

COREL®



CorelDRAW®

GRAPHICS SUITE X4

GUÍA DEL USUARIO

Sumario

Bienvenido a CorelDRAW Graphics Suite X4	3
CorelDRAW	27
Corel PHOTO-PAINT	301
Glosario	467
CorelDRAW Índice	509
Corel PHOTO-PAINT Índice	529

Índice de materias

Sección I: Bienvenido a CorelDRAW Graphics Suite X4

Bienvenido	3
Aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X4	3
Novedades de CorelDRAW Graphics Suite	4
Novedades de Corel PHOTO-PAINT	7
Instalación de aplicaciones CorelDRAW Graphics Suite	9
Cambio de idioma	11
Registro de productos Corel	12
Actualización de productos Corel	12
Servicios de Asistencia de Corel	13
Operaciones con instalaciones en red	13
Acerca de Corel Corporation	13
Recursos de aprendizaje	15
Utilización de la Ayuda, la guía del usuario y la información sobre herramienta ..	15
Utilización de las Sugerencias	19
Pantalla de inicio	21
CorelTUTOR	21
Notas técnicas de diseñadores expertos	21
Vídeos de formación	22
Sugerencias y trucos	22
Uso de la guía de programación de VBA	22
Utilización de recursos en Web	22
Uso de cursos de formación personalizados e integración de recursos	23

Sección II: CorelDRAW

Descripción del espacio de trabajo de CorelDRAW	27
Terminología de CorelDRAW	27
Ventana de la aplicación	28
Herramientas del espacio de trabajo	30

Conceptos básicos de CorelDRAW	41
Gráficos vectoriales y mapas de bits	41
Inicio y apertura de dibujos	42
Búsqueda de contenido	45
Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones	46
Uso de zoom, panorámica y desplazamiento	47
Almacenamiento de dibujos	50
Cierre de dibujos y salida de CorelDRAW	52
Descripción de tareas básicas	53
Dibujo de formas	55
Dibujo de rectángulos y cuadrados	55
Dibujo de elipses, círculos, arcos y formas de sector	57
Dibujo de polígonos y estrellas	59
Dibujo de espirales	62
Dibujo de formas predefinidas	63
Dibujo mediante reconocimiento de forma	64
Operaciones con líneas, contornos y pinceladas	67
Dibujo de líneas	67
Dibujo de líneas caligráficas, sensibles a la presión y preestablecidas	72
Formato de líneas y contornos	75
Copia, conversión y eliminación de contornos	78
Aplicación de pinceladas	79
Diseminación de objetos a lo largo de una línea	80
Dibujo de líneas de cota y flujo	83
Operaciones con objetos	87
Selección de objetos	87
Transformación de objetos	89
Copia, duplicación y eliminación de objetos	93
Creación de objetos de áreas rodeadas	96
Creación de un límite alrededor de los objetos seleccionados	96
Copia de propiedades de objeto, transformaciones y efectos	97
Colocación de objetos	99
Alineación y distribución de objetos	101

Encaje de objetos	105
Uso de guías dinámicas	107
Cambio de orden de objetos.	108
Agrupamiento de objetos.	109
Combinación de objetos.	111
Inserción de códigos de barras	112
Asignación de forma a objetos	115
Utilización de objetos de curvas	115
Selección y colocación de nodos	116
Manipulación de segmentos.	118
Adición y eliminación de nodos	119
Utilización de tipos de nodo	120
División del trayecto de objetos de curva	122
Aplicación de efectos de distorsión	123
Asignación de forma a objetos mediante envolturas	125
Recorte, división y borrado de objetos	128
Fileteado, festoneado y biselado de esquinas.	133
Soldadura e intersección de objetos	135
Creación de objetos PowerClip.	137
Operaciones con colores	141
Elección de colores.	141
Creación de paletas de colores personalizadas	145
Relleno de objetos.	147
Aplicación de rellenos uniformes	147
Aplicación de rellenos degradados	148
Aplicación de rellenos de patrón	151
Aplicación de rellenos de malla	152
Aplicación de rellenos en áreas.	154
Operaciones con rellenos	155
Aplicación de efectos tridimensionales a objetos.	157
Aplicación de siluetas a objetos	157
Aplicación de perspectiva a objetos	160

Creación de extrusiones	161
Creación de efectos de bisel	162
Creación de sombras	165
Mezcla de objetos.	166
Cambio de la transparencia de objetos	169
Aplicación de transparencia	169
Operaciones con páginas y herramientas de diseño	171
Especificación del diseño de página.	171
Elección de un fondo de página	173
Adición, duplicación, cambio de nombre y eliminación de páginas	174
Utilización de las reglas	176
Configuración de la cuadrícula	177
Configuración de líneas guía.	178
Operaciones con tablas	183
Adición de tablas a dibujos.	183
Selección, movimiento y exploración de componentes de la tabla	185
Inserción y eliminación de filas y columnas de tabla	188
Modificación del tamaño de celdas, filas y columnas de tabla	190
Formato de tablas y celdas	190
Operaciones con texto en tablas	192
Conversión de tablas a texto.	193
Fusión y división de tablas y columnas	194
Manipulación de tablas como objetos	195
Adición de imágenes, gráficos y fondos a tablas	195
Importación de tablas a un dibujo	196
Operaciones con capas	199
Creación de capas.	199
Cambio de las propiedades de capas	203
Movimiento y copia de capas y objetos	206
Adición y asignación de formato al texto.	209
Adición y selección de texto	209
Modificación del aspecto del texto	213

Búsqueda, edición y conversión de texto	215
Alineación y espaciado del texto	218
Desplazamiento y rotación del texto	222
Desplazamiento de texto	223
Adaptación de texto a un trayecto	224
Asignación de formato al texto de párrafo	227
Combinación y enlace de marcos de texto de párrafo	229
Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto.	232
Inserción de códigos de formato.	233
Operaciones con mapas de bits	235
Conversión de gráficos vectoriales en mapas de bits	235
Recorte y edición de mapas de bits.	236
Enderezamiento de mapas de bits	238
Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits	239
Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen	239
Edición de mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT	239
Vectorización de mapas de bits y edición del resultado	241
Vectorización de mapas de bits	241
Controles de PowerTRACE	245
Perfeccionamiento de la imagen vectorizada	247
Ajuste de colores de la imagen vectorizada.	250
Configuración de opciones de vectorización predeterminadas	254
Sugerencias para la vectorización de mapas de bits y la edición de imágenes vectorizadas.	256
Operaciones con plantillas	257
Búsqueda de plantillas.	257
Creación de plantillas	260
Uso de plantillas guardadas para crear archivos	262
Edición de plantillas	262
Administración de color para visualización, entrada y salida	265
Explicación del cuadro de diálogo Administración de color	265
Operaciones con perfiles de color	268

Conceptos básicos de impresión	271
Impresión de proyectos	271
Diseño de trabajos de impresión	272
Previsualización de trabajos de impresión	273
Fusión de archivos	274
Proyectos con impresoras comerciales	281
Impresión de marcas de impresora	281
Impresión de separaciones de color	284
Impresión en película	286
Publicación en formato PDF	287
Almacenamiento de documentos como archivos PDF	287
Importación y exportación de archivos	291
Importación de archivos	291
Exportación de archivos	294
Colaboración	297
Utilización de CorelDRAW ConceptShare	297

Sección III: Corel PHOTO-PAINT

Descripción del espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT	301
Términos de Corel PHOTO-PAINT	301
Exploración de la ventana de aplicación	302
Barras de herramientas	304
Caja de herramientas	307
Barra de propiedades	312
Ventanas acoplables	312
Paleta de colores	313
Barra de estado	313
Cómo cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT	315
Apertura de imágenes	315
Importación de archivos	317
Adquisición de imágenes de escáneres y cámaras digitales	318

Creación de imágenes	319
Visualización de imágenes e información sobre las mismas	321
Visualización de imágenes	321
Aplicación de zoom	323
Visualización de información de una imagen	324
Recorte y cambio de orientación	327
Recorte de imágenes	327
Enderezamiento de imágenes.	329
Rotación e inversión de imágenes.	332
Operaciones con colores	335
Elección de colores.	335
Utilización de canales de color directo	338
Cambio de los modos de color	341
Cambio del modo de color de imágenes.	341
Conversión de imágenes al modo de color Con paleta.	342
Ajuste de color y tono	345
Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen	345
Utilización de efectos de ajuste de color y herramientas individuales	352
Utilización del filtro Curva tonal	355
Utilización de canales de color	357
Cambio del tamaño de la imagen, el papel y la resolución	361
Cambio de las dimensiones de la imagen	361
Cambio de la resolución de la imagen	362
Cambio del tamaño del papel	364
Retoque	365
Corrección del efecto de ojos rojos	365
Eliminación de marcas de polvo y arañazos	365
Clonación de áreas de la imagen	368
Perfilado de imágenes	370
Borrado de áreas de la imagen	372

Operaciones con lentes	375
Creación de lentes	375
Modificación de lentes	380
Combinación de lentes con el fondo de la imagen	381
Operaciones con máscaras	383
Distinción entre áreas protegidas y editables	383
Definición de áreas editables	384
Definición de áreas editables utilizando la información de color	387
Inversión y eliminación de máscaras	390
Recorte de imágenes.	390
Aplicación de efectos especiales	395
Operaciones con efectos especiales	395
Aplicación de efectos de color y tono	397
Administración de filtros de conexión.	398
Dibujo y pintura	401
Dibujo de formas y líneas	401
Aplicación de pinceladas	404
Diseminación de imágenes	407
Utilización de un lápiz gráfico sensible a la presión	408
Relleno de imágenes	411
Aplicación de rellenos uniformes	411
Aplicación de rellenos degradados	412
Aplicación de rellenos de mapa de bits	413
Aplicación de rellenos de textura	415
Aplicación de rellenos de gradiente.	417
Operaciones con objetos	419
Creación de objetos	419
Agrupación y combinación de objetos	422
Modificación de objetos	425
Transformación de objetos	425
Modificación de los bordes de objetos	429

Adición de sombras a objetos	432
Operaciones con archivos RAW	435
Uso de archivos RAW	435
Transferencia de archivos RAW a Corel PHOTO-PAINT	436
Ajuste del color y el tono de archivos RAW	439
Ajuste de nitidez y reducción de ruido en archivos RAW	443
Previsualización de archivos RAW y obtención de información de imagen	444
Creación de imágenes para Web	447
Exportación y optimización de imágenes para Web	447
Creación y edición de imágenes cambiantes	450
Almacenamiento y cierre	455
Almacenamiento de imágenes	455
Exportación de imágenes con otro formato de archivo	457
Cierre de imágenes	459
Conceptos básicos de impresión	461
Impresión de proyectos	461
Diseño de trabajos de impresión	462
Previsualización de trabajos de impresión	463
Glosario	467



CorelDRAW[®]
GRAPHICS SUITE **X4**



Bienvenido

CorelDRAW® Graphics Suite X4 es una herramienta de gráficos, que además de diseñar páginas le permite editar fotografías.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X4
- Novedades de CorelDRAW Graphics Suite X4
- Instalación de aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite
- Cambio de idioma
- Registro de productos Corel
- Actualización de productos Corel
- Servicio de Atención al Cliente de Corel®
- Operaciones con instalaciones en red
- Acerca de Corel Corporation

Aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X4

Esta sección describe los programas principales incluidos en CorelDRAW Graphics Suite X4.

CorelDRAW

CorelDRAW es una aplicación de diseño gráfico creada para responder a la demanda de los profesionales de hoy en día. Tanto si trabaja en publicidad, impresión, publicación, como si se dedica a crear carteles, grabados o al diseño dentro del sector industrial, CorelDRAW le ofrece las herramientas que necesita para crear ilustraciones vectoriales precisas y creativas, y diseñar páginas y gráficos de aspecto profesional.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT® es una aplicación de edición de imágenes completa que le permite retocar y mejorar fotografías. Tanto si está corrigiendo ojos rojos, color o problemas de exposición, cortando áreas de una imagen o creando y preparando imágenes para imprimir o publicar en Web, Corel PHOTO-PAINT le ofrece herramientas de gran potencial que son rápidas y fáciles de usar.

Novedades de CorelDRAW Graphics Suite

En esta sección se describen las nuevas funciones de CorelDRAW Graphics Suite.

Novedades de CorelDRAW

Las herramientas de diseño mejoradas, más opciones de texto, nuevos elementos de diseño, una interfaz renovada y un flujo de trabajo simplificado pueden aumentar su productividad y hacer su trabajo mucho más agradable.

Capas independientes

Ahora puede controlar y editar capas de manera independiente, para cada página de su documento. Puede añadir líneas guía locales e independientes para cada página individual y líneas guía maestras para todo el documento.

Tablas

Una nueva función de edición interactiva de tabla le permite crear e importar tablas para conseguir un diseño estructurado para texto y gráficos en los dibujos. Puede alinear, cambiar el tamaño y editar tablas y celdas con facilidad para adaptarlas a sus diseños.

Previsualización de texto en directo

La función de previsualización de texto en directo le permite interactuar directamente con el texto en pantalla, probar configuraciones diferentes y evaluar el resultado antes de aplicar los cambios.

Identificación de fuentes sencilla

Puede identificar rápidamente la fuente en una obra mediante la captura de una muestra y su envío a la página WhatTheFont™ del sitio Web MyFonts® (sitio Web disponible sólo en inglés). <http://www.myfonts.com/WhatTheFont>.

Opción para reflejar texto de párrafo

Ahora puede reflejar interactivamente texto de párrafo horizontalmente o verticalmente, o de ambas maneras, cuando prepare su texto para imprimir o publicar.

Más compatibilidad con comillas

Las comillas se pueden personalizar para idiomas específicos. Puede editar el estilo de comillas y elegir los estilos que se insertan automáticamente cuando escribe en diferentes idiomas.

Compatibilidad con formatos de archivo RAW

Al importar archivos RAW directamente de su cámara digital, puede ver información acerca de las propiedades del archivo y la configuración de la cámara, ajustar el color y el tono y mejorar la calidad de la imagen. Controles interactivos le permiten previsualizar cambios rápidamente.

Compatibilidad mejorada

Entre los archivos admitidos destacan: Adobe® Illustrator® CS3 (AI); Photoshop® CS3 (PSD); Acrobat® 8 (PDF); AutoCAD® (DXF™ y DWG™); Microsoft® Word 2007 (DOC o RTE, solamente importación); Microsoft® Publisher 2002, 2003 y 2007 (PUB, solamente importación); Adobe® Portable Document Format (PDF 1.7 y PDF/A, comentarios PDF incluidos); y Corel® Painter™ X.

Plantillas y función de búsqueda de plantillas

Las nuevas plantillas tienen como objetivo ayudarle a empezar a crear sus proyectos de diseño. Al iniciar un nuevo proyecto, puede encontrar fácilmente la plantilla apropiada en su PC. Puede navegar, previsualizar o buscar plantillas por nombre, categoría, palabra clave o notas. También puede ver información útil acerca de la plantilla, por ejemplo la categoría y el estilo.

Extras

El disco de CorelDRAW Graphics Suite X4 pone 4.000 nuevas imágenes clipart a su alcance. Estos gráficos vectoriales de alta calidad en formato CorelDRAW, además de contar con un sencillo sistema de búsqueda, se pueden adaptar fácilmente a sus diseños.

Nuevas fuentes

Una selección ampliada de nuevas fuentes que incluyen fuentes de grabado de línea simple y fuentes OpenType® multiplataforma, que ofrecen más compatibilidad para diseños en latín, griego y cirílico.

Funcionalidad de búsqueda mejorada

Puede usar palabras clave, notas, tipo de archivo, fecha o texto para buscar archivos CorelDRAW X4 desde el Explorador de Windows®. Puede añadir o editar propiedades del archivo desde la aplicación o desde el Explorador de Windows, Búsqueda de Windows, Búsqueda en el escritorio o Búsqueda instantánea de Windows Vista®.

Interfaz de usuario actualizada y miniaturas mejoradas.

Los iconos, menús y controles de la aplicación se han vuelto a diseñar para crear una interfaz nueva, que proporciona un entorno de trabajo más intuitivo. Las nuevas miniaturas de alta calidad le permiten previsualizar documentos CorelDRAW cuando busca u organiza sus archivos.

Mejoras en Corel PowerTRACE

La vectorización por línea centrada que ofrece Corel® PowerTRACE™ produce curvas o trazos más precisos al trabajar con ilustraciones técnicas, dibujo lineal y firmas. Un control mejorado de suavizado, color y esquinas le ayuda a optimizar el resultado de la vectorización de imágenes. Además, puede controlar los colores del resultado de vectorización con más facilidad, al poder editar, fusionar o eliminar colores.

Herramientas de revisión y colaboración

CorelDRAW® ConceptShare™ es una valiosa herramienta de colaboración que le permite compartir diseños e ideas y recibir comentarios en tiempo real de clientes en un entorno basado en Web. Puede crear varios espacios de trabajo, cargar sus diseños e invitar a otros a compartir ideas.

Funcionalidad mejorada de fusión de impresión

Ahora es más fácil crear invitaciones, etiquetas y otros proyectos que aplican texto personalizado al mismo diseño. La funcionalidad mejorada de impresión de fusión le proporciona más control y le facilita la creación y edición de datos fusionados.

Funcionalidad de búsqueda al guardar y abrir archivos

Puede organizar sus proyectos con más facilidad mediante la opción de añadir palabras claves o notas a sus archivos al guardarlos. Al abrir y guardar archivos, los usuarios de Windows Vista pueden realizar búsquedas por autor, tema, tipo de archivo, fecha, palabras claves u otras propiedades de archivo.

Administración de color mejorada

Se ha incorporado compatibilidad con el módulo de gestión de color de Adobe (CMM). En el sistema operativo Windows Vista también puede usar el sistema de color de Windows (CMM).

Revisiones de producto automáticas

Ahora puede recibir información acerca de nuevo contenido, revisiones de producto y actualizaciones desde la aplicación, así como acceder a la página de registro del producto.

Novedades de Corel PHOTO-PAINT

La edición de imágenes se ha mejorado con correcciones de curva tonal más flexibles, una función rápida de enderezamiento de imágenes, nuevos efectos de lente, más información de histograma y la posibilidad de abrir y editar archivos de cámara Raw. Además, con un flujo de trabajo más eficiente, una interfaz de usuario renovada y una mejor compatibilidad con archivos podrá realizar proyectos de diseño gráfico con mucha más rapidez.

Compatibilidad con formatos de archivo de cámara Raw.

Al importar archivos Raw de su cámara digital, puede ver información acerca de las propiedades del archivo y la configuración de la cámara, ajustar el color y el tono y mejorar la calidad de la imagen. Controles interactivos le permiten previsualizar cambios rápidamente.

Más información del histograma

Ahora hay más funciones y efectos que proporcionan información de histograma en tiempo real, para que pueda editar imágenes de un modo más efectivo. Puede previsualizar ajustes de imagen y comparar el resultado cuando ajusta el tono de imágenes en el Laboratorio de ajuste de imagen y en el cuadro de diálogo Curva tonal, o cuando procesa archivos de cámara Raw.

Manipulación mejorada de curva tonal

Opciones de configuración interactivas y una interfaz con un diseño renovado le permiten ajustar el tono de la imagen con más flexibilidad y control. Puede realizar fácilmente correcciones de tono precisas mediante la selección, adición y eliminación de nodos a lo largo de la curva tonal.

Enderezamiento de imágenes personalizado

Imágenes que han sido escaneadas o tomadas en ángulo se pueden enderezar rápida y fácilmente. Controles interactivos le permiten corregir la orientación de imágenes y previsualizar el resultado.

Nuevos efectos de lente

Con los nuevos efectos de lente puede convertir colores individuales a blanco y negro, mezclar canales de color para conseguir efectos creativos, asignar colores de degradado o aplicar filtros fotográficos a su imagen.

Compatibilidad mejorada

Puede abrir o guardar archivos en formato Photoshop CS3, lo cual garantiza un proceso de edición de imágenes sin complicaciones. Puede además abrir archivos de Corel Painter X o guardar archivos en formato PDF 1.7 o PDF/A.

Funcionalidad de búsqueda mejorada

Ahora puede usar palabras clave, notas, nombre de autor, tema, fecha o tipo de archivo cuando ve, organiza o busca archivos desde el Explorador de Windows. Puede añadir o editar propiedades del archivo desde la aplicación o desde el Explorador de Windows, Búsqueda en el escritorio o Búsqueda instantánea de Windows Vista.

Interfaz de usuario actualizada y miniaturas mejoradas.

Los iconos, menús y controles de la aplicación se han vuelto a diseñar para crear una interfaz nueva, que proporciona un entorno de trabajo más intuitivo. Las nuevas miniaturas de alta calidad le permiten previsualizar documentos Corel PHOTO-PAINT cuando examina y organiza sus archivos.

Extras

El disco de CorelDRAW Graphics Suite X4 contiene una selección de fotografías de alta calidad con varios objetos y temas que añadirán inspiración a sus proyectos. En las imágenes de alta resolución es fácil realizar búsquedas y son perfectas para impresión de alta calidad.

Herramientas de revisión y colaboración

CorelDRAW ConceptShare es una valiosa herramienta de colaboración que le permite compartir diseños e ideas y recibir comentarios en tiempo real de clientes en un entorno basado en Web. Puede crear varios espacios de trabajo, cargar sus diseños e invitar a otros a compartir ideas.

Funcionalidad de búsqueda al guardar y abrir archivos

Puede organizar sus proyectos con más facilidad mediante la opción de añadir palabras claves o notas a sus archivos al guardarlos. Al abrir y guardar archivos, los usuarios de Windows Vista pueden realizar búsquedas por autor, tema, tipo de archivo, fecha, palabras claves u otras propiedades de archivo.

Revisiones de producto automáticas

Ahora puede recibir información acerca de nuevo contenido y revisiones de producto desde la aplicación, así como acceder a la página de registro del producto.

Administración de color mejorada

Se ha incorporado compatibilidad con el módulo de gestión de color de Adobe (CMM). En el sistema operativo Windows Vista también puede usar el sistema de color de Windows (CMM).

Para resaltar las novedades de versiones anteriores de CorelDRAW Graphics Suite

- Haga clic en **Ayuda** ► **Resaltar novedades**, y haga clic en una de las siguientes opciones:
 - **Desde la versión X3:** resalta elementos de menú y herramientas introducidas o mejoradas en la versión X4.
 - **Desde la versión 12:** resalta elementos de menú y herramientas introducidas o mejoradas en las versiones X3 y X4.
 - **Desde la versión 11:** resalta elementos de menú y herramientas introducidas o mejoradas en la versión 12 y posteriores.
 - **Desde la versión 10:** resalta elementos de menú y herramientas introducidas o mejoradas en la versión 11 y posteriores.
 - **Desde la versión 9:** resalta elementos de menú y herramientas introducidas o mejoradas en la versión 10 y posteriores.
 - **Sin resalte:** elimina el resalte de elementos de menú y herramientas de la caja de herramientas

Instalación de aplicaciones CorelDRAW Graphics Suite

Con el asistente de instalación, es fácil instalar aplicaciones y componentes de CorelDRAW Graphics Suite. Puede usar el asistente de instalación para instalar

rápidamente aplicaciones con la configuración predeterminada o puede personalizar la instalación mediante la elección de opciones diferentes.

También puede utilizar el asistente de instalación para lo siguiente:

- Añadir y eliminar componentes de la instalación actual
- Reparar la instalación actual reinstalando todas las funciones de la aplicación
- Desinstalar CorelDRAW Graphics Suite

Para instalar las aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite

- 1 Cierre todas las aplicaciones, incluidos los programas antivirus.
- 2 Inserte el disco en la unidad de CD.
Si el asistente de instalación no se inicia automáticamente, haga clic en **Inicio** en la barra de tareas de Windows y, a continuación, en **Ejecutar**. Escriba **D:\Setup\Setup**; donde la letra **D** corresponde a la unidad de CD.
- 3 Lea el contrato de licencia y active la casilla **Acepto los términos del contrato de licencia**.
- 4 Haga clic en **Siguiente**.
- 5 Escriba su nombre en el cuadro **Nombre de usuario**.
- 6 Escriba su número de serie en el cuadro **Número de serie**.
El número de serie no distingue entre mayúsculas y minúsculas, y los guiones son optativos.
- 7 Haga clic en **Siguiente**.
- 8 Siga las instrucciones del asistente de instalación para instalar el software.

Para editar o eliminar componentes de una instalación de CorelDRAW Graphics Suite

- 1 Cierre todos los programas.
- 2 En la barra de tareas de Windows, haga clic en **Inicio** ▶ **Panel de control**.
- 3 Haga clic en **Agregar o quitar programas** (Windows XP).
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic en **Desinstalar un programa**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Agregar o quitar programas**, seleccione **CorelDRAW Graphics Suite** de la lista, y haga clic en **Cambiar/Quitar**.
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic doble clic en **CorelDRAW Graphics Suite**, en la página **Desinstalar o cambiar un programa**.

- 5 Siga las instrucciones que aparecen a continuación.

Para reparar una instalación de CorelDRAW Graphics Suite

- 1 Cierre todos los programas.
- 2 En la barra de tareas de Windows, haga clic en Inicio ▶ Panel de control.
- 3 Haga clic en **Agregar o quitar programas**.
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic en **Desinstalar un programa**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Agregar o quitar programas**, seleccione **CorelDRAW Graphics Suite** de la lista, y haga clic en **Cambiar/Quitar**.
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic doble clic en **CorelDRAW Graphics Suite**, en la página **Desinstalar o cambiar un programa**.
- 5 Siga las instrucciones que aparecen a continuación.

Para desinstalar CorelDRAW Graphics Suite

- 1 En la barra de tareas de Windows, haga clic en Inicio ▶ Panel de control.
- 2 Haga doble clic en **Agregar o quitar programas**.
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic en **Desinstalar un programa**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Agregar o quitar programas**, seleccione **CorelDRAW Graphics Suite** de la lista, y haga clic en **Cambiar/Quitar**.
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic doble clic en **CorelDRAW Graphics Suite**, en la página **Desinstalar o cambiar un programa**.
- 4 Siga las instrucciones del asistente de instalación.

Cambio de idioma

Si se ha instalado una aplicación en varios idiomas, podrá cambiar el idioma de la interfaz de usuario y de la Ayuda cuando lo desee.

Si no instaló un idioma de herramientas de escritura específico cuando instaló el producto por primera vez, puede hacerlo ahora.

Para cambiar el idioma de la interfaz de usuario y de la Ayuda

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Global**.

- 3 Elija un idioma en el cuadro de lista **Seleccione el idioma para la interfaz**.
- 4 Reinicie la aplicación.

Para añadir un idioma de Herramientas de escritura

- 1 Cierre todos los programas que tenga abiertos.
- 2 En la barra de tareas de Windows, haga clic en **Inicio ▶ Panel de control**.
- 3 Haga clic en el icono **Agregar o quitar programas**.
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic en **Desinstalar un programa**.
- 4 Elija **CorelDRAW Graphics Suite** en la lista de **Programas instalados**.
Si su sistema operativo es Windows Vista, haga clic doble clic en **CorelDRAW Graphics Suite**, en la página **Desinstalar o cambiar un programa**.
- 5 Haga clic en **Cambiar/Quitar**.
- 6 En la ficha de funciones, haga clic en **Herramientas de escritura** y active la casilla situada al lado del idioma que desea instalar.
- 7 Siga las instrucciones del asistente de instalación.

Registro de productos Corel

Es muy importante registrar los productos Corel. El registro le da derecho a obtener rápidamente las últimas actualizaciones, recibir información importante sobre nuevas versiones y descargar productos gratuitos; además de acceso a artículos, sugerencias, consejos y ofertas especiales.

Puede realizar el registro de una de las siguientes maneras:

- **En línea:** si su equipo está conectado a Internet, puede iniciar el registro en línea en el momento de instalar la aplicación de Corel. También puede registrar su producto más tarde eligiendo el menú **Ayuda ▶ Registro**. Si no se detecta ninguna conexión a Internet, aparece un cuadro de diálogo con una lista de opciones.
- **Por teléfono:** puede llamar al Servicio de Atención al Cliente de Corel más cercano.

Actualización de productos Corel

Durante la instalación del producto puede elegir la opción de descargar actualizaciones y revisiones del producto. También puede encontrar información acerca de actualizaciones y revisiones de producto eligiendo el menú **Ayuda ▶ Actualizaciones**.

Servicios de Asistencia de Corel

Los servicios de Asistencia de Corel proporcionan información rápida y precisa sobre las características de los productos y sus especificaciones, precios, disponibilidad, servicios y asistencia técnica. Para obtener la información más actualizada acerca de los servicios de asistencia disponibles para su producto Corel, visite www.corel.es/support.

Operaciones con instalaciones en red

Si adquirió varias licencias de CorelDRAW Graphics Suite, tiene la opción de distribuir las aplicaciones en la red de su organización. La Guía de instalación en red de *CorelDRAW Graphics Suite X4* le proporciona más información acerca de instalaciones en red. Para obtener una copia de la guía de instalación de *CorelDRAW Graphics Suite*, póngase en contacto con los servicios de Asistencia de Corel.

Acerca de Corel Corporation

Corel es una compañía líder en el desarrollo de aplicaciones de diseño gráfico, ofimática y software de edición digital y multimedia, con más de 100 millones de usuarios en todo el mundo. Su portafolio comprende algunas de las marcas de software más populares y reconocidas del mundo, como son CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Paint Shop Pro®, Corel® Painter™, Corel DESIGNER®, Corel® WordPerfect® Office, WinZip® e iGrafx®. En 2006 Corel amplió su oferta con la adquisición de InterVideo, la empresa creadora de WinDVD®, y Ulead, un líder en el desarrollo de software de vídeo, edición de imágenes y creación de DVDs. Diseñado para ayudar al usuario a ser más productivo y expresar todo su potencial creativo, el software de Corel establece la norma más alta de calidad con productos asequibles, ricos en prestaciones y fáciles de aprender a usar. Corel ha recibido cientos de premios de la industria de software por su liderazgo en innovación, diseño y calidad. Los productos de Corel se venden en más de 75 países a través de una red bien establecida de distribuidores internacionales, minoristas, fabricantes de equipos originales y proveedores en línea, y de las páginas web internacionales de Corel. La oficina central de Corel se encuentra en Ottawa, Canadá, y tiene oficinas en Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, China y Japón. Las acciones de Corel se cotizan en NASDAQ bajo el símbolo CREL y en TSX bajo el símbolo CRE.



Recursos de aprendizaje

Puede aprender a utilizar CorelDRAW Graphics Suite X4 de varias formas: leyendo la guía del usuario; consultando la Ayuda, Sugerencias e información sobre herramienta; mediante los tutoriales prácticos y explorando los recursos en el sitio Web de Corel (www.es.corel.com). En la página Web de Corel encontrará sugerencias, otros tutoriales y recursos de formación e integración. También puede consultar el archivo Léame ([léame.html](#)) instalado con el programa para conocer las novedades de esta versión.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Utilización de la Ayuda, la guía del usuario y la información sobre herramienta
- Utilización de las Sugerencias
- Pantalla de inicio
- CorelTUTOR™
- Técnicas de diseñadores expertos
- Vídeos de formación
- Sugerencias y trucos
- Utilización de la guía de programación de VBA
- Utilización de recursos Web
- Utilización de cursos de formación personalizados e integración de recursos

Utilización de la Ayuda, la guía del usuario y la información sobre herramienta

Esta guía del usuario proporciona información sobre las funciones del producto utilizadas habitualmente. Esta guía del usuario también se incluye en la aplicación en formato PDF.


Este sistema de Ayuda, accesible desde el programa, proporciona información extensa sobre las funciones del producto. Puede mirar la lista de temas completa, comprobar el índice o utilizar la ficha de búsqueda para encontrar una palabra o frase específicas.


Desde la ventana de Ayuda puede asimismo acceder a la base de conocimientos de Corel del sitio web de Corel.

La información sobre herramienta proporciona información sobre los iconos y botones que se encuentran en el programa. Para ver la información sobre herramienta, sitúe el puntero sobre un icono, botón u otro control de la aplicación.

Convenciones de la documentación

En la siguiente tabla se describen algunas convenciones importantes utilizadas en la guía del usuario y en la Ayuda.

Convención	Descripción	Ejemplos
Menú ► Comando de menú	Una opción de menú y comando de menú en los que debe hacer clic por orden	Haga clic en Archivo ► Abrir .
cuadro de lista	Una lista de opciones que se abre cuando el usuario hace clic en el botón de flecha abajo	Elija un valor en el cuadro de lista Campo de fuerza de la barra de propiedades.
Ventana acoplable	Una ventana que contiene comandos disponibles y configuración relevante para una herramienta o tarea específica.	Haga doble clic en el nombre del grupo dentro de la ventana acoplable Administrador de objetos .
Intro	Tecla Intro .	Escriba un valor en el cuadro Grosor del borrador de la barra de propiedades y presione la tecla Intro .
	Una nota contiene información importante que resulta relevante para los pasos anteriores. Puede describir las condiciones necesarias para realizarlo.	No se puede copiar o clonar una mezcla compuesta. Si hace clic en el botón Márgenes iguales , deberá especificar valores en los cuadros Márgenes superior/izquierdo .

Convención	Descripción	Ejemplos
	Una sugerencia ofrece recomendaciones sobre cómo realizar los pasos anteriores. Puede presentar métodos alternativos, u otras ventajas o utilidades del procedimiento.	Es posible recortar un objeto para reducir el tamaño del archivo de dibujo. También puede crear un hiperenlace mediante la barra de herramientas Internet .

Para utilizar la Ayuda

- Haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**.
- Haga clic en una de las siguientes fichas:
 - **Contenido**: permite examinar los temas de la Ayuda. Para abrir un tema, haga clic en el primer tema de la lista en el panel de la izquierda.
 - **Índice alfabético**: le permite utilizar el índice para buscar un tema. Utilice la barra de desplazamiento para explorar o escriba una palabra o frase en el cuadro de búsqueda para encontrar una entrada de índice en particular.
 - **Buscar**: permite buscar una palabra o frase concreta en todo el texto de la Ayuda.

También es posible

Ver ayuda contextual desde un cuadro de diálogo	Haga clic en el botón Ayuda situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.
Imprimir un determinado tema de Ayuda.	Abrir un Tema de Ayuda, haga clic en la página que desea imprimir y haga clic en Imprimir en la parte superior de la ventana de la Ayuda.
Acceso a la Base de conocimientos de Corel y otros recursos en línea	Haga clic en Recursos en la parte superior de la ventana de la Ayuda y haga clic en un enlace a uno de los recursos descritos en “Uso de recursos basados en Web”.

Para buscar en la Ayuda

- Haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**.

2 Haga clic en la ficha **Buscar** y escriba una palabra o una frase en el cuadro de búsqueda.

Por ejemplo, si busca información sobre el modo de color RGB, puede escribir “RGB” para ver una lista de temas relevantes. Para buscar una frase, escríbala entre comillas (por ejemplo, escriba “guías dinámicas” o “modo de color”).

3 Haga clic en el botón **Mostrar temas**.

4 Seleccione un tema de la lista que aparece y presione la tecla **Intro**.

Si sus resultados de búsqueda no incluyen temas relevantes compruebe que ha escrito la palabra o frase correctamente. La Ayuda de la versión en inglés utiliza las normas ortográficas del inglés americano (por ejemplo, “color”, “favorite”, “center” y rasterize), de manera que si busca las palabras como se escriben en inglés británico (“colour”, “favourite”, “centre” y “rasterise”) no obtendrá resultados.

También es posible

Buscar una palabra o frase en una lista de temas generada por la búsqueda anterior	Active la casilla de selección Buscar en resultados anteriores .
Buscar todas las formas de una palabra	Active la casilla de selección Buscar palabras similares . Por ejemplo, si escribe “mezcla”, los resultados de la búsqueda incluirán temas que contengan las palabras “mezclas” y “mezclar”.
Buscar únicamente en los títulos de los temas de Ayuda	Active la casilla de selección Buscar sólo en títulos .
Repetir una búsqueda realizada recientemente	En el cuadro de búsqueda, haga clic en la flecha que apunta hacia abajo y elija una palabra o frase.

También es posible

Buscar mediante operadores booleanos AND, OR, NEAR o NOT

Escriba un término en el cuadro de búsqueda y haga clic en la flecha que apunta hacia la derecha. Elija un operador booleano de la siguiente lista, escriba otro término de búsqueda en el cuadro y presione la tecla **Enter**.

AND: le permite buscar temas que contengan todos los términos que escriba en el cuadro de búsqueda.

OR: le permite buscar temas que contengan al menos una de las palabras que escriba en el cuadro de búsqueda.

NEAR: le permite buscar temas que los que los términos de búsqueda aparezcan uno cerca del otro. NEAR proporciona más resultados cuando utiliza solamente una frase de búsqueda y resultados más relevante que cuando busca palabras por separado.

NOT: le permite buscar temas que contengan el término de búsqueda que haya escrito antes de NOT, que no contenga el término de búsqueda que haya escrito después de NOT.

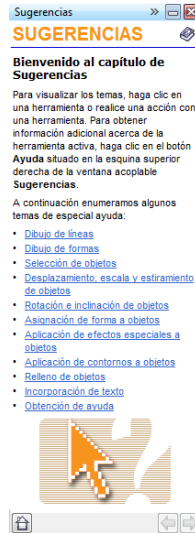
Para acceder a la guía del usuario en formato PDF

- En el menú Inicio de Windows, haga clic en Inicio ▶ Todos los programas ▶ CorelDRAW Graphics Suite X4 ▶ Documentación ▶ Guía del usuario de CorelDRAW Graphics Suite X4 en formato PDF.

Utilización de las Sugerencias


Las Sugerencias proporcionan información sobre herramientas de la caja de herramientas desde dentro del programa. Cuando hace clic en una herramienta, aparece una sugerencia que le explica cómo se utiliza la herramienta. Si necesita información adicional, puede acceder la información relacionada en el tema de Ayuda haciendo clic en el botón Ayuda, situado en la esquina superior derecha de la ventana acoplable Sugerencias.

Las sugerencias se muestran de forma predeterminada en la ventana acoplable Sugerencias en el lado derecho de la ventana de programa, pero las puede ocultar cuando ya no las necesita.



Ventana acoplable Sugerencias

Para utilizar la ventana Sugerencias

Para	Realice lo siguiente
Mostrar u ocultar Sugerencias	Haga clic en Ayuda ► Sugerencias. Cuando la función Sugerencias está activada, la ventana acoplable Sugerencias aparece y muestra información sobre la herramienta activa de la caja de herramientas.
Mostrar información sobre una herramienta	Haga clic en la herramienta o realice una acción con una herramienta que ya esté activa.
Obtener información adicional acerca de la herramienta activa	Haga clic en el botón Ayuda  en la esquina superior derecha de la ventana acoplable Sugerencias.
Explorar temas visualizados con anterioridad	Haga clic en los botones Anterior y Adelante situados en la parte inferior de la ventana acoplable Sugerencias.

Pantalla de inicio

La Pantalla de inicio le permite realizar rápidamente tareas corrientes, tales como abrir archivos y empezar un proyecto a partir de plantillas. Puede conocer más detalles sobre las nuevas funciones de CorelDRAW Graphics Suite X4 y dejarse inspirar con los diseños gráficos de la página Galería. Además, puede acceder a tutoriales y sugerencias, y obtener las últimas actualizaciones del producto.

La Pantalla de inicio aparece cuando inicia CorelDRAW o . También puede acceder a ella haciendo clic en **Ayuda ▶ Pantalla de inicio**.

CorelTUTOR

CorelTUTOR contiene una serie de tutoriales basados en proyectos que sirven de introducción a las características básicas y avanzadas de CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT. Puede acceder a los tutoriales desde la Pantalla de inicio.

Para acceder a CorelTUTOR

- 1 Haga clic en **Ayuda ▶ CorelTUTOR**.
Aparece la Pantalla de inicio.
- 2 En la página **Herramientas de aprendizaje** haga clic en **CorelTUTOR**.

Notas técnicas de diseñadores expertos

Manual de CorelDRAW: Este manual de técnicas de diseñadores expertos comprende una serie de tutoriales escritos por diseñadores profesionales que utilizan CorelDRAW Graphics Suite X4 en su trabajo diario. Los tutoriales muestran el flujo de trabajo que los autores utilizan para crear sus diseños con CorelDRAW Graphics Suite. El manual está disponible en versión impresa y en formato PDF.

Para acceder a Notas técnicas de diseñadores expertos

- 1 Haga clic en **Ayuda ▶ Técnicas de los expertos**.
Aparece la Pantalla de inicio.
- 2 En la página **Herramientas de aprendizaje**, haga clic en **Técnicas de los expertos**.

Vídeos de formación

El DVD de su software contiene vídeos de formación que le permitirán conocer una amplia gama de herramientas y funciones básicas en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT. Puede crear diseños interesantes y exclusivos siguiendo los tutoriales basados en proyectos y aprender los procesos de diseño que se usan en tareas específicas, tales como la creación de carteles, el grabado con láser y la serigrafía. Además, puede aprender los principios fundamentales de diseño y técnicas que le ayudarán a preparar imágenes para medios específicos, como papel o Web.

Sugerencias y trucos

Las sugerencias rápidas resaltan las herramientas y accesos directos más útiles y le proporcionan un punto de inicio para explorar algunas de las funciones de CorelDRAW Graphics Suite.

Para acceder a Sugerencias y trucos

- 1 Haga clic en **Ayuda** ► **Pantalla de inicio**.
Aparece la Pantalla de inicio.
- 2 Haga clic en la ficha **Herramientas de aprendizaje** y haga clic en **Sugerencias y trucos**.

Uso de la guía de programación de VBA

La nueva *Guía de programación VBA para CorelDRAW Graphics Suite X4* le ayudará a automatizar tareas y crear soluciones personalizadas mediante VBA (Microsoft® Visual Basic® for Applications) en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT. Si su instalación de CorelDRAW Graphics Suite X4 incluye VBA, puede acceder a la guía a través de un enlace en la Ayuda de VBA para CorelDRAW o la Ayuda VBA para Corel PHOTO-PAINT.

Utilización de recursos en Web

Los siguientes recursos basados en Web le pueden ayudar a conseguir lo mejor de CorelDRAW Graphics Suite:

- Base de conocimientos de Corel: respuestas del equipo de asistencia técnica de Corel a las preguntas de usuarios de CorelDRAW Graphics Suite.
- Comunidad de usuarios de CorelDRAW.com: un sitio en Web donde compartir su conocimiento sobre el producto, formular preguntas y recibir ayuda y sugerencias de otros usuarios.
- Sugerencias y trucos en el sitio Web de Corel: el equipo de documentación de Corel proporcionan valiosa información para aprovechar al máximo las funciones del producto.
- Tutoriales en el sitio Web de Corel: tutoriales con todo lujo de detalles en diseñadores profesionales de CorelDRAW Graphics Suite comparten sus conocimientos y sus técnicas.

Es necesario poseer una conexión a Internet activa para acceder estos recursos en Web.

Uso de cursos de formación personalizados e integración de recursos

Corel Corporation posee socios de formación que son firmas que proporcionan servicios profesionales para sus productos de software.

Formación personalizada de Corel

Los expertos en formación de Corel pueden proporcionarle cursos personalizados; es decir, formación a la medida de sus exigencias, para ayudarle a obtener el máximo partido del software Corel que tenga instalado. Estos expertos le ayudarán a desarrollar un temario práctico y relevante para satisfacer las necesidades de su empresa. Si desea obtener más información, visite www.corel.com/customizedtraining.

