas y externas de los bloques.
 - Para elegir el modo de pixelado Radial, haga clic en el botón Def. centro y en la ventana de imagen, a fin de seleccionar el punto alrededor del cual se originan los píxeles.
-



- Puede escribir valores en los cuadros Anchura, Altura y Opacidad % para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Rizado

Este filtro permite distorsionar una imagen al añadir una onda. Puede controlar la fuerza de la onda principal, a fin de establecer la distorsión de la imagen o añadir una onda perpendicular para incrementar la distorsión.



Para utilizar el filtro Rizado

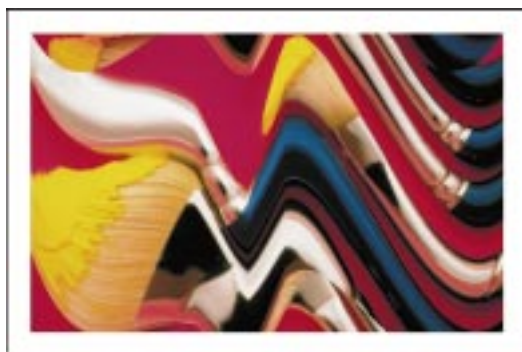
- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Rizado.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Periodo: establece la amplitud de la onda
 - Amplitud: establece la altura de la onda
- 3 Haga clic en el dial *Ángulo* para establecer el ángulo de la onda.
- 4 Si desea crear una onda perpendicular, habilite la casilla de verificación Onda perpendicular.
- 5 Desplace el deslizador Amplitud de Onda perpendicular para establecer la intensidad de esta onda (si ha habilitado la casilla de verificación Onda perpendicular).
- 6 Si desea crear ondas con bordes dentados, habilite la casilla de verificación Distorsionar onda.



- El filtro Rizado admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
-

Utilización del filtro Abultamiento

El filtro Abultamiento asigna la forma de la imagen a la forma de un segmento de línea. Los bordes de la imagen se distorsionan y siguen el recorrido de la línea creada en el cuadro de diálogo Abultamiento. Puede crear segmentos de línea a partir de estilos de curva, estilos lineales, de trazo libre o de edición gamma. Una vez elegido el estilo, puede personalizar el segmento de línea si arrastra los nodos en el mapa de abultamiento y guardar el segmento de línea para utilizarlo más adelante. Puede rellenar las áreas vacías si estira la imagen o elige un color para dichas áreas. También puede cargar cualquiera de los segmentos de línea preestablecidos proporcionados con Corel PHOTO-PAINT y aplicarlos a una imagen. Los mapas de abultamiento guardados tienen la extensión .SHR.



Para utilizar el filtro Abultamiento

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Abultamiento.
- 2 Elija uno de los siguientes estilos del cuadro de lista Estilo edición:
 - Curva: crea un segmento de línea curva
 - Lineal: crea un segmento de línea recta
 - Mano alzada: permite definir la forma del segmento de línea
 - Gamma: crea un segmento de línea basado en los medios tonos de la imagen
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones para cambiar la orientación del segmento de línea en la ventana de previsualización:
 - Horizontal: muestra el segmento de línea de izquierda a derecha
 - Vertical: muestra el segmento de línea de arriba a abajo
 - Suavizar: suaviza la curva cuando se elige el estilo de edición Mano alzada

- 4 Desplace el deslizador Escala para ajustar el grado con que la imagen se adapta a la forma del segmento de línea.
- 5 Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista Áreas no definidas:
 - Envolver: rellena las áreas vacías con el lado opuesto de la imagen
 - Repetir bordes: estira los bordes de la imagen para rellenar las áreas vacías
 - Otro color: rellena las áreas vacías con el color que seleccione en la imagen con la herramienta *Cuentagotas*
- 6 Arrastre para definir la forma del segmento de línea en la ventana de previsualización.



Para guardar un estilo de abultamiento

- 1 Personalice un estilo de abultamiento siguiendo el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar*.
- 3 Elija una carpeta en que guardar el estilo de abultamiento en el cuadro de lista Guardar en.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.



Para cargar un estilo de abultamiento

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Abultamiento.
- 2 Haga clic en el botón *Cargar*.
- 3 Elija uno de los estilos de abultamiento preestablecidos.



- El filtro Abultamiento admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- El botón Otro color en la sección Área no definidas sólo está disponible para las imágenes en que todos los objetos se han combinado con el fondo.
- La opción Ignorar sólo está disponible si hay objetos en la imagen.
- Puede establecer un valor de 100 para conformar la imagen completamente a la forma del segmento de línea.

Utilización del filtro Remolino

Este filtro crea un remolino en espiral que cruza la imagen. Puede establecer la dirección y el grado de rotación del remolino.



Para utilizar el filtro Remolino



- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Remolino.
- 2 Habilite el botón *Def. Centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer un punto central alrededor del cual se arremolina la imagen.
- 4 Haga clic en uno de los siguientes botones para establecer la dirección de rotación:
 - Hacia la derecha: crea un remolino que gira de izquierda a derecha
 - Hacia la izquierda: crea un remolino que gira de derecha a izquierda
- 5 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Rotaciones completas: establece el número de veces que rota el remolino
 - Grados adicionales: establece los grados de rotación del remolino



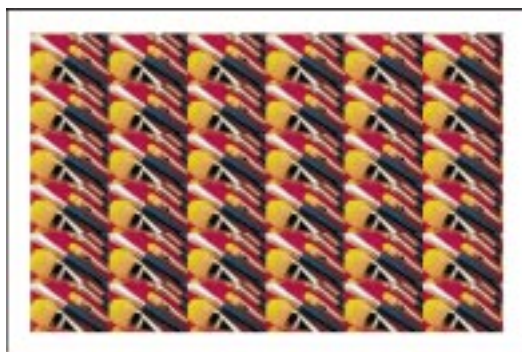
- El filtro Remolino admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.
- Para aumentar sobre una imagen con la herramienta Mano, deshabilite el botón Def. centro.



- Puede escribir valores en los cuadros Rotaciones completas y Grados adicionales para controlar el efecto.

Utilización del filtro Mosaico

El filtro Mosaico reproduce la imagen como una serie de mosaicos y es muy útil para previsualizar los fondos en mosaico de las páginas Web. Los valores de Horizontal y Vertical que establezca representan el número de imágenes que se duplica en cada eje. Puede utilizar el efecto Mosaico junto con los rellenos de flujo para crear fondos o previsualizar el efecto de papeles pintados de sus páginas Web.



Para utilizar el filtro Mosaico

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Mosaico.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Mosaicos horizontales: establece el número de columnas de mosaicos
 - Mosaicos verticales: establece el número de filas de mosaicos
- 3 Si desea establecer valores iguales en los cuadros Horizontal y Vertical, habilite el botón *Bloquear*.



- El filtro Mosaico admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Horizontal y Vertical para controlar el efecto.

Utilización del filtro Pintura húmeda

Este filtro crea la ilusión de pintura húmeda en la imagen. Este efecto de pintura húmeda puede variar de cambios sutiles en la luminosidad de los colores, a rayas de pintura húmeda que parecen escurrirse por la imagen. Puede especificar el tamaño del goteo con el deslizador Porcentaje y la gama de colores de este efecto con el deslizador Humedad. Los valores de humedad negativos hacen que goteen colores oscuros, mientras que los valores positivos hacen que goteen colores claros.



Para utilizar el filtro Pintura húmeda

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Pintura húmeda.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Humedad: establece la cantidad del goteo
 - Porcentaje: establece el tamaño del goteo



- El filtro Pintura húmeda admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Humedad y Porcentaje para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Torbellino

Este filtro aplica un patrón de torbellino fluido que cruza la imagen. Puede utilizar cualquiera de los estilos de torbellino preestablecidos suministrados con Corel PHOTO-PAINT o crear estilos personalizados si establece la longitud, el espaciado, la torsión y el detalle de este filtro. También puede guardar los estilos de torbellino personalizados para utilizarlos más adelante.



Para utilizar el filtro Torbellino

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Torbellino.
- 2 Elija un estilo de torbellino en el cuadro de lista Estilo.
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Espaciado: establece la distancia entre los remolinos
 - Longitud: establece la longitud de las rayas de flujo
 - Torsión: establece el método del efecto. Los valores altos hacen que el fluido rodee los remolinos como un torbellino, mientras que los valores bajos hacen que el fluido salga de los remolinos como una fuente.
 - Detalle: establece el nivel de difuminado
- 4 Si desea distorsionar la forma de una imagen, habilite la casilla de verificación Adaptar.

Para guardar un estilo de torbellino personalizado

- 1 Cree o personalice un efecto de torbellino siguiendo los procedimientos anteriores.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar*.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro Guardar nuevo preestablecido como.
- 4 Si desea eliminar un estilo de torbellino preestablecido, haga clic en el botón Eliminar.





- El filtro Torbellino utiliza una gran cantidad de memoria, por lo que puede tardar algo de tiempo en aplicarse.
- El filtro Torbellino admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Espaciado, Longitud, Torsión y Detalle para controlar el efecto.

Utilización del filtro Viento

Este filtro desenfoca la imagen y crea el efecto de viento que la cruza. Es posible controlar la fuerza y la dirección del viento. Puede ajustar la transparencia del efecto con el deslizador Opacidad. Los valores altos de opacidad producen una distorsión y desenfoco visibles y los valores bajos crean un efecto más sutil.



Para utilizar el filtro Viento

- 1 Haga clic en Efectos, Distorsionar, Viento.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Fuerza: establece la intensidad del viento
 - Opacidad: establece la transparencia del efecto
- 3 Haga clic en el dial *Ángulo* para establecer la dirección del viento.



- El filtro Viento admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Fuerza, Opacidad y Ángulo para controlar el efecto.
-

Uso de filtros de ruido

En la edición de imágenes de mapas de bits, el ruido se define como los píxeles aleatorios que cruzan la imagen y que parecen electricidad estática en las pantallas de televisión. Utilice los filtros de ruido para crear, controlar o eliminar el ruido. Para optimizar los efectos creados con los filtros de ruido, Corel PHOTO-PAINT proporciona un cuadro de diálogo especial de control que permite acceder a dichos efectos. Puede abrir este cuadro de diálogo si hace clic en Ruido, Ajustar:

Los filtros de ruido son:

- **Ajustar ruido:** un cuadro de diálogo especial que permite acceder a los nueve efectos de ruido. Estos efectos están representados con miniaturas, que permiten previsualizar el aspecto de una imagen a medida que se aplican.
- **Añadir ruido:** crea un efecto de granularidad que añade textura a las imágenes con poco contraste o excesivamente mezcladas
- **Ruido difuso:** distribuye los píxeles de la imagen para rellenar los espacios vacíos y eliminar el ruido. El filtro Ruido difuso puede aparecer suave y desenfocado o tener un contorno en los bordes, como si se viera por las lentes difusoras de un fotógrafo.
- **Polvo y arañazos:** reduce el ruido de la imagen al promediar los valores de píxeles. Esto causa que los colores adyacentes sangren unos sobre otros y crea un aspecto mezclado de toda la imagen. Este filtro puede eliminar los fallos de polvo y arañazos.
- **Máximo:** elimina el ruido al ajustar el valor de color de un píxel a partir de los valores máximos de los píxeles adyacentes. Este filtro también causa un efecto de suave desenfoco cuando se aplica más de una vez.
- **Medio:** elimina el ruido y el detalle al promediar los valores de color de los píxeles de la imagen
- **Mínimo:** elimina el ruido al ajustar el valor de color de un píxel a partir de los valores mínimos de los píxeles adyacentes
- **Quitar muaré:** elimina los patrones de onda innecesarios que ocurren cuando las pantallas de medios tonos de dos frecuencias distintas se superponen en la misma imagen
- **Eliminar ruido:** suaviza la imagen y reduce el efecto de moteado que puede ocurrir durante el proceso de escaneo o captura de vídeo

Utilización del filtro **Ajustar ruido**

Puede ajustar la granularidad de la imagen aplicando efectos de ruido. La granularidad o ruido da un aspecto de pixelado basto a la imagen. Los botones de miniatura permiten previsualizar su aspecto a medida que se aplican los distintos efectos. La intensidad de cada efecto aumenta cada vez que se hace clic en un botón.

Para utilizar el filtro Ajustar ruido

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Ajustar.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Nivel: establece la intensidad del efecto
 - Densidad: establece la cantidad de ruido que se añade por unidad de área
- 3 Haga clic en uno de los siguientes botones de miniatura:
 - Más pico: produce un grano fino de color claro utilizando colores que se distribuyen por una curva estrecha
 - Más gaussiano: da prioridad a colores por una curva gaussiana
 - Más uniforme: añade colores aleatoriamente para dar un aspecto totalmente granuloso
 - Difuso: distribuye los colores aleatoriamente para crear un aspecto suave
 - Mínimo: oscurece la imagen
 - Medio: elimina el ruido de las imágenes escaneadas que tienen un aspecto granuloso
 - Máximo: da más claridad a una imagen sin suprimir el detalle
 - Motear: distribuye los colores aleatoriamente para producir un efecto suave y desenfocado con la mínima distorsión
 - Eliminar ruido: suaviza los bordes de la imagen y reduce el efecto de pixelado que puede producirse durante el escaneo
- 4 Realice uno de estos pasos:
 - Haga clic en el botón Deshacer para anular el efecto más reciente.
 - Haga clic en el botón Restablecer para anular todas las operaciones que haya realizado en el cuadro de diálogo Ajustar ruido.



- Puede ajustar la granularidad de una imagen con la herramienta Manchar. Para obtener más información acerca de cómo manchar la pintura, consulte “Difuminado, manchado y mezcla de pintura” en la página 201.
- El filtro Ajustar ruido admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede ajustar la intensidad y la cantidad de ruido si escribe valores en los cuadros Nivel y Densidad.

Utilización del filtro Añadir ruido

Este filtro crea un efecto de granularidad al añadir píxeles aleatoriamente en una imagen. Puede personalizar el efecto del filtro Añadir ruido si especifica el tipo y la cantidad de ruido añadido. Puede aplicar el filtro a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente. Existen tres tipos de ruido: Gaussiano, Pico y Uniforme. Gaussiano establece una prioridad de colores a lo largo de una curva gaussiana. Pico utiliza colores distribuidos alrededor de una curva cerrada y produce un grano más fino de color más claro. Uniforme proporciona un aspecto de granularidad general.



Para utilizar el filtro Añadir ruido

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Añadir ruido.
- 2 En la sección Tipo de ruido, habilite uno de los siguientes botones:
 - Gaussiano: da prioridad a los colores a lo largo de una curva gaussiana y crea más píxeles claros y oscuros que la opción Uniforme. La mayoría de los colores añadidos por este efecto se parecen mucho a los colores originales.
 - Pico: produce un grano más fino de color más claro
 - Uniforme: produce un aspecto de granularidad global

- 3 Desplace los siguientes deslizadorēs:
 - Nivel: establece la intensidad y el rango de valores de color afectados por el ruido
 - Densidad: establece la cantidad de píxeles de ruido por pulgada
- 4 Habilite uno de los siguientes botones Modo de color:
 - Intensidad: añade una cantidad significativa de ruido
 - Aleatorio: crea el ruido con píxeles de colores aleatorios
 - Único: crea el ruido con el color que elija en el selector



- El filtro Añadir ruido admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede ajustar la intensidad del efecto y la cantidad de píxeles de ruido por pulgada si escribe valores en los cuadros Nivel y Densidad.
 - Para seleccionar un color de ruido, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija el color en la ventana de imagen.
-

Utilización del filtro Ruido difuso

El filtro Ruido difuso permite eliminar el ruido distribuyendo los píxeles de la imagen para rellenar los espacios en blanco.



Para utilizar el filtro Ruido difuso

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Ruido difuso.
- 2 Desplace el deslizador Nivel para establecer la intensidad del efecto.



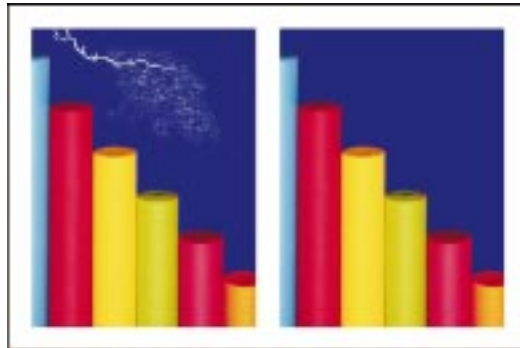
- El filtro Ruido difuso admite todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.
-



- Puede ajustar la intensidad del efecto si escribe un valor en el cuadro Nivel.
-

Utilización del filtro Polvo y arañazos

Este filtro reduce la cantidad de ruido en una imagen. Puede eliminar los fallos de polvo y arañazos si lo aplica a una selección.



Para utilizar el filtro Polvo y arañazos

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Polvo y arañazos.
 - 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Umbral: establece la cantidad en que se reduce el ruido de la imagen
 - Radio: establece el rango de píxeles utilizado para producir el efecto
-



- Puede escribir valores en los cuadros Umbral y Radio para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Máximo

El filtro Máximo elimina el ruido al ajustar el valor de color de un píxel a partir de los valores máximos de los píxeles adyacentes. Este filtro también causa un efecto de suave desenfocado cuando se aplica en un porcentaje alto o más de una vez.



Para utilizar el filtro Máximo

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Máximo.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Porcentaje: establece la intensidad del efecto
 - Radio: establece la cantidad de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto



- El filtro Máximo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede establecer la intensidad y amplitud del efecto si escribe valores en los cuadros Porcentaje y Radio.

Utilización del filtro Medio

Este filtro elimina el ruido y el detalle al promediar los valores de color de los píxeles de una imagen.



Para utilizar el filtro Medio

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Medio.
- 2 Desplace el deslizador Radio para establecer la cantidad de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto.



- El filtro Medio admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Radio para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Mínimo

El filtro Mínimo elimina el ruido al oscurecer los píxeles. Si aplica este filtro con una alta intensidad, se pierden detalles importantes de la imagen.



Para utilizar el filtro **Mínimo**

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Mínimo.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Porcentaje: establece la intensidad del efecto
 - Radio: establece la cantidad de píxeles que se seleccionan y evalúan sucesivamente al aplicar el efecto



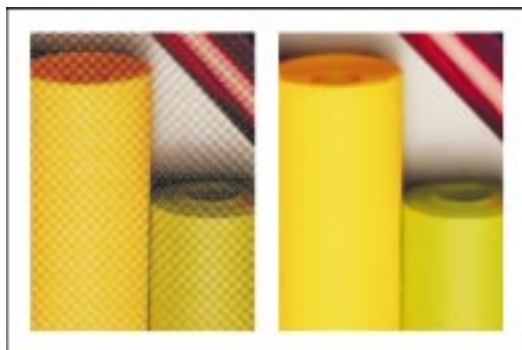
- El filtro Mínimo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Porcentaje y Radio para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro **Quitar muaré**

El filtro Quitar muaré retira el ruido de patrón que puede producirse en una imagen escaneada. Por ejemplo, si escanea una imagen de medios tonos, probablemente verá patrones de muaré porque la frecuencia de puntos por pulgada (ppp) de la pantalla de medios tonos original es distinta a la frecuencia de la imagen escaneada. Este filtro puede reducir la imagen de tamaño si contiene una máscara, si como resultado tiene menos puntos por pulgada que la imagen original, si contiene un objeto o si la casilla de verificación Bloquear transparencia de dicho objeto está habilitada en la ventana acoplable Objetos.



Para utilizar el filtro Quitar muaré

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Quitar muaré.
- 2 Desplace el deslizador Cantidad para determinar la cantidad de ruido que quiere eliminar.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Óptima: aplica un efecto de alta calidad a una velocidad más lenta
 - Rápida: aplica un resultado de menor calidad a una velocidad más rápida
- 4 Escriba un valor de ppp de salida en el cuadro Salida.



- El filtro Quitar muaré admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- El cuadro Salida sólo está disponible si ha combinado todos los objetos con el fondo de la imagen.
- Cuando la imagen se reduce de tamaño, la selección de objeto o de máscara sigue teniendo el mismo tamaño y el resto de la imagen se rellena con el color de papel. Si la casilla de verificación Bloquear transparencia está deshabilitada, el objeto se reduce de tamaño con el resto de la imagen.
- Para conseguir un óptimo resultado, escanee la imagen original con una resolución de 300 (ppp) y establezca la resolución de salida en 200 ppp en el cuadro de diálogo Quitar muaré. (Los ppp de salida deben ser aproximadamente dos tercios de los ppp de la imagen original).

Utilización del filtro Eliminar ruido

Utilice el filtro Eliminar ruido para apagar la imagen y eliminar el ruido de los píxeles aleatorios. Este filtro compara cada píxel con los píxeles circundantes y calcula un promedio. Se eliminan todos los que tengan un valor de brillo mayor que el umbral establecido. Puede aplicar este filtro a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente.



Para utilizar el filtro Eliminar ruido

- 1 Haga clic en Efectos, Ruido, Eliminar ruido.
- 2 Deshabilite la casilla de verificación Automático.
- 3 Desplace el deslizador Umbral para establecer el nivel de brillo en que se elimina el ruido.



- El filtro Eliminar ruido admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Habilite la casilla de verificación Automático para establecer el umbral automáticamente.

Uso de filtros de representación

Estos filtros permiten simular la iluminación, el realismo fotográfico y el aspecto de profundidad tridimensional en una imagen.

Los filtros de representación son:

- Ruido estéreo en 3D: genera un patrón de ruido de tramado. El resultado es una imagen con aspecto de profundidad tridimensional cuando se visualiza de una determinada manera. Este filtro es más adecuado para dibujos lineales de alto contraste e imágenes de escala de grises.
- Mancha luminosa: produce anillos luminosos en la imagen que simulan el destello que aparece en una fotografía cuando la cámara enfoca una luz brillante directamente.
- Efectos de iluminación: ofrece una serie de herramientas para añadir fuentes de luz a las imágenes RGB. Puede controlar el tipo, número, intensidad y color de las fuentes de luz.

Utilización del filtro Ruido estéreo en 3D

Utilice el filtro Ruido estéreo en 3D para crear un estereograma, que es un patrón de ruido de tramado que tiene aspecto tridimensional al visualizarlo de determinada manera. Para conseguir un óptimo resultado, utilice imágenes de alto contraste.

Para crear un estereograma

- 1 Haga clic en Efectos, Representar, Ruido estéreo en 3D.
- 2 Desplace el deslizador Profundidad para establecer la intensidad del efecto de profundidad.

Es posible que no vea ningún efecto si la imagen es compleja. Para percibirlo, enfoque los ojos como si fuera a atravesar la imagen con la mirada. Pruebe a acercar y alejar la imagen hasta que las formas comiencen a verse en un espacio tridimensional en la página. Por razones psicológicas, algunas personas son incapaces de percibir este efecto.

- 3 Si desea añadir dos puntos a la imagen para ayudarle a verla correctamente, habilite la casilla de verificación Mostrar puntos.



- Este filtro admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Lab, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Ajuste el foco para que los dos puntos se conviertan en tres y desplace la mirada hacia arriba por la página hasta la imagen.

Utilización del filtro Mancha luminosa

Este filtro simula una luz brillante que incide sobre el objetivo de una cámara. La luz sobre el objetivo se refleja en una serie de círculos iluminados pequeños que rodean el punto de la mancha luminosa brillante.



Para utilizar el filtro Mancha luminosa

- 1 Haga clic en Efectos, Representar, Mancha luminosa.
- 2 Habilite el botón *Def. centro*.
- 3 Haga clic en la ventana de imagen para establecer la posición de la mancha luminosa.



- 4 En la sección Tipo de objetivo, habilite uno de los siguientes botones:
 - 50-300 mm zoom: crea un efecto de mancha luminosa común para distancias focales entre 50 mm (objetivo estándar, perspectiva normal) y 300 mm (objetivo de telefoto/zoom, perspectiva ampliada)
 - 35 mm prime: crea un efecto de mancha luminosa común para un objetivo de gran angular moderado
 - 105 mm prime: crea un efecto de mancha luminosa común para un objetivo de telefoto moderado
- 5 Abra el selector de color y haga clic en un color
- 6 Desplace el deslizador Brillo para establecer el brillo de la mancha luminosa.



- El filtro Mancha luminosa sólo admite imágenes del modo RGB de 24 bits.
-



- Para seleccionar el color de la mancha luminosa, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
 - Para aumentar sobre una imagen con la herramienta Mano, deshabilite el botón Def. centro.
 - Puede escribir un valor en el cuadro Brillo para establecer el brillo de la mancha luminosa.
-

Utilización del filtro Efectos de iluminación

Utilice este filtro para especificar el color, el brillo y el contraste de las fuentes de luz que añade a una imagen. Con Corel PHOTO-PAINT se proporcionan fuentes de luz preestablecidas, aunque también puede crear otras personalizadas y guardarlas para un uso posterior. Es posible utilizar el filtro Efectos de iluminación para crear un relieve.





Para utilizar el filtro Efectos de iluminación

- 1 Haga clic en Efectos, Representar, Efectos de iluminación.
- 2 Haga clic en la ficha Fuente de luz.
- 3 Habilite uno de los siguientes botones:
 - Foco: aplica un haz de luz con bordes claramente definidos
 - Direccional: aplica una iluminación uniforme sin un centro activo
- 4 Abra el selector de color y haga clic en un color para la fuente de luz.
- 5 Arrastre el *selector de fuente de luz* para establecer la posición y el ángulo de la luz.
- 6 Para cada fuente de luz, realice una de las siguientes acciones:
 - Habilite la casilla de verificación Activado para encender la fuente de luz.
 - Desplace el deslizador Brillo para establecer la intensidad de la fuente de luz.
 - Desplace el deslizador Tamaño como para establecer la anchura de la concentración de luz, de 0 a 180 grados. Un valor alto produce un haz de luz ancho y difuso (similar a una lámpara de techo).
 - Desplace el deslizador Borde para establecer la difusión luminosa en el borde de la concentración de luz. La suavidad del borde se expresa como porcentaje del nivel de mayor perfilado del foco.
 - Haga clic en el dial Ángulo para especificar la dirección de la fuente de luz.
 - Desplace el deslizador Opacidad para establecer un valor de brillo que se aplicará a los píxeles de la imagen.
- 7 Haga clic en la ficha Atmósfera y realice cualquiera de los siguientes pasos:
 - Desplace el deslizador Ambiente para establecer la intensidad de la luz ambiental.
 - Habilite la casilla de verificación Activado para encender la luz ambiental.
 - Desplace el deslizador Brillo de Imagen para establecer la intensidad de iluminación de toda la imagen.
 - Elija un canal de textura en el cuadro de lista Canal para especificar el canal de color en que va a crear la textura.
 - Desplace el deslizador Relieve para establecer la cantidad de textura en la superficie de la imagen.
 - Desplace el deslizador Contraste para establecer el contraste de la textura. Un valor de 0 utiliza los 256 valores de escala de grises y un valor de 100 sólo utiliza los valores 0 y 255 (negro y blanco).



Para guardar un estilo de iluminación

- 1 Cree un estilo de iluminación siguiendo el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar*.
- 3 Escriba un nombre de archivo para el estilo en el cuadro Guardar preestablecidos.

Para crear un relieve utilizando luz

- 1 Haga clic en Efectos, Representar, Efectos de iluminación.
- 2 Elija un estilo preestablecido en el cuadro de lista Estilo.
- 3 Haga clic en la ficha *Atmósfera*.
- 4 Elija una opción de canal sencillo en el cuadro de lista Canal.
- 5 Desplace el deslizador *Relieve* para establecer la profundidad del relieve.
- 6 Desplace el deslizador *Contraste* para establecer el nivel de contraste del relieve.



- El filtro Efectos de iluminación admite imágenes en los modos de color RGB de 24 bits y Escala de grises de 8 bits.
- Los valores de la ficha Fuente de luz sólo tienen efecto en la fuente de luz actual, mientras que los de la ficha *Atmósfera* tienen efecto en toda la imagen.



- Para añadir o eliminar fuentes de luz, haga clic en los botones *Añadir* o *Sustraer* fuentes de luz.
- Para ocultar la fuente de luz en la ventana de previsualización, haga clic en el botón *Mostrar/ocultar* fuente de luz.
- Puede establecer un ángulo exacto para la fuente de luz si escribe un valor en el cuadro *Ángulo* de la ficha Fuente de luz.
- Haga clic en el botón *OK* del cuadro de diálogo Efectos de iluminación para aplicar el efecto preestablecido de iluminación *Omni*. Este efecto crea un círculo de luz pronunciado que puede colocar sobre la imagen.
- Puede elegir un estilo de iluminación preestablecido en el cuadro de lista *Estilo*.

Uso de filtros de perfilado

Los filtros de perfilado aumentan el contraste de los píxeles de la imagen para mejorar el foco y los bordes. Para optimizar los efectos creados con estos filtros, Corel PHOTO-PAINT proporciona un cuadro de diálogo especial de control que permite acceder a los efectos de perfilado. Puede acceder a dicho cuadro de diálogo si hace clic en Efectos, Perfilar, Ajustar.