Corel Training Partners

Un socio instructor de Corel® (CTP) es una organización local independiente con certificación oficial que ofrece formación sobre productos de Corel. Puede encontrarlos en diferentes países. Para localizar al socio instructor más cercano, visite www.corel.com/trainingpartners.

Corel Professional Services (CPS)

El objetivo de Corel Corporation es proporcionar soluciones de diseño que le ahorren tiempo y dinero. Para simplificar el proceso de distribución y utilización de las aplicaciones de Corel en toda la organización, en Corel le ofrecemos una amplia gama de Servicios profesionales (CPS) con una excelente relación calidad-precio para satisfacer sus necesidades tecnológicas. El grupo de servicios profesionales reúne a expertos

altamente cualificados de toda la empresa, cuya misión principal es proporcionar soluciones de primera calidad. Recibirá asistencia de este grupo de expertos en cada etapa de su proyecto, desde desarrollo de aplicaciones y asistencia, hasta interacción de sistemas de software y formación.

Si desea obtener más información, visite la página de Servicios profesionales de Corel www.corel.com/proservices (en inglés).

Corel Technology Partners (CTP)

Corel Technology Partners (CTPs) son empresas que incorporan la tecnología de Corel a sus productos, desarrollan filtros de efectos para el software de Corel o integran aplicaciones independientes en las soluciones de tecnología de Corel. Este programa está diseñado especialmente para desarrolladores y consultores de IT. Cuenta con todos los componentes necesarios para diseñar, desarrollar, probar y lanzar al mercado con éxito soluciones de software Corel a la medida.

Para obtener más información acerca de Corel Technology Partners, envíenos un correo electrónico a techpartner@corel.com.



CorelDRAW[®] X4

Descripción del espacio de trabajo de CorelDRAW



Si se familiariza con la terminología y el espacio de trabajo de CorelDRAW, le resultará más fácil seguir los conceptos y procedimientos de esta guía.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Terminología de CorelDRAW
- Ventana de la aplicación
- Herramientas del espacio de trabajo

Terminología de CorelDRAW

Antes de empezar a utilizar CorelDRAW, le conviene familiarizarse con los términos siguientes.

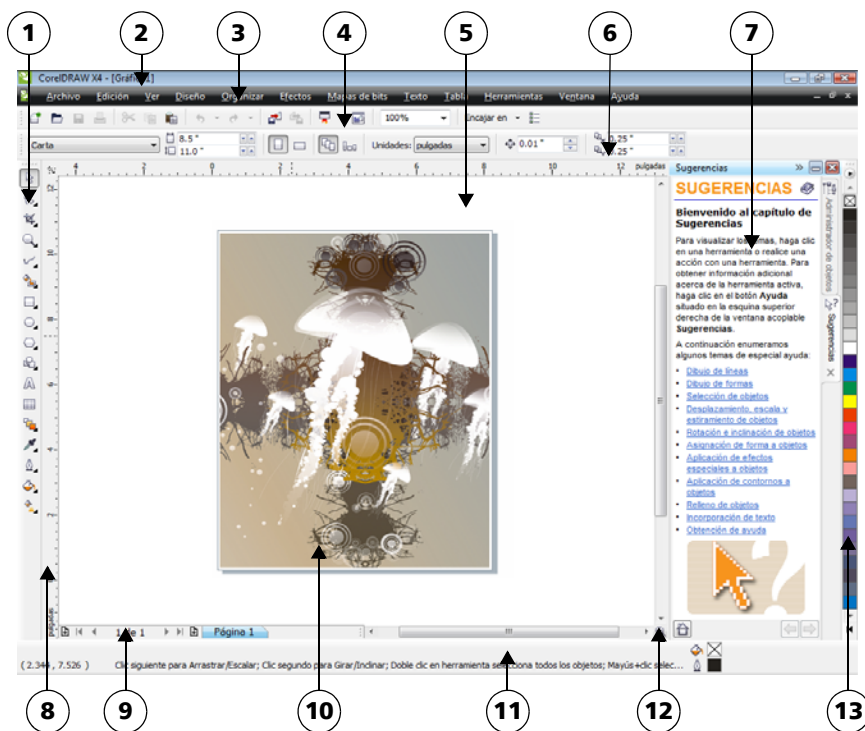
Término	Descripción
Objeto	Elemento de un dibujo, como una imagen, forma, línea, texto, curva, símbolo o capa.
Dibujo	La obra que crea en CorelDRAW; por ejemplo, ilustraciones personalizadas, logotipos, carteles y boletines informativos
Gráfico vectorial	Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan.
Mapa de bits	Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.
Ventana acoplable	Ventana que contiene las opciones disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.
Menú lateral	Botón que abre un grupo de herramientas o elementos de menú relacionados entre sí.

Término	Descripción
Texto artístico	Texto al que se pueden aplicar efectos especiales, como sombras.
Texto de párrafo	Tipo de texto al que se pueden aplicar opciones de formato y que puede editarse en grandes bloques.

Ventana de la aplicación

Al iniciar CoreIDRAW se abre la ventana de la aplicación, que contiene una ventana de dibujo. Aunque es posible abrir más de una ventana de dibujo, las herramientas solamente se pueden usar en la ventana de dibujo activa.

A continuación se ilustra la ventana de la aplicación CoreIDRAW.



Los números con un círculo corresponden a los números en la siguiente tabla, la cual describe los controles principales de la ventana de la aplicación.

Componente	Descripción
1. Caja de herramientas	Barra flotante de herramientas para crear, rellenar y modificar objetos del dibujo.
2. Barra de título	El área que muestra el título del dibujo abierto.
3. Barra de menú	Área que contiene opciones de menú desplegable.
4. Barra de herramientas	Barra acoplable que contiene accesos directos a menús y otras funciones.
5. Ventana de dibujo	El área fuera de la página de dibujo, delimitada por las barras de desplazamiento y los controles de la aplicación.
6. Barra de propiedades	Barra acoplable con opciones relacionadas con la herramienta u objeto activos. Por ejemplo, cuando la herramienta Texto se encuentra activa, la Barra de propiedades de texto muestra controles para crear y editar texto.
7. Ventana acoplable	Ventana que contiene las opciones disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.
8. Reglas	Bordes horizontales y verticales que se utilizan para determinar el tamaño y posición de los objetos de un dibujo.
9. Explorador de documentos	Área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de aplicación que contiene controles para desplazarse entre páginas y añadir páginas.
10. Página de dibujo	El área rectangular dentro de la ventana de dibujo. Es la zona imprimible del área de trabajo.
11. Barra de estado	Área situada en la parte inferior de la ventana de aplicación que contiene información sobre propiedades de objeto como el tipo, tamaño, color, relleno y resolución. La barra de estado también muestra la posición actual del ratón.

Componente	Descripción
12. Explorador	Botón que se encuentra en la esquina inferior derecha y que abre una pantalla más pequeña para facilitar el desplazamiento por el dibujo.
13. Paleta de colores	Barra acoplable que contiene muestras de color.



Para mostrar u ocultar la barra de estado, haga clic en **Ventana ▶ Barras de herramientas ▶ Barra de estado**.



Herramientas del espacio de trabajo












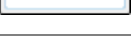
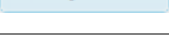

A los comandos de la aplicación se accede a través de la barra de menús, las barras de herramientas, la caja de herramientas, la barra de propiedades y las ventanas acoplables. La barra de propiedades y las ventanas acoplables proporcionan acceso a los comandos relacionados con la herramienta activa o la tarea actual. La barra de propiedades, las ventanas acoplables, las barras de herramientas y la caja de herramientas pueden abrirse, cerrarse y desplazarse por la pantalla como desee.

Muchas herramientas del espacio de trabajo pueden personalizarse según las necesidades del usuario. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de CorelDRAW” en la Ayuda.

Barra de herramientas estándar

La barra de herramientas estándar, que es la que se muestra de forma predeterminada, contiene botones que sirven de acceso directo a muchos comandos de menú. Si desea obtener información sobre cómo personalizar la posición, el contenido y el aspecto de las barras de herramientas, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la Ayuda.

Haga clic en este botón	Para
	Iniciar un dibujo nuevo
	Abrir un dibujo

Haga clic en este botón	Para
	Guardar un dibujo
	Imprimir un dibujo
	Cortar los objetos seleccionados y almacenarlos en el Portapapeles
	Copiar los objetos seleccionados en el Portapapeles
	Pegar el contenido del Portapapeles en un dibujo
	Deshacer una acción
	Restaurar una acción después de deshacerla
	Importar un dibujo
	Exportar un dibujo
	Iniciar aplicaciones Corel
	Abrir la Pantalla de inicio
	Establecer un nivel de zoom
	Activar o desactivar alineación automática para la cuadrícula, líneas guías, objetos y guías dinámicas
	Abrir el cuadro de diálogo Opciones.

Información adicional sobre las barras de herramientas

Además de la barra de herramientas estándar, CorelDRAW incluye barras de herramientas para determinados tipos de tareas. Por ejemplo, la barra de herramientas **Texto** contiene comandos relacionados con el uso de la herramienta **Texto**. Si utiliza una barra de herramientas con frecuencia, puede mostrarla en el espacio de trabajo de forma permanente.

En la siguiente tabla se describen las barras de herramientas especiales.

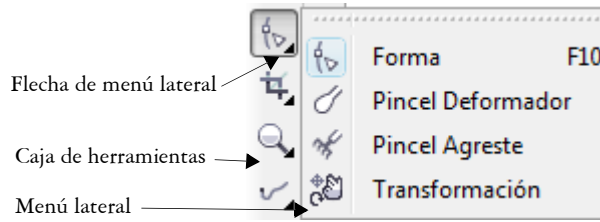
Barra de herramientas	Descripción
Texto	Contiene comandos para alinear y asignar formato a texto.
Zoom	Contiene comandos para aumentar y reducir una página de dibujo. Para ello, permite especificar un porcentaje de la vista original, hacer clic en la herramienta Zoom y seleccionar una visualización de página.
Internet	Contiene comandos para las herramientas relacionadas con Web para crear imágenes cambiantes y publicar en Internet.
Fusión de impresión	Contiene comandos para las opciones de fusión de impresión que combinan texto con un dibujo, por ejemplo creación y carga de archivos de datos, creación de campos de datos para texto variable e inserción de campos de impresión de fusión.
Transformar	Contiene comandos para inclinar, girar y reflejar objetos.
Macros	Contiene comandos para editar, probar y ejecutar macros



Para mostrar y ocultar una barra de herramientas, haga clic en **Ventana ▶ Barras de herramientas**, y a continuación en el comando con el nombre de la barra de herramientas.

Descripción de la caja de herramientas

La caja de herramientas contiene herramientas para dibujar y editar imágenes. Algunas de ellas son visibles de forma predeterminada, mientras que otras están agrupadas en menús laterales. Los menús laterales se abren para mostrar un conjunto de herramientas de CorelDRAW relacionadas entre sí. Una pequeña flecha situada en la esquina inferior derecha de un botón de la caja de herramientas indica que se trata de un menú lateral: Puede acceder a las herramientas en el menú lateral haciendo clic en la flecha que aparece en el icono de la herramienta. Después de abrir un menú lateral, puede examinar fácilmente el contenido de otros menús laterales si pasa el cursor sobre los botones de las herramientas que contienen una flecha de menú lateral. Los menús laterales funcionan como barras de herramientas cuando se alejan de la caja de herramientas. Así es posible ver todas las herramientas relacionadas entre sí mientras se trabaja.



*En el espacio de trabajo predeterminado, haga clic en la flecha del menú lateral de la herramienta **Forma** para abrir el menú lateral **Edición de formas**.*

La siguiente tabla contiene una descripción de las herramientas que puede encontrar en la caja de herramientas de CorelDRAW.

Herramientas

Herramienta Selección



La herramienta **Selección** permite seleccionar, inclinar, girar y modificar el tamaño de los objetos.

Herramientas de edición de formas



La herramienta **Forma** permite modificar la forma de los objetos.



La herramienta **Pincel Deformador** permite distorsionar un objeto vectorial arrastrando el cursor a lo largo de su contorno.



El **Pincel Agreste** permite distorsionar el contorno de los objetos vectoriales arrastrando el cursor a lo largo del contorno.



La herramienta **Transformar** le permite transformar un objeto mediante los modos de **Rotación libre**, **Reflexión de ángulo libre**, **Escala libre** e **Inclinación libre**.

Herramientas de recorte



La herramienta **Recortar** permite eliminar las partes que no necesite del dibujo.



La herramienta **Cuchillo** permite cortar los objetos.



La herramienta **Borrador** permite eliminar partes del dibujo.



La herramienta **Eliminar segmento virtual** permite borrar partes de objetos que se encuentran entre intersecciones.

Herramientas de zoom



La herramienta **Zoom** permite cambiar el nivel de aumento de la ventana de dibujo.



La herramienta **Mano** permite controlar la parte del dibujo visible en la ventana de dibujo.













Herramientas de curvas



La herramienta **Mano alzada** permite dibujar segmentos de líneas y curvas.



La herramienta **Bézier** permite dibujar curvas segmento a segmento.

	La herramienta Medios artísticos proporciona acceso a las herramientas Pincel , Diseminador , Pluma caligráfica y Presión .
	La herramienta Pluma permite dibujar curvas segmento a segmento.
	La herramienta Polilínea permite dibujar líneas y curvas en modo de previsualización.
	La herramienta Curva de 3 puntos le permite dibujar una curva a partir de la definición de tres puntos: inicial, central y final.
	La herramienta Conector permite unir dos objetos mediante una línea.
	La herramienta Cotas permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, inclinadas y angulares.
Herramientas inteligentes	
	La herramienta Relleno inteligente le permite crear objetos a partir de áreas demarcadas y a continuación aplicar un relleno a dichos objetos.
	La herramienta Dibujo inteligente convierte sus trazos a mano alzada en formas básicas y curvas suavizadas.
Herramientas de rectángulo	
	La herramienta Rectángulo permite dibujar rectángulos y cuadrados.
	La herramienta Rectángulo de 3 puntos le permite dibujar rectángulos sesgados.
Herramientas de elipse	
	La herramienta Elipse permite dibujar elipses y círculos.
	La herramienta Elipse de 3 puntos le permite dibujar elipses sesgadas.

Herramientas de objetos



La herramienta **Polígono** permite dibujar polígonos y estrellas simétricos.



La herramienta **Estrella** le permite dibujar estrellas perfectas.



La herramienta **Estrella compleja** le permite dibujar estrellas complejas con lados que se cruzan.



La herramienta **Papel gráfico** permite dibujar una cuadrícula de líneas similar a la del papel gráfico.



La herramienta **Espiral** permite dibujar espirales simétricas y logarítmicas.

Herramientas de Formas perfectas



La herramienta **Formas básicas** permite elegir entre una serie de formas, como una estrella de seis puntas, una cara sonriente o un triángulo rectángulo.



La herramienta **Formas de flecha** permite dibujar flechas con distintas formas, direcciones y números de puntas.



La herramienta **Formas de diagrama de flujo** permite dibujar símbolos de diagramas de flujo.



La herramienta **Formas de orla** permite dibujar formas de cintas y explosiones.



La herramienta **Formas de notas** permite dibujar notas y etiquetas.

Herramienta Texto



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

Herramienta Tabla



La herramienta **Tabla** le permite dibujar y editar tablas.

Herramientas interactivas



La herramienta **Mezcla** le permite mezclar dos objetos.



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



La herramienta **Distorsionar** le permite aplicar una distorsión Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino a un objeto.



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



La herramienta **Envoltura** le permite dar forma a un objeto arrastrando los nodos de la envoltura.



La herramienta **Extrusión** le permite aplicar la ilusión de profundidad a los objetos.



La herramienta **Transparencia** permite aplicar transparencias a los objetos.

Herramientas de cuentagotas



La herramienta **Cuentagotas** permite seleccionar y copiar propiedades de objeto, como relleno, grosor de contorno, tamaño y efectos, de un objeto de la ventana de dibujo.



La herramienta **Bote de pintura** permite aplicar propiedades de objeto, como relleno, grosor de contorno, tamaño y efectos, a un objeto de la ventana de dibujo tras haberlas seleccionado con la herramienta **Cuentagotas**.

Herramienta Contorno



La herramienta **Contorno** abre un menú lateral que le proporciona acceso rápido a elementos tales como los cuadros de diálogo **Pluma del contorno** y **Color del contorno**.

Herramienta Relleno



La herramienta **Relleno** abre un menú lateral que le proporciona acceso rápido a elementos tales como los cuadros de diálogo de relleno.

Herramientas de relleno interactivo



La herramienta **Relleno interactivo** permite aplicar distintos rellenos.

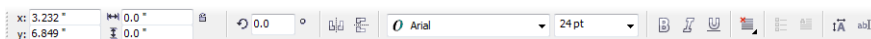


La herramienta **Relleno interactivo de malla** permite aplicar una cuadrícula de malla a un objeto.

Barra de propiedades

La Barra de propiedades muestra las funciones más habituales relacionadas con la herramienta activa o la tarea actual. Aunque parece una barra de herramientas, el contenido de la Barra de propiedades cambia según la herramienta o tarea.

Por ejemplo, al hacer clic en la herramienta **Texto** de la caja de herramientas, la barra de propiedades muestra comandos relacionados con texto. En el siguiente ejemplo, la barra de propiedades muestra herramientas de texto, formato, alineación y edición.



Puede personalizar el contenido y la posición de la barra de propiedades según sus necesidades. Si desea obtener más información, consulte “Personalización de la barra de propiedades” en la Ayuda.



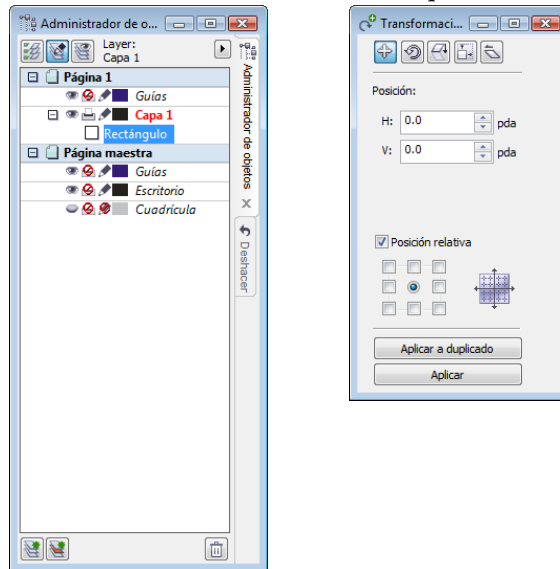
Para mostrar u ocultar la barra de propiedades, haga clic en **Ventana** ▶ **Barras de herramientas** ▶ **Barra de propiedades**.

Ventanas acoplables

Las ventanas acoplables muestran los mismos tipos de controles que un cuadro de diálogo, como botones de comando, opciones y cuadros de lista. A diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, es posible mantener abiertas las ventanas acoplables mientras se trabaja con un documento, para así poder acceder rápidamente a los comandos y experimentar con distintos efectos. Las ventanas contienen opciones similares a las que ofrecen las paletas en otros programas. Para acceder a una ventana acoplable, haga clic en **Ventana** ► **Ventanas acoplables** y haga clic en una ventana.

Las ventanas acoplables pueden estar acopladas o flotantes. Al acoplar una ventana acoplable, ésta se fija al borde de la ventana de aplicación. Al desacoplarla, ésta se separa de otros componentes del espacio de trabajo para poder desplazarla fácilmente. También es posible contraer las ventanas acoplables para ahorrar espacio en pantalla.

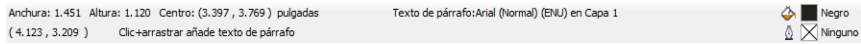
Si abre varias ventanas acoplables, normalmente aparecen anidadas, y sólo una se ve en su totalidad. Puede visualizar rápidamente una ventana acoplable que no esté a la vista, simplemente haciendo clic en la ficha de la ventana acoplable.



Izquierda: Ventanas acopladas y anidadas. Derecha: Una ventana acoplable flotante. Para acoplar una ventana acoplable flotante, haga clic en la barra de título de la ventana, y arrastre para situar el cursor en el borde de la ventana de dibujo. Para cerrar una ventana acoplable, haga clic en el botón X situado en la esquina superior; para contraer o expandir una ventana acoplable, haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior.

Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre los objetos seleccionados (como color, tipo de relleno y contorno, la posición del cursor y los comandos relacionados).



Si desea obtener información sobre cómo personalizar el contenido y el aspecto de la barra de estado, consulte “Personalización de la barra de estado” en la Ayuda.



Conceptos básicos de CorelDRAW

CorelDRAW permite crear y editar dibujos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Gráficos vectoriales y mapas de bits
- Inicio y apertura de dibujos
- Búsqueda de contenido
- Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones
- Uso de zoom, panorámica y desplazamiento
- Almacenamiento de dibujos
- Cierre de dibujos y salida de CorelDRAW
- Descripción de tareas básicas

Gráficos vectoriales y mapas de bits

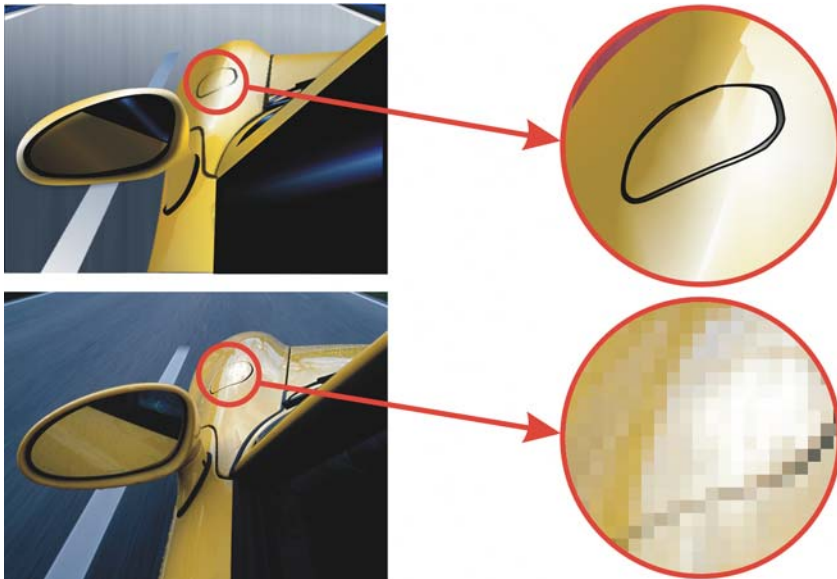
Los dos tipos principales de gráficos de PC son gráficos vectoriales y mapas de bits. Los gráficos vectoriales se componen de líneas y curvas, y se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición, longitud y dirección en la que se dibujan las líneas. Los mapas de bits, también conocidos como imágenes ráster, se componen de cuadrados diminutos que reciben el nombre de píxeles; cada píxel se asigna a una ubicación en la imagen y contiene valores de color numéricos.

Los gráficos vectoriales resultan ideales para logotipos e ilustraciones, porque son independientes de la resolución y pueden escalarse a cualquier tamaño, o imprimirse y visualizarse a cualquier resolución, sin perder detalles ni calidad. Además, con los gráficos vectoriales puede producir contornos nítidos y claros.

Los mapas de bits resultan excelentes para fotografías y dibujos digitales porque reproducen muy bien las gradaciones de color. Los mapas de bits son dependientes de la resolución. Es decir, representan un número fijo de píxeles. Si bien tienen muy buen aspecto en su tamaño real, puede que se muestren dentados o pierdan calidad de imagen

cuando se escalan, o cuando se muestran o imprimen a una resolución mayor de la original.

Puede crear gráficos vectoriales en CorelDRAW. Puede asimismo importar mapas de bits (tales como archivos JPEG y TIFF) en CorelDRAW e integrarlos en sus dibujos. Para obtener información acerca de cómo trabajar con mapas de bits, consulte “Operaciones con mapas de bits” en la página 235.



*La ilustración superior es un gráfico vectorial compuesto por líneas y rellenos.
La versión inferior es un mapa de bits compuesto por píxeles.*

Inicio y apertura de dibujos

CorelDRAW permite empezar a dibujar en una página en blanco, en una plantilla o a partir de un dibujo existente. La página en blanco da libertad para especificar todos los aspectos de un dibujo. Una plantilla le proporciona un punto de inicio y deja en sus manos la personalización del dibujo. Si el dibujo se basa en otro existente, pueden utilizarse de nuevo los objetos y las configuraciones de página. CorelDRAW le permite abrir dibujos existentes guardados en el formato CorelDRAW (CDR) así como dibujos y proyectos guardados en varios formatos de archivo, tales como Corel Designer (DSF o DES), Adobe Illustrator (AI), Portable Document Format (PDF) de Adobe, Encapsulated PostScript® (EPS) y Computer Graphics Metafile (CGM). Sin embargo, quizá no pueda abrir ciertos archivos, dependiendo de su tipo y contenidos. En tales

casos, puede probar a importar los archivos como objetos en un dibujo abierto. Si desea obtener información sobre los formatos de archivo que se pueden importar en CorelDRAW, consulte la sección “Formatos de archivo compatibles” en la Ayuda.

Si el dibujo que desea abrir es de una versión anterior de CorelDRAW y contiene texto en un idioma distinto al del sistema operativo, puede elegir una configuración de página de códigos para asegurarse de que el texto se convierta correctamente al estándar Unicode™. La configuración de página de códigos ayuda a mostrar correctamente el texto que hay fuera de la ventana de dibujo, palabras clave, nombres de archivo y entradas de texto de las ventanas acoplables **Administrador de objetos** y **Administrador de datos del objeto**. Para mostrar correctamente el texto en la ventana de dibujo, es necesario utilizar ajustes de codificación. Si desea obtener más información, consulte “Codificación de texto” en la Ayuda.

Si el dibujo que desea abrir contiene un perfil International Color Consortium® (ICC), puede extraer y guardar el perfil. Puede asimismo conservar las capas y páginas de un dibujo.

Si está utilizando Windows Vista, puede buscar dibujos usando diferentes criterios; por ejemplo, el nombre de archivo, texto dentro del archivo y otras propiedades asociadas al archivo. Si desea obtener más información acerca de la búsqueda de archivos en Windows Vista, consulte la Ayuda de Windows Vista. También puede mostrar versiones anteriores de un dibujo.

Para iniciar CorelDRAW

- Haga clic en Inicio ▶ Todos los programas ▶ CorelDRAW Graphics Suite X4 ▶ CorelDRAW X4.

Para iniciar un dibujo

Para	Realice lo siguiente
Empezar un dibujo en una página en blanco	Realice uno de los pasos siguientes: <ul style="list-style-type: none">• En la Pantalla de inicio, haga clic en Empezar ▶ Nuevo documento vacío.• En la ventana de la aplicación, haga clic en Archivo ▶ Nuevo.
Empezar un dibujo a partir de una plantilla	Haga clic en Archivo ▶ Nuevo con plantilla, elija una plantilla y haga clic en Abrir.



Al empezar un dibujo en una página en blanco, el dibujo se basa en la plantilla predeterminada de CorelDRAW.



Puede especificar diferente configuración de diseños de página. Si desea obtener más información, consulte “Especificación del diseño de página” en la página 171.

Para abrir un dibujo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
- 2 Elija la carpeta en la que está almacenado el dibujo.
- 3 Haga clic en el nombre de un archivo.
- 4 Haga clic en **Abrir**.

También es posible

Incorporar el perfil ICC (International Color Consortium) a la carpeta de color en la que se ha instalado la aplicación

Active la casilla de verificación **Extraer perfil ICC incorporado**.

Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.

Mantener capas y páginas cuando abre archivos

Active la casilla de verificación **Mantener capas y páginas**.

Si desactiva la casilla de selección, todas las capas se combinan en una sola capa.

Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.

Ver la imagen en miniatura de un dibujo

(Windows Vista) Haga clic en el botón de flecha situado al lado del botón **Vistas** y haga clic en **Iconos muy grandes**, **Iconos grandes**, **Iconos medianos** o **Iconos pequeños**.


(Windows XP) Realice una de las siguientes operaciones:

- Active la casilla de selección **Previsualización**.
 - Haga clic en el botón del menú **Ver** y seleccione **Miniaturas**.
-

También es posible

Elegir una página de código	(Windows Vista) Elija una página de código del cuadro de lista Seleccionar código de página . Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo. (Windows XP) Elija una página de código del cuadro de lista Código de página .
Buscar un dibujo (Windows Vista)	Escriba una palabra o una frase en el cuadro de búsqueda. Esta opción permite buscar archivos sólo en la carpeta y subcarpetas actuales. Para buscar un dibujo en otra carpeta, debe seleccionar dicha carpeta primero.
Acceder a una versión anterior de un archivo (Windows Vista)	Realice uno de los pasos siguientes: <ul style="list-style-type: none">• Haga clic en el botón de la flecha situado al lado del botón Abrir y haga clic en Mostrar versiones anteriores.• Haga clic con el botón derecho en un archivo y haga clic en Restablecer versiones anteriores. <p>Solo podrá acceder a una versión anterior de un archivo si la opción Protección del sistema.</p> <p>Si desea obtener información detallada sobre cómo tener acceso a versiones anteriores de archivos, consulte la Ayuda de Windows Vista.</p>



Para abrir un dibujo, también puede hacer clic en el botón **Abrir**  de la barra de herramientas.

Búsqueda de contenido

Puede buscar imágenes clipart, fotos y otro contenido utilizando datos de etiqueta que haya introducido; por ejemplo, palabras clave, título, autor, nota, tema, fecha de modificación o puntuación. CorelDRAW se integra completamente con las funciones de búsqueda que ofrece Windows Vista. Si su sistema operativo es Windows XP, puede usar la Búsqueda de escritorio de Windows para encontrar archivos.

Para buscar contenido con Windows Vista

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:

- Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir** para abrir un archivo.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar** para importar un archivo al dibujo activo.
- 2 Escriba una palabra o una frase en el cuadro **Búsqueda**.
Puede buscar datos tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario, nombre de mapa de bits o nombres de objetos. Si desea obtener más información sobre cómo realizar búsquedas en la Ayuda de Windows Vista.



Para buscar imágenes en línea, es necesario conectarse a Internet.

Para buscar contenido con Windows XP

- 1 Utilice la Búsqueda de escritorio de Windows para encontrar el archivo.
- 2 Haga clic y arrastre el archivo a CorelDRAW.

Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones

Puede deshacer las acciones que realice en un dibujo, empezando por la más reciente. Si no le satisface el resultado de deshacer una acción, puede rehacerla. Si descarta los cambios y recupera la última versión guardada del dibujo, también puede suprimir una o más acciones. Puede repetir determinadas acciones aplicadas a los objetos, tales como estiramiento, relleno, desplazamiento y rotación, para crear un efecto visual reforzado.

La personalización de la configuración de deshacer permite aumentar o reducir el número de acciones que se pueden deshacer y rehacer.

Para deshacer, rehacer y repetir las acciones

Para	Realice lo siguiente
Deshacer una acción	Haga clic en Edición ▶ Deshacer .
Rehacer una acción	Haga clic en Edición ▶ Rehacer .
Deshacer o rehacer una serie de acciones	Haga clic en Herramientas ▶ Deshacer . En la ventana acoplable Deshacer , elija la primera de todas las acciones que desee deshacer, o la última acción que quiera rehacer.

Para	Realice lo siguiente
Descartar cambios y recuperar la última versión guardada de un dibujo	Haga clic en Archivo ▶ Descartar cambios .
Repetir una acción	Haga clic en Edición ▶ Repetir .







Cuando se deshace una serie de acciones, en la ventana acoplable **Deshacer**, se deshacen todas las acciones que figuran debajo de la elegida.

Cuando se rehace una serie de acciones en la ventana acoplable **Deshacer**, se rehacen la acción elegida y todas las incluidas entre ella y la última acción de deshacer.



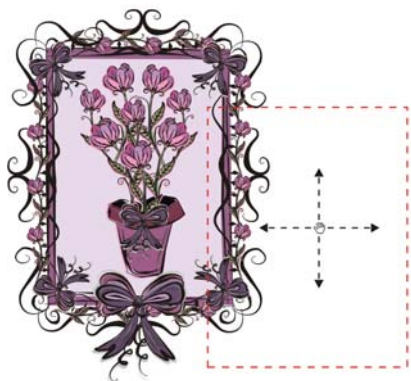
Es posible repetir una acción sobre otro objeto o grupo de objetos seleccionando el objeto u objetos y haciendo clic en **Edición** ▶ **Repetir**.

También es posible deshacer o rehacer acciones haciendo clic en el botón **Deshacer**  o **Rehacer**  de la barra de herramientas **Estándar**.

También puede deshacer o rehacer acciones haciendo clic en el botón de la flecha situado al lado del botón **Deshacer**  o del botón **Rehacer**  en la barra de herramientas **Estándar** y eligiendo una acción de la lista.

Uso de zoom, panorámica y desplazamiento

Puede cambiar la visualización de un dibujo si lo amplía para acercarlo, o lo reduce para ver una mayor superficie. Puede experimentar con una variedad de opciones de zoom para determinar la cantidad de detalles que necesita. Otra forma de visualizar áreas específicas del dibujo consiste en aplicar la visualización panorámica. Si trabaja con un alto nivel de ampliación o con dibujos de gran tamaño es posible que no vea todo el dibujo. La visualización panorámica y de desplazamiento permite mostrar áreas que no aparecen al desplazar la página por la ventana de dibujo.



*Puede utilizar la herramienta **Mano** para realizar una panorámica de una imagen de gran tamaño y mostrar áreas determinadas.*

Puede aumentar y disminuir mientras realiza una panorámica. Esto le ahorrará tener que alternar entre ambas herramientas.











Si usa la rueda del ratón, de manera predeterminada la rueda acerca o aleja la imagen.

Para desplazarse verticalmente mediante la rueda del ratón, presione la tecla **Alt** mientras mueve la rueda.

Para desplazarse horizontalmente, presione la tecla **Ctrl** al mover la rueda.

Para aplicar zoom


- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Zoom** .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - **Aumentar** 
 - **Zoom para reducir** 
 - **Zoom de la selección** 
 - **Zoom sobre todos los objetos** 
 - **Zoom sobre la página** 
 - **Zoom sobre la anchura de página** 
 - **Zoom sobre la altura de página** 




El botón **Zoom de la selección** sólo está disponible si hay uno o más objetos seleccionados antes de hacer clic en la herramienta **Zoom**.



Si no está editando texto, también puede acceder a la herramienta **Zoom** presionando la tecla **Z**.


Asimismo, puede aumentar la imagen haciendo doble clic o arrastrando el cursor en cualquier punto de la ventana de dibujo con la herramienta **Mano** . Para reducir la imagen, haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana de dibujo.

Para aplicar panorámica a la ventana de dibujo

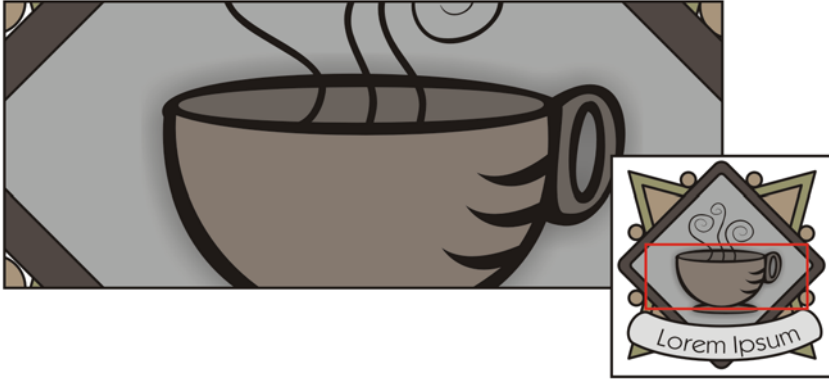
- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano** .
- 2 Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que se muestre el área que desee visualizar.



Si no está editando texto, también puede acceder a la herramienta **Mano** presionando la tecla **H**.

Si desea ver de forma panorámica la ventana de dibujo mientras aumenta el dibujo, haga clic en el botón **Explorador**  situado en la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo o presione la tecla **N** y arrastre el cursor en cruz por la ventana emergente Explorador.

Puede centrar rápidamente la página de la ventana de dibujo haciendo doble clic en la herramienta **Zoom** de la caja de herramientas.



Por medio del Explorador, puede visualizar cualquier parte de un dibujo sin tener que reducir la imagen.

Almacenamiento de dibujos

La opción preestablecida es que los dibujos se guardan en el formato de archivo CorelDRAW (CDR) y son compatibles con la última versión de la aplicación. Puede también guardar un dibujo que sea compatible con una versión anterior de CorelDRAW Graphics Suite. Esto resulta especialmente útil si desea utilizar el dibujo con Corel R.A.V.E.™.

Puede guardar el dibujo en otros formatos de archivo vectoriales también. Si desea utilizar el dibujo en otra aplicación, es necesario que lo almacene en un formato de archivo que admita la otra aplicación. Si desea obtener información sobre los formatos de archivo compatibles con CorelDRAW, consulte “Formatos de archivo compatibles” en la Ayuda.

Cuando guarda un dibujo, CorelDRAW le permite añadir información de referencia, para que pueda encontrar y organizar dibujos más tarde con toda facilidad. En Windows Vista, puede añadir etiquetas (también conocidas como propiedades) tales como título, tema y puntuación. En Windows XP, puede asignar notas y palabras clave a un dibujo.

Si su dibujo va a ser visualizado en un sistema que no cuenta con todas las fuentes empleadas en el dibujo, puede incorporar todas las fuentes para asegurarse de que el texto se mostrará tal y como se creó originalmente.

También es posible guardar determinados objetos seleccionados de un dibujo. Para dibujos de gran tamaño, almacenar únicamente los objetos seleccionados reduce el tamaño de archivo, lo que permite reducir el tiempo de carga del dibujo.

Un dibujo también puede guardarse como una plantilla, lo que permite crear otros dibujos con las mismas propiedades. Para obtener información sobre cómo guardar un dibujo como plantilla, consulte “Operaciones con plantillas” en la página 257.

Para guardar un dibujo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Guardar como**.
- 2 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
- 3 Elija la carpeta donde desea almacenar el archivo.
Si desea que el dibujo sea compatible con una versión previa de CorelDRAW, seleccione la versión en el cuadro de lista **Versión**.
Si desea guardar el dibujo en un formato de archivo vectorial que no sea CorelDRAW (CDR), seleccione un formato de archivo en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

También es posible

Guardar sólo los objetos seleccionados	Seleccione los objetos. Haga clic en Archivo ▶ Guardar como . Active la casilla de selección Sólo lo seleccionado . Elija la carpeta donde desea almacenar el archivo. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo . Haga clic en Guardar .
Añadir información de referencia (Windows Vista)	Realice uno de los pasos siguientes: <ul style="list-style-type: none">• Escriba un título, tema, etiqueta, comentario, autor, número de revisión en el cuadro correspondiente.• Asignar una puntuación al archivo.• Adición de información de copyright.
Guardar notas o palabras clave con el archivo (Windows XP)	Escriba las notas o palabras clave en el cuadro correspondiente.
Incorporar fuentes en un dibujo	Active la casilla de verificación Incorporar fuentes con TrueDoc (TM) .



Si se guarda un dibujo en una versión anterior de CorelDRAW, se pueden perder ciertos efectos que no estaban disponibles en dicha versión de la aplicación.

Cuando guarda en una versión anterior de CorelDRAW, se mantienen el contenido y el aspecto del documento, pero las capas se ven afectadas de las siguientes maneras:

- Los nombres de las capas se restablecen a sus CorelDRAW nombres predeterminados.
- El número de capas por página se establece en función de la página que posea el mayor número de capas.
- Las capas maestras se convierten a capas locales, con la excepción de las capas maestras predeterminadas (**Guías, Cuadrícula, Escritorio**).
- Las capas de **guías locales** se convierten en capas normales.

Si desea obtener más información sobre capas, consulte “Operaciones con capas” en la página 199.



También puede guardar un dibujo si hace clic en **Archivo ▶ Guardar**.

Cierre de dibujos y salida de CorelDRAW

Puede cerrar uno o todos los dibujos abiertos en el momento que desee antes de salir de CorelDRAW.

Para cerrar dibujos

Para	Realice lo siguiente
Cerrar un dibujo	Haga clic en Archivo ▶ Cerrar .
Cerrar todos los dibujos abiertos	Haga clic en Ventana ▶ Cerrar todo .

Para salir de CorelDRAW

- Haga clic en **Archivo ▶ Salir**.



Para salir de CorelDRAW, también puede presionar **Alt + F4**.

Descripción de tareas básicas

CorelDRAW incorpora un número casi ilimitado de herramientas y funciones que facilitan la creación de dibujos. En la tabla siguiente se describen las funciones básicas de CorelDRAW para ayudarle a empezar a utilizarlas.

Si desea obtener información sobre	Consulte
Dibujo de líneas	“Operaciones con líneas, contornos y pinceladas” en la página 67
Dibujo de formas	“Dibujo de formas” en la página 55
Creación y manipulación de objetos	“Operaciones con objetos” en la página 87
Adición de color a los objetos	“Relleno de objetos” en la página 147
Adición de texto a un dibujo	“Adición y selección de texto” en la página 209
Creación de dibujos para utilizarlos en Web	“Publicación en Web” en la Ayuda
Impresión de dibujos	“Conceptos básicos de impresión” en la página 271



¿Necesita más información?

La Ayuda de CorelDRAW contiene más información para ayudarle a comenzar a utilizar el programa. Para acceder a esta información, consulte “Conceptos básicos de CorelDRAW” en la sección “Procedimientos iniciales” de la Ayuda.



Dibujo de formas

CorelDRAW permite dibujar formas básicas y modificarlas utilizando herramientas de efectos especiales y de variaciones de forma.

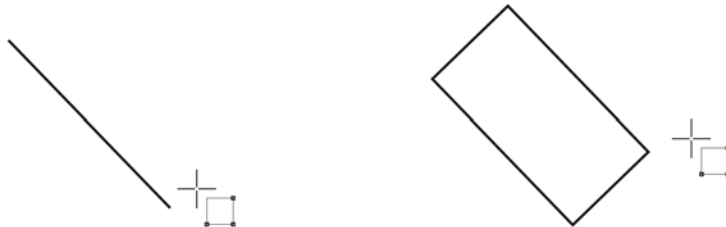
En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Dibujo de rectángulos y cuadrados
- Dibujo de elipses, círculos, arcos y formas de sector
- Dibujo de polígonos y estrellas
- Dibujo de espirales
- Dibujo de formas predefinidas
- Dibujo mediante reconocimiento de forma

Dibujo de rectángulos y cuadrados



Con CorelDRAW puede dibujar rectángulos y cuadrados. Puede dibujar un rectángulo o cuadrado arrastrando en sentido diagonal por medio de la herramienta **Rectángulo**, o especificando la anchura y altura por medio de la herramienta **Rectángulo de 3 puntos**. La herramienta **Rectángulo de 3 puntos** le permite dibujar rectángulos sesgados rápidamente.

Después de dibujar uno, es posible cambiar su forma redondeando una o más esquinas.



Puede crear un rectángulo dibujando su línea base en primer lugar y luego su altura. El rectángulo resultante está sesgado.