Los filtros de perfilado son:

- **Ajustar perfilado:** permite acceder a cinco filtros de perfilado inmediatamente.
- **Desperfilado adaptable:** acentúa el detalle de los bordes al analizar el valor de los píxeles adyacentes. Este filtro conserva casi todo el detalle de la imagen, aunque su efecto es más visible en imágenes de alta resolución. El filtro Desperfilado adaptable es muy parecido al filtro Desperfilado máscara.
- **Perfilado direccional:** analiza los píxeles cerca de un borde para determinar la dirección en que aplicar la mayor cantidad de perfilado. Este filtro mejora los bordes de la imagen sin crear un efecto de granularidad.
- **Paso alto:** elimina las áreas de baja frecuencia y las sombras. Este filtro puede dar un aspecto etéreo y brillante a las imágenes, al enfatizar los resaltes y las áreas luminosas.
- **Perfilar:** acentúa los bordes de la imagen al aumentar el contraste entre los píxeles adyacentes a los bordes.
- **Desperfilado máscara:** acentúa el detalle de los bordes y da nitidez a las áreas desenfocadas de la imagen, aunque no elimina las áreas de baja frecuencia.

Utilización del filtro Ajustar perfilado

Puede perfilar el foco de una imagen si aumenta el contraste donde interseccionan los colores o las sombras. Los botones de miniatura del cuadro de diálogo Ajustar perfilado permiten previsualizar el aspecto de la imagen a medida que se aplican distintas técnicas de perfilado. La intensidad del efecto aumenta cada vez que se hace clic en un botón.

Para utilizar el filtro Ajustar perfilado

- 1 Haga clic en Efectos, Perfilar, Ajustar.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - **Porcentaje:** establece la intensidad del efecto de perfilado
 - **Fondo:** establece la cantidad en que debe cambiar el valor de un píxel para que se aplique el efecto

3 Haga clic en uno de los siguientes botones de miniatura:

- Desperfilado máscara: acentúa el detalle de los bordes y perfila las áreas suaves
- Desperfilado adaptable: acentúa el detalle de los bordes sin tener efecto en el resto de la imagen
- Perfilar: perfila el foco completo de una imagen
- Perfilado direccional: analiza los píxeles de colores similares para determinar la dirección en que aplicar la mayor cantidad de perfilado



- El filtro Ajustar perfilado admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede ajustar la intensidad y el fondo del efecto de perfilado si escribe valores en los cuadros Porcentaje y Fondo.
- También puede perfilar el foco de la imagen con la herramienta Perfilar. Si desea obtener más información, consulte “Utilización del filtro Perfilado” en la página 507.

Utilización del filtro Desperfilado adaptable

El filtro Desperfilado adaptable acentúa el detalle de los bordes al analizar el valor de los píxeles adyacentes a los mismos. Este filtro conserva casi todo el detalle de la imagen, aunque su efecto es más visible en imágenes de alta resolución.

Para utilizar el filtro Desperfilado adaptable

- 1 Haga clic en Efectos, Perfilar, Desperfilado adaptable.
- 2 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la cantidad de perfilado.



- El filtro Desperfilado adaptable admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje para controlar el efecto.

Utilización del filtro Perfilado direccional

El filtro Perfilado direccional analiza los píxeles cerca de un borde para determinar la dirección en que debe aplicarse la mayor cantidad de perfilado. Este filtro mejora los bordes de la imagen sin crear un efecto de granularidad.

Para utilizar el filtro Perfilado direccional

- 1 Haga clic en Efectos, Perfilar, Perfilado direccional.
- 2 Desplace el deslizador Porcentaje para establecer la cantidad de perfilado.



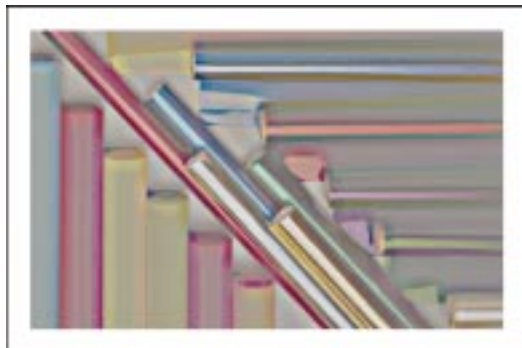
- El filtro Perfilado direccional admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir un valor en el cuadro Porcentaje para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Paso alto

El filtro Paso alto elimina los detalles de la imagen destacando los resaltes y áreas luminosas de la misma.



Para utilizar el filtro Paso alto

- 1 Haga clic en Efectos, Perfilar, Paso alto.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Porcentaje: establece la intensidad del efecto
 - Radio: establece la longitud en que sangran los colores desde los bordes hacia fuera



- Los valores altos de Porcentaje eliminan casi todo los detalles de la imagen, dejando claramente visible sólo los de los bordes. Los valores bajos sólo destacan los resaltes.
- El filtro Paso alto admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Porcentaje y Radio para controlar el efecto.

Utilización del filtro Perfilar

El filtro Perfilar acentúa los detalles de los bordes enfocando las áreas difuminadas de una imagen e incrementando el contraste entre los píxeles adyacentes. Puede aplicar este filtro a toda la imagen o a una parte si utiliza una lente.

Para utilizar el filtro Perfilar

- 1 Haga clic en Efectos, Perfilar, Perfilar.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Nivel de borde (%): establece la intensidad del efecto
 - Umbral: establece la cantidad de píxeles afectados
- 3 Si desea aplicar el efecto al valor de intensidad de los píxeles, habilite la casilla de verificación Preservar colores.



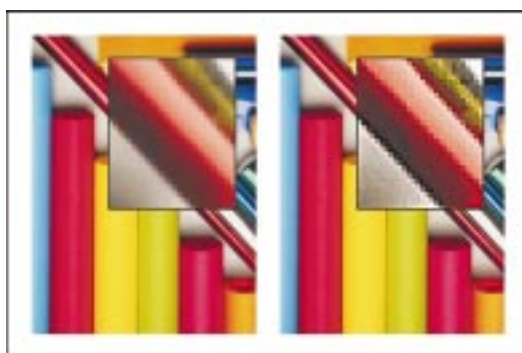
- El filtro Perfilar admite todos los modos de color excepto Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Nivel de borde (%) y Umbral para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Desperfilar máscara

Puede perfilar el foco de una imagen si incrementa los detalles de los bordes. Este filtro sólo tendrá efecto en los píxeles con un valor de escala de grises mayor que el valor de umbral que establezca.



Para utilizar el filtro Desperfilar máscara

- 1 Haga clic en Efectos, Perfilar, Desperfilar máscara.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Porcentaje: establece la intensidad del efecto de perfilado
 - Radio: establece la cantidad de píxeles que se evalúan a la vez
 - Umbral: establece la cantidad de píxeles del efecto



- Puede escribir valores en los cuadros Porcentaje, Radio y Umbral para especificar la intensidad y el alcance del efecto.



- El filtro Desperfilar máscara admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Uso de filtros de textura

Los filtros de efectos especiales de textura permiten añadir texturas a las imágenes con una variedad de formas y superficies. Es posible utilizar ladrillos, burbujas, un lienzo, piel de elefante, plástico y piedras o crear aguafuertes y pinturas subyacentes. Estos filtros también sirven para hacer que la imagen parezca pintada sobre una pared de yeso o parezca verse a través de un mosquitero.

Los filtros de textura son:

- Pared de ladrillos: agrupa los píxeles en unas celdas interconectadas y da a la imagen el aspecto de una pintura sobre una pared de ladrillos
- Burbujas: crea una espuma llena de burbujas sobre la imagen
- Lienzo: aplica una superficie con textura a la imagen al permitir utilizar como lienzo otra imagen
- Adoquín: divide la imagen en adoquines
- Piel de elefante: da a la imagen un aspecto arugado al crear una superposición de líneas onduladas
- Aguafuerte: transforma la imagen en un aguafuerte
- Plástico: hace que la imagen parezca fabricada de plástico
- Pared de yeso: redistribuye los píxeles para crear el aspecto de que la imagen se ha pintado sobre una pared de yeso
- Escultura en relieve: transforma la imagen en una escultura en relieve
- Mosquitero: hace que la imagen parezca verse a través de un mosquitero
- Piedra: hace que la imagen tenga una textura de piedras
- Pintura subyacente: hace que la imagen parezca una pintura sobre un lienzo que se cubre con otras capas de pintura

Utilización del filtro Pared de ladrillos

Utilice este filtro para transformar una imagen en una serie de celdas interconectadas. Puede controlar el tamaño del ladrillo y la densidad del patrón de ladrillos.



Para utilizar el filtro Pared de ladrillos

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Pared de ladrillos.
- 2 Mueva el deslizador *Aspereza* para establecer la textura de los ladrillos.
- 3 Escriba valores en los cuadros *Anchura de ladrillo* y *Altura de ladrillo* para establecer la anchura y altura de los ladrillos.
- 4 Escriba un valor en el cuadro *Anchura de la junta* para establecer el tamaño del espacio entre los ladrillos.
- 5 Haga clic en el dial *Dirección de la luz* para establecer la dirección que tiene la luz sobre los ladrillos.
- 6 Si desea mantener las mismas proporciones para la altura y la anchura de los ladrillos, habilite el botón *Bloquear*.



- El filtro Pared de ladrillos admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros *Anchura de ladrillo*, *Altura de ladrillo*, *Anchura de la junta* y *Dirección de la luz* para controlar el efecto.

Utilización del filtro Burbujas

Puede dar textura a una imagen utilizando burbujas. Este filtro permite controlar el tamaño de las burbujas y la parte de la imagen cubierta por el efecto.





Para utilizar el filtro Burbujas

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Burbujas.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Diámetro: establece el diámetro medio de las burbujas
 - Alcance: establece la cobertura del efecto
- 3 Haga clic en el dial *Dirección* para establecer la dirección de la fuente de luz.
- 4 Abra el selector de color y haga clic en un color
- 5 Si desea crear burbujas resaltadas, habilite la casilla de verificación Refracción.



- El filtro Burbujas admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Diámetro, Alcance y Dirección de la luz para controlar el efecto.

Utilización del filtro Lienzo

El filtro Lienzo da a la superficie de la imagen un aspecto de relieve y textura. Puede elegir uno de los mapas de lienzo preestablecidos suministrados con Corel PHOTO-PAINT o crear un mapa de lienzo personalizado. También puede cargar cualquier imagen de mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT como mapa de lienzo en relieve. Para obtener los mejores resultados, elija imágenes con un contraste entre medio y alto.





Para utilizar el filtro Lienzo



- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Lienzo.
- 2 Haga clic en el botón *Cargar*.
- 3 Sitúe la imagen que desea utilizar como mapa de lienzo.
- 4 Haga doble clic en el nombre de archivo.
- 5 En la sección Ajustar, desplace cualquiera de los siguientes deslizadores:
 - **Transparencia:** establece la opacidad del efecto. Un valor de transparencia del 100 por ciento aplica los valores de relieve sin un efecto significativo a los colores de la imagen.
 - **Relieve:** establece la profundidad del efecto. Un valor de 100 establece los valores de relieve que aparecen en el mapa de lienzo, mientras que los valores entre 100 y 200 exageran los colores oscuros y claros del mapa para crear una mayor ilusión de profundidad.
 - **Descentrar X:** establece el desplazamiento horizontal del patrón de mapa de lienzo
 - **Descentrar Y:** establece el desplazamiento vertical del patrón de mapa de lienzo
- 6 Habilite uno de los siguientes botones:
 - **Filas:** descentra filas de mosaicos
 - **Columnas:** descentra columnas de mosaicos
 - **Estirar para encajar:** deshabilita la disposición en mosaico y estira el mapa de lienzo para encajarlo sobre la imagen
- 7 Desplace el deslizador Descentrado para establecer la cantidad de descentrado de los mosaicos del mapa de lienzo.



- El filtro Lienzo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
- Los deslizadores Descentrar X y Descentrar Y no están disponibles cuando el botón Estirar para encajar está habilitado en la sección Descentrar mosaico.



- Puede escribir valores en los cuadros Descentrado, Transparencia, Relieve, Descentrar X, Descentrar Y para controlar este efecto.

Utilización del filtro Adoquín

Utilice este filtro para añadir una textura de adoquines a las imágenes. Puede controlar el tamaño, el espaciado y la granularidad de los adoquines.



Para utilizar el filtro Adoquín

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Adoquín.
- 2 Desplace cualquiera de los siguientes deslizadores:
 - Tamaño: establece el tamaño de los adoquines
 - Aspereza: establece la granularidad de los adoquines
- 3 Escriba un valor en el cuadro Anchura de la junta para establecer la cantidad de espaciado entre los adoquines.
- 4 Haga clic en el dial *Dirección de la luz* para establecer la dirección de la luz que incide sobre los adoquines.
- 5 Si desea distorsionar la forma de los adoquines, habilite la casilla de verificación Adaptar.



- El filtro Adoquín admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Tamaño, Aspereza y Dirección de la luz para controlar el efecto.

Utilización del filtro Piel de elefante

Este filtro sirve para arrugar las imágenes, al crear una superposición de líneas onduladas. Puede controlar el color y la edad de la piel de elefante (hasta 100 años).



Para utilizar el filtro Piel de elefante

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Piel de elefante.
- 2 Desplace el deslizador Edad para establecer la intensidad del efecto.
- 3 Abra el selector de color de Piel de elefante y haga clic en un color para las arrugas.
- 4 Si desea cambiar la colocación de las arrugas de manera aleatoria, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aleatorio.
 - Escriba un valor en el cuadro Aleatorio.



- El filtro Piel de elefante admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para seleccionar el color de la piel de elefante, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
- Puede escribir un valor en el cuadro Edad para controlar la intensidad del efecto.

Utilización del filtro Aguafuerte

El filtro Aguafuerte hace que la imagen parezca un grabado sobre metal. Puede controlar la profundidad del aguafuerte, la cantidad de detalle, la dirección de la luz incidente y el color de la superficie metálica.



Para utilizar el filtro Aguafuerte

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Aguafuerte.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Detalle: establece la cantidad de detalle que tiene la imagen
 - Profundidad: establece la profundidad del aguafuerte
- 3 Haga clic en el dial *Dirección de la luz* para establecer el ángulo que tiene la dirección de la luz.
- 4 Abra el selector Color de superficie y haga clic en un color de la superficie del aguafuerte.



- El filtro Aguafuerte admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para seleccionar el color de la superficie, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
- Puede escribir valores en los cuadros Detalle, Profundidad y Dirección de la luz para controlar el efecto.

Utilización del filtro Plástico

Puede hacer que la imagen parezca fabricada de plástico, lo que le dará un aspecto tridimensional. También puede controlar la profundidad de la imagen y el color de la luz que brilla sobre el plástico. El ángulo de la luz se puede personalizar.



Para utilizar el filtro Plástico

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Plástico.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Resalte: establece el brillo de las partes acentuadas de la imagen
 - Profundidad: establece la profundidad del sombreado sobre el plástico
 - Suavizado: establece la cantidad de detalle en la imagen
- 3 Haga clic en el dial *Dirección de la luz* para establecer la dirección de la luz.
- 4 Abra el selector de color y haga clic en un color para la luz.



- El filtro Plástico admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para seleccionar el color de la luz, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
- Puede escribir valores en los cuadros Resalte, Profundidad, Suavizado y Dirección de la luz para controlar el efecto.

Utilización del filtro Pared de yeso

Este filtro sirve para hacer que una imagen tenga el aspecto de haberse pintado sobre una pared de yeso. Puede controlar el porcentaje de detalle de la imagen en que tiene efecto este filtro.



Para utilizar el filtro Pared de yeso

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Pared de yeso.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Detalle: establece la intensidad del efecto
 - Brillo: establece el brillo del efecto
- 3 Si desea cambiar aleatoriamente la colocación de las pinceladas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Aleatorio.
 - Escriba un valor en el cuadro Aleatorio.



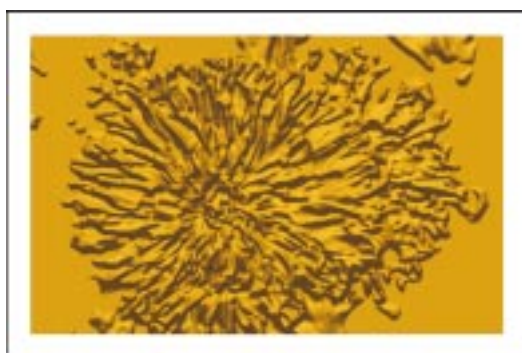
- El filtro Pared de yeso admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Detalle, Aleatorio y Brillo para controlar el efecto.
-

Utilización del filtro Escultura en relieve

Puede transformar la imagen en una escultura en relieve. Es posible establecer la suavidad del relieve, la cantidad de detalle que contiene, la dirección de la luz incidente y el color de la superficie.



Para utilizar el filtro Escultura en relieve

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Escultura en relieve.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Detalle: establece la cantidad de detalle que tiene la imagen
 - Profundidad: establece la cantidad del relieve
 - Suavizado: establece la cantidad de desenfoco
- 3 Haga clic en el dial *Dirección de la luz* para establecer la dirección de la luz.
- 4 Abra el selector Color de superficie y haga clic en un color de la superficie.



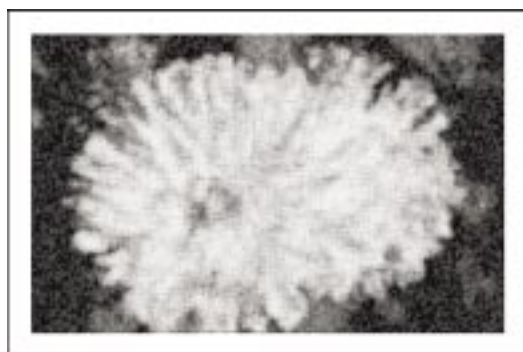
- El filtro Escultura en relieve admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Para seleccionar el color de la superficie, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija un color en la ventana de imagen.
- Puede escribir valores en los cuadros Detalle, Profundidad, Suavizado y Dirección de la luz para controlar el efecto.

Utilización del filtro Mosquitero

Este filtro hace que la imagen parezca verse a través de un mosquitero. Puede controlar el detalle y el brillo de la malla del mosquitero y el apagado de la imagen. También puede controlar si la imagen detrás del mosquitero será en color o en blanco y negro.



Para utilizar el filtro Mosquitero

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Mosquitero.
- 2 Habilite uno de los siguientes botones Color de fondo:
 - Blanco y negro: crea un fondo en blanco y negro
 - Color: crea un fondo coloreado
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Densidad de malla: establece la densidad de la malla del mosquitero
 - Apagado: establece el perfilado de los píxeles de la imagen
 - Brillo: establece la cantidad de luz en la imagen



- El filtro Mosquitero admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Densidad de malla, Apagado y Brillo para controlar el efecto.

Utilización del filtro Piedra

Este filtro da a una imagen la textura de una piedra. Puede controlar la cantidad de detalle, la densidad de patrón y el suavizado. También puede establecer el ángulo de la luz que incide en la imagen.



Para utilizar el filtro Piedra

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Piedra.
- 2 Elija un estilo de piedra en el cuadro de lista Estilo.
- 3 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Aspereza: establece la granularidad del efecto
 - Detalle: establece la cantidad de detalle que tiene la imagen
- 4 Haga clic en el dial *Dirección de la luz* para establecer la dirección de la luz que incide sobre las piedras.
- 5 Si desea dar a la textura de piedra un aspecto cóncavo, habilite la casilla de verificación Invertir.



- El filtro Piedra admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Aspereza, Detalle y Dirección de la luz para controlar el efecto.

Utilización del filtro Pintura subyacente

Este filtro cubre una imagen con capas de pintura para mostrar selectivamente la textura de lienzo subyacente. Puede controlar hasta qué punto la imagen original se pinta por encima y ajustar el brillo de la misma.



Para utilizar el filtro Pintura subyacente

- 1 Haga clic en Efectos, Textura, Pintura subyacente.
- 2 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Cantidad: establece la intensidad del efecto
 - Brillo: establece la cantidad de luz en la imagen



- El filtro Pintura subyacente admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.



- Puede escribir valores en los cuadros Cantidad y Brillo para controlar el efecto.
-

Uso de filtros de fantasía

Los filtros de fantasía desarrollan aún más los efectos especiales, al permitir que se utilicen fractales y diseños caleidoscópicos a partir de elementos de una imagen.

Los filtros de fantasía son:

- Julia Set Explorer 2.0: permite crear y explorar los fractales Julia Set que se aplican a una imagen. Los fractales son texturas creadas con algoritmos que se caracterizan por su irregularidad. Su efecto crea imágenes realmente sorprendentes. El filtro Julia Set Explorer permite utilizar fractales preestablecidos o crearlos; haga pruebas con los controles para obtener el máximo rendimiento de este efecto.

- Terrazzo: permite crear diseños de tipo caleidoscópico a partir de elementos de la imagen. Este filtro recorta una porción de la imagen, la convierte en una forma sencilla y la repite o refleja varias veces en patrones simétricos interconectados sobre la superficie.

Acceso al filtro Julia Set Explorer 2.0

Julia Set Explorer 2.0 es un filtro de conexión de Kai's Power Tools. Por ello, la interfaz de usuario y el archivo de ayuda del filtro son distintos del resto. Si desea obtener más información acerca de su utilización, haga clic en Ayuda en el cuadro de diálogo Fractal Explorer V2.0. Este filtro admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Lab, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.

Para abrir Julia Set Explorer

- Haga clic en Efectos, Fant., Julia Set Explorer 2.0.

Utilización del filtro Terrazo

Puede crear efectos de caleidoscopio sorprendentes con el filtro Terrazo. Pruebe a utilizar una de las 17 opciones de mosaico y establezca distintos valores de Fundido y Opacidad.



Para crear patrones de caleidoscopio con la imagen

- 1 Haga clic en Efectos, Fant., Terrazo.
- 2 Haga clic en el botón Simetría.
- 3 Haga clic en una de las miniaturas de mosaico Simetría y en Aceptar.
- 4 Desplace los siguientes deslizadores:
 - Fundido: establece un borde suave para los mosaicos
 - Opacidad: establece el nivel de transparencia de los mosaicos repetidos

- 5 Elija un modo de fusión en el cuadro de lista Modo.
- 6 Realice uno de estos pasos:
 - Habilite la casilla de verificación Mostrar límite de fundido para visualizar el límite del fundido en la ventana Original. Este límite indica el área sobre la que un mosaico se funde con el siguiente.
 - Habilite la casilla de verificación Previsualización continua para que la ventana Resultado muestre los cambios a medida que los realiza.



- Puede elegir una imagen y utilizarla como imagen original en el cuadro de lista Origen.
-

Para guardar un mosaico de Terrazo personalizado

- 1 Personalice los valores de Terrazo según el procedimiento anterior
- 2 Haga clic en el botón Guardar mosaico.
- 3 Elija una carpeta en que guardar el mosaico de Terrazo en el cuadro de lista Guardar en.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.



- La imagen debe tener un tamaño de 50 x 50 píxeles como mínimo para utilizar este filtro.
 - El filtro Terrazo admite todos los modos de color excepto RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro.
-

Uso de filtros de conexión

Los filtros de conexión proporcionan funciones y efectos adicionales que pueden utilizarse al editar imágenes en Corel PHOTO-PAINT. Estos filtros de efectos especiales procesan información de la imagen y la modifican en función de especificaciones preestablecidas para crear los efectos.

Al instalar Corel PHOTO-PAINT 9, se copian en el sistema varios filtros de conexión de otras empresas. Estos filtros proporcionan una funcionalidad adicional para las imágenes y permiten acceder a una gran variedad de efectos especiales. Utilice la página Filtros de conexión en el cuadro de diálogo Opciones para seleccionar los filtros a los que desea acceder desde el menú Efectos y deseleccionar los que ya no desea utilizar

Añadido y eliminación de filtros de conexión

Puede personalizar los efectos especiales disponibles en el menú Efectos si añade o elimina filtros de conexión de otras empresas en la página Filtros de conexión del cuadro de diálogo Opciones.

Para añadir un filtro de conexión

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, Filtros de conexión.
- 3 Haga clic en el botón Añadir.
- 4 Elija la carpeta donde se almacenan los filtros que desea añadir.

Para eliminar un filtro de conexión

- 1 Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En la lista Carpetas de filtros de conexión, seleccione la carpeta en que está almacenado el filtro que desea eliminar.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar.

Inicialización de efectos de otras empresas al abrir Corel PHOTO-PAINT

Puede inicializar los efectos de los filtros de conexión de otras empresas al abrir esta aplicación, para que estén disponibles inmediatamente. Si no inicializa estos filtros al abrir la aplicación, se inicializarán automáticamente la primera vez que acceda al menú Efectos. Cuando no tenga previsto utilizar los efectos especiales, se ahorrará varios segundos al iniciar la aplicación si ha desactivado esta opción.

Para inicializar los efectos de otras empresas al abrir Corel PHOTO-PAINT

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, Filtros de conexión, en la lista de categorías.
- 3 Habilite la casilla de verificación Inicializar filtros en el arranque.



11

CREACIÓN Y EDICIÓN DE PELÍCULAS

11

Es posible crear películas para añadir la ilusión de movimiento en las imágenes (llamadas fotogramas) que contienen. Al cambiar la posición de los objetos en fotogramas sucesivos, los objetos parecen moverse.

Una película consta de una serie de imágenes llamadas fotogramas. Los elementos clave son el fondo y los objetos móviles.



Para elaborar una película, puede crear un fondo y objetos desde cero o utilizar imágenes y objetos ya existentes. Es posible guardar la película en cualquier momento y para editarla, basta abrir la película entera o una parte de ella. Trabajar en una película por partes reduce la cantidad de datos que debe procesar el sistema a la vez.

Los controles de película permiten personalizar el aspecto de la película. Puede insertar nuevos fotogramas y archivos, eliminar fotogramas, así como cambiar su orden y la velocidad con que aparecen. Para ver la película, utilice los controles para reproducir, rebobinar o avanzar los fotogramas.

También puede crear películas y guardarlas como archivos de QuickTime VR. Este formato permite interactuar con el PC en modo de realidad virtual, ya que describe un entorno espacial que el usuario experimenta a través de los sentidos.

Creación de una película

Las películas contienen un fondo y uno o más objetos que aparecen sobre él. El fondo y los objetos de una película se pueden crear de cero o a partir de imágenes y objetos ya existentes.

Creación del fondo

Para crear el fondo de una película desde cero, elija el modo de color, el número de colores que forman la imagen, el tamaño, la resolución y el color del papel. También puede crearlo utilizando una imagen existente.

Creación de las partes móviles

Los elementos móviles que incluya en una película se denominan objetos. Al pegar un objeto en una película, aparece en cada fotograma de la misma. Para crear la ilusión de movimiento, sitúe el objeto con pequeños desplazamientos de un fotograma al siguiente. Cuando le satisfaga la posición del objeto, puede combinarlo con el fondo para convertirlo en parte permanente del fotograma. Si desea obtener más información sobre la combinación de objetos con el fondo, consulte “Agrupamiento y combinación de objetos” en la página 281.

Para crear la ilusión de movimiento en una película, mueva los objetos en pequeños incrementos de un fotograma al siguiente.



Creación del fondo de una película

El fondo de una película se puede crear desde cero o a partir de una imagen existente.

Al igual que el escenario en una película cinematográfica, el fondo es donde se desarrolla la acción. En la mayoría de los casos, el fondo permanece estático mientras se mueven los objetos situados sobre él.



Para crear el fondo de una película desde cero

- 1 Haga clic en Archivo, Nuevo.
- 2 Elija un modo de color en el cuadro de lista Modo color.
- 3 Abra el selector Color del papel y elija un color para el fondo.
- 4 Elija un tamaño de fotograma en el cuadro de lista Tamaño.
- 5 Elija un valor en el cuadro de lista Resolución.
- 6 Habilite la casilla de verificación Crear una película.
- 7 En el cuadro Número de fotogramas, escriba un valor entre 1 y 1000 para especificar el número de fotogramas de la película.



- Si va a utilizar la película en una página Web, elija el modo de color Con Paleta de 8 bits en el cuadro de lista Modo color. Si desea obtener información sobre el modo de color Con paleta, consulte “Conversión de imágenes al modo de color Con paleta” en la página 382.
- La resolución máxima que un monitor en color puede mostrar es 96 ppp (puntos por pulgada). Una resolución mayor reduce la velocidad o la calidad de reproducción de la película.



- Para indicar el tamaño del fotograma, también puede escribir valores en los cuadros Anchura y Altura si elige Personalizar en el cuadro de lista Tamaño.
- Para utilizar otra unidad de medida, elija una opción en el cuadro de lista situado junto al cuadro Anchura.
- Para especificar una resolución personalizada, escriba el valor que desee en el cuadro de lista Resolución.

Para crear el fondo de una película a partir de una imagen existente

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el archivo.
- 4 Haga doble clic en el nombre del archivo.
- 5 Haga clic en Película, Crear desde documento.

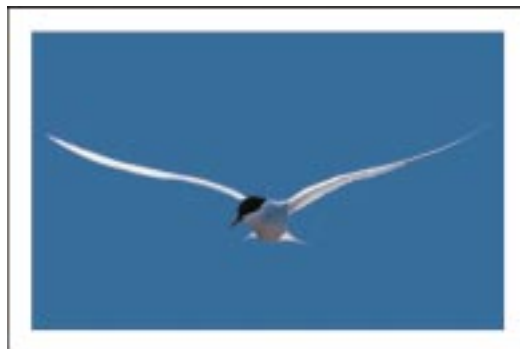


- La imagen activa recibe automáticamente la extensión de archivo .AVI y se convierte en el primer y único fotograma del nuevo archivo de película. Utilice el botón Insertar fotogramas de la ventana acoplable Película para añadir más fotogramas.

Creación de las partes móviles

Es posible desplazar un objeto en pequeños pasos de un fotograma al siguiente para crear la impresión de que el objeto se mueve. Para facilitar la colocación de un objeto de un fotograma a otro, puede superponer una representación semitransparente de hasta ocho fotogramas sobre el actual. El fotograma superpuesto le sirve de guía para situar un objeto respecto a su posición en el fotograma anterior o en el siguiente.

La gaviota es el objeto de la película y se muestra aquí sobre un fondo liso de color azul.





Para crear un objeto móvil

- 1 Abra el menú lateral Herramientas de máscara/objeto y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Película.
- 4 Haga clic en Edición, Copiar para copiar el objeto al portapapeles.
- 5 Haga clic en Edición, Pegar, Como nuevo objeto.
- 6 Sitúe el objeto en el fotograma actual.
- 7 Haga clic en Objeto, Combinar, Combinar objetos con el fondo.
- 8 En la ventana acoplable Película, haga clic en el botón *Avanzar un fotograma*.
- 9 Repita los pasos del 5 al 8 para cada fotograma de la película.



Para situar un objeto móvil

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Película.
- 2 En la ventana acoplable Película, habilite el botón *Superponer fotograma*.
- 3 Mueva el deslizador rojo Superposición de fotogramas para determinar los fotogramas que desea superponer sobre el actual.
- 4 Mueva el deslizador para cambiar la opacidad del fotograma superpuesto.
- 5 Abra el menú lateral Herramientas de máscara/objeto y haga clic en la herramienta *Selector de objetos*.
- 6 Seleccione un objeto.
- 7 Sitúe el objeto en el fotograma actual.



- Para combinar un objeto con el fondo, puede mantener presionada la tecla Ctrl mientras presiona Flecha abajo. Si mantiene presionadas las teclas Ctrl + Mayús mientras presiona Flecha abajo, todos los objetos se combinan con el fondo.

Apertura y almacenamiento de películas

Es posible abrir toda una película o una parte. Si abre parte de la película, se reduce la cantidad de datos que debe procesar el sistema a la vez.

La película se puede guardar antes o después de añadir el fondo y los objetos; sin embargo, cuando la guarde, los objetos se combinarán automáticamente con el fondo en todos los fotogramas y ya no se podrán editar. Si desea utilizar la película en una página Web, guárdela con el formato de archivo GIF animado.

Apertura de una película

Es posible abrir un archivo de película completo o una parte del mismo.

Para abrir una película completa

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenada la película.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenada la película.
- 4 Haga clic en el nombre de archivo.
- 5 Elija Imagen completa en el cuadro de lista situado a la derecha de la lista Tipo de archivo.



- Habilite la casilla Previsualizar desea ver el primer fotograma de la película antes de abrir el archivo.
-

Para abrir parte de una película

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en el nombre del archivo.
- 3 Escriba valores en los cuadros De y A para especificar el rango de fotogramas que desea abrir.



- Al abrir un archivo de película, la acción predeterminada es que se produzca una carga parcial.
 - Habilite la casilla Previsualizar para mostrar el primer fotograma de la película antes de abrir el archivo. También puede arrastrar la barra de desplazamiento Previsualización para ver otros fotogramas de la película.
-



- Para cargar otra sección de una película después de haber abierto una parte, haga clic en Película, Cargar fotogramas.

Almacenamiento de una película

Es posible guardar una película antes o después de añadir el fondo y los objetos. Si desea obtener información sobre el almacenamiento de una película para utilizarla en una página Web, consulte “Almacenamiento de una película como archivo GIF animado” en la página 231.

Para guardar una película

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



- Al guardar una película, los objetos se combinan automáticamente con el fondo de cada fotograma. Esto implica que ya no podrá modificarlos por separado de la imagen.

Almacenamiento de una película como archivo GIF animado

Si desea añadir una película a una página Web, guárdela como archivo GIF animado. Puede ajustar la anchura y la altura de los fotogramas, el número de colores de la película y el número de veces que la película se reproduce. También puede seleccionar que un color de la película sea transparente de modo que el fondo de la página Web se vea a través de la película, así como especificar la duración de la visualización de cada fotograma en la pantalla.

En estos tres fotogramas, la gaviota se muestra en posiciones diferentes para producir la ilusión de que vuela. Para utilizar esta película en una página Web, guárdela como archivo GIF animado.



Para guardar una película como archivo GIF animado

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en que desea guardar el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en que desea guardar el archivo.
- 4 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 5 Elija GIF - Animación GIF en el cuadro de lista Tipo de archivo.



- Animación GIF sólo puede utilizar imágenes con paleta. Para convertir una imagen de 24 bits al modo de color Con paleta, consulte “Conversión de imágenes al modo de color Con paleta” en la página 384.
- Al guardar una película, los objetos se combinan automáticamente con el fondo de cada fotograma, por lo que ya no podrá editarlos por separado de la imagen.
- Puede hacer clic en el botón Previsualización del cuadro de diálogo Opciones de animación GIF⁸⁹ para ver una previsualización de la animación GIF.

Para personalizar los parámetros del archivo GIF animado

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en la ficha Configuraciones de archivo.
- 3 Habilite la casilla Automático para establecer la anchura y la altura del papel.
- 4 Escriba un valor entre 2 y 256 en el cuadro Convertir a para ajustar el número de colores de la imagen.
- 5 Habilite la casilla Bucle de fotogramas para repetir las secuencias de fotogramas.
- 6 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Continua: repite los fotogramas de forma continua.
 - Detener después de: establece el número de repeticiones.
- 7 Si desea elegir el color de fondo, puede escribir un valor en el cuadro Fondo. El rango de valores depende del número de colores de la imagen.



- Deshabilite la casilla Automático y escriba valores en los cuadros Anchura y Altura para establecer el tamaño del papel manualmente.
- Habilite la casilla Guardar sólo diferencia entre fotogramas si desea guardar las diferencias entre los fotogramas, no las imágenes completas. Esta opción reduce el tamaño del archivo al guardarlo.

Para personalizar los parámetros de los fotogramas GIF animados

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para guardar una película como archivo GIF animado”.
- 2 Haga clic en la ficha Configuraciones de fotograma.
- 3 Habilite el botón Color de imagen para especificar un color transparente para la imagen.
- 4 Haga clic en el botón Seleccionar color; elija un color en el cuadro de diálogo Seleccionar color y haga clic en Aceptar para elegir el color que desea que sea transparente en la película.
- 5 Realice una de las acciones siguientes:
 - Escriba valores en los cuadros X: e Y: para establecer el número de píxeles en que el fotograma actual se desplaza desde la esquina superior izquierda de la página.
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl, seleccione varios fotogramas en la ventana Previsualización y escriba valores en los cuadros dX: y dY: para establecer el número de píxeles en que cada fotograma sucesivo se desplaza respecto al anterior.
- 6 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Usar global: utiliza la paleta de colores global.
 - Usar local: utiliza una paleta de colores que consta de los colores existentes en la imagen.
- 7 Escriba un valor en el cuadro Demora de fotogramas para especificar el tiempo que debe transcurrir entre la visualización de los fotogramas.
- 8 Elija una opción en el cuadro de lista Disposición para especificar cómo desaparece el fotograma anterior.
- 9 Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Aplicar sólo cambios: aplica sólo los parámetros de fotograma que han cambiado.
 - Aplicar todo: aplica todos los parámetros de fotograma.



- Habilite la casilla Entrelazar filas para que la imagen se actualice después de cargar cada fotograma.



- También puede especificar un color transparente escribiendo su valor de índice en el cuadro Color de imagen.
- Habilite el botón Ninguna de la sección Transparencia si no desea que haya un color transparente en la película.

Edición y reproducción de una película

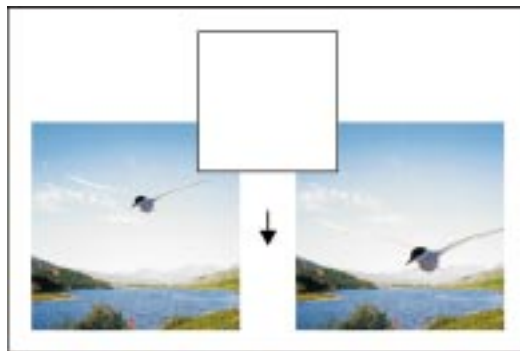
Las películas se pueden modificar reorganizando y personalizando la secuencia de sus fotogramas. Es posible añadir fotogramas o archivos, así como mover o eliminar fotogramas. También puede cambiar la velocidad de los fotogramas de la película. Dicha velocidad indica el tiempo que cada fotograma permanece en pantalla antes de que se reproduzca el siguiente. Así, la demora de los fotogramas controla la velocidad de la película.

Después de editar una película, puede reproducirla para ver el efecto de los cambios realizados. Las películas se pueden reproducir desde el principio hasta el final o fotograma a fotograma. También puede avanzar y retroceder un fotograma cada vez, rebobinar hasta el principio de la película, avanzar rápidamente hasta el final o ir a cualquier fotograma de la película.

Inserción de fotogramas y archivos en una película

En una película, es posible insertar fotogramas vacíos así como fotogramas copiados. También puede insertar toda una película o un archivo de imagen. Si la película actual y el archivo insertado tienen tamaños distintos, el archivo insertado se adapta a las dimensiones de imagen de la película.

Los nuevos fotogramas se pueden añadir en cualquier lugar de la secuencia de fotogramas.



Para insertar fotogramas en una película

- 1 Haga clic en Película, Insertar fotograma.
- 2 Escriba un valor en el cuadro Insertar para especificar el número de fotogramas que se añaden.
- 3 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Antes: inserta los fotogramas antes del especificado en el cuadro Fotograma.
 - Después: inserta los fotogramas después del especificado en el cuadro Fotograma.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Fotograma para especificar la posición de los nuevos fotogramas.
- 5 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Copiar fotograma actual: copia el fotograma existente en la ventana de imagen.
 - Utilizar color del papel: añada fotogramas con el color del papel.



- Es posible insertar un máximo de 100 fotogramas al mismo tiempo en una película. Puede insertar más de 100 fotogramas, pero no a la vez.



- Para insertar fotogramas en una película, también puede hacer clic en el botón Insertar fotograma(s) de la ventana acoplable Película.
-

Para insertar archivos en una película

- 1 Haga clic en Película, Insertar desde archivo.
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenada la película o la imagen que desea insertar.
- 4 Haga clic en el nombre de archivo.
- 5 Elija Imagen completa en el cuadro de lista situado a la izquierda del botón Opciones.
- 6 Haga clic en Abrir.

7 Habilite uno de los botones siguientes:

- Antes: inserta los fotogramas antes del especificado en el cuadro Fotograma.
- Después: inserta los fotogramas después del especificado en el cuadro Fotograma.

8 Escriba un valor en el cuadro Fotograma para especificar la posición del archivo en la película.

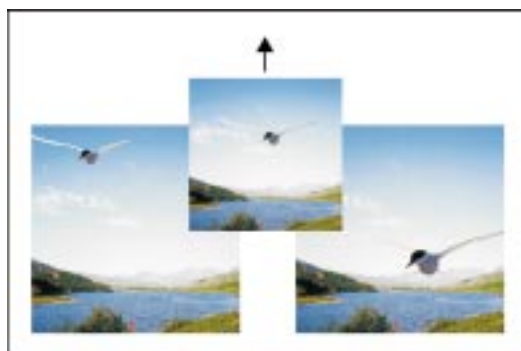


- Para insertar fotogramas en una película, también puede hacer clic en el botón Insertar desde archivo de la ventana acoplable Película.

Eliminación de fotogramas de una película

Es posible quitar fotogramas de una película porque sobren o para reducir su tiempo de reproducción.

Si la película es demasiado larga o se reproduce con demasiada lentitud, elimine fotogramas que sobren.



Para eliminar fotogramas de una película

- 1 Haga clic en Película, Eliminar fotograma.
- 2 Escriba un valor en el cuadro De fotograma para especificar el primer fotograma que desea eliminar.
- 3 Escriba un valor en el cuadro A fotograma para especificar el último fotograma que se eliminará.



- Se eliminarán los fotogramas entre los números, ambos inclusive, que especifique en el cuadro de diálogo Eliminar fotogramas.



- Para eliminar un fotograma, también puede hacer clic en el botón Eliminar fotogramas de la ventana acoplable Película. Seleccione el fotograma en la ventana acoplable Película antes de hacer clic en el botón. Mantenga presionada la tecla CTRL si desea seleccionar varios fotogramas.
- Para eliminar un solo fotograma, escriba el mismo número en los cuadros De fotograma y A fotograma.

Cambio del orden de los fotogramas de una película

Es posible cambiar el orden de los fotogramas de una película moviendo uno o más fotogramas a otra posición.

Para cambiar el orden de los fotogramas de una película

- 1 Haga clic en Película, Mover fotograma.
- 2 En el cuadro de diálogo Mover fotogramas, escriba un valor para especificar el primer fotograma que desea mover
- 3 En el cuadro A fotograma, escriba un valor para especificar el último fotograma que desea mover
- 4 Habilite uno de los botones siguientes:
 - Antes: sitúa los fotogramas antes del especificado en el cuadro Fotograma.
 - Después: sitúa los fotogramas después del especificado en el cuadro Fotograma.
- 5 En el cuadro Fotograma, escriba un valor que especifique la posición de los fotogramas.



- Para mover un solo fotograma, escriba el mismo número en los cuadros De fotograma y A fotograma del cuadro de diálogo Mover fotogramas.
- Para cambiar el orden de los fotogramas de una película, también puede arrastrarlos y soltarlos en la ventana acoplable Película.

Modificación de la velocidad de los fotogramas

La velocidad de los fotogramas de una película es la cantidad de tiempo que cada uno permanece en la pantalla. Es posible asignar una duración de la visualización a fotogramas individuales o a todos los de una película a la vez. La modificación de la velocidad de los fotogramas permite aumentar o reducir la velocidad con que los objetos se mueven de un fotograma a otro.

Para cambiar la velocidad de un solo fotograma

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Película.
- 2 Haga clic en la miniatura de un fotograma en la ventana acoplable Película.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Demora de fotogramas situado junto a la miniatura.



- Para comprobar el efecto del cambio de velocidad en la película, haga clic en el botón Reproducir película.



- Para cambiar la velocidad de varios fotogramas al mismo tiempo, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras los selecciona y escriba un valor en el cuadro Demora de fotogramas.

Control de la reproducción de una película

Cuando se reproduce una película, ésta continuará hasta que la detenga manualmente. El indicador de progreso de la barra de estado muestra el porcentaje de la película que ya se ha reproducido. Es posible rebobinarla para mostrar el primer fotograma o avanzarla para ver el último. También puede ir a cierto fotograma o avanzar o retroceder por la película fotograma a fotograma.

Para reproducir la película

- Haga clic en Película, Control, Reproducir película.

Para detener la película

- Haga clic en Película, Control, Detener película.

Para rebobinar hasta el principio de la película

- Haga clic en Película, Control, Rebobinar.

Para avanzar hasta el final de la película

- Haga clic en Película, Control, Avance rápido.

Para avanzar un fotograma

- Haga clic en Película, Control, Avanzar un fotograma.

Para retroceder un fotograma

- Haga clic en Película, Control, Retroceder un fotograma.

Para desplazarse a un fotograma específico

- 1 Haga clic en Película, Ir al fotograma.
- 2 En el cuadro Fotograma, escriba el número del fotograma al que desea ir

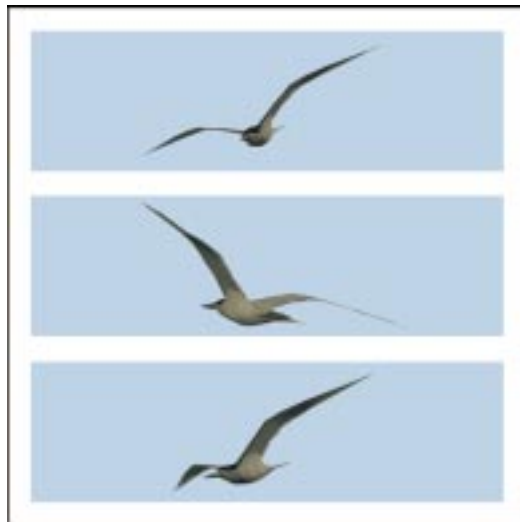


- Para ir a cierto fotograma, también puede hacer doble clic en su miniatura en la ventana acoplable Película.
- Para rebobinar, avanzar, retroceder e ir a cierto fotograma de una película, también puede utilizar los controles de reproducción situados en la parte inferior de la ventana de imagen o en la ventana acoplable Película.

Operaciones con una película de QuickTime VR

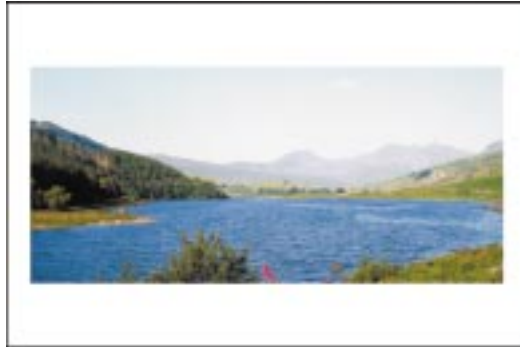
Hay dos tipos de película QuickTime VR: panorámica y de objeto. Una película panorámica es la que permite ver 360 grados de una imagen, como si el usuario se encontrara en el centro de la imagen y pudiera girarse para verla por completo. Una película de objeto permite ver todos los lados de un objeto, como si éste estuviera en el centro de la imagen y el usuario girara en torno al objeto. Para crear películas panorámicas, se combinan imágenes. Si desea más información al respecto, consulte “Ensamblado de imágenes” en la página 281.

En una película de objeto de QuickTime VR, el objeto se muestra en un ángulo distinto con cada fotograma.



Tanto en las películas panorámicas como en las de objeto, puede desplazarse por la imagen mirando hacia arriba y hacia abajo, girándose y ampliando la imagen. Las películas con formato QuickTime VR se pueden abrir, guardar y personalizar en Corel PHOTO-PAINT. También es posible vincular los panoramas y los objetos de QuickTime VR para crear películas con varias escenas (nodos). Las conexiones entre los nodos de panorama y de objeto se denominan vínculos.

.....
Película panorámica
de QuickTime VR.
.....



Apertura de una película de QuickTime VR

En Corel PHOTO-PAINT, puede abrir películas de QuickTime VR. Si el archivo tiene varias escenas (nodos), puede elegir cuál desea abrir. Sin embargo, sólo puede abrir una escena cada vez. Antes de abrirlas, puede previsualizar las escenas de la película.

Para abrir una película con una sola escena de un archivo QuickTime VR

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



- Para que Corel PHOTO-PAINT abra o guarde las imágenes como archivos QuickTime VR, es necesario que QuickTime 3.0 o posterior esté instalado en el sistema.
 - Todos los vínculos se cargan en Corel PHOTO-PAINT como objetos.
-

Para abrir una película con varias escenas de un archivo QuickTime VR

- 1 Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el nombre de archivo.
- 3 Arrastre la barra de desplazamiento Previsualización para elegir la escena de la película que desea abrir.

Almacenamiento y personalización de una película como archivo QuickTime VR

En Corel PHOTO-PAINT, es posible guardar las películas con el formato de QuickTime VR. Las que tengan un solo fotograma se guardan como películas panorámicas; las que tengan más de uno se guardan como películas de objeto. Las escenas de las películas que tengan múltiples nodos se pueden almacenar en un solo archivo o en varios distintos. Al guardar películas con el formato de QuickTime VR, puede personalizar los parámetros de nodos y los de VR World. También puede escribir comentarios y dar nombre a cada nodo de la película.

Para guardar una película como archivo QuickTime VR

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en que desea guardar el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en que desea guardar el archivo.
- 4 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 5 Elija MOV - QuickTime VR en el cuadro de lista Tipo de archivo.



- Si sobrescribe la versión guardada del archivo QuickTime VR, se perderán todos los vínculos definidos previamente en el nodo modificado. Si desea obtener más información sobre los vínculos, consulte “Creación de vínculos de QuickTime VR” en la página 545.
- La anchura de la imagen de una película panorámica debe ser múltiplo de cuatro píxeles.

Para personalizar los parámetros de los nodos de QuickTime VR en una película panorámica

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en la ficha Nodo.

- 3 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de nodo.
- 4 En el cuadro de lista Compresión, elija un tipo de compresión para el archivo.

Para personalizar los parámetros de nodo de QuickTime VR de una película de objeto

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para guardar una película como archivo QuickTime VR”.
- 2 En el cuadro Imágenes por fila, escriba el número de imágenes que desea que haya en una fila.
- 3 En la sección Animación de objeto, habilite la casilla Habilitar animación de vista si desea reproducir la película tan pronto como la cargue en QuickTime.
- 4 En la sección Configuración de control, habilite cualquiera de las casillas siguientes:
 - Ajustar al desplazar: permite rotar el objeto más de 360 grados sobre el eje horizontal.
 - Ajustar al bascular: permite rotar el objeto más de 360 grados sobre el eje vertical.
 - Habilitar zoom: permite aumentar y reducir.
 - Permitir traslación de objeto: permite que el objeto se mueva al aumentarlo o reducirlo.
 - Invertir efecto de control horizontal: provoca que los movimientos horizontales del ratón actúen como si fueran verticales.
 - Invertir efecto de control vertical: provoca que los movimientos verticales del ratón actúen como si fueran horizontales.
 - Intercambiar controles vertical y horizontal: permite invertir los controles verticales y horizontales al mismo tiempo.



- El valor de Número de filas definido por Corel PHOTO-PAINT depende del valor que se especifique en el cuadro Imágenes por fila.



- Para definir que la película se reproduzca continuamente cuando se cargue en QuickTime VR, habilite la casilla Animación palíndromo si habilita Habilitar animación de vista.
-

Para personalizar los parámetros de Mundo QuickTime VR

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para guardar una película como archivo QuickTime VR”.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar QuickTime VR, haga clic en la ficha VR World.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro Nombre del mundo VR.
- 4 Escriba una anchura en el cuadro Anchura predeterminada del mundo.
- 5 Escriba una altura en el cuadro Altura predeterminada del mundo.



- Los cuadros Anchura predeterminada del mundo y Altura predeterminada del mundo definen el tamaño (en píxeles) que tendrá la película cuando se vea en QuickTime VR.



- Habilite la casilla de verificación Mantener proporción si desea mantener la proporción de altura y anchura de la imagen.

Creación de vínculos de QuickTime VR

Es posible crear vínculos que enlacen cada nodo con otro nodo o con una URL (ubicación universal de recursos, del inglés *Universal Resource Locator*) cuando se guarde la película. Todos los objetos disponibles en la imagen activa se presentan en el cuadro de diálogo Exportar QuickTime VR, donde puede indicar a qué nodo o URL se vinculará ese objeto. Es posible crear nodos nuevos en una película o sobrescribir los existentes. Si desea crear un nuevo nodo de baja resolución para que su descarga sea más rápida en una página Web, primero debe efectuar un nuevo muestreo de la imagen. Si desea obtener información sobre el nuevo muestreo de las imágenes, consulte “Cambio del tamaño de una imagen” en la página 274.

Para crear vínculos de QuickTime VR

- 1 Haga clic en Archivo, Guardar como.
- 2 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad en que desea guardar el archivo.
- 3 Haga doble clic en la carpeta en que desea guardar el archivo.
- 4 Escriba el nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 5 Elija MOV - QuickTime VR en el cuadro de lista Tipo de archivo y haga clic en Guardar.
- 6 Haga clic en la ficha Área de vínculo.
- 7 Seleccione un objeto en la lista Área de vínculo.

- 8 En la sección Tipo de área de vínculo, habilite uno de los botones siguientes:
 - **Vínculo:** permite elegir un nodo al que se enlazará el vínculo en la lista Vincular con.
 - **URL:** permite escribir la URL a la que se enlazará el vínculo en el cuadro URL.
- 9 Repita los pasos 7 y 8 para los demás objetos de la lista Área de vínculo.



- Si selecciona un archivo existente, lo sobrescribirá. Los nodos que existan en ese archivo aparecerán en el cuadro de diálogo Exportar QuickTime VR. Si no desea reemplazar un nodo en el archivo, añádalo como un nuevo nodo.

Para añadir un nodo en una película de QuickTime VR

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Nuevo nodo.
- 3 Seleccione un objeto en la lista Área de vínculo.
- 4 Habilite el botón Vínculo.
- 5 En la lista Vincular con, seleccione el nodo con que se enlazará el vínculo.



- Después de crear un nodo, puede personalizarlo. Si desea obtener información sobre la personalización de nodos, consulte “Almacenamiento y personalización de una película como archivo QuickTime VR” en la página 543.

Para crear un nodo de baja resolución

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para crear vínculos de QuickTime VR”.
- 2 Seleccione un nodo panorámico.
- 3 Haga clic en el botón Nuevo nodo.
- 4 Habilite uno de los botones siguientes:
 - **Completa:** crea un nodo con la resolución original de la imagen.
 - **1/2 de completa:** reduce el tamaño del nodo a la mitad de su tamaño original.
 - **1/4 de completa:** reduce el tamaño del nodo a una cuarta parte de su tamaño original.
 - **Previsualizar:** reduce el nodo al tamaño de una previsualización de miniatura.



La publicación de imágenes en Internet se refiere a la visualización de imágenes en páginas Web. Es muy raro que un sitio Web no contenga imágenes. Las imágenes enriquecen las páginas Web: establecen el tono, explican los conceptos visualmente y dan un aspecto muy profesional.

Corel PHOTO-PAINT proporciona las herramientas necesarias para crear imágenes para su presentación en páginas Web. Es posible guardar imágenes con formatos de archivo compatibles con los exploradores Web y crear mapas de imagen que contienen vínculos a otras páginas Web.

Selección de formatos de archivo

Los tres formatos de imagen para la World Wide Web son GIF (Graphics Interchange Format), JPEG (Joint Photographic Experts Group) y PNG (Portable Network Graphics).

El formato GIF suele utilizarse para guardar dibujos de líneas e imágenes con pocos colores o bordes marcados, por ejemplo las imágenes exploradas en blanco y negro. El formato JPEG se emplea a menudo para guardar imágenes con gamas tonales amplias, como fotografías o imágenes exploradas en color. El formato PNG se utiliza como alternativa a los formatos GIF y JPEG. Es posible utilizar cualquiera de estos tres formatos para crear gráficos para mapas de imágenes.

El formato de archivo GIF

El formato de archivo GIF se desarrolló como norma gráfica para su uso en diversas plataformas, lo cual implica que lo reconocen todos los exploradores gráficos para Internet. GIF admite hasta color de 8 bits (256 colores) y permite crear paletas de colores personalizadas para las imágenes. GIF ofrece varias opciones gráficas avanzadas, entre ellas los fondos transparentes, las imágenes entrelazadas y la animación.

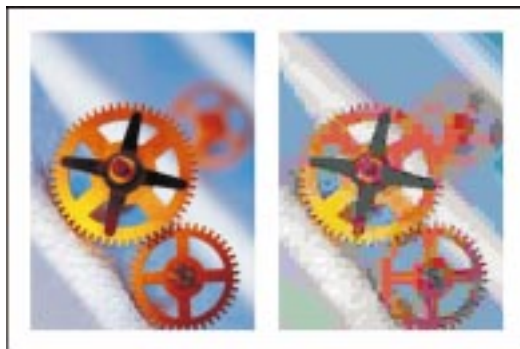
El formato de archivo GIF emplea la compresión sin pérdidas, lo cual significa que cuando se convierte una imagen al formato GIF, toda la información del archivo se almacena junto con la imagen para que el archivo GIF tenga exactamente el mismo aspecto que la imagen original.

El formato de archivo JPEG

El formato de archivo JPEG fue desarrollado como un sistema de compresión expresamente diseñado para las imágenes de ordenador. JPEG admite hasta color de 32 bits (4,2 mil millones de colores) y, por tanto, constituye una opción excelente para las fotografías, mapas de imagen e imágenes exploradas en color.

Los archivos JPEG emplean la compresión con pérdidas, lo cual significa que la imagen pierde información a la vez que sigue proporcionando imágenes de calidad con un alto nivel de compresión. Es posible elegir la calidad de imagen: cuanto más alta sea la calidad de imagen, mayor será el tamaño del archivo. Algunos exploradores Web admiten las imágenes JPEG progresivas. Las imágenes progresivas aparecen en pantalla de forma gradual para que el usuario pueda ver partes de la imagen antes de que termine de cargarse.

La imagen de la izquierda se guardó con alta calidad (baja compresión). La de la derecha se guardó con baja calidad (alta compresión).