Para dibujar un rectángulo o un cuadrado arrastrando en diagonal

Para	Realice lo siguiente
Dibujar un rectángulo	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Rectángulo  . Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el rectángulo tenga el tamaño que desee.
Dibujar un cuadrado	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Rectángulo  . Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el cuadrado adquiera el tamaño deseado.



Es posible dibujar un rectángulo desde su centro hacia fuera si mantiene presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor. También es posible dibujar un cuadrado desde su centro hacia fuera si mantiene presionadas las teclas **Mayús + Ctrl** mientras arrastra el cursor.


Para dibujar un rectángulo que cubra toda la página de dibujo, haga doble clic en la herramienta **Rectángulo**.

Para redondear las esquinas de un rectángulo o un cuadrado

- 1 Haga clic en un rectángulo o en un cuadrado.
- 2 Escriba valores en las áreas **Redondez de esquinas** de la barra de propiedades.
Para aplicar la misma redondez a todas las esquinas, haga clic en el botón **Redondear esquinas simultáneamente** de la barra de propiedades.



Puede asimismo redondear las esquinas de un rectángulo o cuadrado seleccionado por medio del fileteado. Si desea obtener más información, consulte “Fileteado, festoneado y biselado de esquinas” en la página 133.

Puede asimismo redondear todas las esquinas de un rectángulo o cuadrado seleccionado utilizando la herramienta **Forma**  para arrastrar un nodo de esquina hacia el centro del objeto.

Para establecer la redondez predeterminada de las esquinas, haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**, y haga doble clic en **Caja de herramientas** de la

lista de categorías **Espacio de trabajo**. A continuación haga clic en la herramienta **Rectángulo**, y mueva el deslizador o escriba un número.

Dibujo de elipses, círculos, arcos y formas de sector

Puede dibujar una elipse o un círculo arrastrando diagonalmente con la herramienta **Elipse**, o puede dibujar una elipse utilizando la herramienta **Elipse de 3 puntos** para especificar la anchura y altura. La herramienta **Elipse de 3 puntos** le permite crear rápidamente una elipse a cualquier ángulo, sin necesidad de girarla.

Por medio de la herramienta **Elipse** puede dibujar un nuevo arco o forma de sector, o puede dibujar una elipse o círculo y a continuación cambiarlo a un arco o una forma de sector.



*Por medio de la herramienta **Elipse de 3 puntos** puede dibujar una elipse, dibujando primero su línea centrada y a continuación su altura. Este método le permite dibujar elipses sesgadas.*


Para dibujar una elipse o un círculo arrastrando en diagonal

Para	Realice lo siguiente
Dibujar una elipse	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Elipse . Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que la elipse tenga el tamaño que desee.
Dibujar un círculo	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Elipse . Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el círculo adquiera el tamaño deseado.



Es posible dibujar una elipse o un círculo desde su centro hacia fuera si mantiene presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor.

Para dibujar una elipse especificando su anchura y altura

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Elipse de 3 puntos** .
- 2 En la ventana de dibujo, arrastre el cursor para dibujar la línea centrada de la elipse en el ángulo que desee.

La línea centrada recorre el centro de la elipse y determina su anchura.

- 3 Desplace el puntero para definir la altura de la elipse y haga clic.

Para dibujar un arco o una forma de sector

Para

Realice lo siguiente

Dibujar un arco

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Elipse**. Haga clic en el botón **Arco** de la barra de propiedades. Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el arco tenga la forma que desee.


Dibujar una forma de sector

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Elipse**. Haga clic en el botón **Sector** de la barra de propiedades. Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el sector tenga la forma que desee.

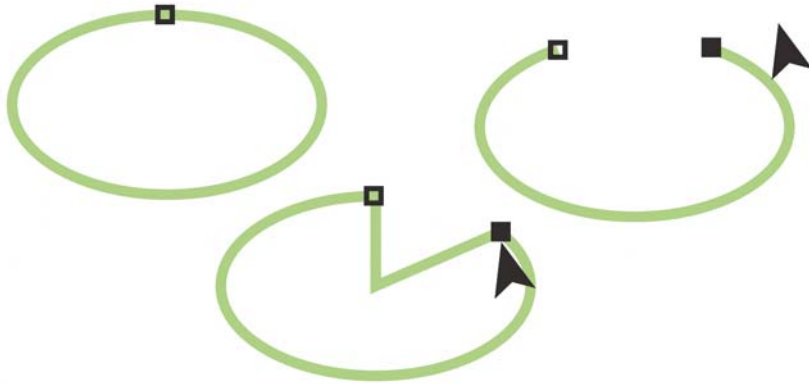


Para dibujar un arco, la elipse o el círculo debe tener un contorno.



Si desea cambiar la dirección de un arco o forma de sector seleccionado, haga clic en el botón **Arcos o sectores hacia la derecha/izquierda**  de la Barra de propiedades.

Para restringir el movimiento del nodo en incrementos de 15 grados, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor.



Para utilizar la herramienta **Forma** para crear una forma de sector, arrastre el nodo de la elipse (izquierda) hasta el interior de la elipse (centro). Para crear un arco, arrastre el nodo hasta el exterior de la elipse (derecha).

Dibujo de polígonos y estrellas

CorelDRAW le permite dibujar polígonos y dos tipos de estrellas: perfectas y complejas. Las estrellas perfectas son las estrellas clásicas, y puede aplicar un relleno a la forma de estrella en su totalidad. Las estrellas complejas tienen lados que se cruzan, y cuando se les aplica un relleno se obtienen resultados muy originales.




De izquierda a derecha: Polígono, estrella perfecta y estrella compleja, cada forma con relleno degradado aplicado

Puede modificar polígonos y estrellas. Por ejemplo, puede cambiar el número de lados de un polígono, o el número de puntas de una estrella, y puede perfilar las puntas de

una estrella. Puede asimismo utilizar la herramienta **Forma** para cambiar la forma de polígonos y estrellas complejas, tal y como lo haría con cualquier otro objeto curvo. Para obtener más información sobre objetos curvos, consulte “Utilización de objetos de curvas” en la página 115. También se puede cambiar la forma de las estrellas perfectas, pero con restricciones.

Para dibujar un polígono



- En la barra de herramientas, haga clic en el menú lateral de la herramienta **Polígono**  y arrastre en la ventana de dibujo hasta que el polígono alcance el tamaño deseado.



Es posible dibujar un polígono desde su centro si mantiene presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor.

Es posible dibujar polígonos simétricos si mantiene presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor.

Para dibujar una estrella

Para	Realice lo siguiente
Dibujar una estrella perfecta	En la barra de herramientas, haga clic en el menú lateral de la herramienta Estrella  y arrastre en la ventana de dibujo hasta que la estrella alcance el tamaño deseado.
Dibujar una estrella compleja	En la barra de herramientas, haga clic en el menú lateral de la herramienta Estrella compleja  y arrastre en la ventana de dibujo hasta que la estrella alcance el tamaño deseado.



Es posible dibujar una estrella desde su centro si mantiene presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor.

Es posible dibujar estrellas simétricas si mantiene presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor.

Para modificar un polígono


Para

Realice lo siguiente

Cambiar el número de lados de un polígono

Seleccione un polígono, escriba un valor en el cuadro **Número de puntos o lados en polígono, estrella o estrella compleja** de la barra de propiedades y presione **Intro**.

Cambiar la forma de un polígono a una estrella

Seleccione un polígono, haga clic en la herramienta **Forma** , y arrastre un nodo del polígono hasta que la estrella adopte la forma que desee.



*De izquierda a derecha: Se ha utilizado la herramienta **Forma** para cambiar un polígono a una estrella que puede cambiarse a un objeto curvo. A continuación, los segmentos de línea de la estrella se han convertido a curvas para producir la forma de estrella de mar.*

Para modificar una estrella

Para

Realice lo siguiente

Cambiar el número de puntos de una estrella


Seleccione una estrella, escriba un valor en el cuadro **Número de puntos o lados en polígono, estrella o estrella compleja** de la barra de propiedades y presione **Intro**.

Perfilear las puntas de una estrella

Seleccione una estrella, y escriba un valor en el cuadro **Perfilado de estrella y estrella compleja** de la barra de propiedades.

Para**Realice lo siguiente**

Cambiar la forma de una estrella

Seleccione una estrella, haga clic en la herramienta **Forma** , y arrastre un nodo de la estrella.



Cuando utiliza la herramienta **Forma** para cambiar la forma de una estrella perfecta, el movimiento del nodo se ve restringido. Asimismo, con las estrellas perfectas no se puede añadir o eliminar nodos, ni se puede convertir segmentos de línea a curvas.


Dibujo de espirales



Es posible dibujar dos tipos de espirales: simétricas y logarítmicas. Las espirales simétricas se expanden por igual de manera que la distancia entre las revoluciones sea constante. Las espirales logarítmicas se expanden con distancias crecientemente mayores entre las revoluciones. Es posible definir el grado en que una espiral logarítmica se expande hacia fuera.



Espiral simétrica (izquierda) y espiral logarítmica (derecha)

Para dibujar una espiral

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Espiral** .
- 2 Escriba un valor en el recuadro **Revoluciones de espiral** de la barra de propiedades.
- 3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- Espiral simétrica 
- Espiral logarítmica 

Si desea cambiar la cantidad en que la espiral se expande conforme se mueve hacia fuera, desplace el deslizador **Factor de expansión de espiral**.

- 4 Arrastre el cursor en diagonal en la ventana de dibujo hasta que la espiral tenga el tamaño necesario.

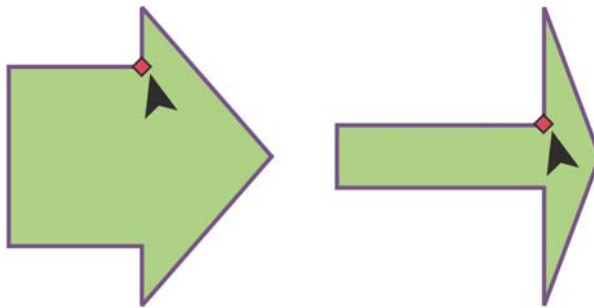


Es posible dibujar una espiral desde su centro hacia fuera si mantiene presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor.

También puede dibujar una espiral con cotas horizontales y verticales equivalentes si mantiene presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor.

Dibujo de formas predefinidas

Gracias a la colección Formas perfectas puede dibujar formas predefinidas. Ciertas formas, más concretamente las formas básicas, formas de flecha, formas de orla y formas de notas, contienen glifos. Puede arrastrar un glifo para modificar el aspecto de una forma.








*Por medio de la herramienta **Forma**, puede arrastrar un glifo para alterar una forma.*

Es posible añadir texto en el interior o en el exterior de la forma. Por ejemplo, podría incluir una etiqueta dentro de un símbolo de diagrama de flujo o de una nota.

Para dibujar una forma predefinida

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las herramientas siguientes:

- Formas básicas 
 - Formas de flecha 
 - Formas de diagrama de flujo 
 - Formas de orla 
 - Formas de notas 
- 2 Abra el selector **Formas perfectas** de la barra de propiedades y haga clic en una forma.
 - 3 Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que la forma tenga el tamaño que desee.



Del mismo modo que otras formas, las formas que se dibujan con la herramienta Formas perfectas se pueden modificar.



Para modificar una forma predefinida

- 1 Seleccione una forma que contenga un glifo.
- 2 Arrastre un glifo hasta darle la forma que desee.



Las formas de ángulo recto, corazón, rayo, explosión y diagrama de flujo carecen de glifos.

Para añadir texto a una forma predefinida

- 1 Haga clic en la herramienta **Texto** 
- 2 Sitúe el cursor dentro del contorno de la forma hasta que se convierta en un cursor de texto .
- 3 Escriba dentro de la forma, seleccione una fuente y formatee el texto.

Dibujo mediante reconocimiento de forma

Puede utilizar la herramienta **Dibujo inteligente** para dibujar trazos a mano alzada que pueden reconocerse y convertirse en formas básicas. Los rectángulos y las elipses se transforman en objetos nativos de CorelDRAW. Los trapezoides y los paralelogramos se transforman en objetos de Formas perfectas. Las líneas, los triángulos, los cuadrados, los rombos, los círculos y las flechas se transforman en objetos de curvas. Si un objeto no se transforma en una forma, se suaviza. Los objetos y curvas dibujados mediante

reconocimiento de forma pueden editarse. Puede establecer el nivel al que CorelDRAW reconoce formas y las convierte en objetos. Puede asimismo especificar el grado de suavidad que se le aplica a las curvas.


También puede definir cuánto tiempo debe transcurrir entre el momento en que se realiza un trazo con la pluma y se implementa el reconocimiento de forma. Por ejemplo, si el temporizador se establece en un segundo y dibuja un círculo, el reconocimiento de forma tendrá lugar un segundo después de haber dibujado el círculo.

A medida que dibuja, puede realizar correcciones. Asimismo, puede modificar el grosor y el estilo de línea de una forma dibujada mediante reconocimiento de forma.



*Las formas creadas con la herramienta **Dibujo inteligente** se reconocen y se suavizan.*

Para dibujar una forma o una línea mediante reconocimiento de forma

- 1 Haga clic en la herramienta **Dibujo inteligente** .
- 2 Elija un nivel de reconocimiento en el cuadro de lista **Nivel de reconocimiento** de la barra de propiedades.
- 3 Elija un nivel de suavizado en el cuadro de lista **Nivel de suavizado** de la barra de propiedades.
- 4 Dibuje una forma o una línea en la ventana de dibujo.



La barra de propiedades de la herramienta **Dibujo inteligente** se muestra únicamente si la herramienta **Dibujo inteligente** está seleccionada.

Para establecer la demora de reconocimiento de forma

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Personalización**.

- 2 En la lista de categorías **Caja de herramientas**, haga clic en la herramienta **Dibujo inteligente**.
- 3 Desplace el deslizador **Demora de reconocimiento de forma**.



La demora mínima es de 10 milisegundos y la máxima de 2 segundos.

Para hacer una corrección durante el reconocimiento de una forma

- Antes de que transcurra el periodo de demora de reconocimiento, mantenga presionada la tecla **Mayús** y arrastre el cursor sobre el área donde desea realizar una corrección.

Debe empezar a borrar la forma o la línea en el último punto dibujado.



Si está dibujando una forma a mano alzada que consta de varias curvas, puede borrar la última curva dibujada presionando **Esc**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información acerca del dibujo de formas “Dibujo de formas” en la sección “Líneas, formas y contornos” de la Ayuda.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas



En CorelDRAW puede añadir líneas y pinceladas por medio de diversas técnicas y herramientas. Después de dibujar líneas o aplicar pinceladas a las líneas, puede asignar diferentes formatos a estos elementos. También puede dar formato a los contornos que rodean a los objetos.

CorelDRAW ofrece objetos preestablecidos que puede diseminar en una línea. Puede asimismo crear líneas de flujo y de cotas en sus dibujos.

También puede dibujar líneas utilizando el reconocimiento de forma. Si desea obtener más información, consulte “Dibujo mediante reconocimiento de forma” en la página 64.



En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Dibujo de líneas
- Dibujo de líneas caligráficas, sensibles a la presión y preestablecidas
- Formato de líneas y contornos
- Copia, conversión y eliminación de contornos
- Aplicación de pinceladas
- Diseminación de objetos a lo largo de una línea
- Dibujo de líneas de flujo y de cota

Dibujo de líneas

Una línea es un trayecto entre dos puntos. Las líneas pueden consistir de varios segmentos, y éstos pueden ser curvos o rectos. Los segmentos de la línea están conectados por nodos, que se representan por medio de pequeños cuadrados. CorelDRAW proporciona numerosas herramientas que le permiten dibujar líneas curvas y rectas, así como líneas que contienen tanto segmentos curvos como rectos.



Herramientas Mano alzada y Polilínea

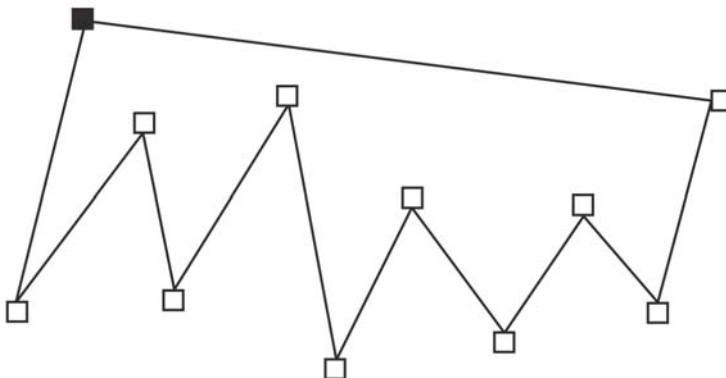
Las herramientas **Mano alzada**  y **Polilínea**  le permiten dibujar líneas a mano alzada como si estuviera haciendo esbozos en un cuaderno. Si se equivocara mientras

dibuja, puede borrar la parte en cuestión inmediatamente y seguir dibujando. A la hora de dibujar líneas o segmentos rectos, los puede restringir a líneas rectas verticales u horizontales.

La herramienta **Mano alzada** le permite controlar la suavidad de la línea curva que está dibujando, así como añadir segmentos a una línea existente. A su vez, la herramienta **Polilínea** es la más adecuada para dibujar rápidamente una línea compleja que conste de segmentos curvos y rectos.


Herramientas Bézier y Pluma

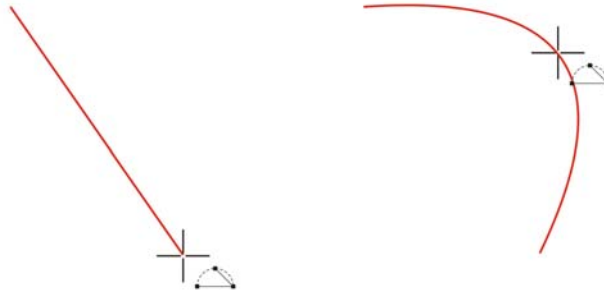
Las herramientas **Bézier**  y **Pluma**  le permiten dibujar líneas segmento a segmento, colocando cada nodo con precisión y controlando la forma de cada segmento curvo. Si utiliza la herramienta **Pluma**, puede previsualizar los segmentos de la línea que está dibujando.



*Para dibujar líneas con varios segmentos, utilice la herramienta **Bézier**. Haga clic cada vez que desee que la línea cambie de dirección.*


Herramienta Curva de 3 puntos

La herramienta **Curva de 3 puntos**  le permite dibujar líneas curvas sencillas especificando su anchura y altura. Esta herramienta se utiliza para crear formas en arco rápidamente, sin tener que manipular nodos.



Puede dibujar una línea curva especificando su anchura (izquierda) y a continuación su altura, y haciendo clic en la página (derecha).


Herramienta Dibujo inteligente

La herramienta **Dibujo inteligente**  le permite utilizar el reconocimiento de forma para dibujar líneas rectas y curvas. Si desea obtener más información, consulte “Dibujo mediante reconocimiento de forma” en la página 64.

Utilización de nodos y tiradores de control

Algunas líneas tienen nodos y tiradores de control que se pueden manipular al dibujar para dar forma a las líneas. Si desea obtener información sobre tipos de nodo, consulte “Utilización de objetos de curvas” en la página 115.

Dibujo de líneas con la herramienta Mano alzada

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano alzada** .
- 2 Realice una de las siguientes acciones que aparecen en la tabla.

Para	Realice lo siguiente
Dibujar una línea curva	Haga clic en el punto donde debe comenzar la línea curva, y arrastre.
Dibujar una línea recta	Haga clic en el punto donde debe comenzar la línea y luego en el punto donde debe finalizar.


Para	Realice lo siguiente
Determinar la suavidad de una línea curva	Escriba un valor en el cuadro Suavizado mano alzada de la barra de propiedades. Cuanto mayor sea el valor, más suave será la curva.
Añadir segmentos de línea a una línea existente	Haga clic en el nodo final de una línea seleccionada y a continuación haga clic en el punto en que debe finalizar el nuevo segmento.
Crear una forma cerrada a partir de dos o más líneas conectadas	En una línea que contenga dos segmentos, haga clic en el nodo final y a continuación haga clic en el nodo inicial.



Puede restringir una línea creada con la herramienta **Mano alzada** a un ángulo predefinido, denominado ángulo de restricción, si mantiene presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor. Esta función es muy útil a la hora de dibujar líneas verticales y horizontales.

Para borrar una parte de una línea curva a mano alzada, mantenga presionada la tecla **Mayús** y arrastre el cursor hacia atrás sobre la línea antes de soltar el botón del ratón.


Dibujo de líneas con la herramienta Mano alzada

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Polilínea** .
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Para dibujar un segmento recto, haga clic donde desea que comience el segmento de la línea y haga clic donde desea que termine.
 - Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde deba comenzar el segmento, y arrastre en la página de dibujo.


Puede añadir cuantos segmentos desee, y alternar entre segmentos curvos y rectos.

- 3 Haga doble clic para terminar la línea.



Puede cerrar un objeto abierto haciendo clic en el botón **Cerrar automáticamente curva**  de la barra de propiedades.


Dibujo de líneas con la herramienta Bézier

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bézier** .
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde desee situar el primer nodo, y arrastre el tirador de control hasta donde desee situar el siguiente nodo. Suelte el botón del ratón, y arrastre el tirador de control para crear la curva.
 - Para dibujar un segmento recto, haga clic donde deba comenzar el segmento de la línea, y a continuación haga clic donde deba terminar.Puede añadir todos los segmentos que desee.
- 3 Presione la **barra espaciadora** para terminar la línea.




También es posible

Dibujar un segmento curvo seguido de un segmento recto	Dibuje un segmento curvo, haga doble clic en el nodo final, y haga clic donde deba terminar el segmento recto.
Dibujar un segmento recto seguido de un segmento curvo	Dibuje un segmento recto Haga clic en el extremo del segmento, arrastre hasta donde desee, y suelte el botón del ratón. Arrastrar para dibujar una curva.
Cambiar el ángulo de la curva para preestablecer los incrementos según realiza su dibujo.	A la vez que mantiene presionado Ctrl , arrastre un tirador de control.


Dibujo de líneas con la herramienta Pluma

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pluma** .
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde desee situar el primer nodo, y arrastre el tirador de control hasta donde desee situar el siguiente nodo. Suelte el botón del ratón, y arrastre el tirador de control para crear la curva que desee.
 - Para dibujar un segmento recto, haga clic donde deba comenzar el segmento de la línea, y a continuación haga clic donde deba terminar.Puede añadir cuantos segmentos desee, y alternar entre segmentos curvos y rectos. Para obtener más información sobre cómo alternar segmentos curvos y rectos, consulte “Dibujo de líneas con la herramienta Bézier” en la página 71.
- 3 Haga doble clic para terminar la línea.

También es posible

Previsualizar una línea mientras dibuja	Active el Modo de previsualización de la barra de propiedades. Haga clic en la página de dibujo y suelte el botón del ratón. Mueva el ratón y haga clic para terminar la línea.
Añadir un nodo a una línea	Active el botón Añadir/Eliminar automáticamente  de la barra de propiedades. Sitúe el cursor en el punto de la línea donde desee añadir un nodo, y haga clic cuando el cursor pase al estado Añadir nodo  .
Eliminar un nodo de la línea	Sitúe el cursor sobre un nodo, y haga clic cuando el cursor pase al estado Eliminar nodo  .

Para dibujar una curva especificando su anchura y altura

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Curva de 3 puntos** .
- 2 Haga clic en el punto donde debe comenzar la curva y luego en el punto donde debe finalizar.
- 3 Suelte el botón del ratón y haga clic en el punto en el que desee que esté el centro de la curva.

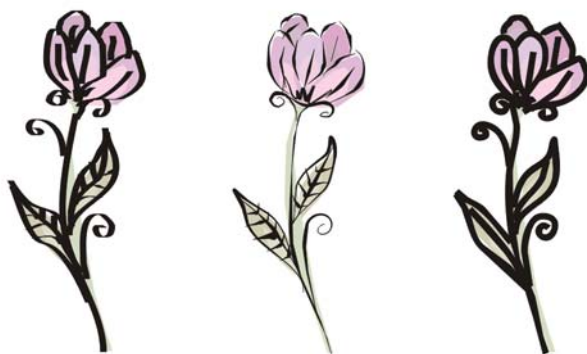
Dibujo de líneas caligráficas, sensibles a la presión y preestablecidas

CorelDRAW permite simular el efecto de una pluma caligráfica al dibujar líneas. El grosor de las líneas caligráficas varía en función de la dirección de la línea y el ángulo de la plumilla. De modo predeterminado, las líneas caligráficas se muestran como formas cerradas dibujadas con un lápiz. El grosor de una línea caligráfica se puede controlar cambiando el ángulo de la línea con respecto al ángulo de pluma caligráfica elegido. Por ejemplo, cuando dibuje una línea perpendicular al ángulo de pluma caligráfica, la línea tendrá el grosor máximo especificado por la anchura de la pluma. Sin embargo, las líneas dibujadas con el ángulo de pluma caligráfica tienen poco o ningún grosor.



Una pluma caligráfica permite dibujar líneas de diversos grosores.



CorelDRAW permite crear líneas que varían de grosor en función de la presión. Este efecto se logra con el ratón o mediante una tableta gráfica y una pluma sensibles a la presión. Ambos métodos producen líneas con bordes curvos y anchuras variables a lo largo de un trayecto. Si desea obtener información sobre el uso de una pluma sensible a la presión con una tableta gráfica, consulte las instrucciones del fabricante.



Una flor dibujada utilizando tres trazos de medios artísticos diferentes: líneas caligráficas (izquierda), líneas sensibles a la presión (centro) y líneas preestablecidas planas (derecha).

CorelDRAW proporciona líneas preestablecidas que permiten crear trazos gruesos con diversas formas. Después de dibujar una línea caligráfica o preestablecida, puede aplicar un relleno como haría con cualquier otro objeto. Si desea obtener información sobre la aplicación de rellenos, consulte “Relleno de objetos” en la página 147.



Para dibujar una línea caligráfica

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Pluma caligráfica**  de la barra de propiedades.
Si desea establecer la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la herramienta Medios artísticos** de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de pluma caligráfica** de la barra de propiedades.
Si desea suavizar los bordes de la línea, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
- 4 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.





La anchura que defina será la máxima de la línea. La anchura real de la línea dependerá del ángulo que dibuje con respecto al ángulo de pluma caligráfica.

Para dibujar una línea sensible a la presión

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Presión**  de la barra de propiedades.
Si utiliza el ratón, presione las teclas **Flecha arriba** o **Flecha abajo** para simular cambios en la presión de la pluma y determinar la anchura de la línea.
- 3 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.
Si desea cambiar la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la herramienta Medios artísticos** de la barra de propiedades.

Para dibujar una línea preestablecida

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Preestablecido**  de la barra de propiedades.
- 3 Elija una forma de línea preestablecida en el cuadro de lista **Lista de trazos preestablecidos**.
Si desea suavizar los bordes de la línea, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
- 4 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.
Si desea establecer la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la herramienta Medios artísticos** de la barra de propiedades.

Formato de líneas y contornos

Las líneas reciben el mismo tratamiento que los contornos de formas cerradas, como elipses y polígonos. Se puede cambiar el aspecto tanto de líneas como de contornos utilizando los controles del cuadro de diálogo de la **Pluma del contorno**, la página **Contorno** de la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, y la barra de propiedades. Por ejemplo, se puede especificar el color, anchura, y estilo de líneas y contornos.

Se puede seleccionar un estilo de esquina para controlar la forma de la esquina en las líneas y seleccionar un estilo de extremo de línea para cambiar el aspecto de los puntos finales de una línea. La opción predeterminada es que el contorno se aplique sobre el relleno de un objeto, pero puede aplicarse detrás del relleno, de modo que el relleno se superponga al contorno. También se puede enlazar el grosor del contorno al tamaño de un objeto, de modo que el contorno aumente según aumenta el tamaño del objeto, y disminuya según disminuye el tamaño del objeto.

Cuando un objeto contiene líneas que se cruzan en ángulos agudos, se puede establecer el límite de esquinado para determinar su forma de esquina. Las esquinas que tengan ángulos superiores al límite de esquinado aparecen en punta (en esquina); las esquinas que tengan ángulos inferiores al límite de esquinado se biselan (se recortan).

Se pueden crear contornos caligráficos. El grosor de un contorno caligráfico varía, lo que crea el efecto de un dibujo hecho a mano. Además de esto, también es posible añadir puntas de flecha a las líneas y curvas. Se pueden crear nuevas puntas de flecha y modificar las existentes.

Las propiedades predeterminadas de líneas y contornos para cada nuevo objeto que se dibuje son las siguientes:

- grosor muy fino
- color negro CMYK
- línea continua
- estilos de esquina cuadrada y de extremo de línea
- sin aplicación de puntas de flecha
- contorno aplicado sobre el relleno de un objeto

En algunos programas, los contornos se conocen por trazos o líneas gruesas.


Creación de contornos recortables

Para crear un contorno recortable para dispositivos tales como trazadores o cortadores de vinilo, los cuales no pueden interpretar la anchura del contorno; necesita primero

convertir el contorno en un objeto. Si desea obtener más información, consulte “Copia, conversión y eliminación de contornos” en la página 78.

Otra manera de crear un contorno recortable es utilizando el efecto silueta. Si desea obtener más información, consulte “Para aplicar una silueta a un objeto” en la página 158.

Para especificar la configuración de líneas y contornos

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Contorno**  y luego en **Pluma del contorno**.
- 3 Abra el selector de color y haga clic en un color.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.
- 5 Seleccione un estilo de línea en el cuadro **Estilo**.

También es posible

Configurar la forma de las esquinas	En el área Esquinas , seleccione un estilo de esquina.
Configurar el aspecto de los puntos finales en trayectos abiertos	Seleccione un estilo de extremo de línea en el área Extremo de líneas .
Aplicar un contorno detrás del relleno de un objeto	Active la casilla de selección Detrás del relleno .
Enlazar el grosor del contorno al tamaño de un objeto	Active la casilla de selección Escarlar con imagen .
Crear un estilo de línea	Haga clic en Editar estilo y desplace el deslizador del cuadro de diálogo Editar estilo de línea . Si hace clic en los cuadros de la izquierda del deslizador, puede especificar la ubicación y frecuencia de los puntos en el nuevo estilo de línea que cree. Haga clic en Añadir .
Editar un estilo de línea	Elija un estilo de línea en el cuadro de lista Estilo y haga clic en Editar estilo . Cree un estilo de línea en el cuadro de diálogo Editar estilo de línea y haga clic en Reemplazar .

También es posible

Configurar el límite de esquinado


Escriba un valor en el cuadro **Límite de esquinado**.



Se puede acceder rápidamente al cuadro de diálogo **Pluma del contorno** haciendo clic en el icono **Contorno** de la barra de estado.

Se puede asimismo cambiar la anchura del contorno de un objeto seleccionado escribiendo un valor en el cuadro **Anchura de contorno** de la barra de propiedades.

Para crear un contorno caligráfico


- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Contorno**  y luego en **Pluma del contorno**.
- 3 En el área **Esquinas**, active un estilo de esquina.
- 4 En el área **Caligrafía**, escriba un valor en el cuadro **Estirar** para cambiar el grosor de la plumilla.
El rango de valores es de 1 a 100, siendo 100 la opción predeterminada. Si se reducen los valores, las plumillas cuadradas se vuelven rectangulares, y las plumillas redondas se vuelven ovaladas, lo que crea un efecto caligráfico aún más pronunciado.
- 5 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo** para cambiar la orientación de la pluma en relación a la superficie de dibujo.



Para volver a establecer los valores originales de **Estirar** y **Ángulo**, haga clic en **Predeterminada**.

Se puede asimismo ajustar los valores de **Estirar** y **Ángulo** arrastrando en el cuadro de previsualización **Forma de la plumilla**.

Para añadir una punta de flecha

- 1 Seleccione una línea o una curva.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Contorno**  y luego en **Pluma del contorno**.

- 3 En el área **Flechas**, abra el selector de **flecha inicial** y haga clic en una forma de final de línea.
- 4 Abra el selector de **flecha final** y haga clic en una forma de final de línea.

Copia, conversión y eliminación de contornos

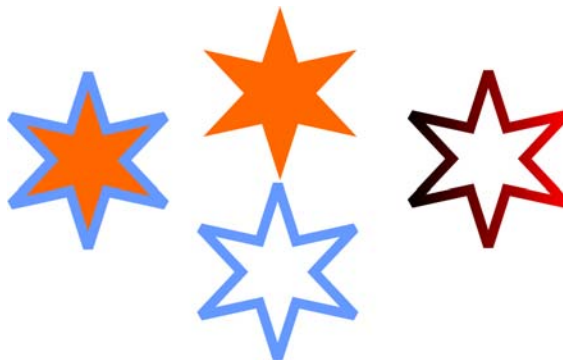
CorelDRAW permite copiar propiedades del contorno en otros objetos. Para obtener información sobre la copia de propiedades del contorno, consulte “Para copiar, rellenar, aplicar contorno o propiedades de texto de un objeto a otro” en la página 97.

Se puede asimismo convertir un contorno en un objeto, y se puede eliminar un contorno. Si se convierte un contorno en un objeto, se crea un objeto cerrado sin relleno con la forma del contorno. Pueden aplicarse rellenos y efectos especiales al nuevo objeto. La conversión de un contorno en un objeto puede servir para crear contornos recortables para dispositivos tales como trazadores, máquinas de grabado y cortadores de vinilo, que no pueden interpretar la anchura del contorno en archivos CorelDRAW.

Para convertir un contorno en un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Convertir contorno en objeto**.

El contorno se convierte en un objeto cerrado, sin relleno, independiente del relleno original del objeto. Si desea aplicar un relleno al nuevo objeto, el relleno se aplica al área, la cual era el contorno original del objeto.



Una estrella con un contorno aplicado (izquierda); el contorno se ha convertido en un objeto independiente del relleno original (centro); un relleno degradado aplicado al nuevo objeto cerrado.

Para quitar el contorno de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la barra de propiedades, seleccione **Ninguno** del cuadro de lista **Anchura del contorno**.





Para eliminar el contorno de un objeto también puede seleccionar el objeto y hacer clic con el botón derecho del ratón en la opción **Ninguno** de la paleta de colores.

Aplicación de pinceladas

CorelDRAW permite aplicar diversas pinceladas preestablecidas, desde trazos con punta de flecha hasta los que se rellenan con patrones de arco iris. Al dibujar una pincelada preestablecida, puede especificar algunos de sus atributos. Por ejemplo, puede modificar la anchura de una pincelada y especificar su nivel de suavizado.

También es posible crear pinceladas personalizadas por medio de un objeto o un grupo de objetos vectoriales. Después de crear una pincelada personalizada, puede guardarlo como preestablecido.



Para aplicar una pincelada preestablecida

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Pincel**  de la barra de propiedades.
- 3 Elija una macro en el cuadro de lista **Trazo** .
Si desea suavizar los bordes de la pincelada, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
- 4 Arrastre hasta que la pincelada tenga la forma que desee.
Si desea establecer la anchura de la pincelada, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la herramienta Medios artísticos** de la barra de propiedades.



Si accede a una pincelada que no aparece en el cuadro **Lista de pinceladas**, para aplicarla haga clic en el botón **Examinar** de la barra de propiedades y busque el archivo de pincelada.


Para crear una pincelada personalizada

- 1 Seleccione un objeto o un grupo de objetos.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 3 Haga clic en el botón **Pincel** de la barra de propiedades.
- 4 Haga clic en el objeto o grupo de objetos.
- 5 Haga clic en el botón **Guardar trazo de Medios artísticos**  de la barra de propiedades.
- 6 Escriba un nombre de archivo para la pincelada.
- 7 Haga clic en **Guardar**.



A las pinceladas personalizadas se puede acceder desde el cuadro de lista **Pincelada** de la barra de propiedades.



Para eliminar una pincelada personalizada, seleccione la pincelada en el cuadro de lista **Pincelada** de la barra de propiedades, y haga clic en el botón **Eliminar** .

Para crear pinceladas personalizadas, también puede hacer clic en **Efectos** ► **Medios artísticos** y especificar la configuración que desee en la ventana acoplable **Medios artísticos**.

Diseminación de objetos a lo largo de una línea

CorelDRAW permite diseminar una serie de objetos en una línea. Además de los objetos gráficos y de texto, es posible importar mapas de bits y símbolos para diseminarlos a lo largo de una línea.

La apariencia de la línea se controla ajustando el espacio entre los objetos diseminados de forma que estén más próximos o más separados. También se puede modificar el orden de los objetos en la línea. Por ejemplo, si disemina una serie de objetos en la que incluya una estrella, un triángulo y un cuadrado, puede cambiar el orden de diseminación de forma que el cuadrado aparezca primero, seguido del triángulo y la estrella.



CorelDRAW también permite desplazar los objetos diseminados en la línea girándolos en el trayecto o descentrándolos en cuatro posibles direcciones: alternados, a la izquierda, aleatoriamente o a la derecha. Por ejemplo, puede elegir un descentrado a la izquierda para que los objetos diseminados se alineen a la izquierda del trayecto.

Pueden crearse nuevas listas de diseminadores con objetos propios.



Objetos diseminados a lo largo de una línea curva (izquierda). Objetos y línea editados después de diseminar los objetos (derecha).





Para diseminar objetos en una línea

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Diseminador**  de la barra de propiedades.
- 3 Elija una lista de diseminador en el cuadro **Lista de archivo de Lista de diseminador**.


Si la lista de diseminador que busca no figura en la lista, haga clic en el botón **Examinar** de la barra de propiedades para seleccionar la carpeta donde se encuentra el archivo.

- 4 Arrastre para dibujar la línea.

También es posible

Ajustar el número de objetos diseminados en cada punto de espaciado	Escriba un número en el cuadro superior del cuadro Pinceladas/Espaciado de objetos que se diseminarán  1  de la barra de propiedades.
Ajustar el espacio entre pinceladas	Escriba un número en el cuadro inferior del cuadro Pinceladas/Espaciado de objetos que se diseminarán  1.0 "  de la barra de propiedades.

También es posible

Establecer el orden de diseminación	Elija un orden de diseminación en el cuadro de lista Elección del orden de diseminación de la barra de propiedades.
Ajustar el tamaño de los objetos diseminados	Escriba un número en el cuadro superior del cuadro Tamaño de objetos que se diseminarán de la barra de propiedades.
Aumentar o reducir el tamaño de los objetos diseminados conforme se diseminan a lo largo de la línea	Escriba un número en el cuadro inferior del cuadro Tamaño de objetos que se diseminarán de la barra de propiedades.
Recuperar los valores guardados de una lista de diseminador	Haga clic en el botón Restablecer valores  de la barra de propiedades.



Si aumenta el valor del tamaño de los objetos del diseminador a lo largo de la línea hace que los objetos sean mayores al distribuirlos por el trayecto.

Las listas de diseminador que contienen objetos más complejos utilizan más recursos del sistema. CorelDRAW necesita más tiempo para producir líneas cuando se utilizan objetos complejos, y estos objetos aumentan el tamaño del archivo. La utilización de símbolos en cada grupo de la lista permite reducir el tamaño del archivo y utilizar menos recursos de su sistema. Si desea obtener más información sobre la creación de símbolos, consulte “Operaciones con símbolos” en la Ayuda.

Para crear una nueva lista de diseminador

- 1 Haga clic en **Efectos ▶ Medios artísticos**.
- 2 Seleccione un objeto, un grupo de objetos o un símbolo.
- 3 Haga clic en el botón **Guardar** de la ventana acoplable **Medios artísticos**.
- 4 Active **Diseminador de objetos**.
- 5 Haga clic en **Aceptar**.
- 6 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 7 Haga clic en **Guardar**.



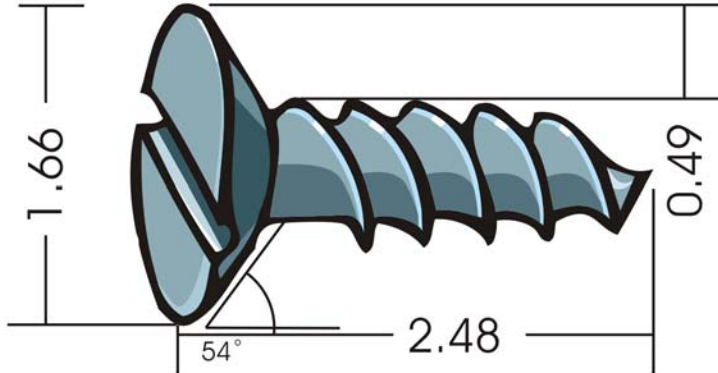
Las listas de diseminador se guardan como archivos CorelDRAW (CDR) y se puede acceder a ellas desde el cuadro de texto **Lista de diseminador** de la barra de propiedades **Medios artísticos**.

Dibujo de líneas de cota y flujo

Existe la posibilidad de dibujar líneas de organigramas para conectar las formas del gráfico. Los objetos permanecen conectados por estas líneas incluso al mover uno o ambos objetos. Si desea obtener información sobre el dibujo de formas de diagrama de flujo, consulte “Dibujo de formas predefinidas” en la página 63.

Puede dibujar líneas de notas para etiquetar y atraer la atención sobre unos objetos determinados.




También se pueden dibujar líneas de cota para indicar la distancia entre dos puntos de un dibujo o el tamaño de los objetos. La opción predeterminada es que las líneas de cota y las medidas que se muestran en las líneas cambien cuando se cambia el tamaño de un objeto.





Las líneas de cota pueden mostrar el tamaño de partes determinadas de un objeto.

Para poder utilizar líneas de flujo, de notas y de cotas de manera precisa, hay que encajarlas a nodos específicos de los objetos. Si desea obtener más información sobre encajes y modos de ajuste, consulte “Encaje de objetos” en la página 105.

Para dibujar una línea de flujo entre dos o más objetos






- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Conector** .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - **Línea de conexión en ángulo** : para crear una línea de flujo que tenga ángulos rectos. La línea de flujo puede constar de una serie de segmentos verticales u horizontales, o de ambos.
 - **Línea de conexión recta** : Para crear una línea de flujo recta en cualquier ángulo
- 3 Arrastre un nodo de un objeto a un nodo de otro objeto.

Para dibujar una nota

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cotas** .
- 2 Haga clic en la herramienta **Notas**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el punto donde debe comenzar el primer segmento de la nota.
- 4 Haga clic en el punto donde debe comenzar el segundo segmento.
- 5 Haga clic en el punto donde debe finalizar el segundo segmento.


Se muestra un cursor de texto †_A en el extremo final de la línea de nota, lo que indica dónde escribir una etiqueta para el objeto.
- 6 Escriba el texto de la nota.

Para dibujar una línea de cota

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cotas** .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Herramienta **Cota vertical** : para crear una línea de cota vertical que cubra la distancia vertical entre dos nodos cualquiera (a lo largo del eje Y)
 - Herramienta **Cota horizontal** : para crear una línea de cota horizontal que cubra la distancia horizontal entre dos nodos cualquiera (a lo largo del eje X)
 - Herramienta **Cota modificada** : para crear una línea de cota modificada que cubra la longitud de segmentos de líneas modificados
 - Herramienta **Cota automática** : para crear una línea de cota vertical u horizontal
- 3 Haga clic en los puntos inicial y final de la línea de cota.
- 4 Haga clic en el lugar donde desee colocar el texto de la cota.

También es posible

Dibujar una línea de cota angular.