El formato de archivo PNG

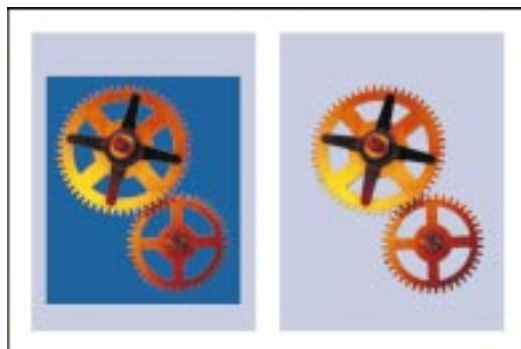
El formato de archivo PNG fue desarrollado como alternativa a los formatos GIF y JPEG. El formato PNG, a diferencia de GIF, admite color real, así como las imágenes basadas en paletas de colores. El formato de archivo PNG también permite guardar imágenes transparentes (a diferencia de JPEG). Los archivos PNG emplean un avanzado sistema de compresión sin pérdidas y también admiten el entrelazado.

Para visualizar los sitios Web que contengan imágenes PNG, es posible que su explorador para Internet requiera la instalación de un filtro de conexión compatible con el formato PNG. Estos filtros de conexión pueden descargarse desde la World Wide Web.

Almacenamiento de imágenes con el formato de archivo GIF

El formato de archivo GIF está diseñado para ocupar un mínimo de espacio en disco y para facilitar su lectura e intercambio entre ordenadores. Guarde las imágenes con el formato GIF si desea publicar imágenes con 256 colores o menos en Internet o para utilizar fondos transparentes, entrelazado de imágenes, mapas de imagen o animación en sus páginas Web.

Se ha aplicado transparencia al fondo azul de la imagen de la izquierda para crear la imagen de la derecha.



Para guardar una imagen con el formato de archivo GIF

- 1 Haga clic en Archivo, Exportar, Exportar.
- 2 Elija la unidad donde desee guardar el archivo en el cuadro de lista Guardar en.
- 3 Haga doble clic en la carpeta donde desee guardar la imagen.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
- 5 Elija GIF - Mapa de bits de Compuserve en el cuadro de lista Tipo de archivo y haga clic en Guardar.
- 6 Habilite la casilla de verificación Entrelazado si desea visualizar la imagen gradualmente con el explorador Web para poder ver partes de la misma antes de que termine de cargarse.
- 7 Habilite uno de los siguientes botones de Transparencia:
 - Ninguno: especifica que no desea que ninguno de los colores sea transparente al visualizarse con un explorador Web.
 - Color de imagen: aplica transparencia al color en el que haga clic en la Paleta de colores.
 - Área enmascarada: aplica transparencia al área enmascarada de la imagen.



- Si la imagen contiene más de 256 colores, deberá utilizar el cuadro de diálogo Convertir a paleta para reducir el número de colores de la imagen. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Convertir a paleta, consulte “Conversión de imágenes al modo de color Con paleta” en la página 382.
- Si la imagen contiene objetos, aparece una advertencia indicando que los objetos se fundirán con el fondo.
- Si ha habilitado el botón Área enmascarada, puede habilitar la casilla de verificación Invertir máscara para aplicar transparencia al área seleccionada en lugar del área enmascarada.
- Es posible cargar o crear imágenes GIF animadas para crear películas para la página Web. Para obtener más información sobre la creación de animaciones, consulte “Creación y edición de películas” en la página 527.



- También es posible especificar el color transparente escribiendo valores en los cuadros Índice o utilizando la herramienta Cuentagotas para hacer clic en un color en la ventana de imagen.

Almacenamiento de imágenes con el formato de archivo JPEG

El formato de archivo JPEG proporciona compresión con una pérdida mínima de calidad de imagen. Guarde las imágenes con el formato JPEG si desea publicar imágenes en color de hasta 32 bits en Internet o para guardar fotografías o imágenes exploradas en color.

Para guardar una imagen con el formato de archivo JPEG

- 1 Haga clic en Archivo, Exportar, Exportar.
- 2 Elija la unidad donde desee guardar el archivo en el cuadro de lista Guardar en.
- 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 Elija JPG - Mapas de bits JPEG en el cuadro de lista Tipo de archivo y haga clic en Guardar.

- 6 Habilite una de las siguientes casillas de verificación Método de codificación:
 - Progresivo: carga la imagen de forma gradual en determinados exploradores Web para que el usuario pueda ver partes de la imagen antes de que termine de cargarse.
 - Optimizar: utiliza el método de codificación óptimo.
- 7 Desplace el deslizador Compresión para establecer la calidad de la resolución de la imagen.
- 8 Desplace el deslizador Suavizado para definir el aspecto de las curvas y los ángulos de la imagen.
- 9 Elija uno de los siguientes métodos de codificación en el cuadro de lista Subformato:
 - Estándar (4:2:2): emplea una calidad de imagen comprimida ligeramente menor.
 - Opcional (4:4:4): utiliza una calidad de imagen comprimida ligeramente mayor.



- Para obtener resultados óptimos, utilice el modo de color RGB de 24 bits al guardar una imagen con el formato de archivo JPEG.
 - Si la imagen contiene objetos, aparece una advertencia indicando que los objetos se fundirán con el fondo.
-

Almacenamiento de imágenes con el formato de archivo PNG

El formato de archivo PNG puede utilizarse como alternativa a los formatos GIF y JPEG. Guarde las imágenes con el formato de archivo PNG si desea publicar imágenes en color de 8 o 24 bits en Internet. El formato PNG admite la compresión sin pérdidas y la transparencia.

Para guardar una imagen con el formato de archivo PNG

- 1 Haga clic en Archivo, Exportar, Exportar.
- 2 Elija la unidad donde desee guardar el archivo en el cuadro de lista Guardar en.
- 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 Elija PNG - Portable Network Graphics en el cuadro de lista Tipo de archivo y haga clic en Guardar.
- 6 Habilite el botón Entrelazado para visualizar la imagen en pantalla de forma gradual para poder ver partes de la misma antes de que termine de cargarse.

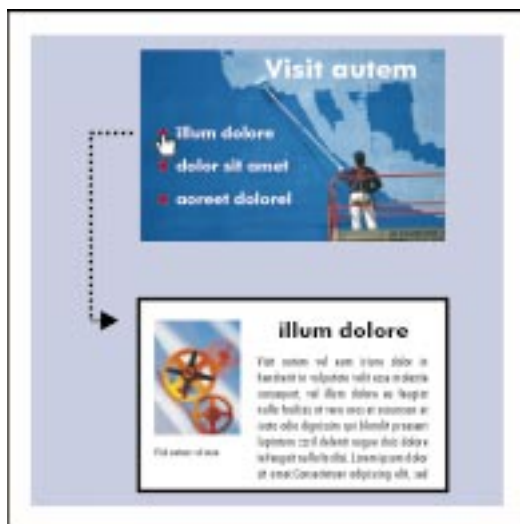


- Para obtener resultados óptimos, utilice el modo de color RGB de 24 bits al guardar una imagen con el formato de archivo PNG.
- Si la imagen contiene objetos, aparece una advertencia indicando que los objetos se fundirán con el fondo.

Creación de mapas de imagen

Un mapa de imagen es un gráfico que contiene áreas donde se puede hacer clic para acceder a otras direcciones de Internet en la World Wide Web. Una serie de coordenadas determina la ubicación de las áreas de clic dentro de la imagen. Cuando un usuario hace clic en una de estas áreas, accede automáticamente a otra página Web.

Los mapas de imagen son mapas con vínculos a otras páginas Web.



Para crear un mapa de imagen, es necesario:

- asignar direcciones de Internet a los objetos de la imagen.
- guardar la imagen.
- elegir un tipo de mapa de imagen.

Asignación de direcciones de Internet a objetos

Es posible asignar direcciones de Internet, o URL (localizadores uniformes de recursos), a los objetos de la imagen mediante la definición de áreas de clic. Al hacer clic en un área de la imagen que tenga una dirección de Internet asociada, accederá a la dirección URL especificada. Un área de clic puede ser un polígono con una forma muy similar a la del objeto, un rectángulo que coincide con el cuadro de resaltado del objeto, una forma ovalada que cabe dentro del cuadro de resaltado del objeto o un círculo con un radio igual a la medida más larga del objeto desde su centro hasta sus bordes.

Almacenamiento de imágenes

Puede guardar la imagen con uno de tres formatos de archivo para crear un mapa de imagen: GIF, JPEG o PNG. Para más información sobre cómo elegir un formato de archivo, consulte “Selección de formatos de archivo” en la página 549.

Elección de un tipo de mapa de imagen

Al crear mapas de imagen, los siguientes archivos se generan de forma automática en función del tipo de mapa de imagen elegido:

- una página HTML para los tipos de mapa de imagen cliente/servidor NCSA, cliente/servidor CERN y cliente.
- un archivo de mapa para los tipos de mapa de imagen cliente/servidor NCSA, cliente/servidor CERN, servidor NCSA y servidor CERN.
Los mapas de imagen de cliente contienen las etiquetas de mapa HTML directamente en la página HTML.

Creación de mapas de imagen

Es posible definir áreas de clic para un mapa de imagen mediante la asignación de URL (localizadores uniformes de recursos) a los objetos de la imagen. Tras definir áreas de clic, puede guardar la imagen para crear un mapa de imagen. Podrá elegir entre tres tipos de mapa: de servidor, de cliente o de cliente/servidor.

Para crear un mapa de imagen de servidor

- 1** Haga clic en Archivo, Publicar en Internet.
- 2** Realice todas las acciones siguientes:
 - En la lista Objetos, elija el objeto que desee definir como área de clic.
 - Escriba el localizador uniforme de recursos (URL) en el cuadro URL.
 - Elija una forma para el área de clic en el cuadro de lista Definir área como y haga clic en Aceptar.
- 3** Elija JPG - Mapa de bits JPEG, GIF - Mapa de bits de Compuserve o PNG - Portable Network Graphics en el cuadro de lista Tipo de archivo.
- 4** Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en Guardar.
- 5** Elija las opciones asociadas con el tipo de archivo especificado en el paso 5 y haga clic en Aceptar.
- 6** Escriba un nombre para el archivo de mapa en el cuadro Nombre de archivo.
- 7** Si desea vincular a la página Web especificada cualquier parte de la imagen que no tenga ningún vínculo URL asignado, habilite la casilla de verificación URL predeterminada y escriba una dirección URL en el cuadro URL predeterminada.
- 8** Si desea incluir información sobre el archivo, habilite la casilla de verificación Incluir información de cabecera de archivo.
- 9** Elija uno de los siguientes tipos de mapa en el cuadro de lista Guardar como tipo:
 - Tipo servidor NCSA (*.map): especifica que el servidor admite códigos NCSA.
 - Tipo servidor CERN (*.map): especifica que el servidor admite códigos CERN.



- Para obtener más información sobre el almacenamiento de imágenes para su uso en páginas Web, consulte “Elección de un formato de archivo” en la página 549.
- Los mapas de imagen de servidor no dependen de un explorador Web para procesar la información de mapa; no obstante, diríjase a su proveedor de servicios de Internet para averiguar si su servidor reconoce los códigos NCSA o CERN.
- Al guardar la imagen, el archivo de mapa se genera automáticamente con el nombre asignado.

Para crear un mapa de imagen de tipo cliente o cliente/servidor

- 1 Siga los pasos del 1 al 8 del procedimiento anterior.
- 2 Escriba un nombre para el archivo HTML en el cuadro Nombre de archivo.
- 3 Elija uno de los siguientes tipos de mapa en el cuadro de lista Guardar como tipo:
 - Tipo cliente (*.htm): especifica que el mapa de imagen no depende de un servidor para procesar la información de mapa, pero el explorador utilizado para ver las páginas Web debe admitir la visualización de mapas de imagen.
 - Tipo cliente/servidor NCSA: crea los archivos necesarios para los tipos cliente y servidor NCSA.
 - Tipo cliente/servidor CERN: crea los archivos necesarios para los tipos cliente y servidor CERN.
- 4 Escriba un nombre para el archivo de mapa en el cuadro Nombre de asignación.



- Al crear un mapa de imagen de tipo cliente/servidor, el archivo de mapa se genera automáticamente con el nombre asignado. Los mapas de imagen de cliente contienen las etiquetas de mapa HTML directamente en la página HTML.
- Al guardar la imagen, el archivo HTML se genera automáticamente con el nombre asignado.
- Si la imagen contiene objetos, se le solicita que funda los objetos con el fondo.



- También es posible asignar una dirección URL y una forma al área de clic con la barra de herramientas Objetos de Internet.
 - Para acceder al cuadro de diálogo Etiqueta WWW URL, también puede hacer clic con el botón derecho en la miniatura de un objeto en la ventana acoplable Objetos, hacer clic en Propiedades y, a continuación, en la ficha WWW URL.
-



13

AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS DE LA APLICACIÓN

13

Corel PHOTO-PAINT permite utilizar grabaciones y guiones para realizar automáticamente una serie de acciones que desee repetir en la misma imagen o en varias imágenes distintas. Las grabaciones son una serie de comandos que se graban mediante los controles de la ventana acoplable Grabadora; no obstante, las grabaciones no se guardan al finalizar la sesión con Corel PHOTO-PAINT. Los guiones son grabaciones que se han almacenado en disco y que pueden recuperarse en cualquier momento.

Las grabaciones y los guiones permiten ahorrar tiempo cuando se realizan muchas operaciones habituales, como volver a muestrear imágenes, seleccionar áreas de imágenes y realizar ajustes globales. Por ejemplo, si escanea varias fotografías en Corel PHOTO-PAINT y descubre que son demasiado pequeñas y están subexpuestas, puede volver a muestrear y ajustar las imágenes para agrandarlas e incrementar el brillo. Si graba las operaciones de nuevo muestreo y ajuste al aplicarlas a la primera fotografía, puede reproducir la grabación o el guión sobre las demás para reparar las imperfecciones al mismo tiempo.

Puede crear, editar y reproducir grabaciones y guiones mediante los controles de la ventana acoplable Grabadora. También es posible reproducir y organizar guiones en la ventana acoplable Guiones.

Los guiones creados en Corel PHOTO-PAINT pueden mejorarse utilizando el Editor Corel SCRIPT™. Este editor permite utilizar las siguientes características del lenguaje de programación de Corel SCRIPT™: bucles, variables, funciones y cuadros de diálogo definidos por el usuario. Por ejemplo, puede incorporar un bucle a un guión para que determinados comandos se repitan hasta que se cumplan una serie de condiciones predefinidas. También es posible incluir un cuadro de diálogo en un guión para obtener información del usuario acerca de elementos como el color, la forma o la selección de archivos.

En Corel PHOTO-PAINT, también puede ampliar la funcionalidad de la aplicación con Microsoft® Visual Basic® para Aplicaciones (VBA). El Editor de VBA proporciona las herramientas que necesita para automatizar operaciones en Corel PHOTO-PAINT.

Creación y almacenamiento de grabaciones y guiones

Es posible crear y guardar grabaciones y guiones en la ventana acoplable Grabadora.

Creación de una grabación

Puede grabar prácticamente todas las acciones realizadas con el teclado, Barras de herramientas, Caja de herramientas, menús y ratón. A medida que se graban dichas acciones, éstas se traducen en declaraciones de comando que aparecen numeradas en orden cronológico en la lista de comandos de la ventana acoplable Grabadora. Estas declaraciones de comando se muestran en el mismo formato que las que aparecen en la ventana acoplable Deshacer/Rehacer: cada comando consiste en una palabra y por lo general, su sintaxis corresponde al nombre del comando precedido del nombre del menú al que pertenece.

Aunque puede acceder a los comandos de Corel PHOTO-PAINT de varias maneras diferentes, los comandos siempre aparecen en la ventana acoplable Grabadora como si hubiera accedido a ellos mediante el menú. La personalización de la estructura de menús o el teclado no afecta a los nombres de los comandos grabados.

Las opciones de cuadros de diálogo que seleccione mientras graba un guión quedarán registradas cuando cierre el cuadro de diálogo. Estas opciones se convertirán en parámetros asignados al comando que abrió inicialmente el cuadro de diálogo. Por ello, las opciones no aparecen en forma de acciones en la ventana acoplable Grabadora. Esto también ocurre con las selecciones de color. Por ejemplo, si elige un color de pintura en la Paleta de colores en pantalla y aplica un trazo de pincel a la imagen, la selección de color no se mostrará en la lista de comandos de Grabadora; en su lugar se grabará como un parámetro de la herramienta Pintar.

En la siguiente lista, se indican los comandos que no es posible grabar en Corel PHOTO-PAINT:

- Comandos de personalización de barras de herramientas, teclado y menús
- Comandos de personalización de cuadrículas, reglas y líneas guía
- Comandos del menú Ventana y el menú Ayuda
- Cálculos y ensamblado de imágenes
- Comandos de visualización, como zoom

Almacenamiento de una grabación como guión

Puede reproducir los comandos grabados en la ventana acoplable Grabadora hasta que finalice la sesión de Corel PHOTO-PAINT o inicie una nueva grabación. Si desea acceder a los comandos grabados durante otra sesión de Corel PHOTO-PAINT, debe guardarlos como un guión. Los guiones creados en Corel PHOTO-PAINT se pueden cargar y reproducir en cualquier momento, así como distribuirlos a otros usuarios de Corel PHOTO-PAINT.

Considere la grabación de un comando que guarde el documento como la primera operación del guión. Este procedimiento le permite restaurar la imagen original si la ejecución del guión no se realiza correctamente.

Creación de una grabación

Es posible automatizar una serie de comandos si los graba en la ventana acoplable Grabadora. Los comandos que se pueden grabar incluyen movimientos con el ratón, acciones de las barras de herramientas, combinaciones de teclas y comandos de menú. Si no desea grabar algunas de las acciones que está realizando durante una sesión de grabación, detenga la grabación, realice las acciones y, después, vuelva a iniciar la grabación.

Para crear una grabación

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Haga clic en el botón *Nuevo* en la parte superior de la ventana acoplable Grabadora.
- 3 Haga clic en el botón *Grabar* en la parte inferior de la ventana acoplable Grabadora.
- 4 Realice las acciones que desee grabar.
- 5 Haga clic en el botón *Paro*.



- Si desea obtener información acerca de las acciones que no pueden grabarse, consulte “Creación y almacenamiento de grabaciones y guiones” en la página 562.

Almacenamiento de una grabación como guión

Para utilizar grabaciones en imágenes, ya sea en futuras sesiones de Corel PHOTO-PAINT o en otras aplicaciones de guiones, debe guardarlas como guiones con la extensión de archivo de Corel SCRIPT (.CSC).



Para guardar una grabación como guión

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Cree una grabación.
- 3 Haga clic en el botón *Guardar* en la parte superior de la ventana acoplable Grabadora.
- 4 En el cuadro de lista Guardar en, elija la unidad donde desea guardar el guión.
- 5 Haga doble clic en la carpeta en la que desea guardar el guión.
- 6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.



- Si desea obtener información sobre la creación de grabaciones, consulte “Creación de una grabación” en la página 563.



- También puede guardar un guión si hace clic en el botón Guardar de la Lista de Deshacer; en la ventana acoplable Deshacer/Rehacer. Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento de una lista de deshacer como guión” en la página 55.

Reproducción de grabaciones y guiones

La reproducción de una grabación o un guión aplica los comandos grabados a la imagen activa. Es posible reproducir guiones cargándolos en la ventana acoplable Grabadora o Guiones. También puede aplicar parte de una grabación o un guión a la imagen si reproduce sólo un comando de la secuencia de comandos grabados o si deshabilita comandos específicos.

Antes de reproducir una grabación o un guión, asegúrese de que la imagen activa contiene los componentes necesarios para ejecutar correctamente las operaciones grabadas. Por ejemplo, si intenta reproducir un guión que incluye comandos específicos para objetos en una imagen que no contiene objetos, el guión no se aplicará correctamente.

Es posible reproducir varios guiones simultáneamente si se procesan en lote. Puede aplicarlos a una o varias imágenes. Después de reproducir los guiones, puede elegir entre sobrescribir los archivos originales, guardar automáticamente todas las imágenes en un formato de archivo diferente o guardarlas en otra carpeta.

Reproducción de una grabación

Sólo es posible reproducir grabaciones en la sesión actual de Corel PHOTO-PAINT. Si desea utilizar alguna grabación en otras sesiones de trabajo, debe guardarla como guión.

Para reproducir una grabación

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Cree una grabación.
- 3 Haga clic en el botón *Reproducir* en la parte inferior de la ventana acoplable Grabadora.



- Si desea obtener información sobre la creación de grabaciones, consulte “Creación de una grabación” en la página 563.

Reproducción de un guión

Es posible cargar guiones guardados anteriormente y ejecutarlos en archivos mediante la ventana acoplable Grabadora o Guiones.

Para reproducir un guión desde la ventana acoplable Grabadora

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Haga clic en el botón *Abrir* en la parte superior de la ventana acoplable Grabadora.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad donde está guardado el guión.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el guión.
- 5 Haga doble clic en el nombre de archivo del guión.
- 6 Haga clic en el botón *Reproducir* en la parte inferior de la ventana acoplable Grabadora.

Para reproducir un guión desde la ventana acoplable Guiones

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Guiones.
- 2 Haga doble clic en la carpeta en la que está almacenado el guión.
- 3 Haga clic en el nombre del guión.
- 4 Haga clic en el botón *Reproducir* en la parte inferior de la ventana acoplable Guiones.



- Al abrir un guión en la ventana acoplable Guiones, dicho guión no se caga en la ventana acoplable Grabadora.



- También puede abrir la ventana acoplable Guiones si hace clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Ejecutar guión.

Reproducción de un solo comando

Puede aplicar un solo comando de una grabación o guión a una imagen. Esta característica resulta muy útil si se desea evaluar el resultado de un comando específico antes de aplicar el resto de los comandos de la grabación, o el guión, a una imagen. Para elegir el comando, mueva el Indicador de posición situado junto al nombre del mismo en la lista de comandos de la ventana acoplable Grabadora.

Para reproducir un solo comando

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Cree una grabación o abra un guión.
- 3 Realice una de las siguientes acciones para mover el Indicador de posición al comando que desee reproducir:
 - Haga doble clic en el nombre del comando en la ventana acoplable Grabadora.
 - Para elegir el primer comando del guión, haga clic en el botón *Rebobinar*.
 - Para elegir el último comando del guión, haga clic en el botón *Avance rápido*.
- 4 Haga clic en el botón *Avanzar un fotograma* en la parte inferior de la ventana acoplable Grabadora.



- Si desea obtener información sobre la creación de grabaciones, consulte “Creación de una grabación” en la página 563. Si desea información sobre cómo abrir guiones, consulte “Reproducción de un guión” en la página 565.

Deshabilitación de comandos antes de la reproducción

Puede excluir temporalmente comandos de la secuencia grabada antes de reproducir una grabación o un guión. Al no deshabilitarlos de forma permanente, puede reactivarlos sin tener que volver a crear la grabación o el guión completos.

Para deshabilitar comandos antes de la reproducción

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Cree una grabación o abra un guión.
- 3 Realice una de las siguientes acciones para seleccionar los comandos que desea deshabilitar:
 - Haga clic en el nombre de un comando en la ventana acoplable Grabadora.
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en los nombres de varios comandos no consecutivos.
 - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en los nombres de los comandos primero y último de un bloque de comandos consecutivos.
- 4 Haga clic en el botón *Habilitar/deshabilitar comando(s) seleccionado(s)* en la parte superior de la ventana acoplable Grabadora.

Los nombres de los comandos seleccionados aparecen sombreados y las acciones se excluirán de la secuencia cuando se reproduzca la grabación o el guión.



- Si desea obtener información sobre la creación de grabaciones, consulte “Creación de una grabación” en la página 563. Si desea obtener información sobre cómo abrir guiones, consulte “Reproducción de un guión” en la página 565.
- Puede reactivar un comando deshabilitado si lo selecciona en la ventana acoplable Grabadora y vuelve a hacer clic en el botón *Habilitar/deshabilitar comando(s) seleccionado(s)*.

Reproducción de guiones en una o varias imágenes

Es posible reproducir un guión en varias imágenes a la vez. También es posible reproducir varios guiones en una o varias imágenes. Este tipo de procesamiento en lote permite realizar ajustes globales en varias imágenes, sin tener que abrir cada una de ellas y reproducir el guión individualmente. Después del procesamiento en lote, pueden guardarse las imágenes en el mismo formato de archivo o en otro diferente, y en la misma carpeta o en otra.

Para cargar archivos para el procesamiento en lote

- 1 Haga clic en Archivo, Proceso en lote.
- 2 En el cuadro de diálogo Proceso en lote, haga clic en el botón Añadir archivo.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en del cuadro de diálogo Cargar imágenes para reproducción en lote, elija la unidad en la que están almacenadas las imágenes.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que están almacenadas las imágenes.
- 5 En el cuadro Buscar en, realice una de las siguientes acciones para seleccionar los nombres de archivo de las imágenes que desea editar:
 - Haga clic en un nombre de archivo.
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en los nombres de varios archivos no consecutivos.
 - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en los nombres de los archivos primero y último de un bloque de archivos consecutivos.
- 6 Haga clic en Abrir y repita los pasos del 2 al 5 para abrir imágenes de otras carpetas.

Los nombres de archivo seleccionados aparecen en el cuadro Lista de archivos para proceso en lote.

Para reproducir uno o varios guiones en una o varias imágenes

- 1 Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro de diálogo Proceso en lote, haga clic en el botón Añadir guión.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en del cuadro de diálogo Cargar guión, elija la unidad donde están almacenados los guiones.
- 4 Haga doble clic en la carpeta en la que están almacenados los guiones.
- 5 Seleccione los nombres de archivo de los guiones y haga clic en Abrir.
- 6 Repita los pasos del 2 al 5 para abrir guiones de otras carpetas.

- 7 En el cuadro de diálogo Proceso en lote, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista Al terminar:
 - No guardar: no guarda las imágenes después de haber reproducido los guiones.
 - Guardar sobre original: sobrescribe la versión actual de cada imagen que se modificó con los guiones.
 - Guardar en carpeta nueva: guarda las imágenes en una carpeta que especifique con el botón Examinar
 - Guardar como tipo nuevo: guarda las imágenes en el formato de archivo que elija en el cuadro de lista Guardar con tipo.
- 8 Haga clic en el botón Reproducir.



- Si elige la opción Guardar como tipo nuevo, también puede especificar una nueva ubicación si hace clic en el botón Examinar y a continuación, elige otra carpeta.
 - Algunas de las opciones que elija del cuadro de lista Guardar con tipo abren un segundo cuadro de diálogo donde puede personalizar aún más los atributos de formato de archivo.
 - Puede habilitar la casilla de verificación Cerrar archivo tras reproducción en lote para cerrar las imágenes después de modificarlas con los guiones. No habilite esta casilla de verificación si elige la opción No guardar en el cuadro Al terminar; de lo contrario, perderá todos los cambios aplicados a las imágenes mediante los guiones.
 - Elija la opción No guardar en el cuadro de lista Al terminar cuando desee evaluar los resultados del guión antes de sobrescribir la imagen original.
-

Edición de grabaciones y guiones

Es posible editar una grabación o un guión activos en la ventana acoplable Grabadora si inserta nuevos comandos, graba encima de los comandos existentes o elimina comandos que ya no desea ejecutar. Si guarda una grabación que ha creado en la ventana acoplable Grabadora, también puede editarla en el Editor Corel SCRIPT; no obstante, después de editar un guión de Corel PHOTO-PAINT externamente, ya no podrá abrirlo en la ventana acoplable Grabadora.

Si desea obtener información sobre cómo editar guiones en el Editor Corel SCRIPT, consulte la sección “Edición de guiones de Corel SCRIPT” en la Ayuda en línea del Editor Corel SCRIPT.

Inserción de comandos en un guión o una grabación

Es posible insertar comandos en una grabación o un guión existentes con la ventana acoplable Grabadora. Los comandos se insertan después del comando que señala el Indicador de posición en la ventana acoplable Grabadora.

Para insertar comandos en un guión o una grabación

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Cree una grabación o abra un guión.
- 3 Habilite el botón *Insertar nuevo comando* en la parte superior de la ventana acoplable Grabadora.
- 4 Realice una de las siguientes acciones para señalar con el Indicador de posición el comando debajo del cual desea añadir nuevos comandos:
 - Haga doble clic en el nombre del comando en la ventana acoplable Grabadora.
 - Para mover el Indicador de posición al primer comando del guión, haga clic en el botón *Rebobinar*.
 - Para mover el Indicador de posición al último comando del guión, haga clic en el botón *Avance rápido*.
- 5 Haga clic en botón *Grabar* en la parte inferior de la ventana acoplable Grabadora.
- 6 Realice las acciones que desee añadir al guión o la grabación.
- 7 Haga clic en el botón *Paro*.



- Si el botón Insertar nuevo comando no está habilitado, el comando seleccionado actualmente y los comandos posteriores se sobrescribirán con los comandos que se acaban de grabar

Sustitución de comandos en un guión o una grabación

Es posible sobrescribir comandos de una grabación o un guión con comandos que se acaban de grabar en la ventana acoplable Grabadora. El comando al que señala el Indicador de posición y los comandos que le siguen se sustituyen por los nuevos comandos grabados.

Para reemplazar comandos en un guión o una grabación

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Cree una grabación o abra un guión.



3 Realice una de las siguientes acciones para señalar con el Indicador de posición el primer comando de la secuencia de comandos que desea reemplazar:

- Haga doble clic en el nombre del comando en la ventana acoplable Grabadora.
- Para mover el Indicador de posición al primer comando del guión o la grabación, haga clic en el botón *Rebobinar*; se sobrescribirá todo el guión.
- Para mover el Indicador de posición al último comando del guión, haga clic en el botón *Avance rápido*.



4 Haga clic en el botón *Grabar* en la parte inferior de la ventana acoplable Grabadora.



5 Realice las acciones que desee añadir al guión o la grabación.



6 Haga clic en el botón *Paro*.

Eliminación de comandos de un guión o una grabación

Para eliminar comandos de una grabación o un guión, debe quitarlos de la lista de comandos en la ventana acoplable Grabadora.

Para eliminar comandos de un guión o una grabación

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Grabadora.
- 2 Cree una grabación o abra un guión.
- 3 Realice una de las siguientes acciones para seleccionar los comandos que desea eliminar:
 - Haga clic en el nombre del comando en la ventana acoplable Grabadora.
 - Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en los nombres de varios comandos no consecutivos.
 - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en los nombres de los comandos primero y último de un bloque de comandos consecutivos.



4 Haga clic en el botón *Eliminar comando(s) seleccionado(s)* en la parte inferior de la ventana acoplable Grabadora.



- Si elimina comandos de un guión, deberá guardar este último antes de cerrarlo para así guardar también los cambios.

Administración de los guiones

En la ventana acoplable Guiones, puede personalizar la organización y la visualización de los archivos de guiones. También puede acceder a guiones utilizados con frecuencia si les asigna teclas de acceso directo o botones de barra de herramientas, o los coloca en cualquiera de los menús.

Si modifica las propiedades de visualización en la ventana acoplable Guiones, podrá buscar rápidamente los guiones que desee reproducir. Los comandos Ver y Organizar de la ventana acoplable Guiones permiten cambiar el aspecto y el orden de los iconos correspondientes a los archivos de guiones.

El comando Ver le permitirá elegir el tamaño de los iconos así como la información que se visualiza con ellos. Si opta por mostrar el contenido en formato miniatura, puede cambiar el tamaño de las miniaturas mediante la especificación de valores de dimensiones o el ajuste interactivo del tamaño. El comando Organizar iconos establece el orden en el que se desea mostrar los iconos de guiones. Es posible organizar los archivos de guiones según el nombre, tamaño, tipo o fecha en la que se modificaron por última vez.

Asimismo, puede dividir la ventana acoplable Guiones en dos secciones para aumentar la visualización del contenido de la ventana.

Cambio de las propiedades de visualización en la ventana acoplable Guiones

Es posible cambiar la manera en la que se muestran los archivos de guiones en la ventana acoplable Guiones, el orden en el que aparecen y el tamaño de las miniaturas de guiones.

Asimismo, puede dividir la ventana acoplable Guiones en dos paneles para revisar la organización de los archivos de guiones.

Para cambiar el tipo de visualización de los archivos de guiones

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Guiones.
- 2 Haga clic en la flecha de menú lateral, a continuación, en Ver y en una de las opciones de visualización.



Para cambiar el orden en el que se muestran los iconos

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Guiones.
- 2 Haga clic en la flecha de menú lateral, a continuación, en Organizar iconos y en una de las opciones de organización.





Para cambiar el tamaño de las miniaturas de guiones

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Guiones.
- 2 Haga clic en la flecha de menú lateral y, a continuación, en Ver, Tamaño de miniaturas.
- 3 En el cuadro de diálogo Tamaño de miniaturas, realice una de las siguientes acciones:
 - Elija un tamaño preestablecido del cuadro de lista Tamaño.
 - Escriba los valores que desee en los cuadros Anchura y Altura.
 - En el cuadro de previsualización, arrastre un tirador del cuadro de selección del icono para cambiar el tamaño del icono de forma interactiva.



Para dividir la ventana acoplable Guiones

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Guiones.
- 2 Haga clic en la flecha de menú lateral y, a continuación, en Ver árbol.



- Puede cambiar el tamaño de las secciones de la ventana arrastrando el marco de división.

Asignación de una tecla de acceso directo a un guión

Si tiene guiones que utiliza con frecuencia, puede asignarles teclas de acceso directo.

Para asignar una tecla de acceso directo a un guión

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y, a continuación, haga clic en Teclas de acceso rápido.
- 3 En la lista Comandos, haga doble clic en una de las siguientes carpetas:
 - Guiones generales
 - Guiones de aplicación
- 4 En la lista Comandos, haga clic en el guión al que desea asignar una tecla de acceso directo.
- 5 En el cuadro Presione nueva tecla de acceso directo, escriba la combinación de teclas que desee asignar y haga clic en el botón Asignar



- Es posible tener hasta cuatro capas de pulsaciones de teclas. Por ejemplo, la combinación Ctrl + Alt + 1, 2, 3, 4 se realiza manteniendo presionadas Ctrl y Alt mientras se presiona 1, 2, 3 y 4 sucesivamente.
- Para evitar asignar la misma tecla de acceso directo a dos guiones, o a un guión y un comando, habilite las casillas de verificación Eliminar conflictos e Ir al conflicto. La casilla de verificación Eliminar conflictos elimina el acceso directo existente cuando se asigne otro nuevo con la misma combinación de teclas. La casilla de verificación Ir al conflicto resalta el comando o guión que ya no tiene el acceso directo de teclado, y solicitará que se escriba un nuevo acceso directo en el cuadro. Presione nueva tecla de acceso directo.
- Si habilita la casilla de verificación Eliminar conflictos sin habilitar la casilla Ir al conflicto, no se solicitará que escriba una nueva combinación de teclas de acceso directo para reemplazar la combinación que elimine.

Colocación de un guión en un menú

Es posible asignar guiones a menús para poder activarlos como cualquier comando.

Para colocar un guión en un menú

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y, a continuación, haga clic en Menús.
- 3 En la lista Comandos, haga doble clic en una de las siguientes carpetas:
 - Guiones generales
 - Guiones de aplicación
- 4 En el cuadro Comandos, haga clic en el guión que desea colocar en un menú.
- 5 En la lista Menú, haga clic en el menú o submenú al que desea añadir el guión.
- 6 Haga clic en el botón Añadir.



- Puede hacer clic en el botón Separador para añadir una línea de separación debajo de un comando de menú seleccionado en el cuadro Menú.

Asignación de un botón de barra de herramientas a un guión

Es posible asignar botones de barras de herramientas a guiones para poder acceder a ellos con un clic del botón del ratón.

Para asignar un botón de barra de herramientas a un guión

- 1 Muestre la barra de herramientas que desea editar
- 2 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 3 En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y, a continuación, haga clic en Barras de herramientas.
- 4 En el cuadro Comandos, haga doble clic en una de las siguientes carpetas:
 - Guiones de aplicación
 - Guiones generales
- 5 En la lista Comandos, haga clic en el guión al que desea asignar un botón de barra de herramientas.
- 6 En el área de visualización a la derecha del cuadro Comandos, elija un botón de comando y arrástrelo a la barra de herramientas.



- Si la primera, segunda o ambas líneas de un guión son declaraciones REM, aparecerán en el área de visualización debajo del cuadro de lista Barras de propiedades.
-

Uso del Editor Corel SCRIPT

El Editor Corel SCRIPT es una aplicación que permite modificar grabaciones o guiones guardados. Puede utilizarse para editar comandos de guiones, volver a grabar guiones, añadir comandos que no pueden grabarse o escribir guiones desde cero.

Dado que los guiones son archivos de texto estándar, es posible editarlos con cualquier procesador o editor de textos de Windows. No obstante, el Editor Corel SCRIPT también incluye funciones para probar, depurar y ejecutar archivos de guiones. Los guiones de Corel SCRIPT pueden guardarse como archivos de sólo texto o como archivos ejecutables independientes. Los archivos de texto no contienen un componente binario compilado, por lo que se compilan cada vez que el guión se ejecuta. Los archivos ejecutables independientes contienen código binario que no puede modificarse en un editor de texto. Los archivos de Corel SCRIPT se guardan con la extensión .CSC.

El Editor Corel SCRIPT también incluye herramientas para crear y editar cuadros de diálogo personalizados que permitan a los usuarios introducir datos en un guión que está ejecutándose. Si desea obtener más información, consulte “Uso de cuadros de diálogo personalizados en guiones” en la página 578.

Acerca del lenguaje de programación de Corel SCRIPT

Todos los guiones guardados contienen comandos de Corel PHOTO-PAINT. Estos comandos forman parte del lenguaje de programación de Corel SCRIPT. El lenguaje de programación de Corel SCRIPT consiste en dos conjuntos de instrucciones diferentes:

- Comandos y funciones de aplicación de Corel SCRIPT
- Declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT

No es necesario tener experiencia previa en programación de informática para modificar y escribir guiones con Corel SCRIPT. La cantidad de información que es necesario saber acerca de la creación de guiones viene determinada por la complejidad de éstos.

La Ayuda en línea de Corel SCRIPT contiene instrucciones para los usuarios que escriben guiones por primera vez, así como material de referencia para los programadores y creadores de guiones con experiencia.

Comandos y funciones de aplicación de Corel SCRIPT

Comandos de aplicación

Todos los guiones creados a partir del almacenamiento de una grabación de operaciones con Corel PHOTO-PAINT están formados por comandos de aplicación de Corel SCRIPT.

Los comandos de aplicación de Corel SCRIPT indican a Corel PHOTO-PAINT que realice acciones específicas. Por ejemplo, un comando puede indicar a Corel PHOTO-PAINT que abra o cierre un documento. La mayoría de los comandos de aplicación de Corel SCRIPT son equivalentes formados por una sola palabra de la interfaz de usuario de la aplicación de Corel correspondiente. Por ejemplo, el comando **.FileNew** crea un documento nuevo. Casi todos los comandos para guiones de Corel PHOTO-PAINT funcionan de manera idéntica a los comandos de menú correspondientes.

Encontrará más información sobre comandos de aplicación individuales en la Ayuda en línea de Corel SCRIPT.

Aunque casi todos los comandos de aplicación de Corel PHOTO-PAINT son equivalentes formados por una sola palabra de los comandos de menú correspondientes, es posible que necesite algo más que simplemente el comando en sí para ejecutar una acción. Si un comando requiere más información que la proporcionada sólo por el nombre del comando, es necesario incluir parámetros. Los parámetros representan aspectos de la función que pueden cambiarse o selecciones que pueden efectuarse. Por ejemplo, el comando **.ImageResample** utilizado en Corel PHOTO-PAINT necesita parámetros que indiquen la anchura, altura, resolución horizontal, resolución

vertical y el uso de la función de alisado para la imagen que se ha vuelto a muestrear. En el siguiente ejemplo, los parámetros del comando Nuevo muestreo establecen la anchura en 640 píxeles, la altura en 480 píxeles, las resoluciones horizontal y vertical en 72 ppp, y utilizan la función de alisado.

.ImageResample 640, 480, 72, 72, TRUE

En un guión, los parámetros se separan con comas y el nombre del comando va precedido de un punto.

Funciones de aplicación

Las funciones de aplicación realizan preguntas acerca del estado de las aplicaciones de Corel, los elementos seleccionados en dichas aplicaciones, o las propiedades de imágenes. Por ejemplo, una función puede preguntar a Corel PHOTO-PAINT acerca de las dimensiones de un objeto. Las funciones de aplicación no se pueden grabar, sino que es necesario escribirlas en un guión.



- Cada aplicación de Corel que admite el uso de guiones tiene un conjunto único de comandos y funciones de aplicación. Sin embargo, algunas aplicaciones de Corel utilizan el mismo nombre para un comando y una función. Por ejemplo, el comando **.FileNew** está disponible en CorelDRAW y 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 utilizar con cualquier aplicación de Corel que admita el uso de guiones. Estas declaraciones y funciones de programación están basadas en versiones del lenguaje de programación BASIC tradicional.

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 utilizarse para mostrar cuadros de diálogo personalizados, incluir declaraciones de control de flujo y construcciones como bucles, crear y manipular variables, y recuperar información acerca de la configuración de su PC. Las declaraciones de programación de Corel SCRIPT constituyen, por sí solas, un potente lenguaje de programación. Es posible ejecutar guiones que sólo contengan declaraciones de programación de Corel SCRIPT, aunque no haya otra aplicación de Corel en ejecución.

En la Ayuda en línea de Corel SCRIPT, las declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT aparecen en mayúsculas, por ejemplo, **.LEFT**, **.IF** y **.MESSAGEBOX**.

Uso de cuadros de diálogo personalizados en guiones

Es posible utilizar un cuadro de diálogo personalizado para devolver datos de entrada del usuario a un guión en ejecución. Los cuadros de diálogo se crean utilizando las declaraciones de programación de Corel SCRIPT que admiten opciones y controles de Windows como botones, cuadros de lista e indicadores de progreso.

Existen dos formas de crear las declaraciones de Corel SCRIPT usadas para generar un cuadro de diálogo. La primera consiste en utilizar el Editor Corel SCRIPT y escribir declaraciones de definición del cuadro de diálogo. Esta opción puede requerir mucho tiempo, debido a que cada declaración contiene parámetros específicos y porque es difícil visualizar el cuadro de diálogo basándose en posiciones de coordenadas.

La segunda opción consiste en utilizar ventanas de diálogo en el Editor Corel SCRIPT. En las ventanas de diálogo, puede dibujar un cuadro de diálogo personalizado. El cuadro de diálogo y los controles incluidos en el mismo son representaciones gráficas de declaraciones de Corel SCRIPT. El trabajo 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 se pueden insertar, desplazar, cambiar de tamaño y alinear en un cuadro de diálogo. Puede crear o editar un cuadro de diálogo en tan sólo unos pasos si utiliza ventanas de diálogo en el Editor Corel SCRIPT.

Unidades de medida y coordenadas en grabaciones y guiones de Corel PHOTO-PAINT

Casi todos los comandos de guión grabables de Corel PHOTO-PAINT que utilizan parámetros de medida toman el píxel como unidad de medida básica. Por ejemplo, los cuatro primeros parámetros del comando **.FilePrintOptionsLayout** establecen las unidades de medida en píxeles.

Los comandos de guión de Corel PHOTO-PAINT que especifican posiciones en una página usan las coordenadas como parámetros. Las coordenadas utilizan el píxel como unidad de medida básica, y se expresan según su posición relativa a la esquina superior izquierda de la imagen.

La mayoría de los comandos de Corel PHOTO-PAINT que utilizan coordenadas, como el comando **.Rectangle**, que dibuja un rectángulo en la imagen, especifican cuatro parámetros de coordenadas. Por ejemplo:

.Rectangle .Left=long, .Top=long, .Right=long, .Bottom=long

- El parámetro “Left” especifica la distancia, en píxeles, desde el lado izquierdo del rectángulo hasta el borde izquierdo de la imagen.
- El parámetro “Top” especifica la distancia, en píxeles, desde la parte superior del rectángulo hasta el borde superior de la imagen.

- El parámetro “Right” especifica la distancia, en píxeles, desde el lado derecho del rectángulo hasta el borde izquierdo de la imagen. Esta distancia debe ser superior a la del parámetro “Left”.
- El parámetro “Bottom” especifica la distancia, en píxeles, desde la parte inferior del rectángulo al borde superior de la imagen. Esta distancia debe ser superior a la del parámetro “Top”.

Ejemplo de guión de Corel PHOTO-PAINT

En el siguiente ejemplo, se muestra un guión de Corel PHOTO-PAINT que recorta la imagen actual en una selección rectangular.

```
REM Recorta una imagen y ajusta los colores
WITHOBJECT "CorelPhotoPaint.Automation.9"
.MaskRectangle 53, 32, 305, 257, 0, 0
.ImageCropToMask
.ImageAutoEqualize 5, 5
.ImageHSL 45, 25, -27
END WITHOBJECT
```

REM Recorta una imagen y ajusta los colores

Éste es un comentario no ejecutable que describe el guión. Si la primera, segunda o ambas líneas son declaraciones REM, aparecerán en el cuadro de texto descriptivo cuando cargue los guiones.

WITHOBJECT "CorelPhotoPaint.Automation.9"

Conecta con Corel PHOTO-PAINT y prepara la aplicación para que acepte los comandos posteriores. Cada guión debe incluir un comando WITHOBJECT

.MaskRectangle 53, 32, 305, 257, 0, 0

Crea una selección rectangular utilizando los siguientes parámetros:

Posición de los bordes del rectángulo (izquierdo: píxel 53, superior: píxel 32, derecho: píxel 305, inferior: píxel 257), modo de máscara: 0 (normal), anchura del fundido: 0 (ninguna)

.ImageCropToMask

Recorta la imagen para que quepa en el contenido de la selección rectangular.

.ImageAutoEqualize 5, 5

Aplica el comando Ecualizar automáticamente, que ajusta de forma automática la relación entre los resaltes, sombras y medios tonos de la imagen.

Los parámetros representan un límite blanco y un límite negro de 0,05%.

.ImageHSL 45, 25, -27

Ajusta los niveles de matiz, saturación y luminosidad de la imagen.

END WITHOBJECT

Finaliza la comunicación con Corel PHOTO-PAINT. Todos los guiones deben contener esta línea.



- Si ejecuta un guión con frecuencia, puede asignarlo a una pulsación de teclas, un comando de menú o un botón de barra de herramientas.
-

Automatización OLE

La automatización OLE para Corel PHOTO-PAINT permite crear aplicaciones que utilicen componentes de Corel PHOTO-PAINT.

La automatización OLE es un estándar de integración que permite a las aplicaciones exponer sus objetos programables, de forma que puedan controlarlos otras aplicaciones. Cuando una aplicación expone un objeto, significa que pone los comandos de macro o guión que lo controlan a disposición de otras aplicaciones de programación. Los comandos expuestos se convierten en una extensión del lenguaje de programación de control.

Cualquier aplicación de Corel que admita Corel SCRIPT proporciona un objeto de automatización OLE programable. El objeto lo utilizan los controladores de automatización OLE, como Corel SCRIPT, para controlar las aplicaciones de Corel. También es posible emplear otros controladores de automatización OLE, como Microsoft Visual Basic y Visual C++, para enviar comandos a Corel PHOTO-PAINT y desarrollar aplicaciones utilizando componentes de Corel.

La automatización OLE puede utilizarse para procedimientos manuales largos y complejos que transfieran datos entre dos o más aplicaciones. Por ejemplo, es posible que tenga un proceso manual que inserte datos en una hoja de cálculo para crear un gráfico de presentación. El gráfico creado se utilizará en una aplicación de mapas de bits como Corel PHOTO-PAINT. Si utiliza la automatización OLE, podrá crear un programa que realice estos pasos automáticamente. La automatización OLE le proporciona un control casi total sobre una variedad de aplicaciones distintas, lo que le permite crear las aplicaciones que necesita mediante sus capacidades de integración transparente.

Dado que las aplicaciones de Corel proporcionan un objeto programable, sus documentos no pueden abrirse directamente como objetos desde un controlador. El comando **.GetObject** de Visual Basic, por ejemplo, no puede emplearse para acceder a un documento de Corel. Además, las aplicaciones de Corel no exponen bibliotecas de objetos ni aceptan propiedades. La única manera de acceder a un documento de Corel mediante la automatización OLE es utilizar comandos de aplicación de Corel SCRIPT.

La Ayuda en línea de Corel SCRIPT proporciona una referencia de todos los comandos y funciones de aplicación disponibles en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT, además de información general sobre la programación con automatización OLE. Si desea obtener más información sobre la automatización OLE, consulte las siguientes fuentes de referencia:

- Guía del programador de Microsoft Visual Basic
- Kit del creador de Microsoft Windows
- Kit del creador de Microsoft Office



- Las funciones de programación avanzadas de Corel SCRIPT descritas anteriormente están destinadas a programadores expertos en Windows, y no para usuarios sin experiencia en la creación de guiones.

Inicio del Editor Corel SCRIPT

Puede iniciar el Editor Corel SCRIPT directamente desde Corel PHOTO-PAINT.

Para iniciar el Editor Corel SCRIPT desde Corel PHOTO-PAINT

- Haga clic en Herramientas, Corel SCRIPT, Editor Corel SCRIPT.



- También es posible iniciar el Editor Corel SCRIPT desde el escritorio de Windows.

Acceso a la Ayuda en línea del Editor Corel SCRIPT

La Ayuda en línea del Editor Corel SCRIPT proporciona información detallada sobre el uso de guiones y una referencia para la sintaxis de los guiones.

Para acceder a la Ayuda en línea del Editor Corel SCRIPT

- 1 Inicie el Editor Corel SCRIPT.
- 2 Haga clic en Ayuda, Temas de Ayuda.

Uso de Visual Basic para Aplicaciones

Visual Basic para Aplicaciones (VBA) permite automatizar las tareas en Corel PHOTO-PAINT mediante el lenguaje Visual Basic. La integración del Editor de VBA permite crear proyectos que se pueden ejecutar en Corel PHOTO-PAINT. Mediante la incorporación de VBA, Corel proporciona a los usuarios un lenguaje de programación internacional.

Creación de un proyecto de automatización con Visual Basic para Aplicaciones

Puede automatizar tareas con el Editor de Visual Basic, disponible en Corel PHOTO-PAINT.

Para crear un proyecto de automatización

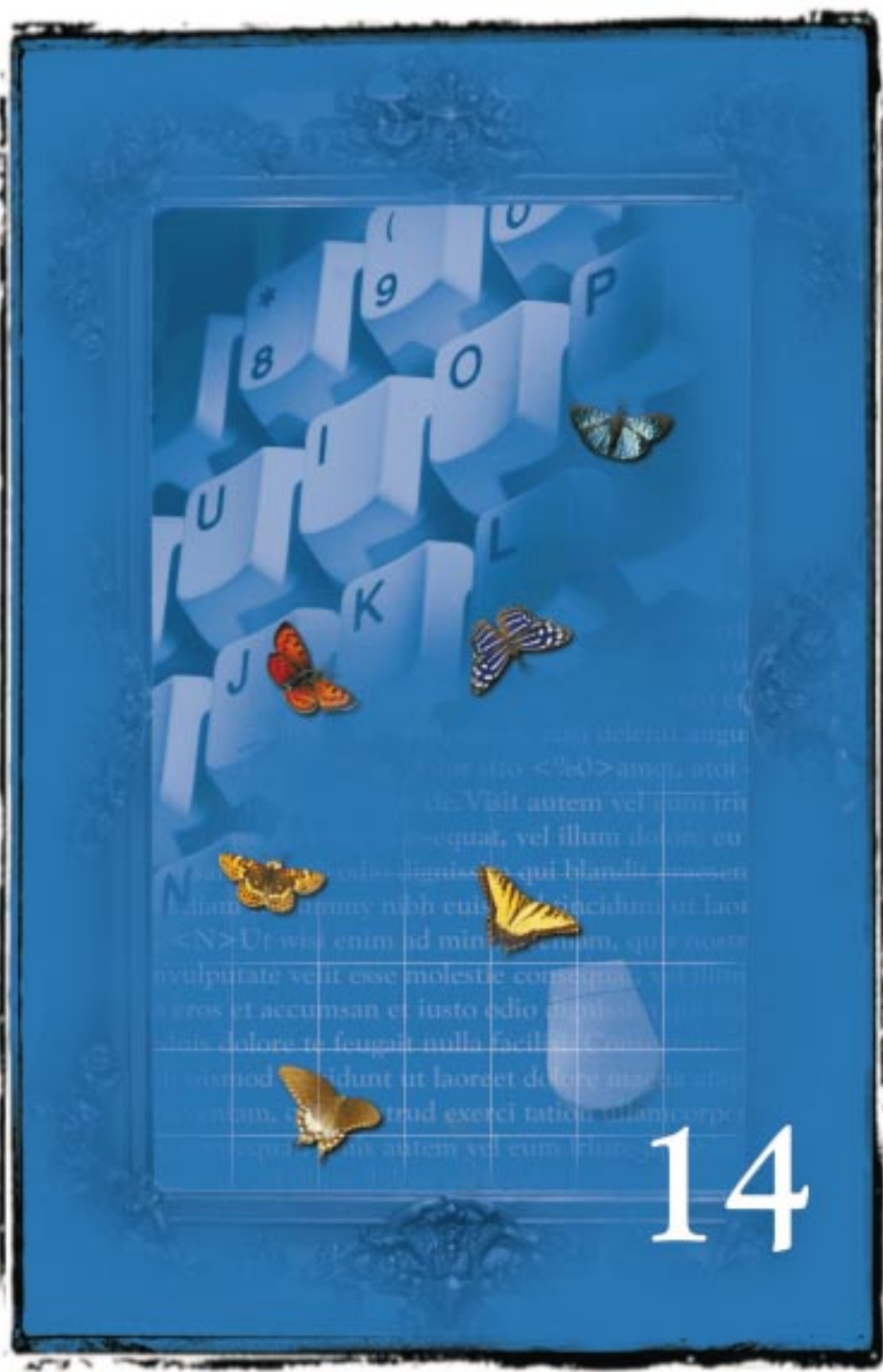
- 1 Haga clic en Herramientas, Visual Basic, Editor Visual Basic.
- 2 Utilizando las herramientas y el Editor de Visual Basic, cree el proyecto de automatización.

Ejecución de un proyecto de automatización de Visual Basic

Puede ejecutar proyectos de automatización de Visual Basic desde Corel PHOTO-PAINT.

Para ejecutar un proyecto de automatización

- Haga clic en Herramientas, Visual Basic, Ejecutar



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. Todos estos ajustes 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 13.

Elección de las opciones de inicio de Corel PHOTO-PAINT

Se puede elegir la opción de inicio que se ejecutará al abrir Corel PHOTO-PAINT, como la apertura de una nueva imagen o de la última imagen modificada, la iniciación de CorelTUTOR u otros. Al iniciar la aplicación, se muestra la pantalla Bienvenido a Corel PHOTO-PAINT de forma predeterminada.

Para elegir las opciones de inicio de Corel PHOTO-PAINT

- 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, elija una de las opciones siguientes:
 - Pantalla de bienvenida: abre la pantalla Bienvenido a Corel PHOTO-PAINT, que ofrece la posibilidad de iniciar una nueva imagen, abrir la última imagen modificada u otra imagen, escanear imágenes, iniciar CorelTUTOR o previsualizar las funciones nuevas.
 - Nada: inicia la aplicación sin abrir ningún cuadro de diálogo o archivo.
 - Nuevo archivo: abre un documento nuevo.
 - Abrir archivo: abre el cuadro de diálogo Abrir una imagen.
 - Ejecutar guión: abre el cuadro de diálogo Ejecutar guión.



- Si en la pantalla Bienvenido a Corel PHOTO-PAINT se deshabilita la casilla de verificación Mostrar esta pantalla de bienvenida al inicio, Corel PHOTO-PAINT se inicia sin abrir ningún cuadro de diálogo o archivo.
-

Mantenimiento de la posición de los cuadros de diálogo

La posición en pantalla de un cuadro de diálogo se puede mantener si se indica a Corel PHOTO-PAINT que recuerde su ubicación. La próxima vez que acceda a dicho cuadro de diálogo, éste aparecerá en la posición anterior. Si el cuadro de diálogo tiene varias páginas, se mostrará la última página activa.

Para mantener la posición de un cuadro de diálogo

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 Habilite la casilla de verificación Posición de diálogo.

Elección del tipo de cursor

Es posible cambiar la manera en que se visualiza el cursor en la ventana de imagen. Hay tres tipos de cursor disponibles: Forma, Herramienta y Cruz.

Para elegir el tipo de cursor

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Espacio de trabajo, General.
- 3 En el cuadro de lista Tipo de cursor, elija uno de los tipos siguientes:
 - Forma: muestra la forma y tamaño actual de la plumilla de la herramienta. Las plumillas varían en función de la herramienta que se seleccione.
 - Herramienta: muestra una representación de la herramienta seleccionada.
 - Cruz: muestra un cursor con forma de cruz que permite situar la herramienta con precisión sobre la imagen.
- 4 Si quiere que el cursor de todas las herramientas que utilizan controles de plumilla adopte la forma y el tamaño de la plumilla activa, habilite la casilla de verificación Cursor de forma con herramientas de pincel.



- La casilla de verificación Cursor de forma con herramientas de pincel no está disponible si se elige Forma en el paso 3.
-

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.



- La tabla de aceleradores Previsualizar no se puede personalizar
-

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 rápido.
- 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 quiere asignar un acceso rápido 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 eliminar el acceso directo de teclado.
- 3 Elija el acceso directo de teclado que quiere eliminar del cuadro de lista Teclas de acceso directo actuales.
- 4 Haga clic en el botón Eliminar.

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 eliminar 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 eliminar 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 eliminar 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 eliminar.
- 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 eliminar un comando.
- 3 Haga clic en el comando de menú que desea eliminar.
- 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 eliminar comandos de menú arrastrándolos de un cuadro a otro.

Adición y eliminación de separadores de comandos de menú

Es posible añadir o eliminar 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 eliminar.
- 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 Elimine 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 Elimine 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 con 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 la paleta de colores se puede configurar de forma que aparezca un menú emergente o se establezca el color de relleno.