Haga clic en el botón de la herramienta **Cotas angulares**  de la barra de propiedades. Haga clic en el punto donde deben cortarse las dos líneas que forman el ángulo. Haga clic en el punto donde debe finalizar la primera línea y luego en el punto donde debe finalizar la segunda. Haga clic en el punto donde debe aparecer la etiqueta del ángulo.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre líneas, contornos y pinceladas, consulte la sección “Operaciones con líneas, contornos y pinceladas” en la Ayuda.



Operaciones con objetos

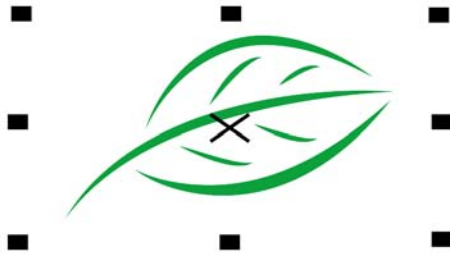
Las operaciones con objetos son una parte esencial de la creación de dibujos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Selección de objetos
- Transformación de objetos
- Copia, duplicación y eliminación de objetos
- Creación de objetos de áreas rodeadas
- Creación de un límite alrededor de los objetos seleccionados
- Copia de propiedades de objeto, transformaciones y efectos
- Colocación de objetos
- Alineación y distribución de objetos
- Ajuste de objetos
- Uso de guías dinámicas
- Cambio de orden de objetos
- Agrupamiento de objetos
- Combinación de objetos
- Inserción de códigos de barras




Selección de objetos

Para modificar un objeto, antes hay que seleccionarlo. Puede seleccionar objetos visibles, objetos ocultos por otros objetos, o bien un solo objeto de un grupo o un grupo anidado. Además, puede seleccionar objetos en el orden en el que se crearon, seleccionar todos los objetos a la vez, y deseleccionar objetos.



Los objetos seleccionados tienen una caja delimitadora alrededor con una “X” en el centro.


Para seleccionar objetos

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar un objeto	Haga clic en la herramienta Selección  y luego haga clic en un objeto.
Seleccionar varios objetos	Haga clic en la herramienta Selección  , mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada objeto que desee seleccionar.
Seleccionar todos los objetos	Haga clic en Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Objetos .
Seleccionar un objeto perteneciente a un grupo	Mantenga presionada la tecla Ctrl haga clic en la herramienta Selección , y a continuación haga clic en un objeto de un grupo.
Seleccionar un objeto de un grupo anidado	Mantenga presionada la tecla Ctrl , haga clic en la herramienta Selección  y a continuación, haga clic en un objeto una o más veces, hasta que aparezca un cuadro de selección a su alrededor.

Para

Realice lo siguiente


Seleccionar un objeto oculto por otros objetos

Mantenga presionada la tecla **Alt**, haga clic en la herramienta **Selección**  y a continuación, haga clic en el objeto superior una o más veces, hasta que aparezca un cuadro de selección a su alrededor.



La barra de estado muestra una descripción de cada objeto oculto según se van seleccionando.




También es posible seleccionar uno o varios objetos haciendo clic en la herramienta **Selección**  y a continuación arrastrándolos para rodearlos. Este método se denomina selección con recuadro.

Para anular la selección de objetos


Para

Realice lo siguiente

Deseleccionar todos los objetos

Haga clic en la herramienta **Selección**  y luego haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo.

Deseleccionar un solo objeto dentro de un grupo de objetos seleccionados

Mantenga presionada la tecla **Mayús**, haga clic en la herramienta **Selección** , y a continuación haga clic en el objeto.

Transformación de objetos

Puede cambiar el aspecto de objetos en la ventana de dibujo mediante las siguientes transformaciones.

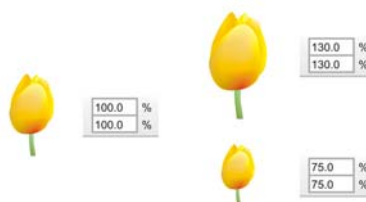
Transformación

Ejemplo

Tamaño le permite cambiar la anchura y la altura de un objeto.



Escala le permite asignar a un objeto un porcentaje de su tamaño original.



Inclinación le permite inclinar un objeto hacia un lado.



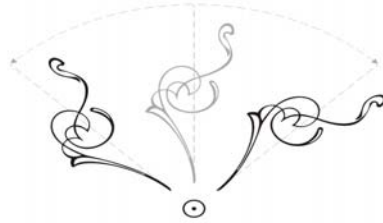
Estiramiento le permite cambiar la anchura y la altura de un objeto de una manera no proporcional.



Transformación

Ejemplo

Rotación le permite girar un objeto alrededor de su eje central o de un punto relativo a su posición.



Reflejo le permite crear una imagen reflejo horizontal o vertical de un objeto.



Transformación interactiva de objetos

Puede transformar un objeto interactivamente mediante el uso del ratón y de la herramienta **Selección**. Este método es el más rápido, pero no es recomendable si desea transformar un objeto con precisión.

Otros métodos para transformar objetos

Puede transformar un objeto en cualquiera de las siguientes maneras:

- Para conseguir resultados más precisos, puede seleccionar un objeto con la herramienta **Selección** y ajustar la configuración en la barra de propiedades. Por ejemplo, puede especificar un ángulo de rotación específico o elegir un tamaño de un objeto.
- La ventana acoplable **Transformaciones** le permite transformar objetos con precisión y aplicar la transformación al duplicado de un objeto, el cual se crea automáticamente. Esta función le permite experimentar con transformaciones sin afectar el objeto original. Puede acceder a la ventana acoplable **Transformaciones** haciendo clic en **Organizar** ▶ **Transformaciones** y haciendo clic en una opción.
- La barra de herramientas **Transformar** también le permite transformar objetos con precisión. Puede acceder a la barra de herramientas **Transformar** haciendo clic en **Ventana** ▶ **Barras de herramientas** ▶ **Transformar**.

Cada uno de estos métodos le permite aplicar transformaciones a un solo objeto o a varios objetos simultáneamente.

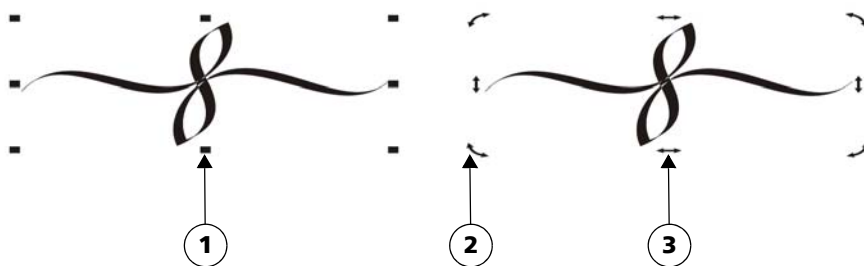
Cómo deshacer y rehacer transformaciones

Todas las transformaciones se pueden borrar simultáneamente en cualquier momento.

Para transformar un objeto interactivamente

- 1 Seleccione un objeto con la herramienta **Selección**.

Aparece la caja delimitadora del objeto. La caja delimitadora incluye ocho tiradores de selección que puede usar para cambiar el tamaño, estirar o reflejar el objeto. Si vuelve a hacer clic en el objeto, aparecen nuevos tiradores. Puede usar estos tiradores para girar e inclinar el objeto.



Tipos de tiradores: selección (1), rotación (2) e inclinación(3)

- 2 Realice una de las siguientes acciones que aparecen en la tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el tamaño o la escala de un objeto	Arrastre un tirador de esquina.
Estirar un objeto	Arrastre un tirador de selección central.
Inclinar un objeto	Haga clic en el objeto para que se muestren los tiradores de inclinación y arrastre uno de ellos.
Girar un objeto	Haga clic en el objeto para que se muestren los tiradores de rotación y arrastre uno de ellos.

Para**Realice lo siguiente**

Reflejar un objeto

Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y arrastre un tirador de selección hacia el lado opuesto del objeto.

Para borrar todas las transformaciones aplicadas a un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Borrar transformaciones**.

Copia, duplicación y eliminación de objetos

CorelDRAW permite copiar objetos de varias formas. Cuando un objeto deja de ser necesario, puede eliminarse.

Cortar, copiar y pegar

El objeto se puede cortar o copiar para colocarlo en el Portapapeles y luego pegarlo en un dibujo u otra aplicación. Si se corta un objeto, éste se coloca en el Portapapeles y se elimina del dibujo. Si se copia un objeto, éste se coloca en el Portapapeles, pero el original se mantiene en el dibujo.

Duplicación

Si se duplica un objeto, se coloca una copia del mismo directamente en la ventana de dibujo y no se utiliza el Portapapeles. La duplicación de objetos es más rápida que la operación de cortar y pegar. De igual modo, cuando se duplica un objeto puede especificarse la distancia entre el duplicado y el objeto original en los ejes X e Y. Esta distancia se denomina descentrado.

Copiar objetos en una ubicación específica

Puede crear varias copias de un objeto simultáneamente, a la vez que especifica su posición, sin necesidad de utilizar el Portapapeles. Por ejemplo, puede distribuir las copias del objeto horizontalmente, a la izquierda o la derecha del objeto original, o puede distribuir las copias verticalmente, por encima o por debajo del objeto original. Puede especificar el espaciado entre copias del objeto o puede especificar el valor de descentrado al que se crean las copias, unas en relación con otras.

Para cortar o copiar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en una de estas opciones:
 - **Cortar**
 - **Copiar**

Para pegar un objeto en un dibujo

- Haga clic en **Edición** ▶ **Pegar**.



Puede utilizarse este procedimiento para copiar un objeto proveniente de otra aplicación.

Para pegar un objeto de un formato de archivo no compatible o para especificar las opciones para el objeto pegado, haga clic en **Edición** ▶ **Pegado especial**.

Para duplicar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Edición** ▶ **Duplicar**.

Cuando duplica un objeto por primera vez, aparece el cuadro de diálogo **Descentrado duplicado**. Para especificar la distancia entre el objeto duplicado y el original en los ejes X e Y, escriba los valores en los cuadros **Descentrado horizontal** y **Descentrado vertical**.

- Un valor de descentrado 0 coloca el duplicado sobre el original.
- Los valores de descentrado positivos colocan el objeto por encima y a la derecha del original.
- Los valores de descentrado negativos colocan el objeto por debajo y a la izquierda del original.



La duplicación de un objeto es útil para crear sombras recortables para dispositivos tales como cortadores de vinilo y trazadores.

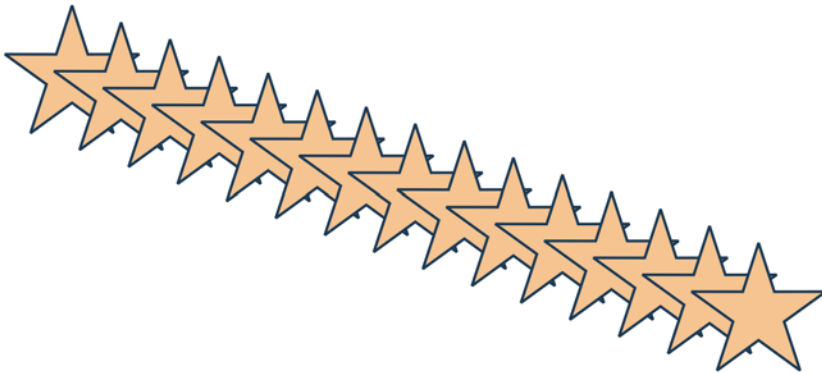


Puede cambiar el descentrado con el que se crean los duplicados. Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones** y en la lista de categorías elija **Documento**, **General** y escriba valores en los cuadros **Descentrado horizontal** y **Descentrado vertical**.

Para crear copias de un objeto en una ubicación específica

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Edición** ▶ **Paso y repetición**.
- 3 En la ventana acoplable **Paso y repetición**, escriba un valor en el cuadro **Número de copias**.

Para	Realice lo siguiente
Distribuir copias de objetos horizontalmente	En el área Descentrado vertical , seleccione Sin descentrado del cuadro de lista Modo . En el área Descentrado horizontal , seleccione Espaciado entre objetos en el cuadro de lista Modo . Para especificar el espaciado entre las copias de un objeto, escriba un valor en el cuadro Distancia . Para colocar las copias de un objeto a la derecha o izquierda del original, seleccione Derecha o Izquierda del cuadro de lista Dirección .
Distribuir copias de objetos verticalmente	En el área Descentrado horizontal , seleccione Sin descentrado del cuadro de lista Modo . En el área Descentrado vertical , seleccione Espaciado entre objetos en el cuadro de lista Modo . Para especificar el espaciado entre las copias de un objeto, escriba un valor en el cuadro Distancia . Para colocar las copias por encima o por debajo del original, seleccione Encima o Debajo del cuadro de lista Dirección .
Descentrar todas copias de un objeto a una distancia especificada	En las áreas Descentrado horizontal y Descentrado vertical , seleccione Descentrado del cuadro de lista Modo , y escriba los valores en los cuadros Distancia .



Varias copias de un objeto se han descentrado a una distancia especificada.

Para eliminar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Editar** ► **Eliminar**.

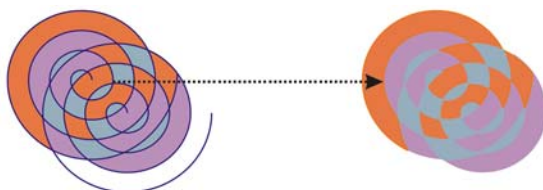


Para recuperar un objeto eliminado, debe utilizar el menú Edición y elegir **Deshacer**. Si desea obtener más información, consulte “Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones” en la página 46.

Creación de objetos de áreas rodeadas

Se pueden crear objetos de áreas rodeadas por otros objetos. Por ejemplo, si dibuja una línea a mano alzada que se cruza a sí misma, formando bucles, puede crear un objeto a partir de la forma del bucle. Puede crear un objeto que tenga la forma de un área siempre que esta área esté totalmente cerrada, independientemente del número de formas y líneas adyacentes que haya.

Si desea obtener más información sobre la creación de objetos en áreas rodeadas, consulte “Aplicación de rellenos en áreas” en la página 154.

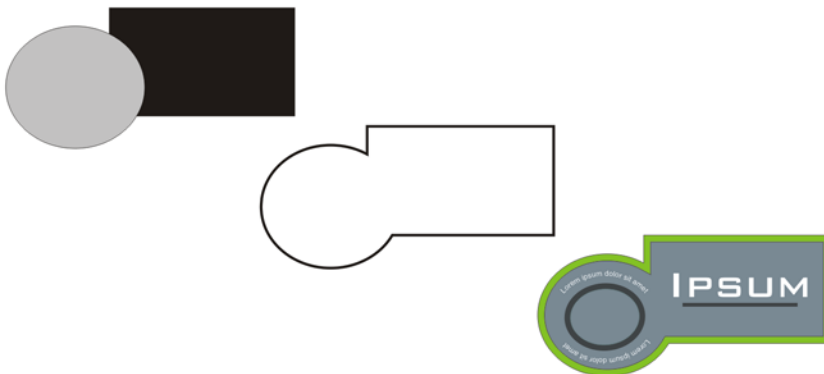


*La herramienta **Relleno inteligente** se usa para cerrar las áreas creadas por dos objetos de espiral (izquierda), de manera que los nuevos objetos se crean a partir de áreas cerradas. En este ejemplo se han eliminado los objetos en espiral originales (derecha) y se han conservado los objetos recién creados.*

Creación de un límite alrededor de los objetos seleccionados

Se puede crear automáticamente un trayecto alrededor de los objetos seleccionados en una capa para crear un límite. Este límite puede emplearse con varios propósitos, como para producir líneas clave o cortar líneas.

El límite se crea a través de un trayecto cerrado que sigue la forma de los objetos seleccionados. Las propiedades de relleno y contorno predeterminadas se aplican al objeto creado a partir del límite.



Puede crear un límite alrededor de los objetos seleccionados (izquierda). El límite se crea como un nuevo objeto (centro) que puede utilizarse como una línea de recorte o línea clave para un logotipo acabado (derecha).


Para crear un límite alrededor de los objetos seleccionados


- 1 Seleccione los objetos que desee rodear con un límite.
- 2 Haga clic en el menú **Efectos ▶ Crear límite**.

Copia de propiedades de objeto, transformaciones y efectos

CorelDRAW le permite copiar los atributos de un objeto en otro. Se pueden copiar propiedades de objeto, como el contorno, el relleno o propiedades de texto. Es posible copiar transformaciones de objeto, como cambios de tamaño, rotaciones y colocaciones. También se pueden copiar los efectos aplicados a un objeto.

Para copiar, rellenar, aplicar contorno o propiedades de texto de un objeto a otro



- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 En la barra de propiedades, elija **Atributos del objeto** en el cuadro de lista.
- 3 Haga clic en el menú lateral **Propiedades** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
 - Contorno
 - Relleno
 - Texto

- 4 Haga clic en el borde del objeto cuyas propiedades desee copiar.
- 5 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto al que desee aplicar las propiedades copiadas.





Las opciones que están activadas en los menús laterales **Transformaciones** y **Efectos** de la barra de propiedades se aplican también cuando se copian propiedades.

Para copiar el tamaño, posición o rotación de un objeto a otro

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 En la barra de propiedades, elija **Atributos del objeto** en el cuadro de lista.
- 3 Haga clic en el menú lateral **Transformaciones** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
 - **Tamaño**
 - **Rotación**
 - **Posición**
- 4 Haga clic en el borde del objeto cuyas transformaciones desee copiar.
- 5 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto al que desee aplicar las transformaciones copiadas.

Para copiar efectos de un objeto a otro

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Elija **Atributos del objeto** en el cuadro de lista de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el menú lateral **Efectos** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
 - **Perspectiva**
 - **Sobre**
 - **Mezcla**
 - **Extrusión**
 - **Siluetas**
 - **Lente**
 - **PowerClip**
 - **Sombra**
 - **Distorsión**

- 4 Haga clic en el borde del objeto cuyos efectos desee copiar.
- 5 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto al que desee aplicar los efectos copiados.

Colocación de objetos

Los objetos se colocan arrastrándolos a otro lugar, por desplazamiento, o especificando sus coordenadas horizontales y verticales.

Desplazamiento le permite mover un objeto en incrementos, presionando las teclas **Flecha**. El valor de incremento se denomina distancia de desplazamiento.

Microdesplazamiento le permite mover un objeto en una fracción de la distancia de desplazamiento. Superdesplazamiento le permite mover un objeto por un múltiplo de la distancia de desplazamiento. El desplazamiento de los objetos se realiza de forma predeterminada con incrementos de 0,25 cm, pero este valor se puede cambiar según las necesidades. También permiten cambiar los valores de microdesplazamiento y superdesplazamiento.

Al situar un objeto, puede establecer sus coordenadas horizontales y verticales con respecto al punto de anclaje del centro o a cualquier otro punto de anclaje del objeto.

Además, se pueden mover objetos de una página a otra. Si desea obtener más información, consulte “Para mover un objeto a otra página” en la página 176.

Para mover un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Señale hacia el centro de la caja delimitadora.
- 3 Cuando aparezca el cursor de posición, arrastre el objeto hasta su nueva posición en el dibujo.

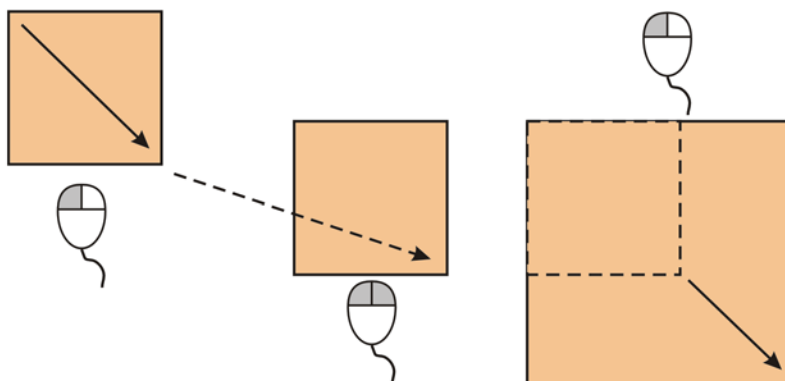


Puede mover un objeto a otra página arrastrándolo sobre la ficha de número de página en la parte inferior de la ventana de documento y luego arrastrándolo hasta la ventana de documento de la nueva página.

Para mover un objeto mientras se dibuja

- 1 Comience a dibujar una forma, como un rectángulo, elipse o polígono.

- Mantenga presionado el botón derecho del ratón sin soltar el botón izquierdo, y arrastre el objeto inacabado hasta su nueva posición.
- Suelte el botón derecho, y continúe dibujando.



Mover un objeto mientras se dibuja

Para desplazar un objeto

Para	Realice lo siguiente
Desplazar el objeto seleccionado según la distancia de desplazamiento	Presione una tecla de flecha .
Desplazar el objeto seleccionado según una fracción de la distancia de desplazamiento (microdesplazamiento)	Mantenga presionada la tecla Ctrl y presione una tecla de flecha .
Desplazar el objeto seleccionado según un múltiplo de la distancia de desplazamiento (superdesplazamiento)	Mantenga presionada la tecla Mayús y presione una tecla de flecha .

Para establecer las distancias de desplazamiento

- Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- En la lista de categorías **Documento**, haga clic en **Reglas**.
- Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento**.
- Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:
 - **Superdesplazamiento**

- **Microdesplazamiento**



Para establecer la distancia de desplazamiento, también puede anular la selección de todos los objetos y escribir un valor en el cuadro **Valor de desplazamiento** de la barra de propiedades.

Para guardar las nuevas distancias de desplazamiento y utilizarlas en nuevos dibujos, haga clic en **Herramientas ▶ Guardar configuración como predeterminada**.

Para situar un objeto mediante coordenadas X e Y

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Escriba valores en los siguientes cuadros de la Barra de propiedades:
 - **X**: permite colocar el objeto en el eje de abscisas.
 - **Y**: permite colocar el objeto en el eje de coordenadas.
- 3 Presione **Intro**.

Alineación y distribución de objetos

CorelDRAW le permite alinear y distribuir los objetos con precisión en un dibujo. Los objetos pueden alinearse con otros y con partes de la página de dibujo como el centro, los bordes y la cuadrícula. Cuando se alinean objetos con objetos, es posible hacer coincidir sus centros o bordes.

Puede alinear varios objetos horizontal o verticalmente con el centro de la página de dibujo. Uno o varios objetos pueden también organizarse a lo largo del borde de la página y respecto al punto más cercano en una cuadrícula.

Al distribuir objetos automáticamente se añade espacio entre los mismos en base a su anchura, altura y punto central. Se pueden distribuir los objetos de modo que sus puntos centrales o bordes seleccionados (por ejemplo, el superior o el derecho) aparezcan a intervalos iguales. Puede asimismo distribuir los objetos de modo que el espacio entre ellos sea idéntico. Puede distribuir objetos dentro de la caja delimitadora que los rodea o por toda la página de dibujo.



Objetos dispersos (izquierda) están alineados verticalmente y distribuidos igualmente (derecha).

Para alinear un objeto con otro objeto

- 1 Seleccione los objetos.

El objeto utilizado como referencia para alinear el borde izquierdo, derecho, superior o inferior se ve determinado o bien por el orden de creación, o por el orden de selección. Si selecciona con un recuadro los objetos antes de alinearlos, se utiliza el último objeto que se haya creado. Si selecciona los objetos de uno en uno, el último objeto seleccionado es la referencia para alinear los demás.

- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Alinear y distribuir** ▶ **Alinear y distribuir**.
- 3 Haga clic en la ficha **Alinear**.
- 4 Especifique la alineación vertical, alineación horizontal o ambas:
 - Para alinear objetos a lo largo del eje vertical, active la casilla de la opción **Izquierda**, **Centro** o **Derecha**.
 - Para alinear objetos a lo largo del eje horizontal, active la casilla de la opción **Superior**, **Centro** o **Inferior**.
- 5 En el cuadro de lista **Alinear objetos con**, elija **Objetos activos**.

Si va a alinear objetos de texto, en el cuadro de lista **Utilizar como origen** elija una de las opciones siguientes:

- **Primera línea de la línea base:** utiliza la línea base de la primera línea del texto como punto de referencia
- **Última línea de la línea base:** utiliza la línea base de la última línea del texto como punto de referencia

- **Caja delimitadora:** utiliza la caja delimitadora de un objeto de texto como punto de referencia



Puede también alinear objetos con otro objeto rápidamente, sin necesidad de utilizar el cuadro de diálogo **Alinear y distribuir**, haciendo clic en **Distribuir** ▶ **Alinear y distribuir** y haciendo clic en cualquiera de los seis primeros comandos de alineación. La letra que aparece al lado de un nombre de comando indica el acceso directo de teclado que puede utilizar para alinear objetos. Por ejemplo, la letra **L** que aparece al lado de la opción **Alinear a la izquierda** quiere decir que puede presionar **L** para alinear objetos con el punto extremo izquierdo que se utiliza como punto de referencia.

Para alinear un objeto con el centro de la página

- 1 Seleccione un objeto.

Si desea alinear varios objetos, seleccione con un recuadro los objetos.

- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Alinear y distribuir** y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:
 - **Centrar respecto a página:** alinea los objetos con el centro de la página, vertical y horizontalmente.
 - **Centrar verticalmente respecto a página:** alinea los objetos con el centro de la página a lo largo de un eje vertical.
 - **Centrar horizontalmente respecto a página:** alinea los objetos con el centro de la página a lo largo de un eje horizontal.

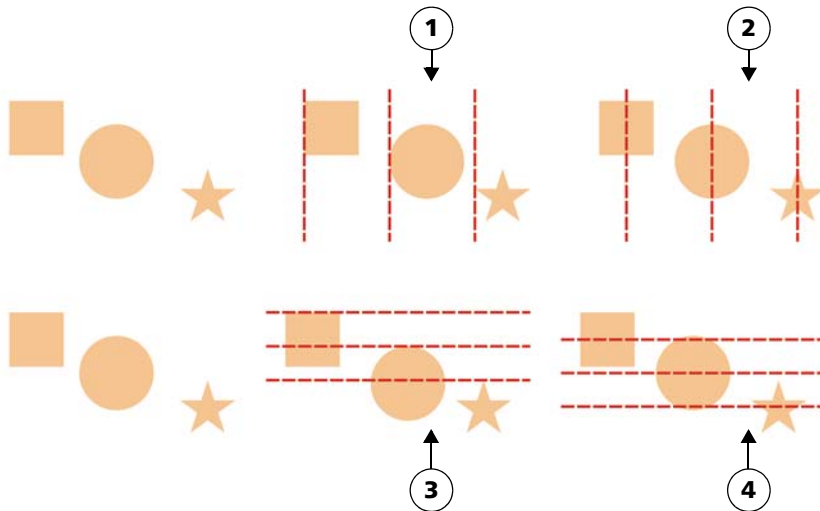


También puede alinear todos los objetos con el centro de la página, vertical y horizontalmente, haciendo clic en **P**.

Para distribuir objetos

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Alinear y distribuir** ▶ **Alinear y distribuir**.
- 3 Haga clic en la ficha **Distribuir**.
- 4 Para distribuir los objetos horizontalmente, active una de las siguientes opciones de la fila superior derecha:
 - **Izquierda:** espacia los bordes izquierdos del objeto uniformemente
 - **Centro:** espacia los puntos centrales del objeto uniformemente

- **Espaciado:** coloca intervalos iguales entre los objetos seleccionados
 - **Derecha:** espacia los bordes derechos del objeto uniformemente
- 5 Para distribuir los objetos verticalmente, active una de las siguientes opciones de la columna de la izquierda:
- **Superior:** espacia los bordes superiores del objeto uniformemente
 - **Centro:** espacia los puntos centrales del objeto uniformemente
 - **Espaciado:** coloca intervalos iguales entre los objetos seleccionados
 - **Inferior:** espacia los bordes inferiores del objeto uniformemente
- 6 Para indicar el área en la que desea distribuir los objetos, active una de las siguientes opciones:
- **Toda la selección:** distribuye los objetos por toda el área de la caja delimitadora que los rodea
 - **Toda la página:** distribuye los objetos por toda la página de dibujo

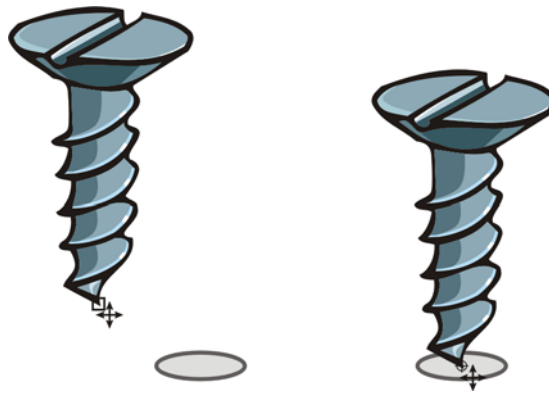


Fila superior: Opciones para distribuir objetos horizontalmente. 1) La opción Izquierda espacia los bordes izquierdos uniformemente. 2) La opción Centro espacia los puntos del centro uniformemente. Fila inferior: Opciones para distribuir objetos verticalmente. 3) La opción Superior espacia los bordes superiores uniformemente. 4) La opción Centro espacia los puntos del centro uniformemente.

Encaje de objetos

Cuando mueve o dibuja un objeto, puede encajarlo en otro objeto de un dibujo. Se puede encajar un objeto en diversos puntos de ajuste del objeto destino. Cuando mueve el puntero cerca de un punto de ajuste, éste se resalta, lo cual indica que es el destino en el que encajará el puntero.







Para encajar un objeto en otro con más precisión, primero deberá encajar el puntero en un punto de ajuste del objeto y, a continuación, encajar el objeto en un punto de ajuste del objeto destino. Por ejemplo, puede encajar el puntero en el centro de un rectángulo, arrastrar el rectángulo por el centro y luego encajarlo en el centro de otro rectángulo.



El puntero se ha encajado en un nodo final del tornillo (izquierda) y luego se ha arrastrado el tornillo hasta encajarlo en el centro de una elipse (derecha).

Los modos de ajuste determinan qué puntos de ajuste de un objeto se pueden utilizar. La tabla siguiente incluye descripciones de todos los modos de ajuste disponibles.

Modo de ajuste	Descripción	Indicador de modo de ajuste
Nodo	Permite encajar en el nodo de un objeto.	□
Intersección	Permite encajar en una intersección geométrica de objetos.	◇
Punto medio	Permite encajar en el punto medio de un segmento de línea.	△

Modo de ajuste	Descripción	Indicador de modo de ajuste
Cuadrante	Permite encajar en puntos que se encuentran a 0°, 90°, 180° y 270° en un círculo, una elipse o un arco.	
Tangente	Permite encajar en un punto del borde exterior de un arco, círculo o elipse, donde una línea toca el objeto pero sin cruzarlo.	
Perpendicular	Permite encajar en un punto del borde exterior de un segmento donde una línea es perpendicular al objeto.	
Borde	Permite encajar en un punto que toca el borde de un objeto.	
Centrar	Permite encajar en el centro del objeto más cercano (arco, polígono regular o centro de gravedad de una curva).	
Línea de base de texto	Permite encajar en un punto de la línea de base de texto artístico o de párrafo.	

Puede elegir diversas opciones de ajuste. Por ejemplo, puede desactivar algunos o todos los modos de ajuste para que la velocidad de ejecución de la aplicación sea mayor. Puede asimismo establecer un umbral de ajuste, que especifica la distancia del puntero a la cual el ajuste se vuelve activo. Puede también activar o desactivar el ajuste.

Para activar o desactivar el encaje

- Haga clic en **Ver ▶ Encajar en objetos**.

Una marca junto a **Encajar en objetos** indica que el ajuste está activado.



Para activar y desactivar el encaje, también puede presionar **Alt + Z**.

Para encajar objetos

- 1 Seleccione el objeto que desee encajar en el objeto destino.
- 2 Mueva el puntero sobre el objeto hasta que se resalte el punto de ajuste.
- 3 Arrastre el objeto cerca del objeto destino hasta que se resalte el punto de ajuste en el objeto destino.



Para encajar un objeto mientras lo dibuja, arrástrelo en la ventana de dibujo hasta que se resalte el punto de ajuste del objeto destino.

Uso de guías dinámicas

Puede mostrar guías dinámicas para mover, alinear y dibujar objetos con precisión respecto a otros objetos. Las guías dinámicas son líneas guía temporales que pueden separarse de los puntos de encaje de un objeto que se indican a continuación: centro, nodo, cuadrante y línea base de texto. Si desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de ajuste, consulte “Encaje de objetos” en la página 105.

Al arrastrar un objeto por una guía dinámica, se puede ver la distancia del objeto al punto de ajuste que fue utilizado para crear la guía dinámica, lo cual le ayuda a colocar el objeto con precisión. Las guías dinámicas se pueden utilizar para colocar objetos en relación con otros a medida que se dibujan. También puede mostrar intersecciones de guías dinámicas y colocar un objeto en el punto de intersección.

Las guías dinámicas se pueden desactivar en cualquier momento.

Para activar o desactivar guías dinámicas

- Haga clic en **Ver** ▶ **Guías dinámicas**.



Una marca junto al comando **Guías dinámicas** indica que las guías dinámicas están activadas.

Para visualizar guías dinámicas

- 1 Con las guías dinámicas activadas, haga clic en una herramienta de dibujo.
- 2 Desplace el puntero por encima de un punto de encaje elegible de un objeto y luego aléjelo.
- 3 Repita el paso 2 con otros objetos para visualizar otras guías dinámicas.

Los puntos de encaje señalados se registran en una cadena y se utilizan para crear guías dinámicas.



Los posibles puntos de encaje (nodo, centro, cuadrante y línea base de texto) sólo aparecen cuando están activados los modos de ajuste correspondientes. Si

desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de ajuste, consulte “Encaje de objetos” en la página 105.



Para evitar que se visualicen demasiadas guías dinámicas, puede borrar la cadena de puntos en cualquier momento haciendo clic en la ventana de dibujo o presionando **Esc**.

Cambio de orden de objetos

El orden de apilamiento de los objetos dentro de una capa o una página se puede cambiar enviándolos hacia adelante o al fondo, o bien colocándolos detrás o delante de otro objeto. También se pueden colocar los objetos con precisión dentro de la pila, así como invertir el orden de apilamiento de varios objetos.

Para cambiar el orden de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ► **Orden** y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:
 - **Hacia adelante de la página:** sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos.
 - **Hacia atrás de la página:** sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la página.
 - **Hacia adelante de la capa:** sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos de la capa activa.
 - **Hacia atrás de la capa:** sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la capa activa.
 - **Avanzar una:** desplaza el objeto seleccionado una posición hacia delante. Si el objeto seleccionado está delante de todos los otros objetos de la capa activa, se mueve a la capa superior a ésta.
 - **Retroceder una:** desplaza el objeto seleccionado una posición hacia atrás. Si el objeto seleccionado está detrás de todos los otros objetos de la capa seleccionada, se mueve a la capa inferior a ésta.
 - **Delante:** mueve el objeto seleccionado delante del objeto de la ventana de dibujo en el que haga clic
 - **Detrás:** mueve el objeto seleccionado detrás del objeto de la página de dibujo en el que haga clic



Un objeto no puede moverse a una capa bloqueada (no editable). En lugar de esto, se mueve a la capa normal o editable más cercana. Por ejemplo, cuando aplica el comando **Hacia adelante**, y la capa superior está bloqueada, el objeto se mueve a la siguiente capa editable. Todos los objetos de la capa bloqueada permanecen delante del objeto.

De forma predeterminada, todos los objetos en la página maestra aparecen encima de los objetos en otras páginas. Para obtener información acerca de la reorganización de contenido en capas de la página maestra, consulte “Para mover una capa” en la página 206.

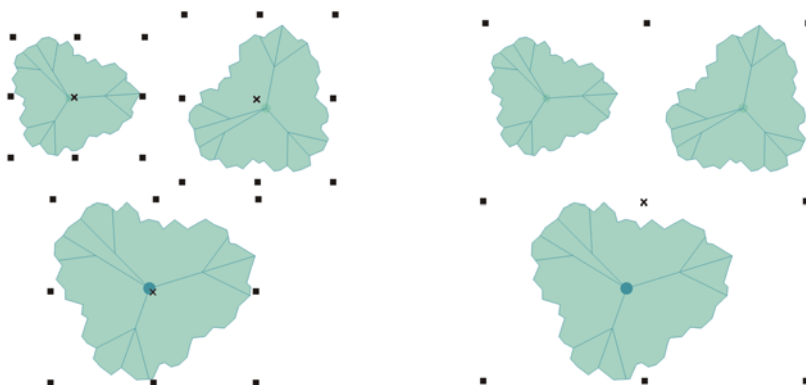
El comando **Ordenar** no está disponible si el objeto seleccionado ya está situado en el orden de apilamiento especificado. Por ejemplo, el comando **Hacia adelante de la página** no está disponible si el objeto ya se encuentra delante de todos los otros objetos de la página.

Para invertir el orden de varios objetos

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Orden** ▶ **Orden inverso**.

Agrupamiento de objetos

Cuando se agrupan dos o más objetos, se tratan como una unidad pero se mantienen sus atributos individuales. La agrupación de objetos le permite aplicar el mismo formato, las mismas propiedades y otros cambios a todos los objetos de un grupo al mismo tiempo. Además, la agrupación de objetos previene cambios involuntarios en la posición de un objeto en relación con otros objetos. También puede crear grupos anidados mediante la agrupación de grupos existentes.



Los objetos individuales conservan sus atributos cuando están agrupados.

Puede añadir o eliminar objetos de un grupo y puede eliminar objetos que pertenecen a un grupo. Puede asimismo editar un único objeto de un grupo sin desagrupar los objetos. Si desea editar varios objetos de un grupo al mismo tiempo, antes debe desagrupar los objetos. Si un grupo tiene grupos anidados, puede desagrupar todos los objetos de los grupos anidados simultáneamente.

Para agrupar objetos

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Agrupar**.



La barra de estado indica que se ha seleccionado un grupo de objetos.

Puede seleccionar objetos de diferentes capas y agruparlos; sin embargo, una vez agrupados, permanecen en la misma capa y se apilan uno encima de otro.



Es posible crear un grupo anidado seleccionando dos o más grupos de objetos y haciendo clic en **Organizar** ▶ **Agrupar**.

También puede agrupar objetos haciendo clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Administrador de objetos** y arrastrando el nombre de un objeto de la ventana acoplable **Administrador de objetos** sobre el nombre de otro objeto.

Para añadir un objeto a un grupo

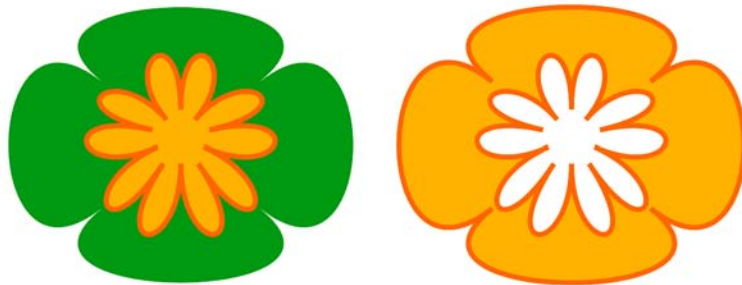
- 1 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Administrador de objetos**.
- 2 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, arrastre el nombre del objeto hasta el nombre del grupo al que desee añadirlo.

Para desagrupar objetos

- 1 Seleccione uno o varios grupos.
- 2 Haga clic en **Organizar**, y a continuación, en una de los siguientes comandos:
 - **Desagrupar**: divide un grupo en objetos individuales, o un grupo anidado en varios grupos
 - **Desagrupar todo**: divide uno o más grupos en objetos individuales, incluidos los objetos de grupos anidados

Combinación de objetos

La combinación de dos o más objetos crea un solo objeto con los mismos atributos de relleno y contorno. Puede combinar rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, espirales, gráficos o texto, para convertirlos en un solo objeto de curva. Si necesita modificar los atributos de un objeto que se ha combinado a partir de objetos separados, puede separar los objetos. Puede extraer un subtrayecto de un objeto combinado para crear dos objetos diferentes. También puede soldar dos o más objetos para crear un único objeto. Si desea obtener más información sobre cómo soldar objetos, consulte “Soldadura e intersección de objetos” en la página 135.



Los dos objetos (izquierda) se han combinado para crear uno solo (derecha). El nuevo objeto tiene las propiedades de del último objeto seleccionado.

Para combinar objetos

- 1 Seleccione los objetos que desea combinar.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Combinar**.



Los objetos de texto combinados se convierten en bloques de texto más grandes.



Para separar un objeto combinado

- 1 Seleccione un objeto combinado.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Descombinar**.



Si se separa un objeto combinado que contiene texto artístico, el texto primero se separa en líneas y luego en palabras. El texto de párrafo se divide en distintos párrafos.

Para extraer un subtrayecto de un objeto combinado

- 1 Haga clic en la herramienta **Forma** , y seleccione un segmento, nodo o grupo de nodos de un objeto combinado.
- 2 Haga clic en el botón **Extraer subtrayecto**  de la barra de propiedades.



Después de extraer el subtrayecto, las propiedades de relleno y de contorno del trayecto se eliminan del objeto combinado.

Inserción de códigos de barras

El Asistente de código de barras en CorelDRAW le permite añadir códigos de barras a sus dibujos. Un código de barras es un grupo de barras, espacios y a veces números, diseñado para ser escaneado y leído por la memoria de un sistema informático. Los códigos de barras se usan normalmente para identificar mercancía, inventarios y documentos.

Para insertar un código de barras

- 1 Haga clic en **Editar** ▶ **Insertar código de barras**.

2 Siga las instrucciones del asistente de código de barras.

Si necesita ayuda para elegir opciones, haga clic en el botón **Ayuda** en el asistente de código de barras.



Un código de barras se inserta en un dibujo como un objeto



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con objetos, consulte “Operaciones con objetos” en la sección “Objetos, símbolos y capas” de la Ayuda.



Asignación de forma a objetos

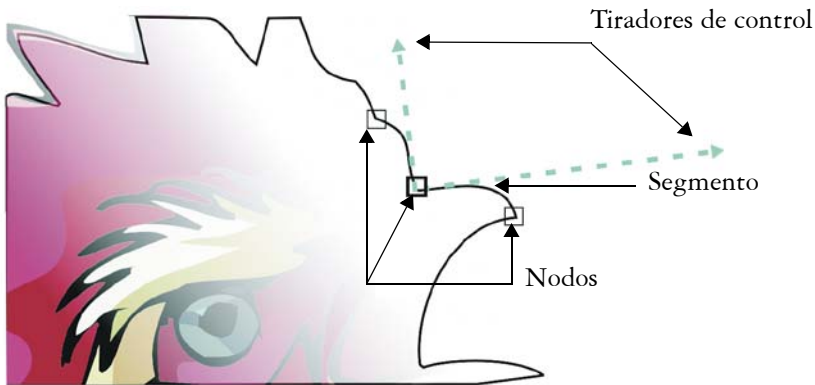
CorelDRAW permite dar forma a los objetos de varias maneras distintas.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Utilización de objetos de curvas
- Selección y movimiento de nodos
- Manipulación de segmentos
- adición y eliminación de nodos
- Utilización de tipos de nodo
- División del trayecto de objetos de curva
- Aplicación de efectos de distorsión
- Asignación de forma a objetos mediante envolturas
- Recorte, división y borrado de objetos
- Fileteado, festoneado y biselado de esquinas
- Soldadura e intersección de objetos
- Creación de objetos PowerClip™

Utilización de objetos de curvas

Un objeto de curvas tiene nodos y tiradores de control, que puede utilizar para cambiar la forma de un objeto. Los objetos pueden tener cualquier forma, incluidas líneas rectas y curvas. Los nodos de un objeto son los cuadrados pequeños que se muestran por el contorno del propio objeto. La línea entre dos nodos se denomina segmento. Los segmentos pueden ser curvos o rectos. Cada nodo tiene un tirador de control para cada segmento curvo conectado al mismo. Los tiradores de control le permiten ajustar la curva de un segmento.



Componentes de una curva: tiradores de control, segmentos y nodos

Los objetos de curva creados en CoreIDRAW siguen un trayecto que define su forma. Un trayecto puede ser abierto (por ejemplo, una línea) o cerrado (por ejemplo, una elipse) y puede a veces incluir subtrayectos. Si desea obtener más información sobre trayectos y subtrayectos, consulte “División del trayecto de objetos de curva” en la página 122.

La mayoría de los objetos que se añaden a un dibujo no son objetos de curva, a excepción de las espirales, las líneas a mano alzada y las líneas Bézier. Por eso, si desea personalizar la forma de un objeto u objeto de texto, es aconsejable que lo convierta en un objeto de curva.

Para convertir los objetos en objetos de curva

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ► **Convertir a curvas**.



Puede convertir el texto artístico en curvas para cambiar la forma de cada carácter por separado.

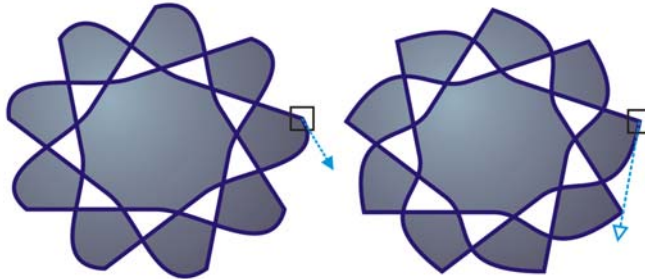
Los mapas de bits no se pueden convertir a objetos de curva.

Selección y colocación de nodos

Puede seleccionar un nodo del objeto, o varios, o todos. Si se seleccionan varios nodos puede darse forma a distintas partes de un objeto simultáneamente. Puede seleccionar

en un recuadro los nodos, enmarcándolos en un recuadro rectangular o uno de forma irregular. Seleccionar con recuadro a mano alzada resulta útil cuando desea seleccionar nodos específicos de curvas complejas.


Cuando se selecciona un nodo de segmentos curvos, se muestran los tiradores de control. Puede ajustar la forma de los segmentos curvos moviendo los nodos y tiradores de control.



Por lo general, los tiradores de control se muestran como una punta de flecha azul uniforme (izquierda). Cuando un tirador de control se superpone con un nodo, se muestra como una punta de flecha azul sin relleno al lado del nodo (derecha).

La herramienta **Forma** es la herramienta estándar para mover nodos. Puede también establecer una opción para usar las herramientas **Selección** y **Bézier** para seleccionar y mover nodos.

Para seleccionar un nodo

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un objeto de curva.
- 3 Haga clic en un nodo.

También es posible


Seleccionar con un recuadro varios nodos

En la barra de propiedades, seleccione **Rectangular** del cuadro de lista **modo de selección de la herramienta Forma**, y arrastre los nodos que desea seleccionar.

También es posible

Seleccionar con un recuadro a mano alzada varios nodos	En la barra de propiedades, seleccione Mano alzada del cuadro de lista Modo de selección , y arrastre los nodos que desea seleccionar.
Seleccionar varios nodos	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada nodo.
Seleccionar todos los nodos de un objeto de curva	Haga clic en Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Nodos .
Seleccionar el primer o último nodo de un objeto de curva	Presione Inicio o Fin .
Seleccionar el nodo que sigue o precede a un nodo seleccionado	Presione Tab o Mayús + Tab .
Anular la selección de un nodo	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en un nodo seleccionado.
Anular la selección de varios nodos	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada nodo.
Anular la selección de todos los nodos	Haga clic en un espacio no utilizado de la ventana de dibujo.

Para mover un nodo o tirador de control

- 1 Seleccione un objeto con la herramienta **Forma** .
- 2 Haga clic en un nodo.
- 3 Arrastre el nodo o cualquiera de los tiradores de control para dar forma a los segmentos en ambos lados.


Para dar forma a un segmento, puede cambiar el ángulo de un tirador de control y la distancia que lo separa del nodo.

Manipulación de segmentos




Puede mover segmentos curvos para cambiar la forma de un objeto. Puede asimismo controlar la suavidad de los segmentos curvos.

Puede cambiar la dirección de un objeto de curva invirtiendo la posición de los nodos inicial y final. El efecto sólo es visible cuando los extremos de un objeto de curva son distintos. Por ejemplo, cuando se aplica una punta de flecha al nodo final de un objeto de curva y se cambia la dirección, la punta de flecha se mueve al nodo inicial.

Para manipular los segmentos de un objeto de curva

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Haga clic en un objeto de curva.
- 3 Arrastre un segmento hasta darle la forma que desee.

También es posible

Enderezar un segmento curvo	Haga clic en un segmento de curva y, a continuación, en el botón Convertir curva en línea  de la barra de propiedades.
Curvar un segmento recto	Haga clic en un segmento recto y, a continuación, en el botón Convertir línea en curva  de la barra de propiedades.
Suavizar un segmento	Haga clic en un nodo y desplace el deslizador Suavizado de curva de la barra de propiedades. Para suavizar todos los segmentos de un objeto de curva, seleccione todos los nodos del objeto antes de mover el deslizador Suavizado de curva .
Cambiar la dirección de un objeto de curva	Haga clic en un segmento y, a continuación, en el botón Invertir dirección de curva  de la barra de propiedades.


Adición y eliminación de nodos

Al añadir nodos, aumenta el número de segmentos, y consecuentemente, el control obtenido sobre la forma del objeto. Puede quitar nodos seleccionados para simplificar la forma de un objeto.



Resulta difícil editar y generar salida a dispositivos como cortadores de vinilo, trazadores y grabadoras rotativas cuando se trabaja con objetos de curva con demasiados nodos. Puede hacer que se reduzca el número de nodos de un objeto de curva automáticamente.

Al reducir el número de nodos se eliminan los nodos superpuestos y se pueden suavizar los objetos de curva. Esta función es especialmente útil para reducir el número de nodos en objetos importados de otras aplicaciones.

Para añadir o eliminar un nodo

Para	Realice lo siguiente
Añadir un nodo	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Forma  , seleccione un objeto de curvas y haga doble clic en el punto donde desee añadir un nodo.
Eliminar un nodo	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Forma , seleccione un objeto de curvas y haga doble clic en un nodo.

Para reducir el número de nodos en un objeto de curva

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Haga clic en un objeto de curvas y realice una de las siguientes acciones:
 - Para reducir el número de nodos de todo el objeto, haga clic en el botón **Seleccionar todos los nodos**  de la barra de propiedades.
 - Para reducir el número de nodos de una parte de un objeto de curva, seleccione con un recuadro la parte que desee cambiar.
- 3 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Reducir nodos** de la barra de propiedades para eliminar automáticamente los nodos solapados o redundantes.
 - Mueva el deslizador **Suavizado de curva** para controlar el número de nodos que se eliminarán. Si se eliminan muchos nodos se puede cambiar la forma del objeto de curvas.

Utilización de tipos de nodo

Es posible cambiar los nodos de un objeto de curva a uno de los cuatro tipos siguientes: asimétrico, uniforme, simétrico o línea. Los tiradores de control de cada nodo se comportan de forma distinta.

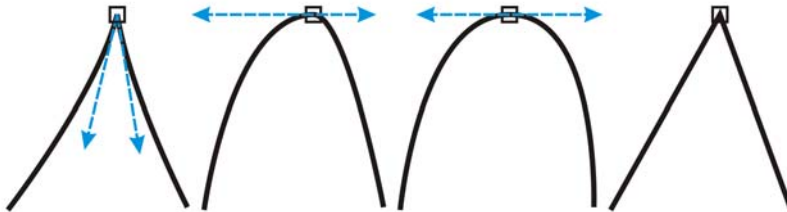
Los nodos asimétricos le permiten crear transiciones pronunciadas, tales como esquinas o ángulos agudos, en un objeto de curva. Puede mover cada tirador de control de un

nodo asimétrico independientemente, cambiando únicamente la línea de un lado del nodo.

Con los nodos uniformes, las líneas que pasan a través del nodo adquieren la forma de una curva, produciendo transiciones suaves entre segmentos de línea. Los tiradores de control de un nodo uniforme están siempre opuestos el uno al otro, pero puede que estén a diferentes distancias del nodo.

Los nodos simétricos son similares a los nodos uniformes. Crean una transición suave entre segmentos de línea, pero también le permiten asignar la misma apariencia curva a las líneas de ambos lados de un nodo. Los tiradores de control de los nodos simétricos se hallan directamente opuestos entre sí y a la misma distancia del nodo.

Los nodos de línea permiten dar forma a los objetos de curva cambiando la forma de sus segmentos. Puede hacer que un segmento curvo sea recto o que un segmento recto sea curvo. Convertir un segmento recto en curvo no cambia la apariencia de éste notablemente, pero muestra tiradores de control que puede mover para cambiar la forma del segmento.



De izquierda a derecha: Nodos asimétricos, uniformes, simétricos o de línea.

Para dar forma a un objeto de curva utilizando nodos asimétricos, uniformes o simétricos.

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma**
- 2 Haga clic en un nodo.
- 3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - **Convertir nodo en asimétrico**
 - **Convertir nodo en uniforme**
 - **Convertir nodo en simétrico**
- 4 Arrastre los tiradores de control del nodo.



También puede cambiar un nodo existente de un tipo a otro mediante las teclas de acceso directo. Para cambiar un nodo uniforme a uno asimétrico o viceversa, haga clic en el nodo con la herramienta **Forma** y presione **C**. Para cambiar un nodo simétrico a uno uniforme o viceversa, haga clic en el nodo con la herramienta **Forma** y presione **S**.

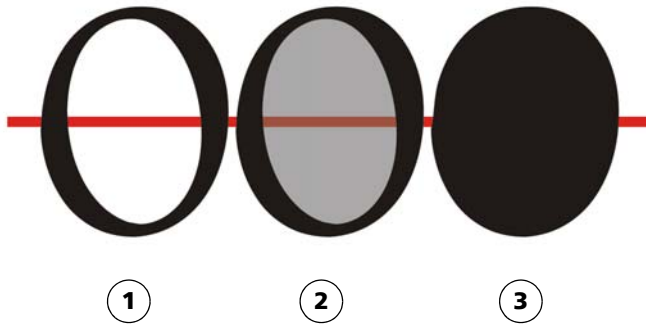
División del trayecto de objetos de curva

Trayectos

Los trayectos son contornos que dan forma a los objetos y su aspecto visible es normalmente el de uno o varios segmentos de líneas o curvas. Puede desconectar los segmentos de líneas entre sí para crear subtrayectos. Aunque los subtrayectos no están conectados, siguen siendo parte del trayecto que define la forma del objeto original; sin embargo, puede extraer un subtrayecto para crear dos objetos diferentes: el subtrayecto extraído y el objeto del que se extrajo.




Subtrayectos

Los subtrayectos son las curvas y formas básicas a partir de las cuales se construye un solo objeto de curva. Por ejemplo, en muchos casos se crea un solo objeto de curvas con subtrayectos al convertir el texto en curvas. La letra “O”, por ejemplo, está compuesta de dos elipses: la elipse externa que define la forma de la letra y la interna que define el “hueco”. Las elipses son subtrayectos que componen el objeto de curva único, “O”. Una de las razones básicas para crear un objeto con subtrayectos es que así pueden producirse objetos con huecos. En el ejemplo siguiente, puede ver los objetos que se encuentran por debajo del centro de la letra “O”.



1) La letra “O” se convierte a curvas. 2) Los subtrayectos resultantes son la elipse exterior, que define la forma de la letra, y la elipse interior (con tinte gris), que define el agujero. 3) En comparación, la elipse negra está compuesta de un único trayecto y no puede contener un “agujero”.

Para separar un trayecto

Para	Realice lo siguiente
Dividir un trayecto	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Forma  . Seleccione un nodo del trayecto y haga clic en el botón Dividir curva  de la barra de propiedades.
Extraer un trayecto partido de un objeto	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Forma . Haga clic con el botón derecho del ratón en un trayecto y haga clic en Descombinar . Seleccione un segmento, un nodo o un grupo de nodos que represente la parte del trayecto que desea extraer y haga clic en el botón Extraer subtrayecto  de la barra de propiedades.



Cuando divide un trayecto en un objeto de curva, los subtrayectos resultantes se mantienen como parte del mismo objeto. Cuando extrae un trayecto de un objeto, se crean dos objetos separados.

Aplicación de efectos de distorsión


Hay tres tipos de efectos de distorsión que sirven para dar forma a los objetos.

Efecto de distorsión	Descripción
Empujar y tirar	Permite empujar hacia dentro o tirar hacia fuera de los bordes de un objeto.
Cremallera	Permite aplicar un efecto de dientes de sierra a los bordes del objeto. Se puede ajustar la amplitud y frecuencia de este efecto.
Torbellino	Permite girar un objeto para crear el efecto de torbellino. Se puede elegir la dirección del torbellino y el origen, grado y cantidad de rotación.

Después de distorsionar un objeto, es posible modificar el efecto si se cambia el centro de distorsión. Este punto se identifica por un tirador en forma de diamante, alrededor del cual aparece la distorsión. Es parecido a un compás que gira alrededor de un punto inmóvil. El centro de distorsión se puede ubicar en cualquier lugar de la ventana de dibujo o se puede situar en el centro de un objeto para que la distorsión se distribuya uniformemente y la forma del objeto cambie con relación a su centro.

Puede crear un efecto aún mayor si aplica una nueva distorsión a un objeto que ya se haya distorsionado. No perderá el efecto original, por ejemplo, si aplica una distorsión Cremallera por encima de una distorsión Torbellino. La aplicación CorelDRAW permite eliminar y copiar los efectos de distorsión.


Para distorsionar un objeto

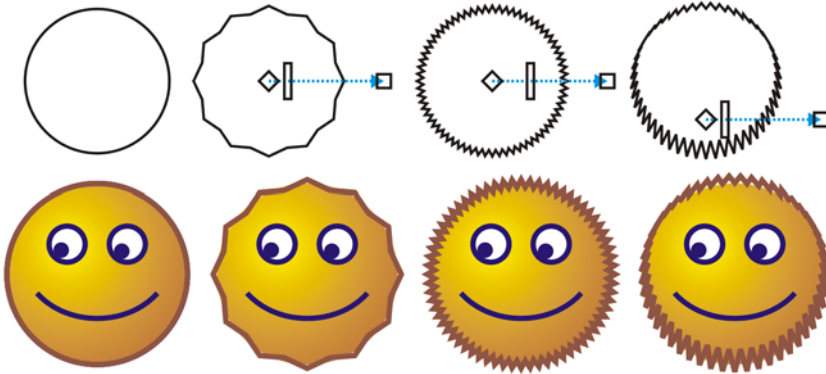
- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Distorsionar** .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los botones siguientes para especificar la configuración que desee:
 - **Distorsión Empujar y tirar**
 - **Distorsión Cremallera**
 - **Distorsión Torbellino**
- 3 Señale el punto donde desee colocar el centro de la distorsión y arrastre el cursor hasta que el objeto tenga la forma que desea.



Puede volver a aplicar los efectos a los objetos distorsionados.



Puede centrar una distorsión haciendo clic en el botón **Centrar distorsión**  de la barra de propiedades.



Puede asimismo utilizar los controles de vector interactivos para editar un efecto de distorsión. Superior izquierda: efecto cremallera aplicado a un círculo. Superior derecha: efectos cremallera con frecuencia más alta (más picos) aplicados. Inferior: resultados de la aplicación de efectos cremallera.


Para eliminar una distorsión

- 1 Seleccione un objeto distorsionado.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Borrar distorsión**.



Al borrar una distorsión de esta manera se eliminará la última que haya aplicado.



También puede eliminar la distorsión de un objeto seleccionado haciendo clic en el botón **Borrar distorsión**  de la barra de propiedades.

Asignación de forma a objetos mediante envolturas






CorelDRAW permite dar forma a objetos tales como líneas, texto artístico y marcos de texto de párrafo, mediante la aplicación de envolturas a los mismos. Las envolturas están formadas por varios nodos que se pueden desplazar para darles forma; como resultado, también cambiará la forma del objeto. Puede aplicar una envoltura básica que se adapte a la forma del objeto o aplicar una envoltura preestablecida. Tras aplicar una envoltura,

puede modificarla o añadir otra nueva para seguir cambiando la forma del objeto. CorelDRAW también permite quitar las envolturas.

Puede modificar una envoltura añadiendo y volviendo a colocar los nodos. Al añadir nodos, se obtiene más control sobre la forma del objeto contenido en la envoltura. CorelDRAW también permite borrar nodos, desplazar varios nodos a la vez, cambiarlos de tipo y cambiar el segmento de una envoltura a una línea o una curva. Para obtener más información sobre los diferentes tipos de nodos, consulte la sección “Utilización de objetos de curvas” en la página 115.

Se puede cambiar el modo de asignación de una envoltura para ajustar la adaptación del objeto a la envoltura. Por ejemplo, puede estirar un objeto para adaptarlo al tamaño aproximado de la envoltura, y aplicar el modo de asignación horizontal para comprimirlo y ajustarlo a la forma de ésta.

Para aplicar una envoltura

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura** .
- 3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - **Modo envoltura de línea recta** : crea envolturas mediante líneas rectas, lo que añade perspectiva a los objetos.
 - **Modo envoltura de arco único** : crea envolturas con un lado en forma de arco, lo que da a los objetos un aspecto cóncavo o convexo.
 - **Modo envoltura de arco doble** : crea envolturas con uno o más lados en forma de S.
 - **Modo envoltura sin restricciones** : crea envolturas a mano alzada que permiten cambiar las propiedades de los nodos y añadir o eliminar nodos.
- 4 Haga clic en el objeto.
- 5 Arrastre los nodos para dar forma a la envoltura.

Si desea restablecer la envoltura, presione **Esc** antes de soltar el ratón.


También es posible

Aplicar una envoltura preestablecida

Haga clic en el botón **Añadir preestablecido** de la barra de propiedades y haga clic en una forma de envoltura.

También es posible


Aplicar una envoltura a un objeto que ya tenga otra

Haga clic en el botón **Añadir nueva envoltura**  de la barra de propiedades y arrastre los nodos para cambiar la forma de la envoltura.


Eliminar una envoltura

Haga clic en **Efectos ▶ Borrar envoltura**.




Puede impedir que las líneas rectas de un objeto se conviertan en curvas si activa el botón **Mantener líneas**  de la barra de propiedades.

Para modificar los nodos y segmentos de una envoltura

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura** .
- 2 Seleccione un objeto que tenga una envoltura.
- 3 Haga doble clic en la envoltura para añadir un nodo, o bien en un nodo a fin de eliminarlo.

También es posible

Mover varios nodos de una envoltura a la vez

Haga clic en el botón **Modo envoltura sin restricciones**  de la barra de propiedades, seleccione con un recuadro los nodos que desea mover y arrastre cualquiera de ellos a la nueva posición.

Seleccionar con un recuadro varios nodos

En la barra de propiedades, seleccione **Rectangular** del cuadro de lista **Modo de selección** y arrastre los nodos que desea seleccionar.








Seleccionar con un recuadro a mano alzada varios nodos

En la barra de propiedades, seleccione **Mano alzada** del cuadro de lista **Modo de selección**, y arrastre los nodos que desea seleccionar.

Mover nodos opuestos la misma distancia en la misma dirección

Presione la tecla **Ctrl**, seleccione dos nodos opuestos y arrástrelos a una nueva posición.

También es posible

Mover nodos opuestos la misma distancia en dirección opuesta	Haga clic en el botón Modo envoltura de arco único  o Modo envoltura de arco doble  de la barra de propiedades a fin de que aparezca levantado, presione la tecla Mayús y arrastre uno de los nodos a una nueva posición.
Cambiar el tipo de nodo de una envoltura	Haga clic en el botón Modo envoltura sin restricciones de la barra de propiedades para que aparezca presionado y haga clic en el botón Convertir nodo en asimétrico  , Convertir nodo en uniforme  o Convertir nodo en simétrico  .
Convertir el segmento de una envoltura en una línea recta o una curva	Haga clic en el botón Modo envoltura sin restricciones de la barra de propiedades para que aparezca presionado, haga clic en un segmento de línea y, a continuación, en el botón Convertir curva en línea  o Convertir línea en curva  .

Recorte, división y borrado de objetos

Puede recortar, dividir y borrar porciones de los objetos.

Recorte de objetos

Recortar le permite eliminar con rapidez áreas no deseadas en los objetos y gráficos importados, eliminando la necesidad de desagrupar objetos, dividir grupos enlazados, o convertir objetos a curvas. Puede recortar objetos vectoriales y mapas de bits.



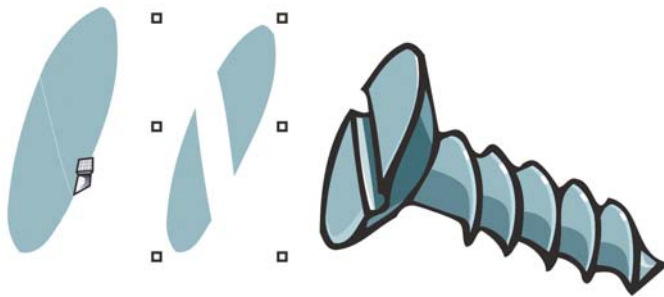
Recorte de objetos

Cuando recorta objetos, define un área rectangular (área de recorte) que desea conservar. Las porciones del objeto situadas fuera del área de recorte se eliminan. Puede especificar la posición y tamaño exactos del área de recorte; también puede girar el área o cambiar su tamaño. También puede eliminar el área de recorte.

Puede recortar objetos seleccionados sin que esto afecte a los otros objetos de un dibujo, o puede recortar todos los objetos de la página de dibujo. En cualquier caso, el texto y objetos afectados se convierten automáticamente a curvas.

División de objetos

Es posible dividir en dos un mapa de bits o un objeto de vectores y cambiar su forma si se redibuja el trayecto correspondiente. Un objeto cerrado se puede dividir por una línea recta o dentada. CorelDRAW permite elegir entre dividir un objeto en dos objetos o dejarlo como un objeto formado por dos o más subtrayectos. Puede especificar si desea cerrar los trayectos automáticamente o dejarlos abiertos.




*La herramienta **Cuchillo** crea dos objetos independientes al cortar la elipse por la mitad (izquierda). Los dos objetos se separan y se utilizan para formar la cabeza del tornillo (derecha).*

Borrado de porciones de objetos

CorelDRAW permite borrar las partes que no necesite de los mapas de bits y objetos de vectores. El borrado automático cierra los trayectos en que tenga efecto y convierte el objeto en curvas. Si borra líneas de conexión, CorelDRAW crea subtrayectos en vez de objetos independientes.

También puede eliminar segmentos de línea virtuales, que son partes de objetos que se encuentran entre las intersecciones. Por ejemplo, puede eliminar un bucle de una línea que se cruza a sí misma, o bucles de segmentos de línea en los que se solapan dos o más objetos.

Para recortar objetos

- 1 Seleccione los objetos que desee recortar.
Si no se selecciona ningún objeto de la página de dibujo, de recortarán todos los objetos.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Recortar** .
- 3 Arrastre para definir el área de recorte.
- 4 Haga doble clic dentro del área de recorte.

También es posible



Especificar la posición exacta del área de recorte	Escriba los valores en los cuadros Posición de la barra de propiedades y presione la tecla Intro .
Especificar el tamaño exacto del área de recorte	Escriba los valores en los cuadros Tamaño de la barra de propiedades y presione la tecla Intro .
Girar el área de recorte	Escriba los valores en el cuadro Ángulo de rotación .
Eliminar el área de recorte	Haga clic en el botón Borrar recuadro de recorte .



Los objetos de capas bloqueadas, ocultas, Cuadrículas o Guías no pueden recortarse. Tampoco pueden recortarse objetos OLE o Internet, imágenes cambiantes, o el contenido de objetos PowerClip.


Durante el proceso de recorte, los grupos enlazados afectados, tales como siluetas, mezclas y extrusiones, se separan automáticamente.




Puede mover, girar y cambiar el tamaño del área de recorte de forma interactiva, tal y como lo haría con cualquier otro objeto. Para mover el área de recorte, arrástrela a una nueva posición. Para cambiar el tamaño del área de recorte, arrastre cualquiera de sus tiradores . Para rotar el área de recorte, haga clic dentro de la misma, y arrastre un tirador de rotación .

Puede eliminar el área de recorte haciendo clic en **Esc**.

Para dividir un objeto

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuchillo** .
- 2 Sitúe la herramienta **Cuchillo** sobre el contorno del objeto en el lugar donde desee empezar a cortar.
La herramienta **Cuchillo** pasa a posición vertical cuando se coloca correctamente.
- 3 Haga clic en el contorno para empezar a cortar.
- 4 Sitúe la herramienta **Cuchillo** sobre el contorno del objeto, en el lugar donde desee terminar el corte y haga clic otra vez.

También es posible


Dividir un objeto a lo largo de una línea a mano alzada	Señale el punto donde debe comenzar el corte y arrastre hasta donde debe finalizar.
Dividir un objeto a lo largo de una línea Bézier	Mantenga presionada la tecla Mayús , haga clic donde desea empezar a cortar un objeto, arrastre el tirador de control hasta donde desea colocar el siguiente nodo y haga clic. Continúe haciendo clic para añadir más segmentos rectos a la línea. Si desea añadir segmentos de curva, señale la posición donde desea colocar el nodo y arrastre para dar forma a la curva. Si desea limitar la línea a incrementos de 15 grados, mantenga presionadas las teclas Mayús + Ctrl .
Dividir un objeto en dos subtrayectos	Haga clic en el botón Dejar como un objeto  de la barra de propiedades.
Dividir un objeto manteniendo únicamente una de sus partes	Haga clic en el contorno del objeto en el punto donde desea que comience el corte, y apunte hacia donde desea que termine el corte. Presione Tab una o dos veces hasta que sólo esté seleccionada la parte del objeto que desea conservar, y a continuación haga clic.



De forma predeterminada, los objetos se dividen en dos objetos y los trayectos se cierran automáticamente.

Al utilizar la herramienta **Cuchillo** en un objeto seleccionado, éste se convierte en un objeto de curva.

Para borrar partes de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Borrador** .
- 3 Arrastre sobre el objeto.

También es posible

Cambiar el tamaño de la plumilla del borrador	Escriba un valor en el cuadro Grosor del borrador de la barra de propiedades y presione la tecla Intro .
Cambiar la forma de la plumilla del borrador	Haga clic en el botón Círculo/Cuadrado de la barra de propiedades.
Mantener todos los nodos del área que está borrando	Desactive el botón Reducción automática al borrar de la barra de propiedades.




Cuando se borran partes de los objetos, los trayectos afectados se cierran automáticamente.



Puede borrar líneas rectas haciendo clic en el punto donde desea empezar a borrar y después en el punto donde desea terminar de borrar. Presione la tecla **Ctrl** si desea limitar el ángulo de la línea.

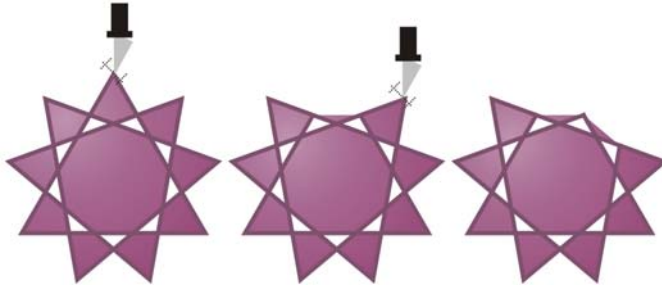
También puede borrar parte de un objeto seleccionado si hace doble clic en esa área con la herramienta **Borrador**.

Para eliminar un segmento de línea virtual

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Eliminar segmento virtual** .
- 2 Mueva el puntero hasta el segmento de línea que desee eliminar.
La herramienta **Eliminar segmento virtual** pasa a posición vertical cuando se coloca correctamente.
- 3 Haga clic en el segmento de línea.
Si desea eliminar varios segmentos de línea al mismo tiempo, haga clic en el puntero para arrastrar un recuadro alrededor de todos los segmentos de línea que desee eliminar.



La herramienta **Eliminar segmento virtual** no funciona en grupos enlazados como sombras, texto o imágenes.



Eliminación de segmentos de línea virtuales

Fileteado, festoneado y biselado de esquinas

Puede dar forma a un objeto por medio del fileteado, festoneado o biselado de esquinas. El fileteado produce una esquina redondeada, el festoneado redondea e invierte la esquina para crear una muesca, y el biselado hace que una esquina aparezca plana.




De izquierda a derecha pueden verse esquinas estándar sin cambios, esquinas fileteadas, esquinas festoneadas y esquinas biseladas.

Puede filetear, festonear o biselar las esquinas de cualquier objeto de curva, tanto si proviene de una forma, líneas, texto o mapa de bits. Si selecciona un objeto que no ha sido convertido a curvas, aparecerá un cuadro de diálogo que le dará la opción de convertir la forma automáticamente. Los objetos de texto deben convertirse a curvas manualmente por medio del comando **Convertir a curvas**. Los cambios se aplican a todas las esquinas a menos que seleccione nodos individuales. No puede filetear,

festonear o biselar una curva uniforme o simétrica. La esquina debe haber sido creada por dos segmentos rectos o curvos que se cruzan en un ángulo inferior a 180 grados.

Para redondear esquinas de objetos por medio del fileteado

- 1 Seleccione el objeto por medio de la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Filete/Festón/Bisel**.
- 3 En la ventana acoplable **Filete/Festón/Bisel**, seleccione **Filete** del cuadro de lista **Operación**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Radio**.

El radio se utiliza para crear un arco circular, con el centro equidistante desde cualquier lado de una esquina. Los valores más altos producen esquinas más redondeadas.





- 5 Haga clic en **Aplicar**.




El botón **Aplicar** aparece desactivado si no se seleccionan objetos o nodos válidos.



Para seleccionar nodos individuales, utilice la herramienta **Forma** .

Puede asimismo redondear todas las esquinas de un rectángulo o cuadrado seleccionado haciendo clic en la herramienta **Forma**  y arrastrando un nodo de esquina hacia el centro del objeto. La forma no se convertirá a curvas si utiliza este método.

Para festonear esquinas de objetos

- 1 Seleccione el objeto por medio de la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Filete/Festón/Bisel**.
- 3 En la ventana acoplable **Filete/Festón/Bisel**, seleccione **Festón** del cuadro de lista **Operación**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Radio**.

El valor del radio se mide desde el punto de esquina original para crear un arco festoneado.



5 Haga clic en **Aplicar**.

Para biselar esquinas de objetos por medio del biselado

- 1 Seleccione el objeto por medio de la herramienta **Selección**
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Filete/Festón/Bisel**.
- 3 En la ventana acoplable **Filete/Festón/Bisel**, seleccione **Bisel** del cuadro de lista **Operación**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Distancia** para establecer dónde comenzará el bisel en relación a la esquina original.



5 Haga clic en **Aplicar**.

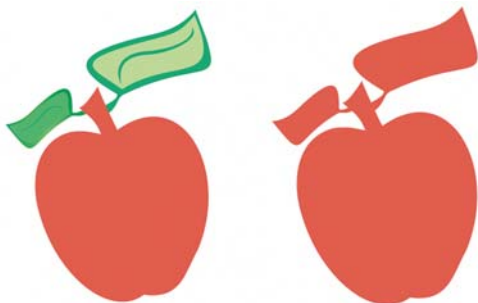
Soldadura e intersección de objetos

Puede crear formas irregulares si suelda y crea intersecciones de objetos. Es posible soldar o crear intersecciones en casi todos los objetos, incluidos los objetos clonados, los que están en capas distintas y los objetos individuales con intersección de líneas. Sin embargo, no es posible soldar ni crear intersecciones en el texto de párrafo, en las líneas de cota ni en los objetos maestros de clonaciones.

Puede soldar los objetos para crear otro con un solo contorno. El nuevo objeto utiliza el perímetro de los objetos soldados como contorno y adquiere las propiedades de relleno y contorno del objeto destino. Desaparecen todas las líneas de intersección.

Es posible soldar objetos independientemente de que se superpongan o no. Si suelda objetos no superpuestos, formarán un grupo de soldadura que actuará como un solo objeto. En ambos casos, el objeto adquiere los atributos de relleno y contorno del objeto destino.

Si suelda objetos individuales con líneas de intersección, el objeto se dividirá en varios subtrayectos, pero su aspecto seguirá siendo el mismo.




Al soldar las hojas a la manzana se crea un único contorno de objeto.

La intersección crea un objeto nuevo a partir de la zona donde se superponen dos o más objetos. La forma de este objeto nuevo puede ser sencilla o compleja, según las formas que se cruzan. Los atributos de relleno y contorno del objeto nuevo dependen del objeto definido como objeto destino.

Para soldar objetos

- 1 Seleccione uno o varios objetos origen.
- 2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en el objeto destino.
- 3 Haga clic en **Organizar** ▶ **Dar forma** ▶ **Soldar**.




También puede soldar objetos si selecciona con un recuadro los objetos origen y destino y hace clic en el botón **Soldar**  de la barra de propiedades.

Para crear una intersección de objetos

- 1 Seleccione el objeto origen.
- 2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y seleccione el objeto destino.
- 3 Haga clic en **Organizar** ▶ **Dar forma** ▶ **Intersección**.




También puede crear una intersección de objetos si selecciona los objetos origen y destino y hace clic en el botón **Intersección**  de la barra de propiedades.

Para crear una intersección de varios objetos

- 1 Seleccione con un recuadro uno o varios objetos origen.
- 2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en el objeto destino.
- 3 Haga clic en **Organizar ▶ Dar forma ▶ Intersección**.



También puede crear una intersección de objetos si selecciona con un recuadro los objetos origen y destino y hace clic en el botón **Intersección**  de la barra de propiedades.

Creación de objetos PowerClip

CorelDRAW permite colocar objetos de vectores y mapas de bits, como fotografías, dentro de otros objetos o contenedores. Cualquier objeto puede servir de contenedor. Por ejemplo, un texto artístico o un rectángulo. Si coloca un objeto en un contenedor que sea más pequeño que éste, denominado el contenido, el objeto se recortará para ajustarse a la forma del contenedor. Esta acción crea un objeto PowerClip.



Objetos antes de convertirse en un objeto PowerClip: texto artístico y un mapa de bits.

Es posible crear objetos PowerClip más complejos colocando un objeto PowerClip dentro de otro para obtener un objeto PowerClip anidado.



En el objeto PowerClip, el texto artístico es el contenedor y el mapa de bits constituye el contenido. El mapa de bits adquiere la forma del texto artístico.

Después de crear un objeto PowerClip, puede modificar tanto el contenido como el contenedor. CorelDRAW también permite extraer el contenido de un objeto PowerClip para que pueda eliminarlo o modificarlo sin que esto tenga efecto en el contenedor.

Para crear un objeto PowerClip

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ PowerClip ▶ Situar dentro de contenedor**.
- 3 Haga clic en el objeto que desee utilizar como contenedor.

Si desea crear un objeto PowerClip anidado, mantenga presionado el botón derecho del ratón, arrastre el objeto PowerClip hasta el interior de un contenedor y haga clic en **PowerClip dentro**.

Para modificar los contenidos de un objeto PowerClip

- 1 Seleccione un objeto PowerClip.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ PowerClip ▶ Editar contenido**.
- 3 Modifique el contenido del objeto PowerClip.
- 4 Haga clic en **Efectos ▶ PowerClip ▶ Terminar edición de este nivel**.



Durante la edición, el contenedor se muestra en el modo Líneas de dibujo, por lo que no se puede seleccionar.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre cómo dar forma a objetos, consulte “Asignación de forma a objetos” en la sección “Líneas, formas y contornos” de la Ayuda.



Operaciones con colores

CorelDRAW le permite elegir y crear colores en una amplia variedad de paletas de colores, mezcladores de colores y modelos de color. Es posible crear y editar paletas de colores personalizadas para almacenar los colores utilizados con frecuencia y disponer de ellos posteriormente.

También se puede personalizar la visualización de la paleta de colores en pantalla cambiando el tamaño de las muestras, el número de filas y otras propiedades.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Elección de colores
- Creación de paletas de colores personalizadas

Elección de colores

Se pueden elegir colores de relleno y de contorno mediante paletas de colores fijas o personalizadas, visores de color, armonías de color o mezclas de colores. Si desea utilizar un color que ya existe en un objeto o un documento, puede muestrear dicho color para reproducirlo con total precisión.

Si desea obtener información sobre cómo aplicar los colores elegidos, consulte las secciones “Aplicación de rellenos uniformes” en la página 147 y “Formato de líneas y contornos” en la página 75.

Paleta de colores predeterminada

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. En algunos programas, las paletas de colores se conocen como “paletas de muestras”.

Puede elegir colore de relleno y contorno mediante la paleta de colores predeterminada, que contiene 99 colores del modelo de color CMYK .

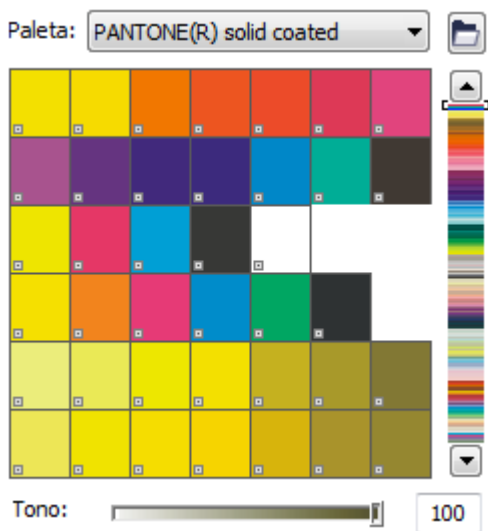
Los colores de relleno y de contorno seleccionados se indican en las muestras de color de la barra de estado.

Paletas de colores fijas o personalizadas

Las paletas de colores fijas pertenecen a otros fabricantes. Algunos ejemplos son las paletas PANTONE®, HKS Colors y TRUMATCH®. Puede resultar útil tener a mano un muestrario del fabricante, que consiste en un conjunto de muestras de color en el que se presenta el aspecto exacto de cada color una vez impreso.

Algunas paletas fijas (PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC®, Focoltone® y SpectraMaster®) son colecciones de colores directos. Si se crean separaciones de color al imprimir, cada uno de los colores de estas paletas precisará una plancha de impresión distinta. Esto puede afectar considerablemente al coste de la impresión. Para utilizar estos colores sin que sean directos, puede convertir los colores directos en colores de cuatricromía cuando vaya a imprimir. Si desea obtener más información, consulte “Impresión de separaciones de color” en la página 284.

Las paletas de colores personalizadas pueden contener colores procedentes de cualquier modelo de color o paleta fija. Es posible guardar una paleta de colores personalizada para su posterior uso.



La paleta PANTONE solid coated es un ejemplo de paleta de colores fija.

También puede elegir colores mediante el uso de mezclas de color, armonías de color y visores de color. Si desea obtener más información, consulte “Elección de colores” en la Ayuda.

Muestreo de colores

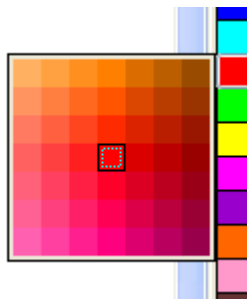
Si desea utilizar un color que ya existe en un dibujo, puede muestrear dicho color para que la equivalencia sea exacta. De forma predeterminada, puede muestrear un solo píxel en la ventana de dibujo.

Para elegir un color por medio de la paleta de colores predeterminada

Para	Realice lo siguiente
Elegir un color de relleno para un objeto seleccionado	Haga clic en una muestra de color.
Elegir un color de contorno para un objeto seleccionado	Haga clic con el botón derecho en una muestra de color.
Elegir entre diferentes matices de un color	Haga clic en una muestra de color y mantenga presionado el botón del ratón hasta que aparezca un selector de color emergente y, a continuación, haga clic en un color.
Ver más colores de la paleta de colores predeterminada	Haga clic en las flechas de desplazamiento de la parte superior e inferior de la paleta de colores.





Para ver el nombre de un color, puede situar el puntero sobre una muestra.



Una paleta de colores emergente

Para elegir un color con una paleta de colores fija o personalizada

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Para elegir un color de relleno, haga clic en la herramienta **Relleno**  y luego en **Relleno uniforme**.
 - Para elegir un color de contorno, haga clic en la herramienta **Contorno**  y luego en **Color de contorno**.
- 3 Haga clic en la ficha **Paletas**.
- 4 Elija una paleta fija o personalizada en el cuadro de lista **Paleta**.
- 5 Desplace el deslizador de color para definir el rango de colores visualizados en el área de selección de colores.
- 6 Haga clic en un color en el área de selección de colores.




En una paleta de colores fija, cada muestra de color aparece marcada con un cuadrado blanco pequeño.

Es conveniente que todos los colores de un dibujo pertenezcan al mismo modelo de color; así, los colores serán coherentes y se podrá prever con mayor precisión su aspecto en el resultado final. Es preferible emplear el mismo modelo de color que se usará en la salida final. Si desea obtener más información sobre cómo reproducir los colores de manera precisa, consulte la sección “Administración de color para visualización, entrada y salida” en la página 265.




Los nombres de los colores fijos o personalizados se pueden mostrar u ocultar haciendo clic en **Opciones** ▶ **Mostrar nombres de colores**.

Para muestrear un color

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Elija **Muestra de color** en el cuadro de lista de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el menú lateral **Tamaño de la muestra** de la barra de propiedades y active una de las opciones siguientes:
 - **1×1** : le permite elegir el color del píxel en el que haga clic.
 - **2×2** : le permite elegir el color medio en un área de muestreo de 2×2 píxeles. El píxel en el que ha hecho clic se encuentra en el centro del área de muestreo.
 - **5×5** : le permite elegir el color medio en un área de muestreo de 5×5 píxeles.

Si desea tomar una muestra de un color fuera de la ventana de dibujo, haga clic en **Seleccionar de Escritorio**.

- 4 Haga clic en el color del que desea tomar una muestra.

Si desea aplicar a un objeto el color cuya muestra ha tomado, haga clic en la herramienta **Bote de pintura**  y, a continuación, haga clic en el objeto en la ventana de dibujo. El cursor cambia según lo va pasando por diferentes áreas, para indicar si se ha seleccionado un área de contorno o de relleno. Por ejemplo, si pasa el cursor sobre el centro de un cuadrado, el cursor aparece con una muestra de color uniforme, y si se pasa sobre el contorno del cuadrado, muestra una forma de contorno.



En algunos casos, el color cuya muestra se ha tomado puede ser un color RGB o CMYK que sea lo más parecido al color original, y no una equivalencia exacta.




El color cuya muestra ha tomado aparece en la muestra **Color de relleno** situada en la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo. Si desea cambiar el color de relleno o contorno de un objeto al color cuya muestra ha tomado, puede arrastrar la muestra **Color de relleno** al objeto.