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 personalizados, consulte “Personalización de paletas de colores” en la página 359.

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 éste en una paleta de colores, se mostrará un menú emergente o se establecerá el color de relleno.

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 Definir color de relleno

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 Habilite el botón Definir color de relleno para cambiar los colores de relleno siempre que haga clic con el botón derecho del ratón en una muestra de color.



- El botón Definir color de relleno está habilitado de forma predeterminada.



- Aunque habilite el botón Definir color de relleno, 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 en cualquier parte del borde de la 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.

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 eliminar 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 eliminar elementos de las barras de herramientas personalizadas.

Para eliminar 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 eliminar 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 eliminar de la barra de herramientas hasta la ventana de aplicación.



- Para eliminar 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 eliminar 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 eliminar 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 eliminar 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 eliminar 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 Animación.

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 archivo 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 eliminar 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 eliminar.
- 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 eliminado, 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 Corel PHOTO-PAINT

Al hacer doble clic en un archivo asociado con Corel PHOTO-PAINT, esta aplicación se iniciará y se abrirá el archivo.

Para asociar un tipo de archivo con Corel PHOTO-PAINT

- 1 Haga clic en Herramientas, Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global, Filtros y haga clic en Asociar.
- 3 En la lista Asociar extensiones de archivo con Corel PHOTO-PAINT 9, habilite la casilla de verificación del tipo de archivo que quiere asociar.

Para anular la asociación de un tipo de archivo con Corel PHOTO-PAINT

- 1 Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
- 2 En el cuadro Asociar extensiones de archivo con Corel PHOTO-PAINT 9, deshabilite la casilla de verificación del 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.



15

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 615.

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 636. También puede resolver ciertos problemas ajustando la configuración, como se explica en “Ajuste de los trabajos de impresión” en la página 641. No obstante, debe tener 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 645.

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 póngase en contacto 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.

Durante el proceso de impresión, es posible controlar qué partes del documento se imprimirán. Puede imprimir páginas, capas u objetos específicos. También puede imprimir más de un documento al mismo tiempo.

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 defínalas 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 Imprimir.
- 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 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 En la lista Documentos para imprimir, habilite las casillas correspondientes a los archivos que desea imprimir.

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 Versión 9
 - Valores predeterminados de 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, Imprimir 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 el 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 pliegue sup.

Crea una tarjeta que se imprime por una cara y doblada horizontalmente para mantenerse derecha.

Tarjeta pliegue ida.

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 621.

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 firmas excepto la primera se ordenarán automáticamente. Si decide personalizar un método de encuadernación, puede distribuir cada firma 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 firma, la primera firma contiene las páginas de la 1 a la 4, la segunda firma 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 firmas 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 firma, la primera firma contiene las páginas 1, 8, 16 y 24. La segunda firma 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 firma. Para utilizar el método de encuadernación personalizada deberá empezar por establecer el número de firmas que se utilizarán para imprimir el documento. A continuación, establezca el número de páginas de cada firma 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 firmas.

Para seleccionar una firma

- 1 Siga todos los pasos del procedimiento anterior.
- 2 En la parte inferior de la ventana Presentación preliminar, haga clic en una ficha de Firma.

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 signaturas

Es posible ordenar las páginas de una signatura 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 signatura, lo que resulta útil para crear tarjetas de visita, ya que la misma tarjeta se imprime en cada posición de una signatura. Cuando ordene automáticamente las páginas de una signatura, 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 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 esta hoja ahora.

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 deshabilitada. 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 esquina Superior: determina la distancia desde la parte superior del área imprimible.
 - Posición 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 lo 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.

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 695.

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.

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.

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 Configuración, 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 escala de grises de trabajos en color

Cuando imprima trabajos en color en un dispositivo de blanco y negro, puede especificar si desea sombras de grises que se aproximen a los matices.

Para imprimir en escala de grises los trabajos en color

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Habilite el botón 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 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 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.

Para submuestrear mapas de bits

- 1 Haga clic en Archivo, Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Varios.
- 3 Habilite la casilla de verificación Submuestrear a.
- 4 Escriba un número en el cuadro situado a la derecha del cuadro Submuestrear a.

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 Configuración, 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 Configuración, 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.

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 646 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 encargue un trabajo de impresión a una imprenta comercial, puede enviar la salida en papel especial para filmación, o el trabajo en disco. Si va a crear un archivo para enviarlo a una filmadora, pregunte al servicio de filmación cuál es el mejor formato de archivo y qué configuraciones de impresora debe utilizar.

Si va a crear un archivo, el servicio de filmación necesitará un archivo .PRN, .PS, o un archivo nativo de la aplicación que esté utilizando. Proporcione siempre una copia final impresa del trabajo, aunque sea sólo una representación en blanco y negro, así les ayudará a identificar y evaluar posibles problemas.

Archivo PRN o PS

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.

Asegúrese de repasar y confirmar todas las configuraciones con el servicio de filmación ya que ellos no pueden verificar o arreglar un archivo .PRN o .PS. Los problemas que ocurran sólo se verán en el resultado.

Incluya una hoja con todas las configuraciones de preimpresión que haya especificado, que puede crear automáticamente desde el cuadro de diálogo Opciones; o bien, consulte al personal del servicio de filmación; normalmente tienen un formulario de pedidos que describe todas las configuraciones de preimpresión esenciales.

Formato de archivo nativo

Si no tiene el tiempo o los conocimientos necesarios para preparar los archivos de impresión, los servicios de filmación equipados con la aplicación que usted haya utilizado para crear el trabajo original pueden aceptar sus archivos originales (por ejemplo, archivos .CDR de CorelDRAW) y aplicar las configuraciones de preimpresión que precisen. Incluso es posible que algunos servicios prefieran realizar las configuraciones personalmente. Si decide enviar los archivos originales, asegúrese de incluir todos los archivos vinculados. Además, asegúrese de que el servicio de filmación disponga de las fuentes de caracteres que ha utilizado en los archivos originales.

Uso 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 .PRN, .PS o en la salida en papel especial para filmación. 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.

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 0,32 y 0,65 centímetros 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 657. 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 1,25 centímetros 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 657.) 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 654.) 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 densidad.
- 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 densidad.
- 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. Éstas se importan en el documento, utilizándose 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.

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 343.



- 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 .PRN que incluya todas las separaciones, sólo una separación o cualquier combinación de separaciones, según 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 FOCOLSTONE, 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 FOCOLSTONE, 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 FOCOLSTONE 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 343.

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 654.

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 obtener 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 Usar configuraciones avanzadas.
- 5 Haga clic en el botón Avanzadas.
- 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.
-



IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN Y OLE

16

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 una 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

Un filtro es un programa que convierte el formato de la información digital en otro formato.

Los filtros de importación/exportación convierten el formato de los archivos en otro formato al importar, exportar, abrir o guardar los archivos. Por ejemplo, para abrir una imagen vectorial en Corel PHOTO-PAINT, ésta debe convertirse a un formato de mapa de bits. Al seleccionar un formato de archivo en el cuadro de diálogo Abrir una imagen de Corel PHOTO-PAINT, 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.

Apertura de archivos

Además de abrir los archivos creados en la aplicación utilizada, es posible abrir distintos formatos de archivo no nativos. Si desea abrir un archivo que no tiene el formato nativo, tendrá que utilizar un filtro. Al elegir el comando Abrir, aparecerá un cuadro de diálogo en el que puede elegir la unidad y la carpeta que contienen el archivo. A continuación, elija el filtro adecuado en el cuadro de lista Tipo de archivo.

Exportación/almacenamiento de archivos

Para guardar un archivo en un formato no nativo, tendrá que exportarlo o guardarlo utilizando un filtro.

Los comandos Exportar y Guardar como se encuentran en el menú Archivo. Al elegir uno de estos comandos, se abre un cuadro de diálogo en el que puede elegir la unidad y la carpeta que contienen el archivo. Puede escribir el nombre del archivo y elegir un filtro en el cuadro de lista Tipo de archivo.

Apertura de archivos

El comando Abrir permite abrir archivos en distintos formatos de archivo. Antes de mostrar los archivos, todos se convierten en mapa de bits. El cuadro de diálogo Abrir una imagen permite 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 Abrir una imagen

El cuadro de diálogo Abrir una imagen contiene opciones que permiten volver a muestrear la imagen, buscar marcas al agua, suprimir diálogos de filtros y aplicar y extraer perfiles ICC incorporados.

Si se elige la opción Nuevo muestreo del 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 la opción Recortar, aparece el cuadro de diálogo Recortar imagen que permite seleccionar solamente el área y el tamaño exactos de la imagen que se quiere conservar. Si el archivo se guarda de nuevo, sólo se almacena la parte recortada.

La habilitación de la casilla de verificación Aplicar perfil ICC incorporado permite aplicar un perfil ICC incorporado (International Color Consortium) 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 unas aplicaciones a otras. Corel admite la incorporación de perfiles ICC en archivos CPT, CDR, TIFF, JPEG, PICT y EPS.

La habilitación de la casilla de verificación Extraer perfil ICC incorporado permite guardar el perfil ICC incorporado del 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.

Si la casilla de verificación Comprobar marca al agua está habilitada, la aplicación advertirá 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 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. Sólo algunos filtros generan diálogos, como el filtro .PCD.

Apertura de archivos de mapa de bits

Los archivos de mapa de bits se pueden abrir utilizando el comando Abrir. Cuando se abre una imagen de mapa de bits, Corel PHOTO-PAINT ofrece la posibilidad de aplicar y extraer perfiles ICC incorporados. Además, ofrece otras opciones de mapa de bits, como las funciones de detección de marcas al agua, nuevo muestreo, supresión de diálogos de filtros y recorte de la imagen al abrirla.

Para abrir un archivo de mapa de bits

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 2 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad y la carpeta que contienen el archivo que quiere abrir.
- 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 Abrir.

Para volver a muestrear una imagen durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para abrir 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 Abrir.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Escriba valores en los cuadros Anchura y Altura.
 - En los cuadros Porcentaje, escriba el porcentaje que desea aplicar para submuestrear la imagen.
- 5 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 abrir 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 Abrir
- 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 eliminar de la parte superior de la imagen. A continuación, escriba un valor en el cuadro Izquierdo para especificar el número de píxeles que desea eliminar del borde izquierdo de la imagen.
 - Escriba un valor en el cuadro Anchura para especificar la anchura del área de la imagen que desea conservar. 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.

Para aplicar un perfil ICC incorporado durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para abrir 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 abrir un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Extraer perfil ICC incorporado.

Para detectar marcas al agua durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para abrir un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Comprobar marca al agua.

Para suprimir un cuadro de diálogo de filtros durante la importación

- 1 Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento “Para abrir un archivo de mapa de bits”.
- 2 Habilite la casilla de verificación Suprimir diálogo de filtros.

Apertura de imágenes en formatos de archivo no nativos

Los gráficos que tienen formatos de archivo no nativos pueden abrirse utilizando el comando Abrir.

Para abrir imágenes

- 1 Haga clic en Archivo, Abrir.
- 2 En el cuadro de diálogo Abrir una imagen, elija un formato de archivo del cuadro de lista Tipo de archivo.
- 3 En el cuadro de lista Buscar en, elija la unidad en la que está almacenado el archivo.
- 4 Haga clic en el archivo que desea abrir.
- 5 Si desea previsualizar el archivo, habilite la casilla de verificación Previsualización.

En la ventana de previsualización aparece una miniatura de la imagen.

- 6 Haga clic en el botón Abrir.

Adición de imágenes clipart

Corel PHOTO-PAINT proporciona una amplia selección de imágenes clipart y símbolos listos para usar que pueden añadirse a la imagen. En Corel PHOTO-PAINT, al hacer clic en el comando Abrir del cuadro de diálogo Abrir una imagen, se accede al cuadro de diálogo Importar a mapa de bits en el que es posible especificar las configuraciones necesarias para convertir las imágenes clipart (archivos .CDR) en formato de mapa de bits.

Si desea examinar la colección de cliparts en primer lugar, puede consultar el manual Clipart o utilizar la Carpeta de recortes.

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. Mediante el uso de los cuadros de diálogo Exportar una imagen en el disco y Guardar una imagen en el disco, se puede elegir la unidad y la carpeta en las que se va a almacenar el archivo. En Corel PHOTO-PAINT, el cuadro de diálogo Guardar una imagen en el disco contiene filtros que admiten todas las características de la imagen. Por ejemplo, si la imagen contiene una máscara, en el cuadro de diálogo Guardar una imagen en el disco sólo aparecerán los filtros que admitan máscaras. El cuadro de diálogo Exportar una imagen en el disco contiene todos los filtros de exportación. Es posible que no se conserven todas las características de la imagen en todos los formatos de archivo del cuadro de diálogo Exportar una imagen en el disco.

Opciones de los cuadros de diálogo de exportación y almacenamiento como archivo

Los cuadros de diálogo Exportar una imagen en el disco y Guardar una imagen en el disco contienen opciones que permiten realizar lo siguiente: controlar que no queden espacios en blanco ni caracteres especiales, suprimir los diálogos de filtros, incorporar perfiles ICC y elegir entre exportar archivos comprimidos o sin comprimir

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.

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.

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, TIFF, 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, 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 Guardar.
- 6 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 Guardar.
- 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 Guardar.
- 4 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 Guardar.
- 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 de archivo en el cuadro de lista Tipo de compresión.
- 3 Haga clic en el botón Guardar.
- 4 Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación, elija las opciones que quiera.



- Para utilizar un gráfico CorelPHOTO-PAINT 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, Corel PHOTO-PAINT lo actualiza automáticamente en la otra aplicación al guardar el archivo origen en Corel PHOTO-PAINT. Si desea obtener más información sobre la vinculación de archivos, consulte Vinculación de objetos OLE.

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 eliminar 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

Al exportar un archivo utilizando un formato de archivo Postscript encapsulado (.EPS), puede especificar una cabecera de imagen y establecer el trayecto de recorte o la máscara. 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 mapas 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.

Recorte

Al exportar una imagen .EPS, puede recortarla.

Si utiliza un archivo .EPS en otra aplicación, puede visualizar o imprimir una sección del archivo rodeada por un trayecto o una máscara. Es posible guardar el contenido del área de máscara en un archivo .EPS, almacenar el contenido del trayecto activo o uno de los trayectos enumerados en el cuadro de lista MRU y eliminar las secciones de la imagen situadas fuera de la máscara o el trayecto de forma permanente.

Exportación de imágenes EPS

El cuadro de diálogo Exportar EPS permite especificar una cabecera de imagen y las opciones de recorte correspondientes a la imagen .EPS antes de exportarla. Este cuadro de diálogo aparece automáticamente al exportar imágenes .EPS.

Para exportar una imagen .EPS

- 1 Abra el archivo que desea exportar.
- 2 Haga clic en Archivo, Exportar.
- 3 En el cuadro de lista Archivos de tipo, elija .EPS-Encapsulated PostScript.

- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
La extensión de archivo para el formato seleccionado se anexa al nombre de archivo automáticamente.
- 5 Haga clic en el botón Guardar.

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 especificar una opción de recorte para un archivo .EPS

- 1 Realice los pasos del 1 al 5 del procedimiento “Para exportar una imagen .EPS”.
- 2 Habilite cualquiera de los botones siguientes:
 - Guardar: permite visualizar o imprimir la sección del archivo activo rodeada por un trayecto o una máscara cuando el archivo .EPS se utiliza en otra aplicación.
 - Imagen rodeada por la máscara: permite guardar el contenido del área de máscara en un archivo .EPS.
 - Imagen rodeada por el trayecto: permite guardar el contenido del trayecto activo o de cualquier trayecto incluido en el cuadro de lista MRU.
 - Recortar imagen en máscara/trayecto al guardar: permite eliminar las secciones de la imagen que están fuera de la máscara o el trayecto de forma permanente.

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, lo que permite editarlos. Por ejemplo, puede crear una imagen en Corel PHOTO-PAINT y situarla en cualquier aplicación que admita OLE. Al hacer doble clic en el objeto, Corel PHOTO-PAINT se iniciará para que pueda editarlo. 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. Corel PHOTO-PAINT admite OLE, pero sólo como aplicación servidor. A continuación, se explican las diferencias entre las aplicaciones cliente y servidor.

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 una imagen en Corel PHOTO-PAINT y utiliza OLE para situarla en CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT será la aplicación servidor y CorelDRAW, la aplicación cliente. Muchas aplicaciones, incluida CorelDRAW, pueden utilizarse como aplicaciones servidor o cliente. Corel PHOTO-PAINT sólo puede actuar como aplicación servidor. 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 una aplicación cliente. En la aplicación cliente, el aspecto del objeto OLE vinculado se controla mediante la información almacenada en este archivo origen externo. Cuando el archivo origen se modifica y se guarda en Corel PHOTO-PAINT, el objeto OLE vinculado se actualiza para reflejar los cambios.

Un objeto OLE incorporado está completamente incluido en el archivo de la aplicación cliente; por lo tanto, no está vinculado a un archivo externo.

Para editar un objeto OLE, haga doble clic en el mismo. Un objeto OLE vinculado iniciará Corel PHOTO-PAINT fuera de la aplicación cliente. El objeto OLE incorporado se edita "in situ", lo que significa que los controles de Corel PHOTO-PAINT 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 Corel PHOTO-PAINT 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 un 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.

Arrastre

El arrastre es la forma más sencilla de crear objetos OLE. Si selecciona un objeto con el ratón en Corel PHOTO-PAINT y lo arrastra hasta una aplicación cliente, éste 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.

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 vincular un objeto utilizando el Portapapeles

- 1 En Corel PHOTO-PAINT (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 y haga clic en Edición, Pegado especial.
- 4 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 Corel PHOTO-PAINT y de la aplicación cliente están visibles al mismo tiempo.
- 2 En Corel PHOTO-PAINT (aplicación servidor), seleccione los objetos que quiere 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.
-

Edición de objetos OLE vinculados

Para editar un objeto OLE vinculado, es preciso modificar el archivo origen en Corel PHOTO-PAINT.

Para editar un objeto vinculado

- Haga doble clic en el objeto OLE para iniciar Corel PHOTO-PAINT.

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 de las formas de colocar objetos OLE en aplicaciones cliente. Corel PHOTO-PAINT admite la incorporación, pero sólo actúa como aplicación servidor. Esto significa que las imágenes que se copian desde Corel PHOTO-PAINT y se pegan en aplicaciones clientes son objetos OLE, pero los objetos pegados en Corel PHOTO-PAINT no lo son.

Para incorporar un objeto utilizando el Portapapeles

- 1 En Corel PHOTO-PAINT, 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 y 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 Corel PHOTO-PAINT y de la aplicación cliente están visibles al mismo tiempo.
- 2 En Corel PHOTO-PAINT, seleccione los objetos que quiere incorporar.
- 3 Arrastre los objetos seleccionados hasta el archivo de la aplicación cliente.



- Basta arrastrar para eliminar el objeto de Corel PHOTO-PAINT y desplazarlo a la aplicación cliente. Si desea copiar el objeto, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el objeto.
-

Edición de objetos OLE incorporados

Para editar un objeto OLE incorporado, es preciso utilizar la edición “in situ”, mediante la cual, los controles de edición de Corel PHOTO-PAINT (aplicación servidor) pasan a estar disponibles en la aplicación cliente.

Para editar un objeto incorporado

- Haga doble clic en el objeto OLE para visualizar los controles de edición de Corel PHOTO-PAINT.



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 intranets 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.

Puede ajustar archivos PDF mediante la compresión y el submuestreo de los mapas de bits. Si desea obtener información sobre cómo modificar objetos PDF, consulte “Publicación de objetos PDF” en la página 692. Si desea obtener información sobre cómo establecer perfiles de color, consulte “Definición de opciones de imagen” en la página 694.

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 690.

Las funciones PDF de Corel PHOTO-PAINT 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 for Document Distribution, PDF for Prepress y PDF For The Web. PDF for Document Distribution se utiliza para la publicación de carácter general. PDF For Prepress utiliza especificaciones recomendadas para la impresión de alta calidad. PDF For The Web utiliza especificaciones de baja resolución indicadas principalmente para la visualización en Internet.

Elección de un nombre de archivo y una ubicación

Puede crear un archivo PDF especificando un nombre de archivo y una ubicación.

Para guardar un documento como archivo PDF

- 1 Haga clic en Archivo, Publicar como PDE
- 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.

Elección de un estilo PDF

Puede elegir entre tres estilos PDF preestablecidos o crear su propio estilo PDF. Los tres estilos preestablecidos son: PDF for Document Distribution, PDF for Prepress y PDF for The Web. El estilo PDF for Document Distribution resulta más apropiado para entregas de carácter general y se puede imprimir en impresoras láser o de escritorio. El estilo PDF for Prepress 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 for Prepress, consulte con el servicio de filmación sobre sus especificaciones preferidas. El estilo PDF for The 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 PDE
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 En el cuadro de lista Estilo PDF, elija una de las siguientes opciones:
 - PDF for Document Distribution
 - PDF for Prepress
 - PDF for The 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
 - Avanzado
 - 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 PDE
- 2 Defina opciones en las siguientes fichas:
 - General
 - Objetos
 - Avanzado
 - 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 For Document Distribution 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 Archivo 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, se 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:
 - Archivo 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. Puede reducir el tamaño de un archivo mediante los sistemas de compresión JPEG o LZW, y el submuestreo de mapas de bits en color, escala de grises o monocromos.

La función Publicar como PDF permite elegir entre diferentes formatos de codificación. Puede elegir entre exportar el archivo PDF como archivo ASCII 85 o archivo binario.

Compresión de mapas de bits

Puede reducir el tamaño de archivos PDF mediante la compresión de los mapas de bits. Los tipos de compresión disponibles son 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.
-

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 utilizar la administración del color para asegurar su reproducción exacta. Puede imprimir objetos como RGB, escala de grises y CMYK. Según el perfil de color que utilice, puede emplear un perfil de impresora compuesta o de separaciones. También puede establecer perfiles específicos.

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 Avanzado.
- 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 Web.

Para establecer hipervínculos

- 1 Haga clic en Ventana, Ventanas acoplables, Objetos.
- 2 Haga clic con el botón derecho en un objeto en la ventana acoplable Objetos y, a continuación, haga clic en Propiedades.

- 3 Haga clic en la ficha WWW URL.
- 4 Escriba una dirección de Internet (URL) en el cuadro URL.

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. Asimismo, puede generar miniaturas, que 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 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.

Contenido

Capítulo 1	Bienvenido a Corel PHOTO-PAINT®	3
	Acerca de Corel® Corporation	3
	Utilización de la ayuda	4
	Exploración del espacio de trabajo	7
	Servicios de asistencia técnica de Corel	15
	Antes de acudir al servicio técnico de Corel	15
	Opciones de asistencia técnica telefónica.	15
	Otras opciones de asistencia técnica de Corel PHOTO-PAINT	16
	Servicio de atención al cliente	18
Capítulo 2	Para empezar	21
	Creación de una imagen	22
	Apertura, cierre y almacenamiento de imágenes	25
	Utilización de la Carpeta de recortes	30
	Operaciones con modelos tridimensionales	35
	Visualización de imágenes y obtención de información sobre las imágenes	40
	Personalización de las opciones de medida y memoria	47
	Habilitación de las opciones del espacio de trabajo	49
	Anulación y repetición de cambios	52
	Utilización de las líneas guía, la cuadrícula y las reglas	57
	Utilización de las líneas guía	57
	Utilización de la cuadrícula y las reglas	60
Capítulo 3	Utilización de máscaras y selecciones	69
	Creación de máscaras y selecciones	69
	Selección de áreas de la imagen con una forma determinada	70
	Selección de colores específicos en una imagen	83
	Conceptos básicos sobre máscaras	90
	Desplazamiento y alineación de recuadros de máscara y selecciones	95
	Expansión y reducción de selecciones	102
	Transformación de selecciones	115
	Ajuste de la transparencia y los bordes de máscaras y selecciones	124
	Gestión de varias máscaras y selecciones.	132

Capítulo 4	Pintura, relleno y edición de imágenes	145
	Elección de un pincel y un modo de fusión	146
	Creación de pinceles personalizados	146
	Elección de un modo de fusión	155
	Cómo pintar imágenes	159
	Uso de una pluma sensible a la presión	176
	Relleno de imágenes con color	179
	Operaciones con rellenos uniformes	180
	Operaciones con rellenos degradados	183
	Operaciones con rellenos de mapa de bits	189
	Operaciones con rellenos de textura	194
	Operaciones con rellenos de gradiente	197
	Edición de imágenes	200
Capítulo 5	Manipulación de objetos y texto.	211
	Creación de objetos	211
	Selección de objetos	215
	Copia, corte y pegado de objetos	219
	Desplazamiento y eliminación de objetos	224
	Visualización y organización de objetos	226
	Agrupación y combinación de objetos	231
	Transformación de objetos.	236
	Modificación de los bordes de un objeto	247
	Manipulación de máscaras de corte y de la transparencia de objetos	254
	Creación y modificación de objetos de texto	263
Capítulo 6	Perfeccionamiento y retoque de imágenes	269
	Cambio de las dimensiones y la resolución de la imagen	271
	Cambio de la orientación de la imagen	277
	Utilización de lentes	282
	Utilización de filtros de ajuste	289
	Utilización de filtros de transformación	306
	Utilización del histograma.	310

Capítulo 7	Uso de trayectos para definir áreas de imagen	315
	Conceptos básicos sobre trayectos	315
	Uso de un trayecto de recorte	322
	Selección y transformación de un trayecto	324
	Edición de un trayecto	329
	Uso de trayectos con herramientas de pincel y máscara	336
Capítulo 8	Operaciones con colores	343
	Elección de los colores	347
	Operaciones con varias paletas de colores en pantalla	357
	Personalización de paletas de colores	359
	Reproducción exacta de los colores	364
Capítulo 9	Conversión de imágenes	375
	Cambio del modo de color de una imagen	376
	Conversión de imágenes al modo de color Con paleta	382
	Conversión de imágenes al modo de color Duotono	390
	Conversión de imágenes a vídeo	394
	Utilización de canales de color	395
Capítulo 10	Aplicación de efectos especiales a las imágenes.	405
	Uso de filtros tridimensionales.	407
	Utilización de filtros de trazo artístico	419
	Uso de filtros de desenfoque	434
	Uso de filtros de transformación del color	443
	Uso de filtros de silueta	447
	Uso de filtros creativos	451
	Uso de filtros personalizados	467
	Uso de filtros de distorsión	475
	Uso de filtros de ruido	490
	Uso de filtros de representación	499
	Uso de filtros de perfilado	504
	Uso de filtros de textura	508
	Uso de filtros de fantasía	521
	Uso de filtros de conexión.	523

Capítulo 11	Creación y edición de películas	527
	Creación de una película	528
	Apertura y almacenamiento de películas	532
	Edición y reproducción de una película	536
	Operaciones con una película de QuickTime VR	541
Capítulo 12	Publicación de imágenes en Internet	549
	Selección de formatos de archivo	549
	Creación de mapas de imagen	554
Capítulo 13	Automatización de tareas de la aplicación	561
	Creación y almacenamiento de grabaciones y guiones	562
	Reproducción de grabaciones y guiones	564
	Edición de grabaciones y guiones	569
	Administración de los guiones	572
	Uso del Editor Corel SCRIPT	575
	Comandos y funciones de aplicación de Corel SCRIPT	576
	Declaraciones y funciones de programación de Corel SCRIPT.	577
	Unidades de medida y coordenadas en grabaciones y guiones de Corel PHOTO-PAINT	578
	Ejemplo de guión de Corel PHOTO-PAINT	579
	Automatización OLE	580
	Uso de Visual Basic para Aplicaciones	582
Capítulo 14	Personalización de las aplicaciones Corel	585
	Personalización de las configuraciones del espacio de trabajo	585
	Personalización de accesos directos de teclado	587
	Personalización de menús	589
	Personalización de paletas de colores	595
	Personalización de barras de herramientas	597
	Personalización de la Barra de propiedades	605
	Personalización de la barra de estado	607
	Personalización de filtros	610
	Personalización de asociaciones de archivos	611

Capítulo 15	Impresión	615
	Configuración de los trabajos de impresión	615
	Utilización de diseños de imposición	622
	Presentación preliminar y cambio de tamaño y posición de trabajos de impresión	631
	Utilización de PostScript para optimizar los trabajos de impresión	636
	Ajuste de los trabajos de impresión	641
	Impresión comercial	645
	Preparación de trabajos de impresión para una imprenta comercial	646
	Operaciones con mapas de bits y pantallas de medios tonos	654
	Creación de separaciones de color	657
Capítulo 16	Importación, exportación y OLE	665
	Importación y exportación de archivos	665
	Apertura de archivos	668
	Exportación y almacenamiento de archivos en formatos no nativos	672
	Operaciones con Kodak Photo CD	674
	Operaciones con Postscript encapsulado	677
	Vinculación e incorporación de objetos	679
	Vinculación (OLE)	680
	Incorporación (OLE)	682
Capítulo 17	Publicación como PDF	687
	Publicación de archivos PDF	687
	Generación de boletos de trabajo	690
	Publicación de objetos PDF	692
	Definición de opciones de imagen	694
	Publicación de documentos PDF	695