Creación de paletas de colores personalizadas

Las paletas de colores personalizadas son conjuntos de colores que se pueden guardar. Hay disponible una variedad de paletas de colores preestablecidas, pero también se pueden crear otras totalmente nuevas. Las paletas personalizadas son útiles cuando se utilizan los mismos colores con frecuencia, o cuando se desea trabajar con un conjunto de colores que se complementan bien.

Una paleta de colores personalizada se puede crear eligiendo cada color manualmente o utilizando los colores de un objeto o de toda un área.

Para crear una paleta de colores personalizada

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Editor de paleta**.
- 2 Haga clic en **Nueva paleta** .
- 3 Escriba un nombre de archivo.
- 4 Haga clic en **Guardar**.

- 5 En el cuadro de diálogo **Editor de paleta**, haga clic en **Añadir color**.
- 6 En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, elija un color y haga clic en **Añadir color a paleta**.

Para crear una paleta de colores a partir de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Crear paleta a partir de selección**.
- 3 Escriba un nombre de archivo.
- 4 Haga clic en **Guardar**.

Para crear una paleta de colores a partir de un documento

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Crear paleta a partir de documento**.
- 2 Escriba un nombre de archivo.
- 3 Haga clic en **Guardar**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con color, consulte “Operaciones con mapas de bits” en la sección “Colores y rellenos” de la Ayuda.



Relleno de objetos

Es posible añadir rellenos de color, de patrón, de textura y otros rellenos al interior de los objetos u otras áreas enmarcadas. Un relleno puede personalizarse y configurarse como predeterminado para que todos los objetos que dibuje incluyan el mismo relleno.


En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Aplicación de rellenos uniformes
- Aplicación de rellenos degradados
- Aplicación de rellenos de patrón
- Aplicación de rellenos de malla
- Aplicación de rellenos en áreas
- Operaciones con rellenos

Aplicación de rellenos uniformes

Puede aplicar un relleno uniforme a los objetos. Los rellenos uniformes son colores uniformes que se pueden elegir o crear utilizando modelos de color y paletas de colores. Si desea obtener información sobre cómo crear colores, consulte “Operaciones con colores” en la página 141.


Para aplicar un relleno uniforme

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** .
- 3 Elija **Relleno uniforme** en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades.
- 4 Especifique la configuración que desee en la barra de propiedades y presione **Intro**.



Para rellenar un objeto seleccionado, también puede hacer clic en un color de la paleta de colores.

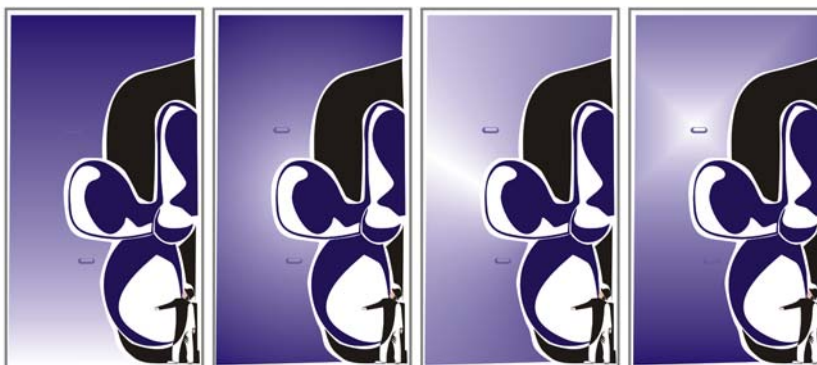
Para mezclar colores en un relleno uniforme, seleccione un objeto con relleno, presione la tecla **Ctrl** y haga clic en otro color de la paleta de colores.

También puede aplicar un relleno uniforme haciendo clic en la herramienta **Relleno uniforme**  en la caja de herramientas.

Aplicación de rellenos degradados

Un relleno degradado es una progresión suave de dos o más colores que añade profundidad a un objeto. Los rellenos degradados también se conocen como rellenos de gradiente.

Existen cuatro tipos de rellenos degradados: lineal, radial, cónico y cuadrado. Los rellenos degradados lineales atraviesan el objeto en línea recta, los rellenos degradados cónicos crean la ilusión de un cono iluminado, mientras que los radiales y cuadrados forman círculos y cuadrados concéntricos desde el centro del objeto.




Existen cuatro tipos de relleno degradado (de izquierda a derecha): lineal, radial, cónico y cuadrado.

Es posible aplicar rellenos degradados preestablecidos, de dos colores y degradados personalizados a los objetos. Los rellenos degradados personalizados pueden contener dos o más colores, que se pueden situar en cualquier lugar de la progresión del relleno. Después de crear un relleno degradado personalizado, puede guardarlo como preestablecido.


Cuando aplique un relleno degradado, puede especificar atributos para el tipo de relleno elegido; por ejemplo, la dirección de la mezcla de colores, el ángulo, el punto central, el punto medio y el relleno del borde. También puede especificar el número de etapas para

ajustar la calidad de impresión y visualización del relleno degradado. De forma predeterminada, la opción de etapas está bloqueada para que la calidad de impresión dependa del valor especificado en la configuración de impresión, y la calidad de visualización, del valor predeterminado que elija. Si lo desea puede desbloquear la configuración de etapas de degradado y así especificar un valor para la calidad de impresión y de visualización del relleno. Si desea obtener información sobre la configuración de etapas de rellenos degradados para la impresión, consulte “Ajuste de los trabajos de impresión” en la Ayuda.

Para aplicar un relleno degradado preestablecido

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en el botón **Relleno degradado** .
- 3 Elija un relleno en el cuadro de lista **Preestablecidos**.
- 4 Especifique las configuraciones que desee.

Para aplicar un relleno degradado de dos colores


- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** .
- 3 Elija un relleno degradado en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades.
- 4 Abra el selector **Desplegable de relleno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.
- 5 Abra el **Selector de último relleno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.
- 6 Especifique las configuraciones que desee.




Para mezclar colores en un relleno degradado de dos colores, seleccione uno de los tiradores de vector interactivos, presione **Ctrl** y haga clic en un color de la paleta de colores.

Para añadir un color a un relleno degradado, arrastre un color desde la paleta hasta un tirador de vector interactivo de un objeto.


Para aplicar un relleno degradado personalizado

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en el botón **Relleno degradado** .
- 3 Elija un relleno degradado en el cuadro de lista **Tipo**.
- 4 Active la opción **Personalizado**.
- 5 Haga clic en el cuadro situado en un extremo sobre la banda de color y haga clic en un color en la paleta de colores.
- 6 Haga clic en el cuadro del extremo opuesto de la banda de color y haga clic en un color.
- 7 Especifique los atributos que desee.

También es posible

Añadir un color intermedio	Haga doble clic en algún punto entre los dos extremos del área situada sobre la banda de color y haga clic en un color en la paleta de colores.
Ajustar el punto medio entre colores	En la banda de color, haga doble clic entre dos colores para añadir un nuevo marcador. Arrastre el marcador para ajustar el punto de transición entre los dos colores.
Modificar un color	Haga clic en el marcador situado sobre el color que desea cambiar, y a continuación en un color de la paleta de colores.
Eliminar un color	Haga doble clic en el marcador situado sobre el color que desee eliminar.
Cambiar la posición de un color	Arrastre el marcador situado sobre el color a otra posición.
Guardar el relleno como preestablecido	Escriba un nombre en el cuadro Preestablecidos y haga clic en el botón Añadir preestablecido  .



Puede asimismo aplicar un relleno degradado personalizado haciendo clic en la herramienta **Relleno interactivo**  y arrastrando colores de la paleta de

colores de la ventana de dibujo hasta los tiradores de vector interactivos del objeto.

Aplicación de rellenos de patrón

Es posible rellenar los objetos con rellenos de patrón de dos colores, en color o de mapa de bits.


Un relleno de patrón de dos colores es una imagen compuesta sólo por los dos colores que elija. Un relleno de patrón en color es un gráfico vectorial más complejo que puede estar compuesto por líneas y rellenos. Un relleno de patrón de mapa de bits es una imagen de mapa de bits cuya complejidad depende del tamaño, la resolución y la profundidad de bits.

CorelDRAW incluye rellenos de patrón preestablecidos que se pueden aplicar a los objetos y permite además la creación de otros rellenos de patrón. Por ejemplo, puede crear rellenos de patrón a partir de objetos que dibuje o de imágenes que importe.

Es posible cambiar el tamaño de mosaico de los rellenos de patrón. También puede especificar el origen del mosaico para determinar el punto exacto en que comienzan estos rellenos. CorelDRAW también permite descentrar los mosaicos de un relleno. El ajuste de la posición horizontal o vertical del primer patrón, con respecto a la parte superior del objeto, afecta al resto del relleno.

Para elegir el aspecto del relleno de patrón, puede especificar si el relleno se refleja de manera que los mosaicos alternos sean reflejos unos de otros. Si desea que un relleno de patrón cambie en función de las acciones que realice sobre el objeto relleno, puede especificar que se transforme con el objeto. Por ejemplo, si agranda un objeto relleno con un patrón que se transforma, el patrón se hace más grande, pero el número de mosaicos no aumenta.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores


- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** .
- 3 Elija **Patrón de dos colores** en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades.
- 4 Abra el selector **Desplegable de relleno** y haga clic en un patrón.
- 5 Abra el selector **Color de primer plano** y haga clic en un color.

6 Abra el selector **Color de fondo** y haga clic en un color.



Para mezclar colores en un relleno de patrón de dos colores, también puede presionar **Ctrl** y hacer clic en un color de la paleta de colores.

Para aplicar un relleno de patrón en color o de mapa de bits

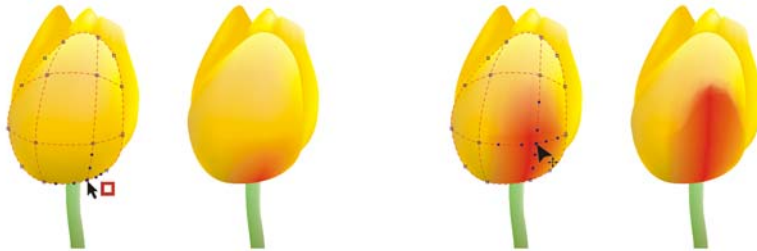
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** .
- 3 Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la barra de propiedades:
 - **Patrón en color**
 - **Patrón de mapa de bits**
- 4 Abra el selector **Desplegable de relleno** y haga clic en un patrón.

Aplicación de rellenos de malla

Cuando un objeto se rellena con una malla, pueden crearse efectos únicos. Por ejemplo, puede elaborar transiciones suaves de color en cualquier dirección sin tener que crear mezclas o siluetas. Cuando aplica un relleno de malla, debe especificar el número de filas y columnas de la cuadrícula y los puntos de intersección de la misma. Después de crear un objeto de malla, puede editar la cuadrícula del relleno de malla añadiendo y eliminando nodos o intersecciones. También puede eliminar la malla.


Los rellenos de malla solamente se pueden aplicar a objetos cerrados o a un solo trayecto. Si desea aplicar un relleno de malla en un objeto complejo, debe crear primero un objeto con un relleno de malla y combinarlo con el objeto complejo para formar un objeto PowerClip. Si desea obtener más información sobre las operaciones con objetos PowerClip, consulte “Creación de objetos PowerClip” en la página 137.

Es posible añadir color a una zona de un relleno de malla y a los nodos individuales de intersección. También puede decidir combinar colores para obtener un aspecto más mezclado.



Izquierda: Adición de un color a un relleno de malla. Derecha: Al mover un nodo de intersección en un relleno de malla le permite ajustar la progresión de colores.


Para aplicar un relleno de malla a un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno de malla** .
- 3 Escriba el número de columnas en la parte superior del cuadro **Tamaño de la cuadrícula** de la barra de propiedades.
- 4 Escriba el número de filas en la parte inferior del cuadro **Tamaño de la cuadrícula** de la barra de propiedades y presione **Intro**.
- 5 Ajuste los nodos de la cuadrícula en el objeto.



Si el objeto de malla contiene color, el ajuste de los nodos de intersección afectará a la mezcla de los colores.

Para añadir color a una zona de un relleno de malla

- 1 Seleccione un objeto relleno con una malla.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno de malla** .
- 3 Arrastre un color desde la paleta de colores hasta una zona del objeto.



También puede arrastrar un color desde la paleta de colores hasta un nodo de intersección.

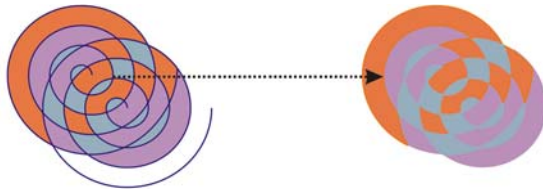
Aplicación de rellenos en áreas

Puede aplicar rellenos a cualquier área demarcada, utilizando la herramienta **Relleno inteligente**. Al contrario de lo que ocurre con otras herramientas de relleno, que rellenan únicamente objetos, la **herramienta Relleno inteligente** detecta los bordes de un área y crea un trayecto cerrado de modo que pueda rellenarse dicha área. Por ejemplo, si dibuja una línea a mano alzada que se cruza a sí misma creando bucles, la **herramienta Relleno inteligente** puede detectar los bordes de los bucles y rellenarlos. Siempre y cuando los trayectos de uno o más objetos demarquen un área por completo, ésta puede rellenarse.




*En este ejemplo, se ha duplicado y descentrado el objeto en espiral original, lo que da como resultado áreas demarcadas que pueden rellenarse por medio de la herramienta **Relleno inteligente**.*

Debido a que la herramienta **Relleno inteligente** crea un trayecto alrededor del área, crea básicamente un nuevo objeto que puede rellenarse, moverse, copiarse o editarse. Esto significa que la herramienta puede utilizarse de dos formas: para rellenar un área o para crear un nuevo objeto a partir de un área.



*Aunque su uso principal es rellenar áreas, la herramienta **Relleno inteligente** puede también utilizarse para crear nuevos objetos. En este ejemplo, los objetos originales, las dos espirales (izquierda) se eliminan (derecha), pero se conserva el relleno porque cada área rellenada es en realidad un objeto.*

Para aplicar un relleno a cualquier área cerrada

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno inteligente** .

- 2 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Opciones de relleno**:
 - **Especificar**: Le permite rellenar el área con un color sólido seleccionado del selector de color **Color de relleno** de la barra de propiedades.
 - **Utilizar predeterminado**: Le permite rellenar el área con la configuración predeterminada **Herramienta relleno**.
 - **Sin relleno**: no se aplica relleno al área.
- 3 En la lista **Opciones de contorno**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Utilizar predeterminado**: le permite aplicar la configuración de contorno predeterminada.
 - **Especificar**: Le permite seleccionar un ancho de línea del cuadro **Anchura de contorno** y un color de línea del selector de color **Color del contorno**.
 - **Sin contorno**: no se aplica contorno al área.
- 4 Haga clic dentro del área rodeada que desea rellenar.

Se crea un nuevo objeto a partir del área y se aplican los estilos actuales de relleno y contorno. El nuevo objeto aparece encima de los objetos existentes en la capa.




Si hace clic fuera de un área demarcada, se crea un nuevo objeto a partir de todos los objetos de la página, y se aplican las propiedades de relleno y contorno al nuevo objeto.

La anchura del contorno se centra en el trayecto de un objeto. Debido a que la herramienta **Relleno inteligente** detecta trayectos, y no contornos, los contornos gruesos se muestran parcialmente cubiertos por el nuevo objeto. Puede descubrir los contornos originales cambiando el orden de apilamiento de los objetos. Si desea obtener información sobre cómo cambiar el orden de apilamiento de los objetos, consulte “Para cambiar el orden de un objeto” en la página 108.


Operaciones con rellenos

Existe una serie de tareas comunes para todos los tipos de rellenos. Es posible elegir un color de relleno predeterminado de modo que todos los objetos que dibuje tengan el mismo relleno. También puede eliminar cualquier relleno, copiarlo en otro objeto o utilizarlo para rellenar el área rodeada por una curva abierta.

Para elegir el color de relleno predeterminado

- 1 Haga clic en un área vacía de la página de dibujo para anular la selección de todos los objetos.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno uniforme** .
- 3 En el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**, active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
 - **Gráfico**: aplica el color de relleno predeterminado a las formas que dibuje.
 - **Texto artístico**: aplica el color de relleno predeterminado al texto artístico que añada.
 - **Texto de párrafo**: aplica el color de relleno predeterminado al texto de párrafo que añada.
- 4 Especifique cualquier configuración de relleno.

Para quitar un relleno

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en el botón **Sin relleno** .



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre cómo se rellenan objetos, consulte “Relleno de objetos” en la sección “Colores y rellenos” de la Ayuda.



Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Puede crear una ilusión óptica tridimensional en los objetos añadiendo efectos de silueta, perspectiva, extrusión, bisel o sombra.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

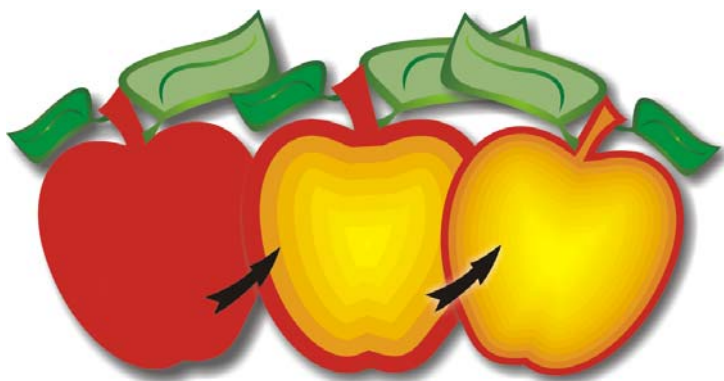
- Aplicación de siluetas a objetos
- Aplicación de perspectiva a objetos
- Creación de extrusiones
- Creación de efectos de bisel
- Creación de sombras
- Mezcla de objetos

Aplicación de siluetas a objetos

Puede aplicar una silueta a un objeto para crear una serie de líneas concéntricas que progresen hacia el interior o exterior del objeto. CorelDRAW también le permite establecer el número y la distancia de las líneas de la silueta.

Además de crear interesantes efectos tridimensionales, puede utilizar las siluetas para crear contornos recortables y enviarlos a dispositivos como trazadores, máquinas de grabado y cortadores de vinilo.

Después de aplicar una silueta a un objeto, puede copiar o clonar su configuración para utilizarla en otro objeto. También puede cambiar los colores del relleno entre las líneas de la silueta y de las propias líneas del contorno. En el efecto de silueta es posible crear una progresión de color en la que un color se mezcle con el siguiente. Esta progresión puede seguir un trayecto hacia la derecha, hacia la izquierda o recto a través del rango de colores que elija.




A este objeto se le ha aplicado una silueta central. Puede cambiarse tanto el número de líneas de silueta como la distancia entre ellas.







A este objeto se le ha aplicado una silueta exterior. Tenga en cuenta que una silueta exterior se proyecta desde el borde exterior del objeto.

Para aplicar una silueta a un objeto

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta** .
- 2 Haga clic en un objeto o un grupo de objetos y arrastre el tirador inicial hacia el centro para crear una silueta interior o alejándose del centro para crear una silueta exterior.
- 3 Desplace el deslizador de objeto para cambiar el número de etapas de silueta.


También es posible

Añadir líneas de silueta al centro del objeto seleccionado	Haga clic en el botón Al centro  .
Especificar el número de líneas de silueta	Haga clic en el botón Dentro  o Fuera  de la barra de propiedades y escriba un valor en el cuadro Etapas de silueta de la barra de propiedades.
Especificar la distancia entre líneas de silueta	Escriba un valor en el cuadro Descentrado de silueta de la barra de propiedades.
Acelerar la progresión de las líneas de silueta	Haga clic en el botón Aceleración de objeto y color  de la barra de propiedades y mueva el deslizador de objeto.



Para crear siluetas personalizadas, haga clic en **Efectos ▶ Silueta** y especifique la configuración que desee en la ventana acoplable **Silueta**.

Para definir el color de relleno de un objeto de silueta


- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta** .
- 2 Seleccione un objeto de silueta.
- 3 Abra el selector **Color de relleno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.
Si el objeto original tenía un relleno degradado, aparecerá un segundo selector de color.



Para acelerar la progresión del color de relleno, haga clic en el botón **Aceleración de objeto y color**  de la barra de propiedades.

Para cambiar el color del centro de la silueta, arrastre un color de la paleta de colores hasta el tirador de relleno final.

Para especificar el color de contorno de un objeto de silueta

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta** .
- 2 Seleccione un objeto de silueta.

- 3 Abra el selector **Color del contorno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.

Aplicación de perspectiva a objetos

El efecto de perspectiva puede crearse acortando uno o dos lados de un objeto. El objeto parece retroceder en una o dos direcciones al aplicar este efecto, lo que crea una perspectiva de un punto o una perspectiva de dos puntos.

Es posible añadir efectos de perspectiva a objetos individuales o agrupados. También se puede aplicar un efecto de perspectiva a grupos enlazados, como siluetas, mezclas, extrusiones y objetos creados con la herramienta **Medios artísticos**. Los efectos de perspectiva no pueden aplicarse a texto de párrafo, mapas de bits ni símbolos.

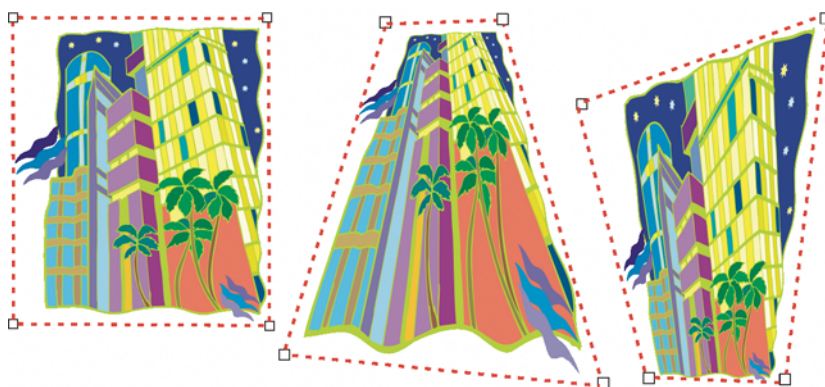


Gráfico original (izquierda) con una perspectiva de un punto (centro) y una de dos puntos (derecha) aplicadas.

Para aplicar una perspectiva

Para

Aplicar una perspectiva de un punto

Haga clic en **Efectos** ► **Añadir perspectiva**.
Presione **Ctrl** y arrastre un nodo.

Aplicar una perspectiva de dos puntos

Haga clic en **Efectos** ► **Añadir perspectiva**.
Arrastre los nodos que se encuentran fuera de la cuadrícula para aplicar el efecto que desee.



Al mantener presionada la tecla **Ctrl**, se limita el movimiento del nodo a sus ejes horizontal y vertical para crear el efecto de perspectiva de un punto.



Si desea desplazar nodos opuestos en dirección contraria a lo largo de la misma distancia, mantenga presionadas las teclas **Ctrl + Mayús** mientras arrastra el nodo.

Creación de extrusiones

Mediante el uso de extrusiones puede hacer que los objetos parezcan tridimensionales. Puede crear extrusiones proyectando puntos desde un objeto y uniéndolos, para así crear una ilusión óptica tridimensional. CorelDRAW le permite asimismo aplicar una extrusión de vector a un objeto de un grupo.

Para crear una extrusión


- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Extrusión**
- 2 Elija un tipo de extrusión en el cuadro de lista **Tipo de extrusión** de la barra de propiedades.
- 3 Seleccione un objeto.
- 4 Arrastre los tiradores de selección del objeto para establecer la dirección y profundidad de la extrusión.
Si desea restablecer la extrusión, presione **Esc** antes de soltar el botón del ratón.

Para cambiar la forma de una extrusión de vector


Para	Realice lo siguiente
Girar una extrusión	Seleccione un objeto extrudido. Haga clic en el botón Rotación de extrusión de la barra de propiedades. Arrastre la extrusión en la dirección que desee.
Cambiar la dirección de una extrusión	Por medio de la herramienta Extrusión , haga clic en una extrusión. Haga clic en el punto de fuga, y arrastre en la dirección que desee.

Para**Realice lo siguiente**

Cambiar la profundidad de una extrusión

Por medio de la herramienta **Extrusión** , haga clic en una extrusión. Arrastre el deslizador entre los tiradores de vector interactivos.

Redondear las esquinas de un rectángulo o un cuadrado extrudido

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** . Arrastre un nodo de esquina por el contorno del rectángulo o cuadrado.

Creación de efectos de bisel

Un efecto de bisel le añade una profundidad tridimensional a un gráfico u objeto de texto, haciendo que sus esquinas parezcan inclinadas (en ángulo). Los efectos de bisel contienen tanto colores directos como de cuatricromía (CMYK), de modo que resultan ideales para imprimir.

Estilos de bisel

Puede seleccionar de entre los siguientes estilos de bisel:

- **Suavizar borde:** crea superficies biseladas que aparecen sombreadas en ciertas áreas.
- **Relieve:** hace que un objeto aparezca como un relieve.



De izquierda a derecha: Logotipo sin efecto, con el efecto de bisel Suavizar borde y con el efecto de bisel Relieve

Superficies biseladas

Puede controlar la intensidad del efecto de bisel especificando la anchura de la superficie biselada.

Luz y color

Un objeto con efecto de bisel da la sensación de estar iluminado por una luz ambiental blanca (alrededor) y un foco. La luz ambiental es de baja intensidad y no puede cambiarse. La opción predeterminada del foco es también blanco, pero se puede cambiar su color, intensidad y ubicación. Si se cambia el color del foco, esto afecta al color de las superficies biseladas. Al cambiar la intensidad del foco se aclaran u oscurecen las superficies biseladas. Al cambiar la ubicación del foco se puede determinar qué superficies biseladas aparecen iluminadas.

Se puede cambiar la ubicación del foco especificando su dirección y altura. La dirección determina dónde se ubica la fuente de luz en el plano del objeto (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda de un objeto). La altura determina la altura a la que se encuentra el foco en relación al plano del objeto. Por ejemplo, puede situar el foco a nivel del horizonte (altura de 0°) o directamente sobre el objeto (altura de 90°).

También puede cambiar el color de las superficies biseladas que están en la sombra si especifica un color de sombra.

Para crear un efecto de bisel Suavizar borde

- 1 Seleccione un objeto que esté cerrado y tenga relleno.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Bisel**.
- 3 En el menú lateral **Bisel**, elija **Suavizar borde** del cuadro de lista **Estilo**.
- 4 Active cualquiera de las siguientes opciones de **Descentrado del bisel**:
 - **Al centro**: permite crear superficies biseladas que se encuentran en la mitad del objeto.
 - **Distancia**: permite especificar el ancho de las superficies biseladas. Escriba un valor en el cuadro **Distancia**.

También es posible

Cambiar el color de las superficies biseladas en sombra

Elija un color del selector de color **Sombra**.

Las superficies biseladas cambian a un matiz del color de sombra especificado.

También es posible

Elegir un color de foco	Elija un color del selector de color Luz .
Cambiar la intensidad del foco	Desplace el deslizador Intensidad .
Especificar la ubicación del foco	Desplace cualquiera de los deslizadores siguientes: <ul style="list-style-type: none">• Dirección• Altura Los valores de dirección van de 0° a 360°; los valores de altitud van de 0° a 90°.



El valor de altura más bajo (0°) sitúa el foco en el plano del objeto, y el más alto (90°) lo coloca directamente sobre el objeto.

Para crear un efecto Relieve

- 1 Seleccione un objeto que esté cerrado y tenga relleno.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Bisel**.
- 3 En el menú lateral **Bisel**, elija **Relieve** en el cuadro de lista **Estilo**.
- 4 En el cuadro **Distancia**, escriba un valor bajo.
- 5 Para cambiar la intensidad del foco, desplace el deslizador **Intensidad**.
- 6 Para especificar la dirección del foco, desplace el deslizador **Dirección**.
- 7 Haga clic en **Aplicar**.

Si desea crear un efecto de bisel más pronunciado, escriba un valor más alto en el cuadro **Distancia**, y vuelva a aplicar el efecto.

También es posible

Elegir un color de sombra	Elija un color del selector de color Sombra .
Elegir un color de foco	Elija un color del selector de color Luz .



El efecto de bisel **Relleno** se consigue creando dos duplicados del objeto. Los duplicados se descentran en direcciones opuestas: uno hacia la fuente de luz y el otro alejándose de la fuente de luz. El color del duplicado que se sitúa hacia el foco es una mezcla de los colores del foco y los del objeto, y depende de la

intensidad de la luz. El color del duplicado alejado del foco es una mezcla al 50 por ciento de los colores de la sombra y los del objeto.

Creación de sombras

Las sombras simulan el efecto de la luz que incide sobre un objeto desde cinco perspectivas concretas: horizontal, derecha, izquierda, abajo y arriba. Las sombras pueden aplicarse a la mayoría de objetos o grupos de objetos, incluidos texto artístico, texto de párrafo y mapas de bits.

Cuando se añaden sombras, es posible cambiar su perspectiva y ajustar atributos, como el color, la opacidad, el nivel de degradado, el ángulo y el fundido.



Sombra aplicada a un objeto


La separación de la sombra del objeto permite ejercer más control sobre la sombra. Por ejemplo, puede editar la sombra al igual que lo haría con una transparencia. Si desea obtener información sobre cómo editar transparencias, consulte la sección “Aplicación de transparencia” en la página 169.

Al igual que ocurre con las transparencias, puede aplicar un modo de fusión a una sombra para controlar cómo se mezcla el color de la sombra con el del objeto situado bajo ésta. Para obtener más información sobre modos de fusión, consulte “Aplicación de modos de fusión” en la Ayuda.


También puede ajustar la resolución que se va a utilizar en la representación de una sombra. Por ejemplo, puede aumentar la resolución que se va a emplear en la

presentación, para mejorar el aspecto de una sombra. Sin embargo, al aumentar la resolución de una sombra quizás aumente el tamaño de archivo del dibujo.

Para añadir una sombra

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra** .
- 2 Haga clic en un objeto.
- 3 Arrastre desde el centro o un lateral del objeto hasta que la sombra adquiriera el tamaño que desee.
- 4 Especifique los atributos apropiados en la barra de propiedades.



Las sombras no pueden añadirse a otras sombras ni a grupos enlazados, como objetos mezclados, con silueta, biselados, extrudidos o creados con la herramienta **Medios artísticos** .

Para separar una sombra de un objeto

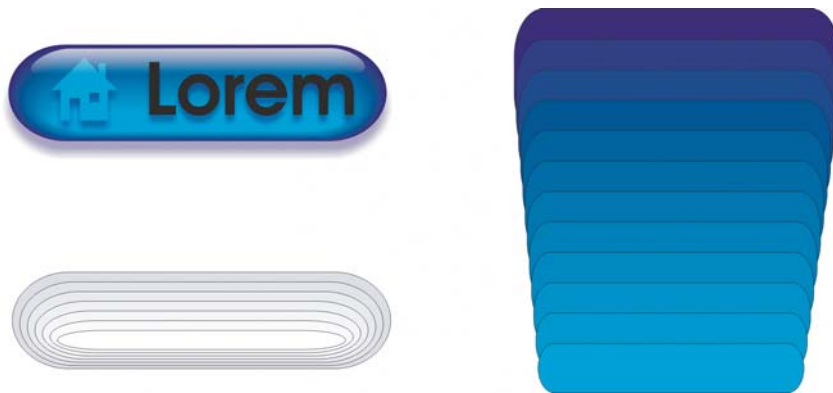
- 1 Seleccione la sombra de un objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Descombinar grupo de sombra**.
- 3 Arrastre la sombra.

Mezcla de objetos

CorelDRAW permite crear diversos tipos de mezclas, como mezclas en línea recta, mezclas a lo largo de un trayecto y mezclas compuestas. Las mezclas suelen utilizarse para crear sombras y resaltes realistas en los objetos.

La mezcla en línea recta muestra la progresión de forma y tamaño entre un objeto y otro. Los colores de contorno y relleno de los objetos intermedios se van transformando a lo largo de un trayecto en línea recta por el espectro de colores. Los contornos de los objetos intermedios muestran una progresión gradual de forma y grosor.

Después de crear una mezcla, puede copiar o clonar su configuración en otros objetos. Al copiar una mezcla, el objeto adopta la configuración del original, excepto para los atributos de contorno y relleno. Al clonar una mezcla, los cambios que se realizan en la mezcla original (también llamada maestra) se aplican a la clonación.



Las mezclas en línea recta pueden utilizarse para crear gráficos con un aspecto de cristal. El botón de imagen cambiante (izquierda) contiene una mezcla de objetos superpuestos muy juntos.

Es posible modificar el aspecto de una mezcla ajustando el número de objetos intermedios y el espaciado existente entre ellos, la progresión de los colores de la mezcla, los nodos a los que se asigna la mezcla, el trayecto y los objetos inicial y final. Puede fusionar los componentes de una mezcla dividida o compuesta para crear un único objeto.


También es posible dividir y eliminar una mezcla.

Para mezclar objetos

Para



Realice lo siguiente

Efectuar una mezcla a lo largo de una línea recta

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mezcla** . Seleccione el primer objeto y arrástrelo sobre el segundo. Si desea restablecer la mezcla, presione **Esc** mientras arrastra el objeto.

Mezclar un objeto a lo largo de un trayecto a mano alzada

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mezcla**. Seleccione el primer objeto. Mantenga presionada la tecla **Alt** y arrastre el cursor para dibujar una línea hasta el segundo objeto.

Para	Realice lo siguiente
Adaptar una mezcla a un trayecto	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Mezcla . Haga clic en la mezcla. Haga clic en el botón Propiedades del trayecto  de la barra de propiedades. Haga clic en Nuevo trayecto . Utilizando la flecha curva, haga clic en el trayecto al que desee adaptar la mezcla.
Estirar la mezcla a lo largo de un trayecto completo	Seleccione una mezcla que ya esté adaptada a un trayecto. Haga clic en el botón Opciones diversas de mezcla  de la barra de propiedades y active la casilla de verificación Mezclar en todo el trayecto .
Crear una mezcla compuesta	Utilice la herramienta Mezcla para arrastrar un objeto hasta el objeto inicial o final de otra mezcla.



¿Necesita más información?

Si necesita más información acerca de la adición de efectos tridimensionales, consulte “Adición de efectos tridimensionales a objetos” en la sección “Efectos especiales” en la Ayuda.



Cambio de la transparencia de objetos

Puede aplicar una transparencia a un objeto para que se vean todos los objetos situados detrás. La aplicación CorelDRAW también permite especificar cómo se combina el color del objeto transparente con el color del objeto que tiene debajo.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Aplicación de transparencias

Aplicación de transparencia


Cuando se aplica una transparencia a un objeto, los elementos que se encuentran debajo del mismo se vuelven parcialmente visibles. Se pueden aplicar transparencias con los mismos tipos de rellenos que se aplican a los objetos, es decir, uniformes, degradados, de textura y de patrón. Si desea obtener más información sobre estos rellenos, consulte la sección “Relleno de objetos” en la página 147.

De forma predeterminada, CorelDRAW aplica todas las transparencias al relleno y al contorno del objeto; sin embargo, puede especificar si desea que la transparencia se aplique sólo al contorno o al relleno.

También puede copiar una transparencia de un objeto a otro.

Cuando sitúa una transparencia sobre un objeto, puede “congelarla”, de modo que el objeto se mueva con la transparencia.


Para aplicar una transparencia uniforme

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia** .
- 3 En la barra de propiedades, elija **Uniforme** en el cuadro de lista **Tipo de transparencia**.
- 4 En la barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Transparencia inicial** y presione la tecla **Intro**.




Puede hacer clic en un color de la paleta de colores para aplicar un color a la transparencia.

Para aplicar una transparencia degradada

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia** .
- 3 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes transparencias degradadas del cuadro de lista **Tipo de transparencia**:
 - Lineal
 - Radial
 - Cónico
 - Pincelada cuadrada
- 4 Desplace los tiradores de vector interactivos, o haga clic donde desee que empiece la transparencia en el objeto y arrastre el ratón hasta donde desee que termine.
Si desea restablecer la transparencia, presione **Esc** antes de soltar el botón del ratón.
- 5 En la barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Punto medio de transparencia** y presione **Intro**.



Para crear una transparencia degradada personalizada, puede arrastrar colores, cuyos tonos se convierten en escala de grises, desde la paleta de colores hasta los tiradores de vector interactivos del objeto .



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo cambiar la transparencia de objetos, consulte “Cambio de transparencia de objetos” en la sección “Efectos especiales” de la Ayuda.



Operaciones con páginas y herramientas de diseño

La aplicación CorelDRAW permite especificar el tamaño, la orientación, la unidad de escala y el fondo de una página de dibujo. Es posible personalizar y visualizar las cuadrículas y las líneas guía de la página para facilitar la organización y la ubicación de los objetos. Por ejemplo, si está diseñando un boletín, puede definir las dimensiones de las páginas y crear líneas guía para situar las columnas y el texto de encabezamiento. Para diseñar un anuncio, puede alinear los gráficos y el texto en las líneas guía y organizar los elementos gráficos en una cuadrícula. Las reglas permiten colocar las cuadrículas, las líneas guía y los objetos en una escala, que emplea las unidades que elija. Además, puede añadir y eliminar páginas.

Las configuraciones y herramientas de diseño de página pueden personalizarse completamente y utilizarse como valores predeterminados para otros dibujos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Especificación del diseño de página
- Elección de un fondo de página
- Adición, duplicación, cambio de nombre y eliminación de páginas
- Utilización de las reglas
- Configuración de la cuadrícula
- Configuración de líneas guía

Especificación del diseño de página

Para empezar a trabajar en un dibujo, puede especificar la configuración de tamaño, orientación y estilo de diseño de la página. Las opciones que elija al especificar el diseño de página se pueden utilizar como predeterminadas para todos los dibujos que cree más adelante. También puede ajustar la configuración del tamaño y la orientación de página para que coincida con un tamaño de papel estándar e imprimirlo.

Tamaño de página

Hay disponibles dos opciones para especificar el tamaño de página: la selección de un tamaño de página preestablecido y la creación de uno propio. Es posible seleccionar entre un gran número de tamaños preestablecidos, desde papel de oficio y sobres hasta carteles y páginas Web. Si ninguno de los tamaños preestablecidos le satisface, puede crear un tamaño de página personalizado especificando las dimensiones del dibujo.

Puede guardar tamaños de página personalizados como ajustes preestablecidos para utilizar posteriormente y puede eliminar cualquier tamaño de página preestablecido que no le interese.

Orientación de la página

La orientación de la página es horizontal o vertical. La orientación horizontal define una anchura mayor que la altura, mientras que la orientación vertical define una altura mayor que la anchura del dibujo. Todas las páginas que añada a un proyecto de dibujo tendrán la orientación actual; sin embargo, puede dar una orientación distinta a cada página del proyecto.

Estilos de diseño

Si se utiliza el estilo de diseño preestablecido (Página completa), cada página del documento se considera una página independiente y se imprime en una hoja. Se puede seleccionar estilos de diseño para proyectos de varias páginas, tales como folletos. Los estilos de diseño de varias páginas - Libro, Folleto, Tarjeta doblada, Tarjeta pliegue izq., Tarjeta pliegue sup. y Folletos de tres pliegues - dividen el tamaño de la página en dos o más partes iguales. Cada parte se considera una página independiente. La ventaja de trabajar con partes independientes es que se puede editar cada una de las páginas en orientación vertical en la ventana de dibujo, en orden secuencial, independientemente del diseño que se necesite para imprimir el documento. Cuando el documento está listo para imprimir, la aplicación coloca las páginas automáticamente en el orden necesario para la impresión y encuadernación.

Para establecer el tamaño y la orientación de página

- 1 Haga clic en **Diseño ▶ Preparar página**.
El cuadro de diálogo **Opciones** aparece con el **Tamaño de página**.
- 2 Realice una de las siguientes acciones que aparecen en la tabla.

Para	Realice lo siguiente
Elegir un tamaño de página preestablecido	Elija un tipo de papel en el cuadro de lista Papel .
Hacer coincidir el tamaño y la orientación de la página con la configuración de impresora	Haga clic en Obtener tamaño de página de la impresora .
Especificar un tamaño de página personalizado	Escriba valores en los cuadros de control Altura y Anchura .
Establecer la orientación de página	Active la opción Horizontal o Vertical .
Establecer la orientación de una sola página de un documento de varias páginas	Asegúrese de que la página que desea cambiar se muestra en la ventana de dibujo, elija un tamaño y orientación de página y active la casilla de la opción Aplicar cambios sólo en esta página .

Para añadir y eliminar tamaños de página personalizados preestablecidos

- 1 Haga clic en **Diseño** ► **Preparar página**.
- 2 Realice una de las tareas que aparecen en la tabla a continuación.

Para	Realice lo siguiente
Añadir un tamaño de página personalizado preestablecido	Especifique un tamaño de página personalizado y haga clic en Guardar tamaño de página . Aparece el tamaño de página personalizado preestablecido en el cuadro de lista Papel .
Eliminar un tamaño de página preestablecido	Elija un tipo de papel del cuadro de lista Papel y haga clic en Eliminar tamaño de página .

Elección de un fondo de página

Puede elegir el color y el tipo de fondo para un dibujo. Por ejemplo, es posible utilizar un color uniforme si desea obtener un fondo uniforme.

Para utilizar un color uniforme como fondo

- 1 Haga clic en **Diseño ▶ Fondo de página**.
- 2 Active la opción **Sólido**.
- 3 Abra el selector **Color** y haga clic en un color.

Adición, duplicación, cambio de nombre y eliminación de páginas

CorelDRAW le permite añadir páginas a un dibujo o duplicar páginas existentes. También puede cambiar el nombre de páginas y eliminar una sola página o un rango completo de páginas. Además, se pueden mover objetos de una página a otra.

Cuando duplica una página, puede elegir copiar solamente la estructura de capas de la página o puede copiar las capas y todos los objetos que contengan. Si desea obtener más información sobre capas, consulte “Operaciones con capas” en la página 199.

Se puede utilizar la Visualización Clasificador de páginas para administrar las páginas a la vez que se ven los contenidos de éstas. La visualización Clasificador de páginas le permite cambiar el orden de páginas, así como copiarlas, añadir, cambiarles el nombre y eliminarlas.

Para añadir una página

- 1 Haga clic en **Diseño ▶ Insertar página**.
- 2 Escriba el número de páginas que desea añadir en el cuadro **Insertar páginas**.
- 3 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Antes**
 - **Después**

Si desea realizar una inserción delante o detrás de una página distinta de la actual, escriba el número de página en el cuadro **Página**.



Si se encuentra en la primera o última página, puede añadir otra página haciendo clic en el botón **Añadir página** de la ventana del documento.

También puede añadir una página haciendo clic con el botón derecho del ratón en una ficha de página de la ventana del documento y haciendo clic en **Insertar página después** o **Insertar página antes**.

Para duplicar una página

- 1 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el nombre de la página que desea duplicar.
Si la ventana acoplable **Administrador de objetos** no está abierta, haga clic en **Herramientas ▶ Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en **Diseño ▶ Duplicar página**.
- 3 En el área **Insertar nueva página** del cuadro de diálogo **Duplicar página**, elija una de las siguientes opciones:
 - **Antes de página seleccionada**
 - **Después de página seleccionada**
- 4 En la parte inferior del cuadro de diálogo, elija una de las siguientes opciones:
 - **Copiar capas(s) solamente**: le permite duplicar la estructura de capas sin copiar el contenido de las capas.
 - **Copiar capa(s) y su contenido**: le permite duplicar las capas y todo su contenido



También puede duplicar una página haciendo clic con el botón derecho en el nombre de la página y eligiendo **Duplicar página**.