Índice analítico

!	
.CDR	30 - 31
.CPL	354
.EPS	677
256 colores	382
convertir imágenes.	382
3D	21, 35, 407, 409 - 410, 412 - 416, 418
filtros	410, 412 - 413
3DMF	35 - 36
A	
Abrir, comando	25
Abultamiento, filtro	475, 483
acceso	30, 33
directo	33
modos de fusión	159
accesos directos de teclado	588
asignación	588
eliminación	588
acciones	53
acentuación	295
aclarado de imágenes	202
Aclarar, herramienta	202
acoplable	349
acoplamiento	
barras de herramientas	597
paleta de colores en pantalla	359
Acuarela, filtro	419, 432
adición	
áreas a una selección	102, 106 - 111, 113 - 114
clipart	671
colores, paletas de colores	361
fuentes de luz	501
modelos 3D	38
administración de color	370 - 371, 660, 677
PDF	694
Adoquín, filtro	508, 513
advertencia	21, 49 - 50
de herramientas.	50
adyacente.	308
agrupar objetos	231 - 232
Agrupar, comando.	232
Aguafuerte, filtro.	508, 515
Ajustar desenfoque, filtro	434, 436
Ajustar perfilado, filtro	504
Ajustar ruido, filtro	490 - 491
ajuste	297, 299, 301, 304
color y tono	269
desenfoque.	436
tamaño de los márgenes	630
trabajos de impresión	641
alineación	58, 64, 225, 241, 244
objetos	226, 228
recuadros de máscara	95, 99
texto	263
alisado	124, 128
almacenamiento	21, 25, 28 - 29, 49, 55
automático	25
automático de imágenes.	29
canales alpha en disco	137
GIF.	551
GIF animados	533
guiones	562 - 563
JPEG	552
máscaras	132
máscaras en canales alpha	138
máscaras en disco	139
modelos de imposición	625
no nativo	672
películas	533
pinceles personalizados	153
PNG	553
rellenos de textura	197
rellenos degradados	189
selecciones.	132, 141
trayectos	319
Alquimia, filtro	467, 521
alta resolución	25
ambiental, luz	38
ampliación.	37, 43 - 44
añadido	524
Añadir ruido, filtro	490, 492
ángulo de ajuste de rellenos degradados	187
anillos de pintura con órbitas	174
animación.	530

Índice analítico

barras de herramientas		Borrador, herramienta	207
acoplamiento	597	botón dentro de la gama	350, 356
asignación de guiones	575	botón Edición de nodos, segmentos de trayecto	
cambio de nombre	600	escalado	328
cambio de tamaño	597	estiramiento	328
creación de personalizadas.	600	inclinación	329
desplazamiento	597	rotación	329
eliminación de personalizadas	600	botones de la barra de herramientas	
personalización	597	edición	605
restauración	599	restauración	605
visualización	598	visualización de imágenes	603
barras de herramientas flotantes		visualización de texto	603
ocultación de títulos	598	botones de la barra de herramientas, cambio	
visualización de títulos.	598	aspecto	603
barras de herramientas personalizadas		aspecto de botones individuales	604
adición de elementos a la barra de herramientas	597	tamaño	599
cambio de nombre	600	botones, asignación de guiones	575
creación	600	brillo	298, 305 - 306, 308, 310
eliminación	600	Burbujas, filtro	508, 510
eliminación de elementos de la barra de herramientas	597	Buscar bordes, filtro	447, 449
reorganización de los elementos de la barra de herramientas	597		
barras de propiedades	7	C	
acoplamiento	11	cabecera	
ocultación	11	archivo.	677
visualización.	11	imagen.	677
BBS.	16	Caja de herramientas	8
asistencia técnica	16	caja, delimitadora.	677
blanco.	301	calibración	65
Blanco y negro	378	cámara	35, 37
convertir imágenes.	378	cambio	275 - 276
Bloque de cristal, filtro	451, 457	color, trayectos.	336
Bloques, filtro	475 - 476	dimensiones	274
boleto de trabajo	690	nombre en barras de herramientas	600
acabado	691	cambio de tamaño	42, 115, 274
almacenamiento en archivo externo	690	área recortada	271
configuración de información	691	barra de estado	608
entrega.	691	barras de herramientas	597
generación	690	bordes de botones de la barra de herramientas	599
incorporación de archivo	690	botones de la barra de herramientas	599
información del cliente.	691	dibujo al imprimir	634
borde	42, 308	elementos de las barras de herramientas	599
botones de la barra de herramientas y cambio de tamaño	599	imagen impresa	631
gris	42	imágenes	275
objeto, reducción	251	recuadros de máscara	117
objetos.	247	rellenos de mapa de bits	192
borrado	320		
objetos.	226		
trayectos	320		

Índice analítico

canales	301, 306, 397	cilindro	408
almacenamiento de máscaras en canales	138	Cilindro, filtro	407 - 408
alpha	132	círculos, dibujo	165
cambio de las propiedades de canales alpha	135	clasificación de colores, paletas de colores.	361
carga de máscaras de canales	139	clipart	30 - 31
combinación con el canal actual	136	clonación	159, 167
edición de canales alpha	132	imágenes	167
mostrar en color	397	impresionismo	167
supresión de canales alpha	138	puntillismo	167
tinta	397	Clonar, herramienta	167
canales alpha	132	CMYK	302, 343, 381
almacenamiento de máscaras	138	convertir imágenes	381
almacenamiento en disco	137	impresión	657
cambio de propiedades	135	colección	31
carga del disco	137	colocación	
combinación con el canal actual	136	páginas al imprimir	622
creación	133	recuadros de máscara	102
edición	132	color	24, 45 - 46, 59, 62, 227, 295, 304, 306 - 308, 310, 642
eliminación	138	administración	677
reorganización	137	alta fidelidad	657 - 658
visualización y ocultación	134	anteriores	356
canales de color	301, 397 - 400	aplicación en los bordes de una selección	130
calcular	400	asignación de nombre	363
combinar	399	cambio en la superposición de máscaras	92
editar	397 - 398	cambio en recuadros de máscara	94
fusionar	398	CIE Lab	343
mostrar en color	397	corrección	674
separar	398	creación	347, 350 - 352, 355 - 356
Carboncillo, filtro	419 - 420	cuatricromía	302, 354, 657 - 658
carga		cuatricromía Hexachrome	657 - 658
canales alpha del disco	137	DIC	660
máscaras de canales alpha	139	directo	353 - 354, 657, 660
máscaras del disco	140	directos de conversión en CMYK a la hora de imprimir	660
cargar y guardar tintas	392	elección	347, 350 - 352, 354 - 356
carpeta de recortes	21, 30 - 31, 33	FOCOLTONE	660
casilla de verificación	50	fondo	24
anulación	52	fuera de gama	370
CD-ROM	30	fusión de colores	155
centrado de la imagen impresa	635	imagen	24
centro		máscaras	69
ajuste del punto central	187	mezcla	347
rotación de desplazamiento	240, 329	nuevos	356
Cera Conté, filtro	419, 421	papel	350 - 352, 354 - 355
Cera, filtro	419, 422	papel personalizado	24
Cerrar, comando	25, 28	perfil	677
ciclo de trazo, ajuste de atributos de trazo	152	presentación preliminar de las separaciones	631
cierre	25	previsualización	356
imágenes	28	primario	46

Índice analítico

recuadro de objeto	249	Repetir	56
referencia	356	Repetir trazo	336, 338 - 339
relleno	350 - 352, 354 - 355	Seleccionar todo	218
reproducción exacta	370	Separar canales	398
secundario	46	Trazar trayecto.	336
selecciones	69	Umbral.	251
sobreimpresión.	393	comandos	
sólidos, rellenos de imágenes	180	acceso	7
texto	265	adición a guiones	570
todos los colores como escala de grises.	642	aplicación	576
tolerancia	83, 111	comandos de menú	590
TOYO	660	acceso a la ayuda.	5
ventana acoplable	349	cambio de accesos directos de comandos de menú	594
color de pintura	350 - 352, 354 - 355	cambio de nombre	592
cambio del matiz	204	cambio de orden	590
elección	161	eliminación	592
selección	161	combinación	
color selectivo.	302	colores	347, 351
ajuste de los valores de color	289	objetos	231, 235
color y tono, ajuste	269	objetos con el fondo	233
comando	53	combinación de imágenes	277, 281, 288
Abrir	25	con lentes	288
Agrupar	232	ensamblado	277, 281
Cálculos	400	combinar	399
Cerrar	25, 28	canales de color	399
Combinar	233, 235	Combinar canales, comando	399
Combinar canales	398 - 399	Combinar, comando	233, 235
Copiar	219	complejidad de curva	638
Cortar	219	compresión	
Desagrupar	233	mapa de bits	677
Deshacer	52 - 55	mapa de bits de archivos PDF	692
Ensamblar	277, 281	tipo	672 - 673
Examinar	31	comprobaciones previas	621
Fundir	56	configuración	621
Guardar	25, 28 - 29, 50	deshabilitación.	621
Guardar automáticamente	29	generación de informes.	621
Guardar como	28	iconos	621
Mate	252	problemas	621
Nuevo muestreo	271, 276	compuesto, perfil	677
Nuevo objeto	212	CompuServe, asistencia técnica	17
Orden	226	conexión	33
Pegar	219	filtros	524
Publicar en Internet	555	conexión, filtros	524
Recuadro visible	215	configuración	61
Reducir bordes.	247	de las reglas	64, 225, 241, 244
Reflejar	278	nivel del zoom	43
Rehacer	52 - 55	signaturas	627

Índice analítico

tamaño de las imágenes	23	Corel PHOTO-PAINT, introducción	3
trabajos de impresión	615	Corel SCRIPT	
confirmación	50	automatización OLE	580
contenido, ayuda en línea	4	Ayuda en línea	581
contraste	293, 298, 305	comandos de aplicación	576
control	49	declaraciones de programación	577
bandas de impresora	644	inicio	581
matiz de color, ajuste de los valores de color	289	programación	576
controlador de impresora	616, 641	CorelTUTOR	7
compatibilidad	641	corrección de color	370 - 371, 660
controles, acceso a la ayuda	5	simulación de salida de impresora	371
conversión	304, 308	correcciones	310
a vídeo NTSC	394	Cortar, comando	219
colores directos en CMYK a la hora de imprimir	660	corte de rellenos	644
de espacio de color	371	control	644
conversión a Con paleta	388	corte, marcas	630
cargar opciones de conversión	387	creación	24
editar colores	388	colores	347, 350 - 352, 355
eliminar opciones de conversión	387	imágenes	24
guardar opciones de conversión	387	modelos de imposición	625
conversión a Duotono	393	relleno a partir de selección	179, 191
especificar colores de sobreimpresión	393	Cristal ahumado, filtro	451, 462
conversión de imágenes	378	Cristalizar, filtro	451, 453
al formato GIF	551	cuadrados, dibujo	159, 165
al formato JPEG	552	cuadrícula	21, 45, 57, 60 - 63, 101, 116, 121, 227 - 228
al formato PNG	553	cuadrícula de colores	351
Blanco y negro	378	tamaño de celda	351
convertir imágenes	378 - 382, 384, 390, 392, 394	cuadro de diálogo	46 - 47, 585
Blanco y negro	378	acceso a la ayuda	5
cargar y guardar tintas	392	Corel SCRIPT	578
CMYK	381	Importar modelo 3D	35
Duotono	390	mantenimiento de posición	586
escala de grises	379	Opciones de animación	533
Lab.	381	personalizados	578
modo de color Con paleta	384	Propiedades de objeto	259
Multicanal	382	Recortar por color del borde	273
RGB	380	Rotación personalizada	278
RGB NTSC	394	cuadro Descripción	360
coordenadas, guiones	578	Cubista, filtro	419, 423
Copiar, comando	219	cursor	50, 587
copias	618	cursor del ratón	587
impresión	618	tipo	587
intercalación	618	curva tonal	295
seguridad	25, 29		
trayectos	333		
Corel Corporation, información de contacto	3		

D	
dar relieve	409
datos	34
declaraciones de programación	577
definición	57
áreas de imagen	315
marcadores, PDF	696
perfiles de color, PDF	694
Definido por el usuario, filtro	467, 473
desagrupación, objetos	233
Desagrupar, comando	233
desaturación	304
colores	289
imágenes	203
descarga	34
descentrado, rellenos de mapa de bits	193
Descentrar, filtro	475, 480
Descripción, cuadro	360
Desenfocar	436
Desenfocar de movimiento, filtro	434, 440
Desenfocar gaussiano, filtro	434, 437
Desenfocar radial, filtro	441
Desenfocar, filtro	436 - 443
desentrelazado	307
Desentrelazar, filtro	306
Deshacer comando	52 - 53
Deshacer local, herramienta	207
Deshacer, comando	52 - 55
Deshacer, herramientas de deshacer	200, 207
Deshacer/Rehacer	54
Desperfilado adaptable, filtro	504 - 505
Desperfilado máscara, filtro	504, 508
desplazamiento	21, 47 - 48, 95, 99, 326 - 328
barra de estado	608
barras de herramientas	597
canales alpha	137
lentes	285
objetos	224 - 225
puntos de control	327
recuadros de máscara y selecciones	95, 97 - 98
segmentos de trayecto	326, 328
Desplazar, filtro	475, 477
destino	294
Destramar, herramienta	206
Detectar bordes, filtro	447 - 448
dibujo, formas y líneas	159
DIC	353, 371
difuminación de pintura	201
Difuminar, herramienta	200 - 201
difusión de errores	46
dimensionamiento, objetos	236 - 237
dimensiones	42
cambio	269, 271
directo, color	354
disco	
duro	49
intercambio	21, 47, 49, 53
diseminación de imágenes	170, 172
personalización	170, 172
pintura	159
Diseminador de imágenes, herramienta	172
diseños de firma	622
Dispersión, filtro	451, 461
distancia	65
distorsión	115
objetos	236, 245
selecciones	122
Distorsión, filtro	475
distribución, objetos	226, 229
división de un trabajo de impresión en bandas	644
documento	46
formato PDF	695
DSC (convención de estructura de documentos)	647
Duotono	390 - 391
convertir	390
duplicación	24, 306
clonación de objetos	159, 167
E	
ecualización	293, 310
local	293
niveles	291
Ecualizar automáticamente, filtro	297
edición	
grabaciones y guiones	569
incorporado, objetos	682
lentes	285
vinculado, objetos	680
edición de imágenes	145, 200
aclarado y oscurecimiento	202
difuminación y manchado	201
Edición de nodos	
botón	324 - 325, 327 - 328
herramienta	315, 317, 324, 329

Índice analítico

editar	397	Eliminar ruido, filtro.	490, 498
canales de color	397	Elipse, herramienta	165
paletas	388	elipses, dibujo	165
Editor Corel SCRIPT, introducción general	575	círculos	159
efectos		emergente	21, 49 - 50
aplicación en los bordes de una selección	130	ayuda	4
Desenfoco	434	emisión de televisión, convertir	
especiales	405	RGB NTSC	394
fantasía	521	vídeo	394
filtros	524	emisiones	394
perfilado	504	convertir a NTSC	394
personalizados	467	de televisión	394
representación	499	emulsión	649
ruido	490	encajado	60
silueta	447	encaje de un dibujo en la página	634
transformación del color	443	encuadración	626
tridimensionales	407	a caballete	626
Efectos de iluminación, filtro.	499, 501	creación de estilos	627
elección		estilos	626
marcas de corte o plegado	630	intercalación y corte	626
modos de fusión	145 - 146, 159	personalizada	627
número de niveles del comando Deshacer	53	sin costura	626
pinceles	145 - 146	enderezamiento de imágenes	277, 279
tipo de cursor	587	Enderezar recorte, herramienta	271, 277, 279
elementos de la barra de herramientas		ensamblado de imágenes	277, 281
adición	601	Ensamblar, comando	277, 281
copia	602	entrelazado	306 - 307
desplazamiento	602	envío del trabajo de impresión	645
eliminación	601	EPS	26, 677
reorganización	602	equilibrio	294
eliminación	307, 320	color, ajuste de los valores de color	289
áreas de una selección.	102, 107, 109, 111, 113 - 114	Equilibrio de color, filtro	299
barras de herramientas personalizadas	600	errores, deshacer operaciones	207
canales alpha	138	escala de grises	304, 379
colores, paletas de colores	361	16 bits	379
comandos en guiones	571	8 bits	379
fundido	130	convertir imágenes.	379
líneas	306	impresión de color en	642
máscaras	95	escalado	115
modelos de imposición	625	objetos	236 - 237
objetos	226	segmentos	328
pinceles personalizados	153	selecciones	119
trayectos	320	escalas de densitómetro	651
eliminación rellenos		escaneado	306
degradados	189	escaneo	307, 656
mapa de bits	194	Escultura en relieve, filtro	508, 518
textura	197	Esfera, filtro	407, 415
Eliminar muaré, filtro	490, 497		

espaciado	
entre caracteres	263
medianil automático	629
objetos	229
espacio	49
interlineal	263
espacio de color	
CMYK , control	371
conversión	371
espacios de trabajo	41
creación	13
elección	13
eliminación	13
personalización	7, 585
varios	7, 13
Espátula, filtro	419, 426
espectro	
color magenta	302
colores	352
Espanja, herramienta	200, 203
establecimiento	
líneas guía	57
número de páginas por grupo	628
estilos	62, 619
impresión	619
PDF	687 - 688
estiramiento, segmentos	328
etapas, degradado	677
etiquetas	21, 50
exageración	308
examen	30 - 31
Examinar, comando	31
expansión de selecciones	102
ajustando tolerancia de color	111
ajustando umbral	113
añadiendo píxeles	108 - 110
con efecto de borde	107
con modo Pintar sobre la máscara	114
con modos de máscara	106
exportación	672, 677
archivo	673
no nativo	672
trayectos	321
exterior	42
F	
fallos	52
filmadora	645
filtro	
Abultamiento	475, 483
Acuarela	419, 432
Adoquín	508, 513
Aguafuerte	508, 515
Ajustar desenfocado	434, 436
Ajustar perfilado	504
Ajustar ruido	490 - 491
Alquimia	467, 521
Añadir ruido	490, 492
Apagar	442
Apretar/Golpear	407, 414
Azulejo	451, 459
Bloque de cristal	451, 457
Bloques	475 - 476
Burbujas	508, 510
Buscar bordes	447, 449
Carboncillo	419 - 420
Cera	419, 422
Cera Conté	419, 421
Cilindro	407 - 408
Cristal ahumado	451, 462
Cristalizar	451, 453
Cubista	419, 423
Definido por el usuario	467, 473
Descentrar	475, 480
Desenfocado de movimiento	434, 440
Desenfocado gaussiano	434, 437
Desenfocado radial	441
Desentrelazar	306
Desperfilado adaptable	504 - 505
Desperfilado máscara	504, 508
Desplazar	475, 477
Detectar bordes	447 - 448
Dispersión	451, 461
Ecuilibrar automáticamente	297
Efectos de iluminación	499, 501
Eliminar muaré	490, 497
Eliminar ruido	490, 498
Equilibrio de color	299
Escultura en relieve	508, 518
Esfera	407, 415
Espátula	419, 426
Impresionista	419, 425

Índice analítico

Juegos de niños	451, 458	Solarizar	443, 447
Julia Set Explorer.	521 - 522	Suavizado direccional.	434, 436
Lienzo.	508, 511	Suavizar	442
Malla	475, 478	Tableta de esbozo	419, 431
Mancha luminosa	499 - 500	Tela	451, 454
Manualidades	451 - 452	Terrazzo	521 - 522
Mapa de protuberancias	467, 471	Tiempo	451, 466
Marcador de agua.	419, 433	Torbellino.	475, 488
Marco	451, 455	trazo artístico	421 - 434
Máximo	490, 495	Vectorizar silueta	447, 450
Medio.	490, 496	Vidriera	451, 463
Medios tonos	443, 445	Vidrio	407, 410, 521
Mínimo	490, 496	Viento	475, 489
Mosaico	475, 486	Viñeta.	451, 464
Mosquitero	508, 519	Vórtice	451, 465
Motear	434, 438	Zigzag	407, 418
Papel ondulado	419, 434	Zoom	443
Pared de ladrillos	508 - 509	filtros	
Pared de yeso	508, 517	3D	410, 412 - 413
Partículas	451	adición.	610
Paso alto	504	cambio de posición en Lista de filtros activos	610
Paso bajo	434, 439, 506	conexión	524
Paso de banda	467, 470	creativos	451
Pasteles	419, 427	Desenfoque	436 - 443
Perfilado	504, 507	distorsión	475
Perfilado direccional	504, 506	efectos	524
Perspectiva	407, 413	eliminación	610
Piedra	508, 520	personalización	610
Piel de elefante	508, 514	restablecimiento	611
Pinceladas	419, 424	textura.	508
Pintura húmeda	475, 487	tridimensionales	415
Pintura subyacente	508, 521	flecha, tecla	48, 99, 327
Pixelar	475, 481	foco	38, 269
Planos de bits	443 - 444	ajuste	269
Plástico	508, 516	FOCOLTONE	371
Plegado de esquina	407, 412	fondo	24, 45, 227
Pluma y tinta	419, 428	fondo, creación	
Polvo y arañazos	494	objetos	211, 213
Psicodélico	443, 446	película	529
Puntillista	419, 429	Forma, herramienta	165
Raspador	419, 430	formas	159
Relieve	407, 409	cambio de forma de lente	286
Remolino	475, 485	dibujo	159
Repujado.	407, 416, 521	formatos	
Rizado	475, 482	archivo.	35 - 36
Rotación 3D	407	codificación	693
Ruido difuso	490, 493	imposición	622
Ruido estéreo en 3D	499		

Índice analítico

fotografías	30 - 31	grano, ajuste	269
fotogramas	42	gris	42
duración en pantalla	539	grupos de corte	231
eliminación de una película	538	anulación	236
ordenación	539	creación	236
tiempo de reproducción	539	guardar	388, 392
frecuencia de barrido	654	paletas de cuatricromía	388
FTP	30, 33 - 34	tintas para conversión a Duotono	392
ftp.corel.com	34	Guardar automáticamente, comando	29
fuelle	263	Guardar como, comando	28
de luz	38	Guardar, comando	25, 28, 50
fundido	52, 56	guiones	55, 561
bordes de una selección	124, 129	almacenamiento	562 - 563
creación	249	Ayuda en línea de Corel SCRIPT	581
eliminación	130, 249	comandos de aplicación	576
objetos	247	coordenadas	578
Fundir, comando	56	declaraciones de programación	577
fusión		edición	569, 575
colores	155	Editor Corel SCRIPT	575
lentes con imágenes	288	ejemplo (Corel SCRIPT)	579
objetos	231, 233	eliminación de comandos	571
		grabación	563
G		habilitación y deshabilitación de comandos	567
gama de color	370	inserción de comandos	570
visualización	370	lenguaje de programación	576
gamma	300	organización	572
ganancia de punto	654	sustitución de comandos	570
generación		uso de cuadros de diálogo personalizados	578
boletos de trabajo	690	y unidades de medida	578
marcadores PDF	696	guiones, asignación	
miniaturas PDF	696	botones	575
GIF		menús	574
almacenamiento como	551	teclas de acceso directo	573
animado, almacenamiento de películas como	532	guiones, reproducción	564 - 565
animados	551	comando	566
grabaciones	561	varias imágenes	568
almacenamiento	562 - 563		
creación	562 - 563	H	
edición	569	habilitación	49, 52
eliminación de comandos	571	Deshacer	52
habilitación y deshabilitación de comandos	567	herramienta	49 - 50
inserción de comandos	570	Aclarar	202
reproducción	564 - 565	Borrador	207
reproducción de un comando	566	Clonar	167
sustitución de comandos	570	Deshacer local	207
grado de desteñido, ajuste	150	Destramar	206

Índice analítico

Difumar	200
Difuminar	201
Diseminador de imágenes	172
Edición de nodos	315, 317, 324, 329
Elipse	165
Enderezar recorte	271, 277, 279
Espanja	200, 203
Forma	165
Línea	165
Manchar	200
Mano	42
Mezcla	201
Oscurecer	202
Pincel de transparencia de objetos	255
Polígono	165
Rectángulo	165
Reducir automáticamente	333
Relleno	179
Relleno interactivo	179, 197 - 199
selección de color transparente	258
Sombra de objeto	252
Texto	263
Tinta	200
Transparencia de objetos	256
Trayecto a Mano alzada	317
Trayecto Bézier	317
herramientas	11
acceso a la ayuda	5
acceso a los menús laterales	11
de forma, creación de objetos	211 - 212
de máscara, uso con trayectos	336
herramientas de efecto	200
edición de imágenes	200
herramientas de pincel	
creación de objetos	211 - 212
grado de desteñido	150
uso con trayectos	336
Hexachrome, colores de cuatricromía	658
hipervínculos en archivo PDF	695
histograma	310
hoja de información del trabajo	653
horizontal	23, 47 - 48, 57 - 58, 307
HSB	343, 349 - 350
I	
ICC, perfil	673
imágenes	21, 23 - 24, 30 - 31, 40, 42, 53, 57, 64, 306, 375, 378 - 382, 501
almacenamiento	28
apertura	21, 25
cierre	21, 28
clipart	31, 671
convertir	375, 378 - 382
creación	21
dañadas, restauración	269
de mapa de bits, aplicación de rellenos de mapa de bits	190 - 191
de pintura	145
Duotono	392
enderezamiento	277, 279
formato no nativo	671
información	46
nuevo muestreo	669
recorte	669
reflejo	277 - 278
resolución	674
tipo	674
torcidas, enderezamiento	277, 279
imágenes con paleta	382, 384 - 385, 388
convertir	382
especificar la sensibilidad del rango	385
establecer opciones de conversión	384
guardar la paleta de cuatricromía	388
impar	306
importación	34
exportación	665
modelos 3D	36
impresión	645
impresión	615, 645, 657
archivo único	647
ayuda	7
color	657
copias	618
documento	616
emulsión en el reverso	649
en archivo	616, 646 - 647
en Macintosh	647
estilos	619
hoja de información del trabajo	653
ilustraciones grandes	619
mapas de bits	640 - 641, 643, 647, 654
métodos	615
negativos	649
objetos complejos	638

páginas en archivos diferentes	647		
páginas en planchas diferentes	647		
propiedades de los dispositivos	615		
separaciones de color	658		
tintas directas y de cuatricromía	657		
varias copias	619		
varias páginas en una sola hoja de papel	622		
Impresionista, filtro	419, 425		
impresora, propiedades	641		
inclinación	115		
objetos	236, 243		
rellenos de mapa de bits	194		
segmentos de trayecto	329		
selecciones	121		
incorporación	682		
fuentes	672		
vinculación	679		
incrementos	48, 99, 327		
indicadores en pantalla	587		
cursor del ratón	587		
índice, acceso a la ayuda	4		
información	21, 46		
documento	21, 40		
imágenes	46		
sobre el archivo	652		
visualización	40		
información de contacto	3		
Corel Corporation	3		
servicio de atención al cliente	18		
inicialización	524		
intensidad	298, 301		
intercalación	615		
interfaz abierta de preimpresión (OPI)	656		
Internet			
archivos GIF animados	551		
mapas de imagen	554		
Publicación en	549		
Internet, almacenamiento de archivos			
formato GIF	551		
formato JPEG	552		
formato PNG	553		
interpolación	306		
intersección	60		
introducción de hipervínculos en archivo PDF	695		
inversión	52, 54, 306 - 307		
colores	289		
máscaras	95		
último cambio	53		
IVAN	16		
J			
JPEG			
almacenamiento como	552		
compresión al imprimir	647		
Juegos de niños, filtro	451, 458		
Julia Set Explorer, filtro	521 - 522		
K			
Kodak	675		
Photo, CD	674		
L			
Lab	381		
convertir imágenes	381		
lenguaje de programación	576		
lentes	37, 295, 301 - 304, 307 - 308		
adición y eliminación de área	286		
aplicación permanente	288		
combinación con imágenes	288		
combinación de lentes con imágenes	282		
creación	282		
desplazamiento	285		
edición de atributos	285		
selección y transformación	282, 284		
lentes, cambio			
forma y tamaño	282, 286 - 287		
propiedades	285		
transparencia	287		
lentes, creación			
a partir de máscaras	283		
desde el principio	283		
Liempo, filtro	508, 511		
límite de sangría	650		
Línea, herramienta	165		
líneas	57 - 58, 60, 307		
dibujo	159, 165		
guía	57		
líneas guía	21, 57, 59 - 60		
y reglas	57		
lista de anulaciones	55		
listas de imágenes	170, 172		
almacenamiento	172		
carga	170		

Índice analítico

creación	170, 172	marcas	
edición	172	plegado	650
luces	35	recorte	677
luminosidad	301	registro	650
M		marcas de corte	650
macros	561	o plegado	630
almacenamiento	562 - 563	marcas de impresora	646, 650 - 653
coordenadas	578	colocación	653
creación de grabaciones	562	marcas PDF	639
edición	569, 575	inclusión de hipervínculos	639
ejecución	564 - 565	inclusión de marcadores	639
ejecución en varias imágenes	568	visualización	639
eliminación de comandos	571	Marco, filtro	451, 455
grabación	563	margen	625, 630
habilitación y deshabilitación de comandos	567	tamaño	630
inserción de comandos	570	máscaras	69, 274, 318
organización	572	aislamiento de colores	83, 85 - 88
reproducción de un comando	566	ajuste de bordes	124
sustitución de comandos	570	ajuste de transparencia	124, 127
magnetismo líneas guía	60	carga del disco	140
Malla, filtro	475, 478	carga desde canales alpha	139
Mancha luminosa, filtro	499 - 500	color	69, 303
manchado de pintura	201	conversión en trayectos	318
Manchar, herramienta	200 - 201	creación de lentes a partir de máscaras	283
Manualidades, filtro	451 - 452	eliminación	95
Mapa de protuberancias, filtro	467, 471	inversión	90, 95
mapas de bits		normal	69
apertura	669	sobre la imagen completa	133
archivos	669	máscaras de corte	
compresión	677	cambio	261
con forma irregular, uso de trayectos para definir	336	creación	254, 260
no rectangular	336	deshabilitación de transparencia	262
submuestreo	643	eliminación de fundido	249
transparentes, uso de trayectos de recorte	322	modificación de transparencia	261
mapas de bits, impresión	643	máscaras, almacenamiento	132
como CMYK	643	canales alpha	138
como escala de grises	643	disco	139
como RGB	643	Mate, comando	252
mapas de imagen	549, 554	matiz	301, 304
creación	555	matiz/saturación/luminosidad, ajuste de los valores de color	289
tipos de archivo de mapa	555	maximizar	40 - 41
marca al agua	669	Máximo, filtro	490, 495
Marcador de agua, filtro	419, 433	medianil	625, 629
		tamaño	629
		medida	21, 47 - 49, 58, 61, 64, 101, 116, 121, 225, 241, 244

Índice analítico

Medio, filtro	490, 496	modo	
medios tonos	300, 302	color	24
color	661	fusión	56
Medios tonos, filtro	443, 445	máscara	102, 106 - 107
memoria	21, 47, 49, 53	Pintar sobre la máscara	102, 114
mensaje	50	pintura	145 - 146, 155
menús	590	radial, pintura simétrica	175
adición	591	reflejo, pintura simétrica	175
asignación de guiones	574	modo de color Con paleta	389
eliminación	591	convertir varios archivos	389
emergente Navegante	42	Modo elástico	324, 328
menús laterales	8, 11	modos de color	375, 378 - 382, 384 - 385, 390 - 391
acceso	11	especificar la sensibilidad del rango	385
utilización de la Caja de herramientas	8	modos de color, convertir a	
menús, cambio		Blanco y negro	378
accesos directos de menús	594	CMYK	381
nombre	591	Con paleta	382, 384
orden	590	Duotono	390 - 391
método de imposición, organización de páginas	628	Escala de grises	379
mezcla		imágenes	375
colores	155, 347	Lab.	381
objetos	259	Multicanal	382
Mezcla, herramienta	201	RGB	380
mezclador de color	347	modos de fusión	145 - 146, 155
mini previsualización	633	combinación de objetos	233
pasar de una página a otra	633	objetos	231
previsualización del trabajo de impresión	633	Mosaico, filtro	475, 486
miniatura	25, 30, 304 - 305	Mosquitero, filtro	508, 519
Mínimo, filtro	490, 496	Motear, filtro	434, 438
modelo de color	46, 343, 355, 375	MRU	665
carga en rellenos uniformes	182	muaré	661 - 662
CMYK	343, 355, 375	muestra	294
convertir imágenes	375	muestras de color	
HSB	343, 350, 355	grandes, visualización	596
HSB/HLS	375	pequeñas, visualización	596
Lab	355, 375	Multicanal	382
primario	46	convertir imágenes	382
RGB	343, 355		
RGB/CMY	375	N	
secundario	46	negativo	307
modelos	21, 35, 347	fotográfico	307
modelos 3D	35, 37	impresión	649
fuentes de luz	38 - 39	niveles	43, 53
importación	36	Deshacer	52
modelos de imposición	624	no lineal	300
elección	624	no mapa de bits	31
páginas por grupo	628	no PostScript, problemas de impresión	644
modificaciones	27		

Índice analítico

nodos	315, 324 - 325, 331 - 334	deshabilitación de la transparencia	262
adición	331	desplazamiento	224 - 225
adición de color a rellenos de gradiente	199	dimensionamiento	236 - 237
asimétricos, cambio de tipo	334	distorsión	236, 245
deselección	325	distribución	226, 229
desplazamiento	324	duplicación	220
duplicación	333	eliminación	224, 226
eliminación	332 - 333	eliminación de bordes negros o blancos	247, 252
selección	324 - 325	escalado	236 - 237
separación	334	espaciado	229
simétricos, cambio de tipo	334	fundido	247, 249
uniformes, cambio de tipo	334	fusión	231
unión	334	fusión con el fondo	233
nodos, cambio		grupos de corte	231, 236
colores de rellenos de gradiente	199	inclinación	236, 243
tipo	334	máscaras de corte	249, 254, 260 - 262
transparencia	199	mezcla	259
transparencia de rellenos de gradiente	199	movimiento en películas	530
nombre, usuario	677	ocultación y visualización	227
nueva aplicación	56	opacidad	254 - 255
nuevo muestreo	26 - 27, 42, 274	orden de superposición	226
de imágenes	275	ordenación	226
Nuevo muestreo, comando	271, 276	organización	226
Nuevo objeto, comando	212	PDF	692
números de página	652	pegado	219, 222
		pegado en selecciones	222 - 223
		perfilado de bordes	247, 251
		perspectiva	246
		presentación	226
		principal	236
		principales	236
		reducción de bordes	247
		reflejo	236, 242
		rotación	236, 240
		secundario	236
		secundarios	236
		sombras	247, 252
		texto	263
		transformación	236
		transparencia	254 - 255, 260
		umbral del recuadro	247 - 248
		uso en mapas de imagen	555
		visualización	226
		objetos, combinación	231, 233, 235
		con el fondo	233
		en películas	530
		objetos, creación	211
		a partir de pinceladas	212
		a partir de selecciones	214

O

objetos	30 - 31, 51
acerca de	211
activos	215
agrupar	231 - 232
alineación	226, 228
alisado	236
animación	530
aplicación de perspectiva	236
bordes	247
borrado	226
cambio del orden	226, 230
color del recuadro	247, 249
colores transparentes	258
copia	219 - 220, 222 - 223
copia en otras imágenes	220
corte	219, 222
creación a partir de selecciones	337
degradados de transparencia	256
desagrupación	233
deselección	218

a partir del fondo	213	organización	
con las herramientas de forma	212	dibujos en mosaico al imprimir	619
nuevas imágenes	220	guiones	572
objetos, selección	215	orientación, cambio	269, 277
de todos	218	Oscurecer, herramienta	202
de uno solo.	216	oscurecimiento de imágenes	202
de varios objetos	217	otras compañías	524
grupos de objetos	218		
Objetos, ventana acoplable	211	P	
agrupación de objetos	232	página	
ocultación de objetos	227	documento	625
orden de los objetos	230	Sitios FTP	34
selección de objetos	215	paleta	388, 657
selección de un solo objeto	216	guardar la paleta de cuatricromía	388
selección de varios objetos	217	paleta de colores en pantalla	357, 361
transformación de objetos	236	acoplamiento	359
visualización de objetos	226	apertura de paletas	357
ocultación	45, 227	cambio de colores	357
barra de estado	609	modificación	359
canales alpha	134	varias	347, 357
objetos	226 - 227	varias,	357
recuadros de máscara	93	paletas de colores	347, 354, 357
superposición de máscaras	92	acceso	357
ventanas	41	adición de colores	361
OLE	679, 682	adición de varios colores	362
edición, incorporado	683	almacenamiento	362
incorporación, objetos	682	apertura	357
opacidad, objetos	254 - 255	asignación de nombre a colores	363
opciones	47, 384	cambio de la anchura del borde	596
de inicio, personalización	586	cambio del número de filas de la paleta de colores	597
de menú del botón derecho del ratón, configuración	595	clasificación de colores	361
establecer opciones de conversión	384	configuración del menú del botón derecho del ratón	595
imagen.	694	creación a partir de la selección	360
Opciones de animación, cuadro de diálogo	533	creación a partir del documento	360
operación	56	edición	361
OPI (interfaz abierta de preimpresión)	656	eliminación de colores	361
órbitas	159, 174	eliminación de varios colores	362
pintura de imágenes	159, 174	en pantalla	354, 358
orden automático		fijas	347
clonado	628	opciones de menú del botón derecho del ratón	595
secuencial	628	pantalla	357, 359, 361
orden de superposición		personalizadas	354, 360 - 363
cambio.	230	restablecimiento	361
modificación	226	pantalla	46, 65, 654, 662
objetos	226	ángulos de pantalla.	654, 661 - 662
Orden, comando	226, 230	frecuencia de barrido	654 - 655, 662
ordenación, objetos	226		
ordenado	46		

Índice analítico

pantalla de medios tonos	654 - 655, 661 - 662	PDF, submuestreo	693
ángulo	654, 661 - 662	mapas de bits en color	693
frecuencia de barrido	654 - 655, 662	mapas de bits en escala de grises	693
tipos	654, 661 - 662	mapas de bits monocromos	693
PANTONE MATCHING SYSTEM.	353	Pegar, comando	219
Papel ondulado, filtro	419, 434	películas	527
para empezar	21	almacenamiento	532 - 533
Pared de ladrillos, filtro.	508 - 509	almacenamiento de GIF animados	533
Pared de yeso, filtro	508, 517	apertura	532
Paso alto, filtro	504	avance	540
Paso bajo, filtro	434, 439	carga de fotogramas	532
Paso de banda, filtro.	467, 470	carga parcial	532
pasos		combinación de objetos	530
ajuste de rellenos degradados	187	creación del fondo	529
degradados, ajuste de rellenos degradados	187	desplazamiento a ciertos fotogramas	540
Pasteles, filtro	419, 427	detención	540
patrón.	45, 227	edición	527, 536
cuadrícula de transparencia.	40, 45	edición de fotogramas	536
patrón de cuadrícula de transparencia	227	eliminación de fotogramas	538
patrones tridimensionales, rellenos de textura.	194	fondo y objetos.	528
PCD	675	inserción de archivos	536
PDF	687	inserción de fotogramas	536
adición de estilos	688	movimiento de objetos	530
almacenamiento de archivos	687	rebobinado	540
definición de marcadores	696	reordenación de la secuencia de fotogramas	539
documentos	695	reorganización de fotogramas	536
elección del rango de exportación	687	reproducción	536, 540
eliminación de estilos	688	retroceso	540
estilo para distribución de documentos	688	velocidad de fotogramas	539
estilo para el WEB	688	visualización del primer fotograma	532
estilo para preimpresión	688	películas, creación.	527
estilos	687 - 688	fondo	528
generación de marcadores	696	partes móviles	528
generación de miniaturas	696	perfeccionamiento de imágenes	269
modificación de estilos.	688	perfil de color	371, 616, 618, 660
publicación	687	configuración	371
publicación de archivos	687	perfil de impresora	
publicación de documentos	695	compuesta	618
reducción del tamaño de archivos	692	de separaciones	618
visualización de marcadores	696	perfil, ICC	672
visualización de miniaturas	696	perfilado	504 - 506, 508
PDF, comprensión		bordes de objetos	247, 251
JPEG	692	Perfilado direccional, filtro	504, 506
LZW	692	Perfilado, filtro	504, 507
mapas de bits	692		

Índice analítico

personalización	47, 59	Pixelar, filtro	475, 481
accesos directos de teclado	587	píxeles	46, 306 - 307
asociaciones de archivos	611	Planos de bits, filtro	443 - 444
barra de estado	607	Plástico, filtro	508, 516
Barra de propiedades	605	Plegado de esquina, filtro	407, 412
barras de herramientas	597	plegado, marcas	630
filtros	610	pluma sensible a la presión	176 - 177
menús	589	Borrador	177
opciones de inicio	586	Pluma y tinta, filtro	419, 428
paleta de colores	595	plumillas	146 - 147
perspectiva, aplicación		creación de plumillas a partir de selecciones	147
a objetos	236, 246	personalización	147
a selecciones	123	plumillas de pincel	147
Perspectiva, filtro	407, 413	personalización	147
Photo, CD	675	selección	147
PHOTO-PAINT, automatización OLE	580	PNG, almacenamiento como	553
Piedra, filtro	508, 520	Polígono, herramienta	165
Piel de elefante, filtro	508, 514	polígonos, dibujo	159, 165
Pincel de transparencia de objetos, herramienta	255	Polvo y arañazos, filtro	494
pinceladas	146, 151	polvo, eliminación	269
ajuste de la variación de color	151	Portapapeles	24, 679, 681
ajuste del número y espaciado	151	copia de objetos	219
creación de pinceles de pintura personalizados	151	corte de objetos	219
creación de pinceles personalizados	146	posición	57, 64
de pincel, definición de atributos	146, 151	de la imagen impresa	631
Pinceladas, filtro	419, 424	posterización	306, 308
pinceles	146, 150, 153	imagenes, ajuste de los valores de color	289
ajuste del grado de desteñido	150	PostScript	636, 638, 640, 655
almacenamiento	153	encapsulado	677
elección	146	Nivel 1	636
eliminación	153	Nivel 2	636, 638
personalización	146	Nivel 3	636, 638
restablecimiento	153	objetos complejos	638
pinceles personalizados		PostScript 1	636
almacenamiento	153	PostScript 2	636, 638
eliminación	153	PostScript 3	636, 638
restablecimiento	153	PPD	617
pintura		selección	617
diseminación de imágenes	159, 170, 172	predeterminada, paleta de colores en pantalla	358
repetición de trazos	132, 163	presentación preliminar	631, 634
pintura de imágenes	159, 162, 174 - 175	de los trabajos de impresión	634
órbitas	174	personalización	634
órbitas y simetría	159	presentación, objetos	227
simetría	159, 175	previsualización	
Pintura húmeda, filtro	475, 487	a toda la pantalla	41
Pintura subyacente, filtro	508, 521	colores	356
		trabajo de impresión	631

Índice analítico

primario, color	46	recorte	42, 274
problemas de impresión	636, 641	color del borde	273
procesamiento de imágenes en lote	568	recorte de imágenes	271, 273
profundidad	46	cambio de tamaño	271
progresiones de color, rellenos degradados	183	color del borde	273
propiedades	285	Rectángulo, herramienta	165
cambio de lente	285	rectángulos, dibujo	159, 165
impresora	616	recuadro	
Propiedades de objeto, cuadro de diálogo	259	cambio del umbral	248
proporción	294	color	247, 249
muestra/destino, ajuste de los valores de color	289	objetos	247
protección	29	umbral	247
protocolo de transferencia de archivos (FTP)	30, 33 - 34	Recuadro visible, comando	215
Psicodélico, filtro	443, 446	recuadros de máscara	90
publicación		ajuste de posición	102
como PDF	687	alineación	95, 99
documentos en formato PDF	695	aplicación de perspectiva	123
Internet	549	cambio de color	94
objetos PDF	692	cambio de tamaño	117
Publicar en Internet, comando	555	creación a partir de trayectos	337
Puntillista, filtro	419, 429	creación de reflejos	120
punto		desplazamiento	95, 97 - 98
central, ajuste de rellenos degradados	187	distorción	122
comprobación	25, 29, 52, 55	escalado	119
luz	38	inclinación	121
puntos de control	315, 324, 327	ocultación y visualización	93
desplazamiento	324, 327	rotación	116
selección	324	selección	93
		reducción	44, 307
		bordes, objetos	247
		nodos automáticamente	333
		selecciones en función de un número de píxeles	109
		reducción de selecciones	102
		ajustando el umbral	113
		ajustando la tolerancia de color	111
		con el efecto de borde	107
		con el modo Pintar en la máscara	114
		con modos de máscara	107
		Reducir automáticamente, herramienta	333
		Reducir bordes, comando	247, 251
		reemplazo de colores	303
		ajuste de los valores de color	289
		Reflejar, comando	278
		reflejo	277 - 278
		creación de selecciones	120
		imágenes	277 - 278
		objetos	236, 242

Q

QuickTime VR

acerca de	541
adición de un nodo	545
almacenamiento	543
apertura	542
modo de baja resolución	545
parámetros de nodo	543
parámetros VR	543
vínculos	545

R

rango	308
ranuras, pintura con órbitas	174
Raspador, filtro	419, 430
Recortar por color del borde, cuadro de diálogo	273

Índice analítico

reglas	21, 47 - 48, 57, 64 - 65, 225, 241, 244	repetición	52, 56
Rehacer, comando	52 - 55	cambios	21
relatividad al color	303	cambios anulados	52
Relieve, filtro	407, 409	trazos	132, 163
relleno de imágenes con color	145, 180, 183, 189, 194, 197	y fundido de operaciones	56
Relleno interactivo, herramienta	128, 179, 197 - 199	Repetir trazo, comando	336, 338 - 339
Relleno, herramienta	179	Repetir, comando	56
rellenos de gradiente	128, 179, 197 - 198	representación	27
adición de colores	199	reproducción	564
aplicación	128, 198	de color	618
cambio de colores	199	grabaciones	564 - 565
rellenos de mapa de bits	189 - 190	guiones	564 - 565
aplicación	190	un comando de un guión	566
cambio de tamaño	192	Repujado, filtro	407, 416, 521
creación a partir de selecciones	191	resalte	295, 300, 302
descentrado	193	resolución	21, 23, 276
eliminación	194	alta	25
importación	191	baja	25 - 27
inclinación	194	cambio	269, 271
rotación	194	imagen	675
rellenos de textura	179, 194 - 197	impresión	662
almacenamiento	197	restablecimiento	
aplicación	195	filtros	611
eliminación	197	pinceles personalizados	153
personalización	196	restringido	33
rellenos degradados	179, 183 - 186	retoque	306
almacenamiento	189	imágenes	269, 306
ángulo	187	RGB	343, 380
aplicación	184 - 186	convertir imágenes	380
de dos colores	183, 185	de 24 bits	380
del borde	187	de 48 bits	380
eliminación	189	impresión de mapas de bits	640
pasos	187	riqueza	301
punto central	187	Rizado, filtro	475, 482
rellenos degradados personalizados	183, 186	rotación	115
almacenamiento	189	180 grados	278
eliminación	189	90 grados	278
rellenos del borde, ajuste de rellenos degradados	187	objetos	236, 240
rellenos uniformes	179 - 180, 182	rellenos de mapa de bits	194
aplicación a imágenes	180	segmentos de trayecto	329
carga de modelos de color y paletas de colores	182	selecciones	116
Remolino, filtro	475, 485	Rotación 3D, filtro	407
reorganización, canales alpha	137	Rotación personalizada, cuadro de diálogo	278
reparación de imágenes	269	ruido	494
deshacer operaciones	207	Ruido difuso, filtro	490, 493
eliminación de arañazos	206	Ruido estéreo en 3D, filtro	499
eliminación polvo	206		

Índice analítico

S

salida de objetos	
como CMYK, PDF	694
como escala de grises, PDF	694
como RGB, PDF	694
sangría	646, 650
saturación	301, 305
imágenes	203
secundario, color	46
segmentos	317, 324, 326, 328 - 329, 335
adición y eliminación de nodos	331 - 332
almacenamiento de trayectos	319
apertura de trayectos	82, 320
aplicación de pintura a trayectos	338
cambio de color	336
cambio de tipos	335
desplazamiento de partes de un trayecto	326
dibujo de curvas	317
dibujo de líneas	317
duplicación	333
eliminación automática de nodos	333
escalado	328
estiramiento	328
expansión y reducción	328
exportación	321
línea, conversión en curvas	335
modificación	329
selección y desplazamiento	324 - 325
unión y separación de nodos	334
segmentos curvos	327, 335
conversión en líneas	335
formación	327
segmentos de trayecto	
dibujo de curvas	317
dibujo de líneas	317
inclinación	329
rectos	317
rotación	329
trazado	339
selección de un área	
circular o elíptica	73
con el contenido del Portapapeles	80
con forma de objeto	78
con forma de texto	79
definida por un trayecto	81
mediante la detección automática de sus bordes	76
pintando sobre ella	78
rectangular	72
trazando su contorno	75
Seleccionar todo, comando	218
selecciones	61, 69 - 70, 101, 116, 121, 274
ajuste de transparencia	124, 127
almacenamiento	132, 141
cambio de tamaño	117
colores	83, 85 - 88
desplazamiento	95, 97 - 98
distorción	122
escalado	119
fundido de bordes	129
imagen completa	83, 133
inclinación	121
lentes	284
recuadros de máscara	93
representación a partir de texto	263
rotación	116
signaturas	627
suavizado de bordes	124, 130
transformación	115
selecciones, aplicación	
alisado	124, 128
color en los bordes	130
perspectiva	123
selecciones, creación	
objetos	211
reflejos	120
rellenos de mapa de bits	191
selecciones, expansión	102
ajustando el umbral	113
ajustando la tolerancia de color	111
añadiendo píxeles	108 - 110
con el efecto de borde	107
con el modo Pintar sobre la máscara	114
con modos de máscara	106
selecciones, reducción	102
ajustando el umbral	113
ajustando la tolerancia de color	111
con el efecto de borde	107
con el modo Pintar sobre la máscara	114
con modos de máscara	107
en función de un número de píxeles	109

Índice analítico

Selector de objetos, herramienta		sombras	295, 300, 302
desplazamiento de objetos	224	aplicación a objetos	247
desplazamiento de texto	264	creación	252
dimensionamiento de objetos	237	objetos	247
distorsión de objetos	245	suavidad	638
escalado de objetos	237	Suavizado direccional, filtro	434, 436
inclinación de objetos	243	suavizado, bordes de una selección	124, 130
perspectiva	246	Suavizar, filtro	442
reflejo de objetos	242	subexposición	295
rotación de objetos	240	submuestreo	271, 643
selección de objetos	215	reducción del tamaño del archivo	643
selección de un solo objeto	216	sugerencias de objetos	51
selección de varios objetos	217	súper desplazamiento	47 - 48, 99, 327
transformación de objetos	236	súper muestreo	31
sensibilidad	60	superposición de fotogramas	530
del rango	385	superposición de máscaras	90
sensible al contexto, acceso a la ayuda	5	cambio de color	92
separación, segmentos	334	visualización	92
separaciones de color	658, 660	supresión	
configuraciones avanzadas	662	filtro	673
conversión de colores directos en CMYK	660	máscaras	95
impresión	658	T	
pantalla de medios tonos	655, 661 - 662	Tableta de esbozo, filtro	419, 431
salida simulada	660	tamaño	23, 57
separaciones, perfil	677	cambio de tamaño de lente	286
separadores de comandos de menú		celda	351
adición	593	imágenes	23
eliminación	593	margen	630
servicios	15	medianil horizontal	629
asistencia técnica	15	medianil vertical	629
de atención al cliente, información de contacto	18	papel	616
de filmación	645, 655	tamaño de papel	275
signatura	625	cambio	271
simetría, pintura de imágenes	159, 175	teclas	
sin espacios en blanco	672 - 673	acceso directo, asignación a guiones	573
Sistema automatizado de respuesta por fax	16	aceleración, asignación a guiones	573
sitios FTP	33	Tela, filtro	454
situación de la imagen impresa	635	temas de ayuda	
sobredesplazamiento	42	búsqueda	4
sobreimpresión	677	búsqueda de palabras	4
sobremuestreo	271, 276	contenido	4
sobreexposición	295	índice	4
Solarizar, filtro	443, 447	localización	4
sólo lectura	49 - 50	Terrazzo, filtro	521 - 522
Sombra de objeto, herramienta	252		

Índice analítico

texto		
acerca de	211, 263	
alineación	263	
cambio de color	265	
color	265	
creación	263	
desplazamiento	264	
espaciado entre caracteres	263	
espacio interlineal	263	
fuente	263	
representación como selección	263	
tamaño	263	
visualización en los botones de la barra de herramientas	603	
Texto, herramienta	263 - 264	
texturas	146, 148	
creación de pinceles con textura	148	
creación de pinceles personalizados	146	
filtros	508	
texturas de pincel	146, 148	
personalización	146, 148	
Tiempo, filtro	466	
Tinta, herramienta	200, 204	
tintado de imágenes	204 - 205	
uso del color de pintura	205	
tintas		
definidas por el usuario	354	
directas	371	
tipo		
clasificación	665	
imagen.	675	
tipos de relleno	179, 194, 197	
de gradiente.	128, 197 - 199	
degradados	183 - 187, 189	
mapa de bits	189 - 194	
textura	194	
uniformes	180, 182	
tolerancia de color.	83, 102	
ajuste	111	
ajuste predeterminado	88	
tono	269, 298, 306, 310	
ajuste	269	
color	305	
Torbellino, filtro	475, 488	
torsiones, pintura con órbitas	174	
TOYO	353, 371	
trabajar con efectos especiales	405	
tramado	31, 46	
pantalla.	40	
transformación	115, 306	
objetos.	236	
selecciones	115	
transparencia		
aplicación de rellenos de gradiente	128, 198	
cambio en una lente	287	
colores de objeto	258	
degradados	256	
deshabilitación.	262	
máscaras y selecciones	124, 127	
modificación	255	
objetos.	254	
uso de trayectos de recorte.	322	
Transparencia de objetos, herramienta	256	
Trayecto Bézier, herramienta	317	
Trayecto Mano alzada, herramienta	317	
trayectos	315	
adición y eliminación de nodos.	331	
almacenamiento	315, 319	
apertura	82, 315, 320	
aplicación de herramientas de pincel y máscara	336	
aplicación de pintura	338	
cambio de color	336	
cambio de tipos de segmento	335	
conversión en recuadros de máscara	337	
copia	333	
creación	315, 317	
creación a partir de máscaras	318	
definición de áreas de imagen con	315	
desplazamiento de partes de	324	
desplazamiento de segmentos	326	
dibujo de curvas	317	
dibujo de segmentos de línea	317	
duplicación	333	
eliminación	315, 320	
eliminación de nodos.	332 - 333	
expansión y reducción de segmentos	328	
exportación	315, 321	
formación	328	
formación de curvas	327	
formato .AI.	321	
formato .CMX	321	

modificación	329
selección de nodos	325
selección y desplazamiento	324
separación	334
transparencia	322
trazado	338 - 339
unión de nodos	334
trayectos de recorte	322
adición de transparencia	322
impresión	322
valor de suavidad	322
trazado	338 - 339
segmentos de trayecto	338 - 339
Trazar trayecto, comando	336
trazo artístico, filtro	419 - 434
trazos de pincel	162
almacenamiento	132, 163
aplicación	162
definición de atributos	146, 152, 159
repetición	132, 159, 163
trazos, creación de pinceles personalizados	146, 152
tridimensional	407, 409 - 410, 412 - 414, 416, 418
filtros	415
tutoriales	4, 7
acceso	7

U

umbral	102, 306, 308, 385
ajuste	113
ajuste de los valores de color	289
cambio en el recuadro	248
color	102, 113
especificar la sensibilidad del rango	385
recuadro de objeto	247
Umbral, comando	251
unidad	48
medida, guiones	578
usuario, nombre	677
utilización	
Carpeta de recortes	30
cuadrícula	57, 60
líneas guía	57 - 58
reglas	64

V

valor de desplazamiento	48, 99, 327
valores	298, 306 - 307
variación de color	
ajuste de atributos de trazo	152
definición de atributos de pincelada	151
varias paletas de colores, en pantalla	357
varios archivos	389
convertir a Con paleta	389
varios espacios de trabajo	7, 13
vector	31
Vectorizar silueta, filtro	447, 450
velocidad de desvanecimiento, ajuste de atributos de trazo	152
velocidad de fotogramas	536
modificación	539
ventana	40, 42, 46, 53
ventana acoplable	46, 54
acceso a la ayuda	5
Color	347, 349
Deshacer/Rehacer	54
Información de imagen	21
Información sobre la imagen	40
ventana de imagen	7
visualización y movimiento	7
ver imágenes	397
editar canales de color	397
vertical	23, 47 - 48, 57 - 58
vídeo	306 - 307, 394
convertir imágenes	394
Vidriera, filtro	463
Vidrio, filtro	407, 410, 521
Viento, filtro	475, 489
vinculación OLE	680 - 681
objetos	681
vínculos	
Internet en archivos PDF	695
OPI	677
Vineta, filtro	464
vista	61, 101, 116, 121
Visual Basic para Aplicaciones	582
visualización	21, 41 - 42, 50
barra de estado	609
barras de herramientas	598
canales alpha	134
imágenes e información de imágenes	40

Índice analítico

marcadores, PDF	696
miniaturas, PDF	696
objetos	226 - 227
recuadros de máscara	93
representaciones grandes de las imágenes	41
superposición de máscaras	92
visualizador de color	347, 350
Vórtice, filtro	465
VRML	35 - 36

W

Web	549
películas	527, 532
World Wide Web	549
archivos GIF animados	551
formatos de archivo	549
mapas de imagen	554
World Wide Web, almacenamiento	
archivos GIF	551
archivos JPEG	552
archivos PNG	553
WWW, asistencia técnica	17

Z

Zigzag, filtro	407, 418
zoom	42 - 44, 63
máximo	63
Zoom, filtro	443