Para cambiar el nombre de una página

- 1 Haga clic en **Diseño ▶ Cambiar nombre de página**.
- 2 Escriba el nombre de la página en el cuadro **Nombre de página**.

Para eliminar una página

- 1 Haga clic en **Diseño ▶ Eliminar página**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Eliminar página**, escriba el número de la página que desea eliminar.



Puede eliminar una serie de páginas si activa la casilla de selección **Hasta página** y escribe el número de la última página que va a eliminarse en el cuadro **Hasta página**.

Para cambiar el orden de las páginas

- Arrastre las fichas de páginas de explorador de documento en la parte inferior de la

ventana de dibujo.

Para mover un objeto a otra página

- 1 Arrastre el objeto sobre la ficha con el número de página de destino (en la parte inferior de la ventana de documento).
La página de destino aparece en la ventana de documento.
- 2 Sin soltar el botón del ratón, arrastre el objeto en la página para colocarlo en su posición.

Utilización de las reglas

Es posible visualizar reglas en la ventana de dibujo para dibujar, definir el tamaño y alinear los objetos con precisión. Puede ocultar las reglas o moverlas a otra posición en la ventana de dibujo. También puede personalizar la configuración de las reglas según sus requisitos. Por ejemplo, puede establecer el origen de las reglas, elegir la unidad de medida y especificar el número de marcas o divisiones que aparecen entre las marcas de unidades.

De forma predeterminada, CorelDRAW aplica las mismas unidades de las reglas a las distancias de duplicación y desplazamiento. Puede cambiar la unidad de medida predeterminada y especificar distintas unidades para esta configuración y otras. Si desea obtener información sobre desplazamiento, consulte “Colocación de objetos” en la página 99.

Para ocultar o mostrar las reglas

- Haga clic en **Ver ▶ Reglas**.
Una marca junto al comando **Reglas** indica que las reglas están visibles.

Para mover una regla

- Mantenga presionada la tecla **Mayús** y arrastre una regla a otra posición en la ventana de dibujo.

Configuración de la cuadrícula

La cuadrícula se compone de una serie de líneas discontinuas o puntos que se cruzan; se utiliza para alinear y situar con precisión objetos en la ventana de dibujo. Es posible establecer la distancia entre las líneas de cuadrícula o los puntos especificando la frecuencia o el espaciado. La frecuencia es el número de líneas o de puntos que aparecen entre cada unidad horizontal y vertical. El espaciado es la distancia exacta entre cada línea o punto. Los valores altos de frecuencia y los valores bajos de espaciado ayudan a alinear y colocar los objetos con más precisión.

Es posible encajar objetos en la cuadrícula para que, al desplazarlos, salten entre las líneas de cuadrícula.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula

- Haga clic en **Ver** ▶ **Cuadrícula**.

Una marca junto al comando **Cuadrícula** indica que la cuadrícula está visible.

Para establecer la distancia entre las líneas de cuadrícula

- 1 Haga clic en **Ver** ▶ **Configurar** ▶ **Configuración de cuadrícula y regla**.
- 2 Active una de las opciones siguientes:
 - **Frecuencia**: especifica el espaciado de cuadrícula como el número de líneas por unidad de medida.
 - **Espaciado**: especifica el espaciado de cuadrícula como la distancia entre cada línea de cuadrícula.
- 3 Escriba valores en los cuadros siguientes:
 - **Horizontal**
 - **Vertical**



La unidad de medida utilizada para el espaciado de cuadrícula es idéntica a la utilizada para las reglas. Si desea obtener información sobre la configuración de las reglas, consulte “Para personalizar la configuración de las reglas” en la Ayuda

Para configurar objetos para que encajen en la cuadrícula

- 1 Haga clic en el menú **Ver** ▶ **Encajar en cuadrícula**.
- 2 Desplace los objetos con la herramienta **Selección**

Configuración de líneas guía

Las líneas guía son líneas que pueden situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos. En algunas aplicaciones, las líneas guías se conocen tan solo como guías.

Existen tres tipos de líneas guía: horizontales, verticales e inclinadas. De forma predeterminada, la aplicación muestra las líneas guía que se pueden añadir a la ventana de dibujo, aunque es posible ocultarlas en cualquier momento. También puede usar objetos como guías.

Puede establecer líneas guías para páginas individuales o para todo el documento. Si desea obtener más información acerca de líneas guía locales y maestras, consulte “Capas locales y capas maestras” en la página 199.

Puede añadir una línea guía cuando lo necesite, y también puede añadir líneas guía preestablecidas. Existen dos tipos de líneas guía preestablecidas: Preestablecidos de Corel y preestablecidos definidos por el usuario. Entre los ejemplos de preestablecidos de Corel se incluyen las líneas guía que aparecen en márgenes de 1 pulgada y las líneas guía que aparecen en los bordes de columna de los boletines. Los preestablecidos definidos por el usuario son líneas guía cuya posición la especifica el usuario. Por ejemplo, es posible añadir líneas guía preestablecidas que muestren márgenes a la distancia que especifique o que definan el diseño o la cuadrícula de una columna. Una vez añadida una línea guía, puede seleccionarla, moverla, girarla, bloquearla o eliminarla.

Es posible encajar objetos en las líneas guía de modo que, al mover un objeto cerca de una línea guía, sólo pueda centrarse en la línea guía o alinearse a cualquiera de los lados de la misma.

Las líneas guía utilizan la unidad de medida especificada para las reglas. Si desea obtener información sobre la configuración de las reglas, consulte “Para personalizar la configuración de las reglas” en la Ayuda.



Las líneas guía pueden situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos.

Para mostrar u ocultar las líneas guía

- Haga clic en el menú Ver ► Líneas guía.

Una marca junto al elemento Líneas guía indica que las líneas guía están visibles.

Para añadir una línea guía horizontal o vertical

- 1 Haga clic en Ver ► Configurar ► Configuración de líneas guía.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en una de las siguientes opciones:
 - Horizontal
 - Vertical
- 3 Especifique la configuración de las líneas guía que desee.
- 4 Haga clic en Añadir.



Para añadir una línea guía también puede arrastlarla desde la regla horizontal o vertical en la ventana de dibujo.

Para usar un objeto como línea guía

- 1 Haga clic en Herramientas ► Administrador de objetos.
- 2 En la ventana acoplable Administrador de objetos, haga clic en la capa Guías en la página que desee.
- 3 Dibuje y coloque el objeto que desea usar como guía.



Para configurar líneas guía para todo el documento

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administrador de objetos**.
- 2 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en **Guías** en la **Página maestra**.
- 3 En la ventana de dibujo, cree las líneas guía que desee.



Las líneas guía que configura en la capa **Guías** de la **Página maestra** aparecen en todas las páginas del documento. Estas líneas guía aparecen en el dibujo junto con cualquier línea guía que configure para páginas individuales.

Para modificar las líneas guía

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una sola línea guía	Haga clic en la línea guía con la herramienta Selección  .
Seleccionar todas las líneas guía en una página	Haga clic en Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Líneas guía . Las líneas guía locales y maestras están seleccionadas.
Mover una línea guía	Arrastre una línea guía a otra posición en la ventana de dibujo.
Girar una línea guía	Con la herramienta Selección  , haga clic en la línea guía dos veces y rote la línea guía cuando aparezcan los tiradores de inclinación.
Bloquear una línea guía	Haga clic en una línea guía utilizando la herramienta Selección y haga clic en Organizar ▶ Bloquear objeto .
Desbloquear una línea guía	Haga clic en una línea guía utilizando la herramienta Selección y haga clic en Organizar ▶ Desbloquear objeto .
Eliminar una línea guía	Haga clic en una línea guía con la herramienta Selección y presione la tecla Supr.

Para**Realice lo siguiente**

Eliminar una línea guía preestablecida

Haga clic en el menú **Ver ▶ Configurar ▶ Configuración de líneas guía** y haga clic en **Preestablecidos** en la lista de categorías. Desactive la casilla de selección situada junto a la línea guía preestablecida que desee eliminar.

Para encajar objetos en las líneas guía

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Encajar en líneas guía**.
- 2 Arrastre el objeto a la línea guía.

Para encajar el centro de un objeto en una línea guía, seleccione el objeto y desplácelo sobre la línea guía hasta que el centro de rotación quede encajado en la guía.

**¿Necesita más información?**

Si desea más información acerca de las páginas y herramientas de diseño, consulte “Operaciones con páginas y herramientas de diseño” en la sección “Páginas y diseño” de la Ayuda.



Operaciones con tablas

Una tabla proporciona un diseño estructurado que le permite presentar texto e imágenes en un dibujo. Puede dibujar una tabla o puede crear una tabla a partir de texto de párrafo. Puede cambiar fácilmente el aspecto de una tabla modificando las propiedades de la tabla y su formato. Además, como las tablas son objetos, puede manipularlas de varias maneras. Puede también importar tablas existentes de un archivo de texto o de una hoja de cálculo.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Adición de tablas a dibujos
- Selección, movimiento y exploración de componentes de la tabla
- Inserción y eliminación de celdas, filas y columnas de tabla
- Modificación del tamaño de celdas, filas y columnas de tabla
- Formato de tablas y celdas
- Operaciones con texto en tablas
- Conversión de tablas a texto
- Fusión y división de tablas y columnas
- Manipulación de tablas como objetos
- Adición de imágenes, gráficos y fondos a tablas
- Importación de tablas a un dibujo


Adición de tablas a dibujos

Con CoreIDRAW, puede añadir una tabla a un dibujo para crear un diseño estructurado para texto e imágenes. Puede dibujar una tabla o puede crear una tabla a partir de texto existente.



Las tablas le permiten crear un diseño estructurado para organizar el texto y los elementos gráficos.

Para añadir una tabla a un dibujo

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla** .
- 2 Escriba valores en los cuadros **Número de filas y columnas** en la barra de propiedades.


El valor que escriba en la parte superior especificará el número de filas; mientras que el de la parte inferior será el número de columnas.

- 3 Arrastre en diagonal para dibujar la tabla.



También puede crear una tabla haciendo clic en **Tabla ▶ Crear tabla nueva** y luego escribiendo valores en los cuadros **Filas**, **Columnas**, **Altura** y **Anchura** en el cuadro de diálogo **Crear tabla nueva**.

Para crear una tabla a partir de texto

- 1 Haga clic en la herramienta **Selección** .
- 2 Seleccione el texto que desee convertir en tabla.
- 3 Haga clic en **Tabla ▶ Convertir texto a tabla**.

4 En el área **Crear columnas basándose en el siguiente separador**, elija una de las siguientes opciones:

- **Comas:** crea una columna donde aparece una coma y una fila donde aparece un marcador de párrafo.
- **Tabuladores:** crea una columna donde aparece un tabulador y una fila donde aparece un marcador de párrafo.
- **Párrafos:** crea una columna donde aparece un marcador de párrafo.
- **Definido por el usuario:** crea una columna donde aparece un marcador especificado y una fila donde aparece un marcador de párrafo.

Si activa la opción **Definido por el usuario**, necesitará escribir un carácter en el cuadro **Definido por el usuario**.




Si no escribe un carácter en el cuadro **Definido por el usuario**, sólo se crea una columna y cada párrafo de texto crea una fila de tabla.

También es posible convertir una tabla en texto. Si desea obtener más información, consulte “Para convertir una tabla a texto” en la página 193.




Selección, movimiento y exploración de componentes de la tabla

Debe seleccionar una tabla, filas, columnas o celdas de una tabla, antes de insertar filas o columnas, cambiar las propiedades de bordes de la tabla, añadir un color de relleno de fondo o editar otras propiedades de tabla. Puede mover filas y columnas seleccionadas a una nueva posición en una tabla. También puede copiar o cortar una fila o columna de una tabla y pegarlas en otra tabla. Además, puede desplazarse de una celda a otra cuando edita texto en una tabla y establecer el orden de tabulador para desplazarse en la tabla.


Para seleccionar una tabla, fila o columna

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en una tabla.
- 2 Realice las acciones apropiadas de la tabla siguiente.


Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una tabla	Haga clic en Tabla ▶ Seleccionar ▶ Tabla .
Seleccionar una fila	Haga clic en una fila y luego en Tabla ▶ Seleccionar ▶ Fila .

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una columna	Haga clic en una columna y luego en Tabla ▶ Seleccionar ▶ Columna .
Seleccionar todo el contenido de una tabla	Con el puntero de la herramienta Tabla , pase sobre la esquina superior izquierda de la tabla hasta que aparezca una flecha diagonal  y haga clic.
Usar un acceso directo de teclado para seleccionar una tabla	Con el puntero de la herramienta Tabla insertado en una celda, presione Ctrl + A + A .
Seleccionar una fila haciendo clic dentro de la tabla	Con el puntero de la herramienta Tabla , pase sobre el borde de la tabla a la izquierda de la fila que desea seleccionar. Cuando aparece una flecha horizontal  , haga clic en el borde para seleccionar la fila.
Seleccionar una columna haciendo clic dentro de la tabla	Con el puntero de la herramienta Tabla , pase sobre el borde superior de la columna que desea seleccionar. Cuando aparece una flecha vertical  , haga clic en el borde para seleccionar la columna.

Para seleccionar una tabla

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en una tabla.
- 2 Haga clic en una celda y luego haga clic en **Tabla ▶ Seleccionar ▶ Celda**.



También puede seleccionar una celda mediante la herramienta **Forma**  o insertando del puntero de la herramienta **Tabla** en la celda y presionando las teclas **Ctrl + A**.

Para mover una fila o columna de una tabla

- 1 Seleccione la fila o columna que desea mover.
- 2 Arrastre la fila o columna hasta otra posición en la tabla.

Para mover una fila de una tabla a otra tabla

- 1 Seleccione la fila de la tabla que desea desplazar.
- 2 Haga clic en el menú **Edición** ▶ **Cortar**.
- 3 Seleccione una fila en otra tabla.
- 4 Haga clic en **Edición** ▶ **Pegar**.
- 5 Elija una de las siguientes opciones:
 - Reemplazar la fila seleccionada
 - Insertar encima de la fila seleccionada
 - Insertar debajo de la fila seleccionada

Para mover una columna de una tabla a otra tabla

- 1 Seleccione la columna de la tabla que desea desplazar.
- 2 Haga clic en el menú **Edición** ▶ **Cortar**.
- 3 Seleccione una columna en otra tabla.
- 4 Haga clic en **Edición** ▶ **Pegar**.
- 5 Elija una de las siguientes opciones:
 - Reemplazar la columna seleccionada
 - Insertar a la izquierda de la columna seleccionada
 - Insertar a la derecha de la columna seleccionada

Para moverse a la siguiente celda de tabla

- Con el puntero de la herramienta **Tabla** insertado en una celda, presione **Tabulador**.

Si es la primera vez que presiona **Tabulador** en un tabla, debe elegir el orden de tabulador en el cuadro de lista **Orden de tabulaciones**.



Puede usar la tecla **Tabulador** para moverse a la siguiente celda sólo si la casilla de la opción **Mover el cursor a la siguiente celda** está seleccionada en el cuadro de diálogo **Opciones de tabulador**.

Para modificar el orden de tabulaciones

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.

- 2 En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, **Caja de herramientas**, haga clic en la herramienta **Tabla**.
- 3 Active la opción **Mover el cursor a la siguiente celda**.
- 4 En el cuadro de lista **Orden de tabulaciones**, elija una de las siguientes opciones:
 - De izquierda a derecha, de superior a inferior
 - De derecha a izquierda, de superior a inferior



Para que la tecla **Tabulador** inserte un carácter de tabulador en la tabla de texto active la opción **Insertar un carácter de tabulador en el texto**.

Inserción y eliminación de filas y columnas de tabla

Puede insertar y eliminar las filas y columnas en una tabla.

Para insertar una fila de tabla

- 1 Seleccione una fila en la tabla.
- 2 Realice las acciones apropiadas de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Insertar una fila encima de la fila seleccionada	Haga clic en Tabla ► Insertar ► Fila superior .
Insertar una fila debajo de la fila seleccionada	Haga clic en Tabla ► Insertar ► Fila inferior .
Insertar varias filas encima de la fila seleccionada	Haga clic en Tabla ► Insertar ► Insertar filas , escriba un valor en el cuadro Número de filas y active la casilla de la opción Encima de la selección .
Insertar varias filas debajo de la fila seleccionada	Haga clic en Tabla ► Insertar ► Insertar filas , escriba un valor en el cuadro Número de filas y active la casilla de la opción Debajo de la selección .



Cuando elije **Fila superior** o **Fila inferior** en el menú **Tabla ▶ Insertar**, el número de filas que se inserta depende del número de filas que haya seleccionado. Por ejemplo, si ha seleccionado dos filas, se insertan dos filas en la tabla.

Para insertar una columna de tabla

- 1 Seleccione una columna.
- 2 Realice las acciones apropiadas de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Insertar una columna a la izquierda de la columna seleccionada	Haga clic en Tabla ▶ Insertar ▶ Columna a la izquierda .
Insertar una columna a la derecha de la columna seleccionada	Haga clic en Tabla ▶ Insertar ▶ Columna a la derecha .
Insertar varias columnas a la izquierda de la columna seleccionada	Haga clic en Tabla ▶ Insertar ▶ Insertar columnas , escriba un valor en el cuadro Número de columnas y active la casilla de la opción A la izquierda de la selección .
Insertar varias columnas a la derecha de la columna seleccionada	Haga clic en Tabla ▶ Insertar ▶ Insertar columnas , escriba un valor en el cuadro Número de columnas y active la casilla de la opción A la derecha de la selección .



Cuando elije **Columna a la izquierda** o **Columna a la derecha** en el menú **Tabla ▶ Insertar**, el número de columnas que se inserta depende del número de columnas que haya seleccionado. Por ejemplo, si ha seleccionado dos columnas, se insertan dos columnas en la tabla.

Para eliminar una fila o columna de una tabla


- 1 Seleccione la fila o columna que desea eliminar.
- 2 Realice las acciones apropiadas de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Eliminar una fila	Haga clic en Tabla ▶ Eliminar ▶ Fila superior .
Eliminar una columna	Haga clic en Tabla ▶ Eliminar ▶ Columna .

Modificación del tamaño de celdas, filas y columnas de tabla

Puede modificar el tamaño de celdas, filas y columnas de una tabla. Otra posibilidad es cambiar el tamaño de una fila o columna y distribuirlas para que todas las filas y columnas tengas el mismo tamaño.

Para cambiar el tamaño de una celda, fila o columna

- Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en la tabla.
- Seleccione la celda, fila o columna que desea cambiar de tamaño.
- Escriba valores en los siguientes cuadros de la Barra de propiedades:
 - **Anchura**
 - **Altura**

Para distribuir filas y columnas de tabla

- Seleccione las celdas de tabla que desea distribuir.
- Realice las acciones apropiadas de la tabla siguiente.


Para	Realice lo siguiente
Igualar la altura de las filas seleccionadas	Haga clic en Tabla ▶ Distribuir ▶ Filas iguales .
Igualar la anchura de las columnas seleccionadas	Haga clic en Tabla ▶ Distribuir ▶ Columnas iguales .


Formato de tablas y celdas

Puede cambiar fácilmente el aspecto de una tabla modificando la tabla y los bordes de celda. Por ejemplo, puede cambiar la anchura o el color del borde de la tabla.


Además, puede cambiar los márgenes de celda y el espaciado de borde de celda. Los márgenes de celda le permiten aumentar el espacio entre los bordes de la celda y el texto que contiene. De forma predeterminada, los bordes de celda de la tabla se superponen para formar una cuadrícula. Sin embargo, puede aumentar el espaciado de borde de celda para separar los bordes unos de otros. Como resultado, las celdas no formarán una cuadrícula, sino que aparecerán como cuadros individuales (también conocidos como “bordes separados”).

Para modificar los bordes de tabla y de celda

- 1 Seleccione la tabla o el área de tabla que desea modificar.
Un área de tabla puede incluir una celda, un grupo de celdas, filas, columnas o la tabla entera.
- 2 Haga clic en el botón **Borde**  en la barra de propiedades y elija los bordes que desea modificar.
- 3 Realice las acciones apropiadas de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Modificar el grosor de los bordes	Elija una anchura de borde en el cuadro de lista Anchura en la barra de propiedades.
Modificar el color del borde	Haga clic en el selector de color en la barra de propiedades y luego haga clic en un color de la paleta de colores.
Modifique el estilo de borde de línea	Haga clic en el botón Pluma del contorno  en la barra de propiedades y establezca propiedades de contorno en el cuadro de diálogo Pluma del contorno .


Para modificar márgenes de celda en tablas

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en la tabla.
- 2 Seleccione las celdas que desea modificar.
- 3 Haga clic en **Márgenes** en la barra de propiedades.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Margen superior**.
De forma predeterminada, el valor en el cuadro de margen superior se aplica a todos los márgenes, para que se creen márgenes iguales.

Si desea aplicar valores diferentes a los márgenes, haga clic en el botón **Bloquear** para desbloquear los cuadros de margen y escriba valores en los cuadros **Margen superior**, **Margen inferior**, **Margen izquierdo** y **Margen derecho**.

- 5 Presione **Intro**.

Para modificar el espaciado de bordes de celda en tablas

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en la tabla.
- 2 Haga clic en **Opciones** en la barra de propiedades.
- 3 Active la casilla de verificación **Bordes de celda separados**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Espaciado de celda horizontal**.

De forma predeterminada el espaciado de celda vertical es igual al espaciado de celda horizontal.

Si no desea que el espaciado de celda sea igual, haga clic en el botón **Bloquear** para desbloquear el cuadro **Espaciado de celda horizontal** y luego escriba valores en los cuadros **Espaciado de celda horizontal** y **Espaciado de celda vertical**.


- 5 Presione **Intro**.

Operaciones con texto en tablas

Puede añadir texto fácilmente a celdas de tabla. El texto en celdas de tabla se trata como texto de párrafo. De este modo, puede modificar el texto de tabla como lo haría con cualquier otro texto de párrafo. Por ejemplo, puede cambiar la fuente, añadir marcas o sangrías. Para obtener más información sobre cómo asignar formato al texto, consulte “Adición y asignación de formato al texto” en la página 209. También puede insertar posiciones de tabulación en celdas de tabla y desplazar el texto de los márgenes de la celda.

Cuando escribe texto en una tabla, puede elegir ajustar automáticamente el tamaño de las celdas de tabla.

Para escribir texto en una celda de tabla

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla** .
- 2 Haga clic en una celda.
- 3 Escriba texto en la celda.



Puede seleccionar texto en una celda presionando las teclas **Ctrl+A**.


Para insertar una posición de tabulación en una celda de tabla

- Haga clic en **Texto** ▶ **Insertar código de formato** ▶ **Tabulador**.



Puede usar este método para insertar tabulaciones cuando la tecla **Tabulador** está programada para moverse de una celda a otra en una tabla. También puede insertar una posición de tabulación presionando **Tabulador**. Para obtener más información sobre cómo cambiar opciones para la tecla **Tabulador**, consulte “Para modificar el orden de tabulaciones” en la página 187.

Para cambiar el tamaño de celdas de una tabla al escribir

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en la tabla.
- 2 Haga clic en **Opciones** en la barra de propiedades y active la casilla **Ajustar el tamaño de las celdas automáticamente al escribir**.




Esta opción se puede aplicar solamente a nuevas tablas que todavía no poseen texto u otro contenido.

Conversión de tablas a texto

Si no quiere que el texto de una tabla no aparezca ya en la tabla, puede convertir el texto de tabla a texto de párrafo. Si desea obtener más información sobre cómo convertir texto en una tabla, consulte “Para crear una tabla a partir de texto” en la página 184.

Para convertir una tabla a texto

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en la tabla.
- 2 Haga clic en **Tabla** ▶ **Convertir tabla a texto**.
- 3 En el área **Separar texto de celda con**, elija una de las siguientes opciones:
 - **Comas**: reemplaza cada columna con una coma y cada fila con un marcador de párrafo.
 - **Tabuladores**: reemplaza cada columna con un tabulador y cada fila con un marcador de párrafo.

- **Párrafos:** reemplaza cada columna con un marcador de párrafo.
- **Definido por el usuario:** reemplaza cada columna con un carácter específico y cada fila con un marcador de párrafo.

Si activa la opción **Definido por el usuario**, necesitará escribir un carácter en el cuadro **Definido por el usuario**.



Si no escribe un carácter en el cuadro **Definido por el usuario**, cada una de las filas de la tabla se divide en párrafos y se ignoran las columnas de la tabla.

Fusión y división de tablas y columnas

Puede cambiar la manera en la que una tabla está configurada fusionando celdas, filas y columnas adyacentes. Si fusiona celdas de tabla, el formato de la celda superior izquierda se aplica a todas las celdas fusionadas. Otra posibilidad es anular la fusión de celdas fusionadas anteriormente.

También puede dividir celdas, filas o columnas de una tabla. Al dividir crea nuevas celdas, filas o columnas sin cambiar el tamaño de la tabla.


Para fusionar celdas de tabla

- 1 Seleccione las celdas que va a fusionar.
La selección debe ser rectangular.
- 2 Haga clic en **Tabla ▶ Unir celdas**.

Para separar celdas de tabla

- 1 Seleccione las celdas que desea separar.
- 2 Haga clic en **Tabla ▶ Separar celdas**.

Para dividir celdas, filas o columnas de tabla

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla** .
- 2 Seleccione la celda, fila o columna que desea dividir.
- 3 Realice las acciones apropiadas de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Dividir una selección horizontalmente	Haga clic en Tabla ▶ Dividir en filas y luego escriba un valor en el cuadro Número de filas .
Dividir una selección verticalmente	Haga clic en Tabla ▶ Dividir en columnas y luego escriba un valor en el cuadro Número de columnas .

Manipulación de tablas como objetos

Puede manipular tablas como haría con otros objetos.

La siguiente tabla muestra las diferentes maneras de manipular una tabla como si fuera un objeto.

Es posible:	Para obtener más información, consulte
Modificar el tamaño de una tabla	“Transformación de objetos” en la página 89
Girar una tabla	“Transformación de objetos” en la página 89
Reflejar una tabla	“Transformación de objetos” en la página 89
Bloquear una tabla	“Bloqueo de objetos” en la Ayuda
Convertir una tabla a mapa de bits	“Conversión de gráficos vectoriales en mapas de bits” en la página 235
Dividir una tabla	“Para convertir los objetos en objetos de curva” en la página 116

Adición de imágenes, gráficos y fondos a tablas

Si necesita organizar imágenes de mapas de bits y gráficos vectoriales en un orden determinado, puede añadirlos a tablas. También puede cambiar el aspecto de una tabla añadiéndole un color de fondo.


Para insertar una imagen o un gráfico en una celda de tabla

- 1 Copie una imagen o un gráfico.
- 2 Haga clic en la herramienta **Tabla** y seleccione la celda en la que desea insertar la imagen o el gráfico.
- 3 Haga clic en **Edición** ▶ **Pegar**.



También puede insertar un gráfico o una imagen presionando el botón derecho del ratón sobre la imagen, arrastrando la imagen hasta una celda, soltando el botón del ratón y haciendo clic en **Colocar dentro de la celda**.

Para añadir un color de fondo a una tabla

- 1 Haga clic en la herramienta **Tabla**  y luego haga clic en la tabla.
- 2 Haga clic en el selector de color **Fondo** y haga clic en un color de la paleta.



También puede modificar el color de fondo de celdas, filas o columnas específicas seleccionando las celdas, haciendo clic en el selector de color **Fondo** en la barra de propiedades y haciendo clic en un color de la paleta de colores.

Importación de tablas a un dibujo

Con CorelDRAW, puede crear tablas mediante la importación de contenido procedente de hojas de cálculo Quattro Pro® (.qpw) y Microsoft® Excel® (.xls). Puede importar tablas creadas en una aplicación de procesamiento de textos, por ejemplo WordPerfect o Microsoft Word.

Para importar una tabla desde Quattro Pro o Excel

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Elija la unidad y la carpeta en la que esté guardada la hoja de cálculo.
- 3 Haga clic en el archivo para seleccionarlo.
- 4 Haga clic en **Importar**.
Aparece el cuadro de diálogo **Importar/Pegar**.
- 5 En el cuadro de lista **Importar como**, elija **Tabla**.
- 6 Elija una de las siguientes opciones:

- **Mantener fuentes y formato:** importa todas las fuentes y atributos de formato aplicados al texto.
- **Mantener sólo el formato:** importa todo el formato aplicado al texto.
- **Descartar fuentes y formato:** ignora todas las fuentes y atributos de formato aplicados al texto.

Para importar una tabla de un documento de procesador de textos

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Elija la unidad y la carpeta en la que está guardado el archivo.
- 3 Haga clic en el archivo.
- 4 Haga clic en **Importar**.
- 5 Elija **Tablas** en el cuadro de lista **Importar tablas como**.
- 6 Elija una de las siguientes opciones:
 - **Mantener fuentes y formato:** importa todas las fuentes y atributos de formato aplicados al texto.
 - **Mantener sólo el formato:** importa todo el formato aplicado al texto.
 - **Descartar fuentes y formato:** ignora todas las fuentes y atributos de formato aplicados al texto.



Operaciones con capas

Es posible trabajar con capas para facilitar la organización y disposición de los objetos en ilustraciones complejas.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Creación de capas
- Cambio de las propiedades de capas
- Desplazamiento y copia de objetos entre capas

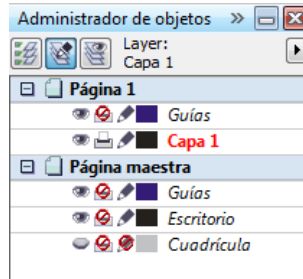
Creación de capas

Todos los dibujos de CorelDRAW constan de objetos apilados. El orden vertical de esos objetos (el orden de apilamiento) influye en el aspecto del dibujo. Un modo eficaz de organizar estos objetos es mediante el uso de planos invisibles llamados capas.

El uso de capas aporta una mayor flexibilidad a la hora de organizar y editar los objetos en los dibujos complejos. Un dibujo puede dividirse en varias capas, cada una de las cuales contendrá una parte del contenido del dibujo. Por ejemplo, puede usar capas para organizar un plano arquitectónico para un edificio. Los distintos componentes del edificio (cañerías, instalación eléctrica, estructura, etc.) pueden organizarse colocándolos en capas diferentes.

Capas locales y capas maestras

De modo predeterminados, todo el contenido se coloca en una capa. El contenido que se aplica a una página específica se coloca en una capa local. El contenido que se aplica a todas las páginas en un documento se puede colocar en una capa global llamada capa maestra. Las capas maestras se guardan en una página virtual llamada Página maestra.



*La ventana acoplable **Administrador de objetos** muestra la estructura de capas predeterminada.*

Cada nuevo archivo que se crea con una página predeterminada (Página 1) y una Página maestra. La página predeterminada contiene la capa Guías y Capa 1. La capa Guías guarda líneas guía específicas de una página (local). La Capa 1 es la capa local predeterminada. Cuando arrastra objetos en la página, los objetos se añaden a esta capa excepto que elija un capa diferente.

La Pagina maestra es una página virtual que contiene información que se aplica a todas las páginas en un documento. Puede añadir una o más capas a una página maestra para que contenga elementos tales como cabeceras, pies de página o fondos estáticos. De forma predeterminada, una página maestra contiene las siguientes capas:

- **Guías:** contiene las líneas guía que se usan en todas las páginas del documento.
- **Escritorio:** contiene objetos que están fuera de los bordes de la página de dibujo. Esta capa le permite guardar objetos que quizás desee incluir en el dibujo más tarde.
- **Cuadrícula:** contiene la cuadrícula que se usa en todas las páginas del documento. La cuadrícula siempre está en la capa inferior.

Las capas predeterminadas en la capa maestra no se pueden eliminar o copiar. Las capas que incorpore a la página maestra aparecen en la parte superior del orden de apilamiento excepto que el orden se cambie mediante el botón **Visualización del Administrador de capas** en la ventana acoplable **Administrador de objetos**.

Para añadir contenido a una capa, debe seleccionar la capa primero, para que se convierta en la capa activa.

Visualización de capas, páginas y objetos

Puede elegir entre diferentes tipos de visualización que le permiten mostrar páginas, capas o todos los objetos en su documento. El tipo de visualización que elija depende de


la complejidad de su documento y de la tarea que vaya a realizar. Por ejemplo, en un documento con varias páginas, puede elegir ver solamente la páginas, para explorar el documento con más facilidad y ver una sola página a la vez. La **Visualización del Administrador de capas** le permite ver y organizar todas las capas que afectan a la página actual, incluyendo las capas maestras.

Si desea obtener más información sobre cómo la visualización de páginas opuestas afecta a las capas, consulte “Para ver páginas opuestas” en la Ayuda.

Para obtener más información sobre cómo afecta a las capas guardar un archivo en una versión anterior de CorelDRAW, consulte “Para guardar un dibujo” en la página 51.

Para crear una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 Realice una de las tareas que aparecen en la tabla a continuación.

Para	Realice lo siguiente
Crear una capa	En la esquina superior derecha de la ventana acoplable Administrador de objetos , haga clic en el botón  y luego en Nueva capa .
Crear una capa maestra	Haga clic en el botón del menú lateral y elija Nueva capa maestra .



Para usar una capa en el dibujo, debe primero activar la capa haciendo clic en el nombre de la capa en la ventana acoplable **Administrador de objetos**. El nombre de la capa aparece en una fuente de color rojo y en negrita para indicar que es la capa activa. Cuando empiece un dibujo, la capa predeterminada (Capa 1) será la capa activa.

Las capas maestras siempre se añaden a la página maestra. El contenido que se añade a estas capas es visible en todas las páginas del documento.



Para convertir cualquier capa en una capa maestra, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre de la capa y haga clic en **Maestra**.

Para activar una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.

- 2 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el nombre de capa.

El nombre de la capa aparece en una fuente de color rojo y en negrita para indicar que es la capa activa.






De forma predeterminada, la capa activa es la Capa 1.

El nombre de la capa activa, así como el del objeto seleccionado en ese momento, aparece en la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Para visualizar páginas, capas y objetos en la ventana acoplable **Administrador de objetos**

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 Realice una de las tareas que aparecen en la tabla a continuación.


Para	Realice lo siguiente
Visualizar páginas	Haga clic en el botón del menú lateral  y luego en Mostrar páginas .
Mostrar todas las capas de una página	Haga clic en el nombre de una página y luego en el botón Visualización del Administrador de capas  . Para desactivar la Visualización del Administrador de capas , vuelva a hacer clic en el botón.
Visualizar objetos	Haga clic en el botón del menú lateral  y luego en Expandir para mostrar selección .



El nombre de la capa activa, así como el del objeto seleccionado en ese momento, aparece en la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Para eliminar una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en el nombre de una capa.

3 Haga clic en el botón del menú lateral  y elija **Eliminar capa**.

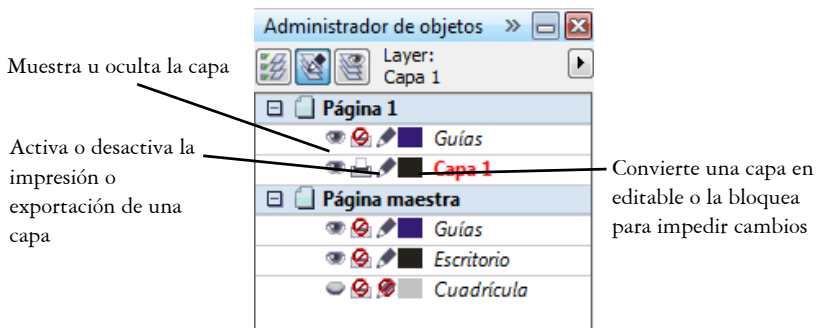


Al eliminar una capa, también se borran todos los objetos que contiene. Para conservar un objeto, muévelo a una capa diferente antes de eliminarlo de la capa actual.

Puede eliminar cualquier capa desbloqueada excepto las siguientes capas predeterminadas: **Cuadrícula**, **Escritorio** y **Guías**.

Cambio de las propiedades de capas

Para cada nueva capa que cree, las propiedades de visualización, edición, impresión y exportación están activadas de forma predeterminada. Puede cambiar estas propiedades en cualquier momento. También puede activar o desactivar la configuración de capa maestra para una capa. Para obtener información sobre capas maestras, consulte “Creación de capas” en la página 199.



Los iconos situados a la izquierda del nombre de una capa permiten cambiar las propiedades de la misma.

Visualización y ocultación de capas

Puede mostrar u ocultar las capas en un dibujo. Mediante la ocultación de una capa se pueden identificar y editar los objetos de otras capas. También reduce el tiempo necesario para actualizar el dibujo al editarlo.

Impresión y exportación de capas

Puede establecer propiedades de impresión y exportación para una capa y controlar si una capa se muestra o no en el dibujo impreso o exportado. Tenga en cuenta que las

capas ocultas se muestran en la copia impresa o electrónica final si las propiedades de impresión y exportación están activadas. La capa Cuadrícula no se puede imprimir o exportar.

Definición de las propiedades de edición de una capa

Puede permitir la edición de los objetos en todas las capas o restringir la edición de manera que solamente se puedan editar objetos en la capa activa. Puede asimismo bloquear una capa para evitar que se realicen cambios a sus objetos por accidente. Si una capa está bloqueada, no podrá seleccionar ni editar sus objetos.


Cambio de nombre de capas

El nombre de las capas puede cambiarse por otro que indique su contenido, su posición en el orden de apilamiento y su relación con otras capas.

Uso de color de capa para ver objetos

Puede cambiar el color de capa para que los objetos en esa capa se muestren con el color de la capa cuando usa la Visualización de líneas de dibujo. Por ejemplo, si coloca varios componentes en un plano de arquitectura (fontanería, instalación eléctrica, estructura) en capas separadas, puede usar el color de capa para identificar a qué componente corresponden los objetos. Si desea obtener más información sobre la visualización de líneas de dibujo, consulte “Selección de modos de visualización” en la Ayuda.


Para mostrar u ocultar una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en el icono de **Mostrar u Ocultar**  situado junto al nombre de la capa.
La capa está oculta cuando el icono de **Mostrar u Ocultar** aparece atenuado.



Los objetos de una capa oculta se muestran en el dibujo impreso o exportado a menos que estén desactivadas las propiedades de importación y exportación.

Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa




- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en el icono de **Activar o desactivar impresión y exportación**  situado junto al nombre de la capa.




Desactivar la impresión y exportación de una capa evita que sus contenidos aparezcan en el dibujo impreso o exportado, o en previsualizaciones a pantalla completa.

Para definir las propiedades de edición de una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el nombre de la capa que desea editar.
El nombre de la capa aparece en una fuente de color rojo y en negrita para indicar que es la capa activa.
- 3 Realice una de las siguientes acciones que aparecen en la tabla.

Para	Realice lo siguiente
Bloquear o desbloquear una capa	Haga clic en el icono Bloquear o desbloquear  situado junto al nombre de la capa.
Permitir la edición en todas las capas	Haga clic en el botón del menú lateral  y seleccione Editar en las capas .
Permitir la edición sólo en la capa activa	Haga clic en el botón del menú lateral  y desactive Editar en las capas .



Si desactiva el botón **Editar en las capas** , sólo podrá trabajar en la capa activa y en la capa Escritorio. No podrá seleccionar ni editar los objetos de las capas inactivas. Por ejemplo, si usa la herramienta **Selección** para seleccionar con un recuadro varios objetos en la página de dibujo, solamente los objetos se seleccionan los objetos en la capa activa.

No es posible bloquear ni desbloquear la capa Cuadrícula.

Para cambiar el nombre de una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre de la capa y seleccione **Cambiar nombre**.



Los nombres de las capas no se conservan cuando guarda un archivo de CorelDRAW Graphics Suite X4 en una versión anterior de la aplicación.

Para cambiar el color de capa

- En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga doble clic en la muestra de color que aparece a la izquierda del nombre de la capa y elija un color.

Los objetos en la capa se muestran con el color de la capa cuando utiliza la Visualización de líneas de dibujo (**Ver ▶ Líneas de dibujo**).



También puede elegir mostrar solamente los objetos de una capa específica en el modo de visualización de líneas de dibujo haciendo clic con el botón derecho en el nombre de la capa, eligiendo **Propiedades** y activando la casilla **Anular visualización en color** en el cuadro de diálogo de propiedades de capa.

Movimiento y copia de capas y objetos


Puede mover o copiar capas en una página o entre páginas diferentes. También puede mover o copiar objetos seleccionados a nuevas capas, incluidas las capas de la página maestra.

Al mover y copiar capas se modifica el orden de apilamiento. Si mueve o copia un objeto a una capa inferior, se convertirá en el objeto superior de su nueva capa. De igual modo, si mueve o copia un objeto a una capa superior, se convertirá en el objeto inferior de su nueva capa.

Para mover una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Administrador de objetos**.
- 2 En la lista de capas, arrastre el nombre de una capa a una nueva posición.




De forma predeterminada, las capas maestras se aplican por encima de las capas locales. Puede cambiar el orden de las capas maestras en relación con las capas locales haciendo clic en un nombre de página, activando el botón **Visualización del Administrador de capas**  en la parte superior de la ventana acoplable **Administrador de objetos** y y arrastrando un nombre de capa a una nueva posición en la lista de capas.

Para copiar una capa

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 En la lista de capas, haga clic derecho en la capa que va a copiar.
- 3 En el menú contextual, elija **Copiar**.
- 4 Haga clic con el botón derecho en la capa encima de la posición donde desea colocar la capa copiada.
- 5 En el menú contextual, elija **Pegar**.

La capa y los objetos que contiene se pegan encima de la capa seleccionada.

Para mover o copiar un objeto a otra capa

- 1 Haga clic en un objeto en la ventana acoplable **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en el botón del menú lateral  y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
 - **Mover a capa**
 - **Copiar en capa**
- 3 Haga clic en la capa de destino.



Para mover objetos desde o hacia una capa, la capa ha de estar desbloqueada.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con capas, consulte “Operaciones con capas” en la sección “Objetos, símbolos y capas” de la Ayuda.

Adición y asignación de formato al texto



CorelDRAW le permite utilizar texto para crear documentos o anotar dibujos. El texto se refiere a letra, caracteres o tipos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Adición y selección de texto
- Modificación del aspecto del texto
- Búsqueda, edición y conversión de texto
- Alineación y espaciado del texto
- Desplazamiento y rotación del texto
- Desplazamiento de texto
- Adaptación de texto a un trayecto
- Asignación de formato al texto de párrafo
- Combinación y enlace de marcos de texto de párrafo
- Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto
- Inserción de códigos de formato

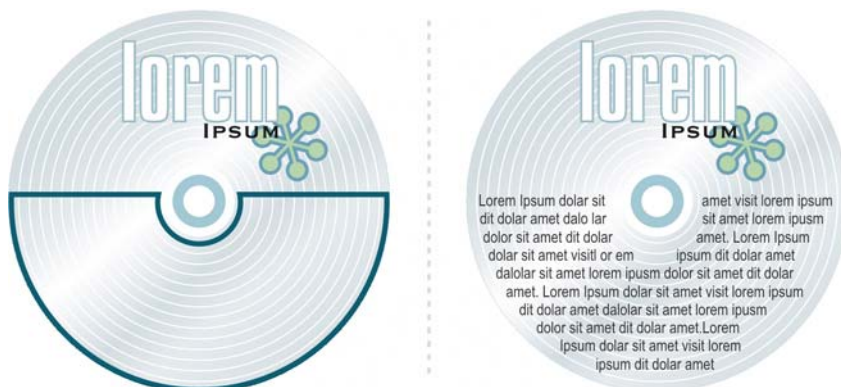
Adición y selección de texto

Puede incorporar dos tipos de texto a los dibujos: texto artístico y texto de párrafo. Puede crear líneas cortas de texto artístico y luego aplicar una amplia gama de efectos, tales como sombras o una silueta al texto. El texto de párrafo, también conocido como texto de bloque, se puede utilizar para cuerpos de texto grandes que tengan más requisitos de formato. Tanto el texto de párrafo como el texto artístico se pueden añadir directamente en la ventana de dibujo.

Puede añadir texto artístico a lo largo de un trayecto abierto o cerrado. También puede adaptar texto artístico o de párrafo existente a un trayecto. Si desea obtener más información, consulte “Adaptación de texto a un trayecto” en la página 224.

Para añadir texto de párrafo, primero debe crear un marco de texto. De forma predeterminada, los marcos de texto de párrafo no cambian de tamaño, independientemente de la cantidad de texto que contengan. El texto que sobrepase el borde inferior derecho del marco de texto estará oculto hasta que lo aumente de tamaño o lo enlace con otro marco de texto. Puede adaptar texto a un marco de modo que aumente automáticamente el tamaño del texto y encaje perfectamente en el marco. Si desea obtener más información sobre cómo ajustar texto a un marco, consulte “Para ajustar texto a un marco de texto de párrafo” en la página 228. También puede especificar que los marcos de texto se amplíen o reduzcan al escribir, de modo que el texto encaje perfectamente en el marco.

Al insertar un marco de texto de párrafo dentro de un objeto gráfico, puede usar objetos como contenedores de texto y aumentar el número de formas diferentes que puede usar como marcos de texto. También puede separar texto de un objeto. En este caso, el texto conserva su forma, y puede mover o modificar el texto y el objeto de manera independiente.



Texto de párrafo dentro de un objeto. El objeto se hace invisible al eliminar su contorno.


Durante las operaciones de importación o pegado de texto, tiene la opción de mantener el formato, mantener las fuentes y el formato, o descartar las fuentes y el formato. Si se mantienen las fuentes/tipos de letra se asegurará de que el texto importado y pegado conserva la definición original. Si mantiene el formato, se conserva la información de marcas, columnas, negritas y cursivas. Puede también conservar el color del texto o importar texto negro como negro CMYK. Si decide descartar las fuentes/tipos de letra y el formato, el texto importado o pegado utilizará las propiedades del objeto de texto seleccionado y, si no hay texto seleccionado, se utilizarán las propiedades predeterminadas de fuente y formato. Si desea obtener más información sobre cómo

importar archivos, consulte “Importación de archivos” en la página 291. Para obtener más información sobre el pegado, consulte “Para pegar un objeto en un dibujo” en la página 94.



Puede también asignar hiperenlaces al texto. Para obtener más información, consulte “Para asignar un hiperenlace a texto” en la Ayuda.

Para modificar texto, primero debe seleccionarlo. Puede seleccionar objetos de texto completos o sólo caracteres específicos.

Para añadir texto artístico

- Con la herramienta **Texto** , haga clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo y escriba.

Para añadir texto de párrafo

Para	Realice lo siguiente
Añadir texto de párrafo	Haga clic en la herramienta Texto  . Arrastre el cursor en la ventana de dibujo para ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo y escriba el texto.
Añadir texto de párrafo dentro de un objeto	Haga clic en la herramienta Texto . Desplace el puntero sobre el contorno del objeto y haga clic en el objeto cuando se convierta en un puntero de inserción en objeto . Escriba dentro del marco.
Separar un marco de texto de párrafo de un objeto	Haga clic en la herramienta Selección  , seleccione el objeto y haga clic en Organizar ▶ Descombinar texto de párrafo dentro de un trayecto .
Especificar que los marcos de texto se ajusten automáticamente para encajar el texto	Haga clic en Herramientas ▶ Opciones . En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y, a continuación, haga clic en Párrafo . Active la casilla de selección Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir .



Cuando activa la casilla **Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir** en la página **Párrafo** del cuadro de diálogo **Opciones** sólo afecta a los marcos de texto nuevos. El tamaño de los marcos de texto de párrafo existentes no se modificará.



Puede usar la herramienta **Selección** para ajustar el tamaño de un marco de texto de párrafo. Haga clic en el marco de texto y arrastre cualquier tirador de selección.

Para establecer las opciones al importar o pegar texto

1 Copie o corte texto.

Si desea importar el texto, haga clic en **Archivo** ▶ **Importar** y busque el archivo de texto que desea importar.

2 Haga clic en **Edición** ▶ **Pegar**.

3 En el cuadro de diálogo **Importando y pegando de texto**, active una de las siguientes opciones:

- **Mantener fuentes/tipos de letra y formato**
- **Mantener sólo el formato**
- **Descartar fuentes/tipos de letra y formato**

Si desea aplicar negro CMYK al texto negro importado, active la casilla de selección **Forzar negro CMYK**. Esta casilla de activación está disponible cuando selecciona una opción que mantiene el formato del texto.



Si hace clic en **Cancelar** se detendrá la operación de importación o pegado.


Si elige mantener las fuentes y una fuente necesaria no está instalada en el PC, el sistema de concordancia de fuentes PANOSE la sustituirá.

Para seleccionar texto

Para


Realice lo siguiente

Seleccionar todo un objeto de texto

Con la herramienta **Selección** , haga clic en el objeto de texto.

Para**Realice lo siguiente**

Seleccionar caracteres específicos

Arrastre sobre el texto con la herramienta
Texto .



Puede usar la herramienta **Selección** para seleccionar varios objetos de texto. Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en cada objeto de texto.


Modificación del aspecto del texto

También puede cambiar el estilo de texto predeterminado para que todo el nuevo texto artístico o de párrafo que cree tenga las mismas propiedades. Puede mejorar el texto artístico y el texto de párrafo modificando las propiedades de los caracteres. Por ejemplo, puede cambiar el tipo y el tamaño de fuente o resaltar el texto en negrita o en cursiva. También puede cambiar la posición del texto a subíndice o superíndice, lo cual resulta muy útil en dibujos con notación científica. Asimismo, puede añadir subrayados, soberrrayados y líneas de tachado al texto. El grosor y la distancia entre estas líneas y el texto se puede cambiar. También se puede cambiar el color del texto. Para obtener más información sobre la previsualización de fuentes, consulte “Previsualización e identificación de fuentes” en la Ayuda.

El texto se puede convertir en mayúsculas o minúsculas sin eliminar ni sustituir letras. El tamaño de la fuente puede aumentarse o reducirse según una cantidad de incremento especificada. De forma predeterminada, la unidad de medida es puntos. Puede cambiar esta configuración para el dibujo activo y todos los dibujos que cree después. Cuando cambia la unidad de medida, la configuración de las fuentes se muestra con una nueva unidad de medida.

La simulación de texto permite aumentar la velocidad de redibujo al representar el texto de un determinado tamaño con líneas. Esta función resulta útil cuando se muestran prototipos de documentos o dibujos. Puede volver a hacer legible el texto reduciendo el valor de simulación o ampliando el documento.

Para cambiar el estilo de texto predeterminado

- 1 Con la herramienta **Selección** , haga clic en un espacio vacío de la ventana de dibujo.

- 2 En la ventana acoplable **Formato de caracteres**, especifique las propiedades que desee.

Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de caracteres**.

Después de cada cambio de propiedad que realice, debe especificar, de forma predeterminada, si los cambios se aplican al texto artístico, al texto de párrafo o a ambos.



Para que los cambios realizados al estilo de texto predeterminado se apliquen a documentos futuros, haga clic en **Herramientas** ▶ **Guardar configuración como predeterminada**.

Para convertir el estilo de un marco de texto u objeto existente en el estilo predeterminado, haga clic en **Herramientas** ▶ **Estilos de gráficos y texto** y arrastre el marco de texto o el objeto sobre el icono **Texto artístico predeterminado** o **Texto de párrafo predeterminado** de la ventana acoplable **Gráfico y texto**.

Para cambiar las propiedades de los caracteres

- 1 Seleccione el texto.
- 2 En la ventana acoplable **Formato de caracteres**, especifique los atributos de caracteres que desee.

Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de caracteres**.




El texto seleccionado también se puede resaltar en negrita, cursiva o subrayado haciendo clic en el botón **Negrita** , **Cursiva** o **Subrayado** de la barra de propiedades.


Para cambiar el color del texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** .
- 2 Haga clic en un color de la paleta de colores.



Para cambiar el color de todo un objeto de texto, selecciónelo con la herramienta **Selección**  y arrastre una muestra de color de la paleta de colores hasta el objeto de texto.

Para cambiar el tamaño del texto

Para	Realice lo siguiente
Aumentar el tamaño del texto	Presione Bloq Num , seleccione el texto utilizando la herramienta Texto  , mantenga presionada la tecla Ctrl y presione 8 en el teclado numérico.
Reducir el tamaño del texto	Presione Bloq Num , seleccione el texto utilizando la herramienta Texto , mantenga presionada la tecla Ctrl y presione 2 en el teclado numérico.
Especificar el valor que se utilizará para cambiar el tamaño del texto	Haga clic en Herramientas ► Opciones . En la lista de categorías, haga clic en Texto y escriba un valor en el cuadro Incrementar texto con teclado .
Cambiar la unidad de medida predeterminada	Haga clic en Herramientas ► Opciones . En la lista de categorías Espacio de trabajo , haga clic en Texto y seleccione una unidad del cuadro de lista Unidades predeterminadas de texto .

Búsqueda, edición y conversión de texto

Puede buscar texto en un dibujo y sustituirlo automáticamente. Puede encontrar asimismo caracteres especiales, como una raya o un guión optativo. El texto puede editarse directamente en la ventana de dibujo o en un cuadro de diálogo.

CorelDRAW permite convertir el texto artístico en texto de párrafo si se necesitan más opciones de formato, y el texto de párrafo en texto artístico si se desea aplicar efectos especiales.

Puede convertir en curvas tanto el texto artístico como el texto de párrafo. La conversión en curvas transforma los caracteres en objetos de línea y curva, lo cual permite añadir,

eliminar o mover los nodos de cada carácter para modificar su forma. Si desea obtener más información, consulte “Utilización de objetos de curvas” en la página 115. Al convertir texto en curvas, se mantiene el aspecto del texto, incluidos la fuente, el estilo, la posición y el giro de los caracteres, el espaciado y cualquier otra configuración de texto y efectos. Todos los objetos de texto enlazados también se convierten en curvas. Si convierte en curvas el texto de párrafo de un marco de tamaño fijo, se eliminará el texto que sobrepase el marco. Si desea obtener más información sobre cómo ajustar texto en un marco, consulte “Asignación de formato al texto de párrafo” en la página 227.

Para buscar texto

1 Haga clic en **Edición** ▶ **Buscar y reemplazar** ▶ **Buscar texto**.

2 Escriba el texto que desee buscar en el cuadro **Buscar**.

Si desea buscar el texto con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que especifique, active la casilla de selección **Coincidir mayúsculas/minúsculas**.

3 Haga clic en **Buscar siguiente**.



Puede también buscar caracteres especiales haciendo clic en la flecha a la derecha situada al lado de la casilla **Buscar**, seleccionando un carácter especial y haciendo clic en **Buscar siguiente**.

Para buscar y reemplazar texto

1 Haga clic en **Editar** ▶ **Buscar y reemplazar** ▶ **Reemplazar texto**.

2 Escriba el texto que desee buscar en el cuadro **Buscar**.

Si desea buscar el texto con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que especifique, active la casilla de selección **Coincidir mayúsculas/minúsculas**.

3 Escriba el texto de sustitución en el cuadro **Reemplazar con**.

4 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Buscar siguiente**: busca la siguiente aparición del texto especificado en el cuadro **Buscar**.
- **Reemplazar**: reemplaza la aparición seleccionada del texto especificado en el cuadro **Buscar**. Si no hay ninguna aparición seleccionada, **Reemplazar** busca la siguiente aparición.
- **Reemplazar todo**: reemplaza todas las apariciones del texto especificado en el cuadro **Buscar**.

Para editar texto

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto** ► **Editar texto**.
- 3 Modifique el texto en el cuadro de diálogo **Editar texto**.



El texto convertido en curvas no puede editarse.




También puede editar el texto en la ventana de dibujo. Para ello, selecciónelo con la herramienta **Texto** y edítelo.

Para convertir texto

Para

Realice lo siguiente

Convertir texto de párrafo en texto artístico

Seleccione el texto utilizando la herramienta **Selección**  y haga clic en **Texto** ► **Convertir a texto artístico**.

Convertir texto artístico en texto de párrafo

Seleccione el texto utilizando la herramienta **Selección** y haga clic en **Texto** ► **Convertir a texto de párrafo**.

Convertir texto artístico o de párrafo en curvas

Seleccione el texto utilizando la herramienta **Selección** y haga clic en **Organizar** ► **Convertir a curvas**.



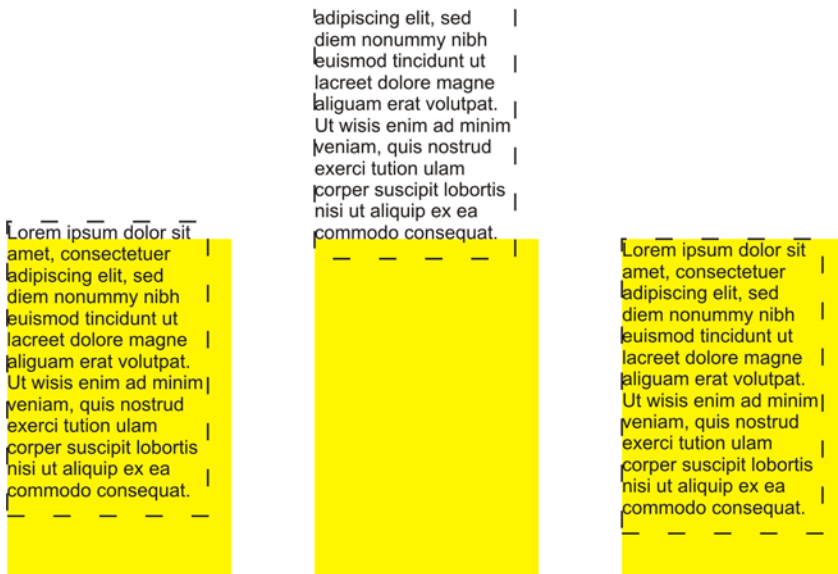
No es posible convertir texto de párrafo en texto artístico cuando el texto de párrafo está enlazado a otro marco, tiene efectos especiales aplicados o no cabe en el marco.



También puede usar la herramienta **Selección** para convertir texto a curva. Haga clic con el botón derecho del ratón en el texto y haga clic en **Convertir en trayecto**.

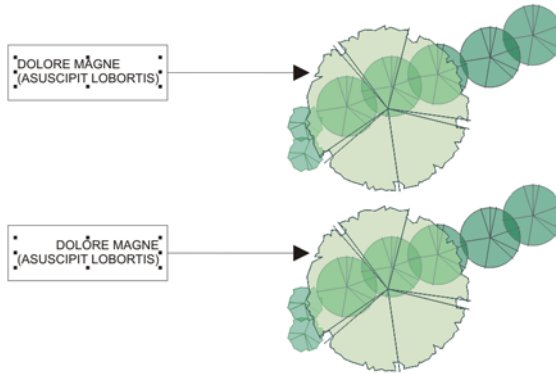
Alineación y espaciado del texto

Puede alinear horizontalmente tanto el texto de párrafo como el texto artístico. Al alinear texto de párrafo, el texto se coloca en relación con el marco de texto de párrafo. Puede alinear horizontalmente todos los párrafos o sólo los párrafos seleccionados en un marco de texto de párrafo. Además, puede alinear verticalmente los párrafos dentro de un marco de texto de párrafo. También es posible alinear el texto con otro objeto.



Puede alinear un objeto de texto con otros objetos utilizando la primera línea de la línea base, la última línea de la línea base o el borde de la caja delimitadora de texto.


El texto artístico sólo se puede alinear horizontalmente. Cuando alinea texto artístico, todo el objeto de texto se alinea en relación con la caja delimitadora. Si los caracteres no se han desplazado horizontalmente, al no aplicar ninguna alineación se producirá el mismo resultado que si se alinean a la izquierda.



El texto artístico se alinea dentro de la caja delimitadora, que está indicada por ocho tiradores de selección (cuadrados negros). El texto de la parte superior se alinea a la izquierda, y el texto de la parte inferior se alinea a la derecha.


Puede cambiar el espaciado de caracteres y palabras en párrafos seleccionados, en todo el marco de texto de párrafo o en el objeto de texto artístico. Cambiar el espaciado entre pares de caracteres también se conoce como “kerning” o espaciado manual y cambiar el espaciado entre caracteres en un grupo de caracteres o en todo un bloque de texto también se conoce por “tracking” o interletrado. Asimismo, es posible cambiar el espaciado entre líneas de texto, que también se denomina “interlineado”. Los cambios de interlineado en texto artístico se aplican a las líneas de texto separadas por un retorno de carro. En el texto de párrafo, el interlineado se aplica sólo a las líneas de texto del mismo párrafo. También puede cambiar el espaciado delante y detrás de los párrafos en el texto de párrafo, y puede espaciar manualmente caracteres seleccionados. El espaciado manual equilibra el espacio visual entre las letras.

Para alinear texto horizontalmente


- 1 Seleccione el objeto de texto con la herramienta **Selección** .
- 2 En el área **Alineación** de la ventana acoplable **Formato de párrafo**, seleccione una opción de alineación del cuadro de lista **Horizontal**.

Si la ventana acoplable **Formato de párrafo** no está abierta, haga clic en **Texto** ► **Formato de párrafo**.



Puede asimismo alinear el texto horizontalmente haciendo clic en el botón **Alineación horizontal**  de la barra de propiedades y seleccionando un estilo

de alineación del cuadro de lista. La barra de propiedades muestra el icono de alineación correspondiente al estilo de alineación actual.

Si desea alinear los párrafos seleccionados en un marco de texto de párrafo, use la herramienta **Texto**  para seleccionar los párrafos.

Para alinear el texto de párrafo verticalmente en un marco de texto

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 En el área **Alineación** de la ventana acoplable **Formato de párrafo**, seleccione una opción de alineación del cuadro de lista **Vertical**.
Si la ventana acoplable **Formato de párrafo** no está abierta, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de párrafo**.

Para alinear texto con un objeto


- 1 Mantenga presionada la tecla **Mayús**, seleccione el texto y, a continuación, seleccione el objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Alinear y distribuir** ▶ **Alinear y distribuir**.
- 3 En el cuadro de lista **Para texto usar**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Primera línea de la línea base:** alinea el texto con la línea base de la primera línea del texto.
 - **Última línea de la línea base:** alinea el texto con la línea base de la última línea del texto.
 - **Caja delimitadora:** alinea el texto con su caja delimitadora.
- 4 Active una de las siguientes casillas de alineación horizontal:
 - **Izquierda**
 - **Derecha**
 - **Centrar**
- 5 Active una de las siguientes casillas de alineación vertical:
 - **Superior**
 - **Inferior**
 - **Centrar**
- 6 Haga clic en **Aplicar**.



El orden de creación o el orden de la selección determina el objeto utilizado para alinear los bordes izquierdo, derecho, superior o inferior. Si selecciona con un recuadro los objetos antes de alinearlos, se utilizará el último objeto que se haya

creado. Si selecciona los objetos de uno en uno, el último objeto seleccionado será la referencia para alinear el resto. Si ha aplicado al texto una transformación lineal, como una rotación, y lo está alineando con una línea base, los objetos se alinean usando el punto de la línea de base del borde inicial del objeto de texto.



También puede alinear objetos seleccionándolos y haciendo clic en el botón **Alinear y distribuir**  de la barra de propiedades.

Para cambiar el espaciado entre texto

- 1 Seleccione el texto.

Si la ventana acoplable **Formato de párrafo** no está abierta, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de párrafo**.


- 2 Haga clic en la flecha hacia abajo bajo **Espaciado** en la ventana acoplable **Formato de párrafos** y escriba valores en cualquiera de los cuadros.




El espaciado entre caracteres y palabras sólo puede aplicarse a párrafos completos, a un marco de texto de párrafo entero o a un objeto de texto artístico.

Los valores representan un porcentaje del carácter de espacio. Los valores **Carácter** pueden estar comprendidos entre el -100 y el 2.000 por ciento. Los valores **Carácter** pueden estar comprendidos entre el 0 y el 2.000 por ciento.



También puede usar la herramienta **Forma**  para cambiar el espaciado entre palabras y caracteres proporcionalmente. Seleccione el objeto de texto y arrastre la flecha **Espaciado horizontal interactivo** en la esquina inferior izquierda del objeto de texto. Arrastre la flecha **Espaciado vertical interactivo** de la esquina inferior izquierda del objeto de texto para cambiar proporcionalmente el espaciado interlineal.

Para espaciar el texto manualmente

- 1 Seleccione los caracteres con la herramienta **Texto** .

Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haga clic en **Texto** ▶ **Formato de caracteres**.

- 2 Escriba un valor en la ventana acoplable **Formato de caracteres** del cuadro de diálogo **Rango de espaciado manual**.


Desplazamiento y rotación del texto

El desplazamiento de texto artístico y de párrafo en dirección vertical y horizontal puede crear un efecto interesante. También puede girar caracteres. Puede asimismo reflejar texto artístico y de párrafo.







Caracteres girados

Para desplazar o girar un carácter




- 1 Seleccione uno o varios caracteres con la herramienta **Texto** .
- 2 Haga clic en la flecha hacia abajo **Desplazamiento de caracteres** en la ventana acoplable **Formato de caracteres** y escriba un valor en uno de los siguientes cuadros:
 - **Ángulo:** los valores positivos giran los caracteres hacia la izquierda, mientras que los negativos los giran hacia la derecha.
 - **Desplazamiento horizontal:** los valores positivos desplazan los caracteres hacia la derecha, mientras que los negativos los desplazan hacia la izquierda.
 - **Desplazamiento vertical:** los valores positivos desplazan los caracteres hacia arriba, mientras que los negativos los desplazan hacia abajo.

Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haga clic en **Texto** ► **Formato de caracteres**.



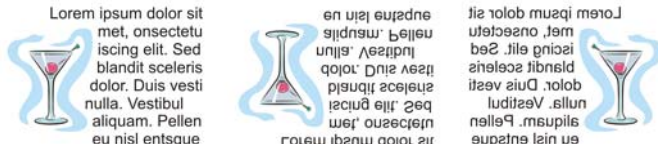
También puede usar la herramienta **Forma**  para desplazar o girar caracteres. Seleccione el nodo o nodos del carácter y escriba valores en los cuadros **Desplazamiento horizontal** , **Desplazamiento vertical**  o **Ángulo de rotación**  en la barra de propiedades.

Para reflejar texto

- 1 Mediante la herramienta **Texto** , seleccione el texto artístico o el marco de texto de párrafo.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - **Reflejar horizontalmente** : refleja el objeto de izquierda a derecha.
 - **Reflejar verticalmente** : refleja el objeto de arriba a abajo.



También puede reflejar texto existente en un trayecto. Si desea obtener más información, consulte “Para reflejar texto adaptado a un trayecto” en la página 226.




De izquierda a derecha: Texto original, texto reflejado verticalmente y texto reflejado horizontalmente.

Desplazamiento de texto

CorelDRAW permite desplazar el texto de párrafo entre marcos, y el texto artístico entre objetos de texto artístico. También puede desplazar texto de párrafo a un objeto de texto artístico y el texto artístico a un marco de texto de párrafo.

Para desplazar texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** .
- 2 Arrastre el texto hasta otro marco de texto de párrafo o un objeto de texto artístico.

También es posible

Desplazar texto dentro del mismo marco u objeto

Seleccione el texto y arrástrelo a una posición nueva.

Desplazar o copiar texto seleccionado a un nuevo objeto de texto

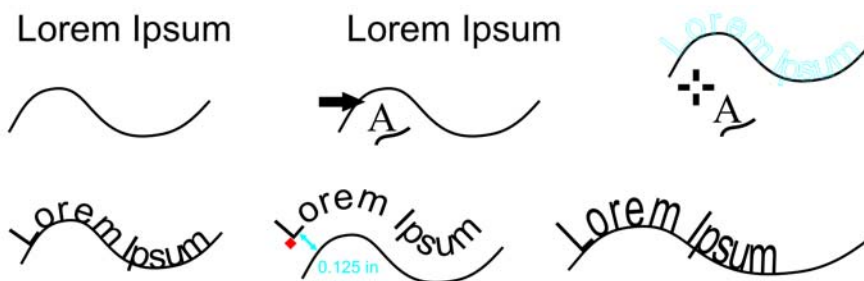
Haga clic con el botón derecho del ratón, arrastre el texto a una nueva posición y haga clic en **Copiar aquí** o en **Mover aquí**.

Adaptación de texto a un trayecto

Es posible añadir texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado). También puede adaptar texto existente a un trayecto. El texto artístico se puede adaptar a un trayecto abierto o cerrado. El texto de párrafo sólo se puede adaptar a trayectos abiertos.


Una vez que ha adaptado el texto a un trayecto, puede ajustar la posición del texto con relación a dicho trayecto. Por ejemplo, puede reflejar el texto horizontal o verticalmente, o de ambas formas. Por medio del espaciado entre marcas, puede especificar una distancia exacta entre el texto y el trayecto.

CorelDRAW trata el texto adaptado a un trayecto como si fuese un objeto; sin embargo, puede separar el texto del trayecto si no desea que forme parte de ese objeto. Cuando se separa el texto de un trayecto curvo o cerrado, conserva la forma del objeto al que se adaptó.



Texto y curva como objetos separados (arriba izquierda); elección de un trayecto con la herramienta Adaptar texto a trayecto (arriba centro); alineación del texto mientras se adapta al trayecto (arriba derecha); texto adaptado al trayecto (abajo izquierda); información de referencia al configurar la distancia de descentrado (abajo centro) y estiramiento de texto y curva en un 200% horizontalmente (abajo derecha).

Para añadir texto a un trayecto

1 Seleccione un trayecto con la herramienta Selección .

2 Haga clic en **Texto ▶ Adaptar texto a trayecto**.


El cursor de texto se inserta en el trayecto. Si el trayecto está abierto, el cursor de texto se inserta al principio del trayecto. Si el trayecto está cerrado, el cursor de texto se inserta en el centro del trayecto.

3 Escriba texto a lo largo del trayecto.




No se puede añadir texto al trayecto de otro objeto de texto.



Para adaptar el texto a un trayecto, también puede hacer clic en la herramienta **Texto**  y señalar un trayecto. Cuando el cursor cambie al puntero **Adaptar a trayecto**, haga clic en el punto donde desea que empiece el texto y escriba.

Para adaptar texto a un trayecto

- 1 Seleccione un objeto de texto con la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Texto** ► **Adaptar texto a trayecto**.

El cursor toma la forma del puntero **Adaptar texto a trayecto** . Al mover el puntero sobre el trayecto, puede previsualizar donde se ajustará el texto.

- 3 Haga clic en un trayecto.


Si el texto se adapta a un trayecto cerrado, quedará centrado a lo largo del trayecto. Si se adapta a un trayecto abierto, el texto fluye desde el punto de inserción.



Puede adaptar texto artístico a lo largo de trayectos abiertos o cerrados. El texto de párrafo sólo se puede adaptar a trayectos abiertos.

No se puede adaptar texto al trayecto de otro objeto de texto.

Para ajustar la posición del texto adaptado a un trayecto

- 1 Mediante la herramienta **Selección** , seleccione el texto adaptado a un trayecto.
- 2 En la Barra de propiedades, elija un valor de cualquiera de los cuadros de lista siguientes:
 - **Orientación del texto**: ángulo con el que el texto reside en el trayecto.
 - **Distancia al trayecto**: la distancia existente entre el texto y el trayecto.
 - **Descentrado horizontal**: posición horizontal del texto a lo largo del trayecto.


También es posible

Utilizar el espaciado entre marcas para aumentar la distancia entre el trayecto y el texto en incrementos específicos

Seleccione el texto. En la barra de propiedades, haga clic en **Encajar en marcas**, seleccione la opción **Activar Encajar en marcas**, y escriba un valor en el cuadro **Espaciado entre marcas**.




Cuando mueva el texto desde el trayecto, se moverá en el incremento que especificó en el cuadro **Espaciado entre marcas**. Cuando mueve el texto, se muestra la distancia del trayecto bajo el texto original.



También puede modificar la posición horizontal del texto adaptado si lo selecciona con la herramienta **Forma**  y arrastra los nodos de los caracteres que desee cambiar de posición.

Con la herramienta **Selección** puede desplazar el texto a lo largo del trayecto, o fuera del mismo, arrastrando el pequeño glifo rojo que aparece al lado del texto. Cuando mueve el glifo a lo largo del trayecto, se muestra una previsualización del texto. Si arrastra el glifo fuera del trayecto, se muestra la distancia entre la previsualización del texto y el trayecto.

Para reflejar texto adaptado a un trayecto


- 1 Mediante la herramienta **Selección** , haga clic en el texto adaptado a un trayecto.
- 2 En el área **Reflejar texto** de la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - **Reflejar horizontalmente** : refleja el objeto de izquierda a derecha.
 - **Reflejar verticalmente** : refleja el objeto de arriba a abajo.



Puede aplicar una rotación de 180 grados a texto adaptado a un trayecto haciendo clic tanto en el botón **Reflejar horizontalmente** como en el botón **Reflejar verticalmente**.

Puede asimismo reflejar texto artístico y marcos de párrafo de texto. Si desea obtener más información, consulte “Para reflejar texto” en la página 223.

Para separar texto de un trayecto

- 1 Seleccione el trayecto y el texto adaptado por medio de la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Separar texto**.

Asignación de formato al texto de párrafo

CorelDRAW ofrece varias opciones para asignar formato al texto de párrafo. Por ejemplo, puede ajustar el texto a un marco de texto de párrafo. Al ajustar el texto al marco, el tamaño en puntos del texto aumenta o disminuye para que se adapte con precisión al marco. Puede también utilizar columnas para diseñar proyectos que utilicen mucho texto, como boletines, revistas y periódicos. Las columnas se pueden crear con anchuras y medianiles iguales o diferentes.

La aplicación de capitulares a párrafos permite aumentar el tamaño de la letra inicial y la inserta en el cuerpo del texto. Puede personalizar una letra capitular modificando su configuración. Por ejemplo, puede cambiar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto, o especificar el número de líneas de texto que aparecerá junto a la letra capitular. Puede quitar la capitular de cualquier carácter sin eliminar la letra.

Las listas con marcas permiten asignar formato a porciones de información. Puede hacer que el texto rodee las marcas o que se desplace respecto a la marca para crear una sangría francesa. CorelDRAW le permite personalizar las marcas, pudiendo cambiar su tamaño, posición y distancia del texto. Después de añadir una marca puede quitarla sin necesidad de eliminar el texto.

Puede también añadir posiciones de tabulación para sangrar el texto de párrafo, cambiar la alineación y quitar posiciones de tabulación. También puede configurar posiciones de tabulación con caracteres guía, para que los puntos precedan automáticamente a las posiciones de tabulación.

Cuando añada letras capitulares, listas de marcas, posiciones de tabulación y columnas, puede ahorrar tiempo gracias a la posibilidad de ver los cambios antes de aplicarlos al texto. Cuando ve los cambios, éstos se aplican directamente al texto momentáneamente en la ventana de dibujo. Puede ver exactamente cómo afectará la nueva configuración a su dibujo si la aplicara.

El sangrado cambia el espacio entre el marco de texto de párrafo y el texto que contiene. Puede sangrar un párrafo completo, la primera línea o todo menos la primera línea de

un párrafo (sangría francesa), o bien introducir la sangría a partir del lado derecho del marco. También puede quitar una sangría sin eliminar ni volver a escribir el texto.

Puede cambiar el formato de marcos de texto de párrafo seleccionados o de marcos seleccionados y de marcos a los cuales estén enlazados. Si desea obtener información sobre cómo configurar estas opciones, consulte “Para elegir opciones de formato para marcos de texto de párrafo” en la Ayuda.

Para ajustar texto a un marco de texto de párrafo

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Marco de texto de párrafo ▶ Adaptar texto a marco**.




Si adapta el texto a marcos de texto enlazados, la aplicación ajusta el tamaño del texto en todos los marcos enlazados.

Para añadir columnas a marcos de texto de párrafo

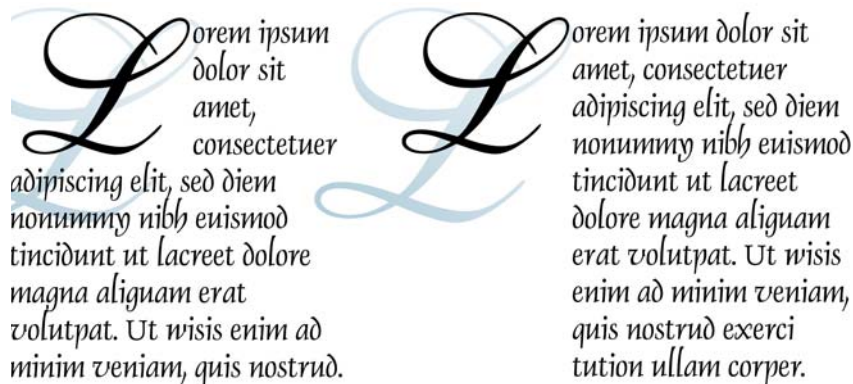
- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Columnas**.
Si desea ver cómo aparecerán las columnas cuando se apliquen al texto, active la casilla **Previsualización**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Número de columnas**.
- 4 Especifique las configuraciones y opciones que desee.



Puede cambiar el tamaño de las columnas y los medianiles con la herramienta **Texto** .

Para añadir una capitular

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Capitular**.
Si desea ver cómo aparecerán la letra capitular cuando se aplique al texto, active la casilla **Previsualización**.
- 3 Active la casilla de selección **Usar capitular**.



Puede añadir una letra capitular (izquierda) o una letra capitular con sangría francesa (derecha).

También es posible

Especificar el número de líneas junto a una letra capitular	Escriba un valor en el cuadro Número de líneas de capitular .
Especificar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto	Escriba un valor en el cuadro Espacio después de capitular .
Eliminar capitulares	Desactive la casilla de selección Usar capitular .
Alejar la letra capitular del cuerpo del texto.	Active la casilla de selección Usar estilo de sangría francesa para capitular .

Combinación y enlace de marcos de texto de párrafo

Es posible combinar los marcos de texto de párrafo. También se puede separar marcos de texto de párrafo en componentes; por ejemplo, columnas, párrafos, marcas, líneas, palabras y caracteres. Cada vez que separa un marco de texto, sus componentes se incluyen en marcos de texto separados.

El enlace de marcos de texto de párrafo permite dirigir el flujo de texto de un marco a otro en caso de que la cantidad de texto supere el tamaño de primer marco de texto. Si reduce o aumenta un marco de texto de párrafo enlazado o cambia el tamaño del texto,

la cantidad de texto incluida en el marco siguiente se ajustará de forma automática. Es posible enlazar los marcos de texto de párrafo antes o después de escribir texto.

No es posible enlazar texto artístico. Sin embargo, puede enlazar un marco de texto de párrafo a un objeto abierto (por ejemplo, una línea) el texto fluye por el trayecto de la línea. Al enlazar un marco de texto a un objeto cerrado (por ejemplo, un rectángulo), se inserta un marco de texto de párrafo y el flujo de texto se dirige al interior del objeto. Si el texto supera la capacidad del trayecto abierto o cerrado, puede enlazarlo con otro marco de texto u objeto. Es posible enlazar marcos de texto de párrafo y objetos que estén en diferentes páginas.

Después de enlazar los marcos de texto de párrafo, puede redirigir el flujo de texto de un objeto o marco de texto a otro. Al seleccionar un marco de texto u objeto, la flecha azul indicará la dirección en que fluye el texto. Estas flechas pueden mostrarse u ocultarse.




El texto fluye entre marcos y objetos al enlazarlo.

Es posible quitar los enlaces entre varios marcos de texto de párrafo, y entre marcos de texto de párrafo y objetos. Cuando sólo hay dos marcos de texto de párrafo enlazados y se quita el enlace, el texto fluye al segundo marco. Si se quitan los enlaces entre varios marcos de texto de párrafo con varios enlaces, el texto fluye al siguiente marco u objeto.

De forma predeterminada, CoreIDRAW aplica el formato, como columnas, capitulares y marcas, sólo a los marcos de texto de párrafo seleccionados, aunque puede cambiar la configuración para que el formato se aplique a todos los marcos que estén enlazados o a todos los marcos seleccionados que vaya a enlazar posteriormente. Por ejemplo, si aplica columnas al texto de un marco de texto, puede especificar que desea disponer en

columnas todos los marcos enlazados. Si desea obtener información sobre cómo asignar formato al párrafo, consulte “Asignación de formato al texto de párrafo” en la página 227.

Para combinar o separar marcos de texto de párrafo





- 1 Seleccione un marco de texto.
Si desea combinar marcos de texto, mantenga presionada la tecla **Mayús** y seleccione los marcos de texto posteriores con la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Organizar** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
 - **Combinar**
 - **Descombinar**




No es posible combinar marcos de texto con envolturas, texto adaptado a un trayecto ni marcos enlazados.

Si selecciona un marco de texto con columnas en primer lugar, el marco combinado tendrá columnas.

Para enlazar marcos de texto de párrafo y objetos



- 1 Seleccione el marco de texto inicial con la herramienta **Texto** .
- 2 Haga clic en la ficha **Flujo de texto**  en la parte inferior del marco de texto u objeto.
Si el marco no puede alojar todo el texto, la ficha contiene una flecha .
- 3 Cuando el cursor cambie al puntero **Enlazar con** , haga clic en el marco u objeto en el que desea continuar el flujo de texto.
Si el marco u objeto se encuentra en otra página, primero haga clic en la ficha **Página** correspondiente en el explorador de documentos.



Si un marco de texto está enlazado, la ficha **Flujo de texto** cambia  y una flecha azul indica la dirección del flujo de texto. Si el texto enlazado está en otra página, aparece el número de página y una línea azul discontinua.

Para enlazar correctamente los marcos de texto de párrafo, éstos no podrán cambiar de tamaño automáticamente. Si desea obtener información, consulte “Adición y selección de texto” en la página 209.

Para cambiar el flujo de texto a otro marco de texto u objeto

- 1 Mediante la herramienta **Selección** , haga clic en la ficha **Flujo de texto**  que se encuentra en la parte inferior del marco de texto u objeto cuyo enlace desea cambiar.
- 2 Seleccione el nuevo marco de texto u objeto en el que desea que siga fluyendo el texto.


Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto

La forma del texto puede cambiarse si se adapta texto de párrafo alrededor de un objeto, texto artístico o un marco de texto de párrafo. El texto puede ajustarse utilizando los estilos de silueta o de cuadrado. Los estilos de silueta siguen la curva del objeto. Los estilos de cuadrado siguen la caja delimitadora del objeto. También puede ajustar el espacio entre el texto de párrafo y el objeto o el texto, además de quitar los estilos de ajuste que aplique.



Ajuste del texto alrededor de un objeto mediante el estilo de ajuste de silueta (izquierda) y mediante el estilo de ajuste cuadrado (derecha).

Para ajustar texto de párrafo alrededor de un objeto o texto

- 1 Seleccione el objeto o texto alrededor del cual desea ajustar el texto.
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Propiedades**.
- 3 En la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, haga clic en la ficha **General**.
- 4 Elija un estilo de ajuste en el cuadro de lista **Ajustar párrafo**.
Si desea cambiar la cantidad de espacio entre el texto ajustado y el objeto o el texto, cambie el valor en el cuadro **Descentrado del ajuste de texto**.
- 5 Haga clic en la herramienta **Texto**  y arrastre para crear un marco de texto de párrafo sobre el objeto o el texto.

6 Escriba texto en el marco de texto de párrafo.



Es posible adaptar el texto de párrafo existente alrededor de un objeto seleccionado si se aplica el estilo de ajuste al objeto y se arrastra el marco de texto de párrafo sobre el objeto.

Para quitar un estilo de ajuste

- 1 Seleccione el texto ajustado o el objeto al que se ajusta.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Propiedades**.
- 3 En la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, haga clic en la ficha **General**.
- 4 Elija **Ninguno** en el cuadro de lista **Ajustar párrafo**.


Inserción de códigos de formato

Puede insertar códigos de formato, tales como guiones largos y espacios sin salto. En algunos programas, los códigos de formato se llaman “símbolos”. Los siguientes caracteres de formato están disponibles:

- raya
- guión
- espacio de raya
- Tab
- espacio de guión
- espacio de raya de 1/4
- guión sin salto
- separación silábica
- espacio sin salto
- salto de columna/
marco

Puede buscar y reemplazar códigos de formato.

Para insertar un código de formato

- 1 Con la herramienta **Texto** , haga clic para situar el cursor en el punto donde desea insertar un carácter o espacio.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Insertar código de formato**, y seleccione un código de formato del menú.



El menú **Insertar código de formato** no está disponible cuando la herramienta **Texto** no está activa.

Puede personalizar todas las teclas de acceso directo. Los códigos de formato pueden encontrarse en la categoría de comandos **Texto**.



Puede insertar otros caracteres no incluidos en el menú **Insertar código de formato** haciendo clic en **Texto** ► **Insertar carácter** y haciendo clic en el carácter que desee insertar en la ventana acoplable **Insertar carácter**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con texto, consulte “Adición y asignación de formato al texto” en la sección “Texto” de la Ayuda.



Operaciones con mapas de bits

Es posible convertir un gráfico vectorial en un mapa de bits. CorelDRAW también le permite importar y recortar mapas de bits.

También se pueden añadir máscaras de color, marcas al agua, efectos especiales y cambiar el color y el tono de las imágenes.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Conversión de gráficos vectoriales en mapas de bits
- Recorte y edición de mapas de bits
- Enderezamiento de mapas de bits
- Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits
- Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen
- Edición de fotografías con Corel PHOTO-PAINT

Conversión de gráficos vectoriales en mapas de bits

Al convertir un gráfico vectorial o un objeto en un mapa de bits, podrá aplicar efectos especiales al objeto con CorelDRAW. El proceso de conversión de un gráfico vectorial en un mapa de bits también se denomina “pasterización”.

Al convertir el gráfico vectorial, tendrá la posibilidad de seleccionar el modo de color del mapa de bits. Un modo de color determina el número y el tipo de colores que compondrán el mapa de bits, por lo que el tamaño del archivo también se verá afectado.

También puede especificar opciones de configuración para estos controles, como el tramado, el alisado, la sobreimpresión en negro, la transparencia del fondo y el perfil de color.

Para convertir un gráfico vectorial en un mapa de bits

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits** ► **Convertir a mapa de bits**.

- 3 Elija una resolución en el cuadro de lista **Resolución**.
- 4 Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color**.
- 5 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
 - **Tramado**: simula un número de colores superior a los disponibles. Esta opción está disponible para imágenes que utilizan 256 colores o menos.
 - **Sobreimprimir siempre negro**: sobreimprime en negro si éste es el color superior. Si utiliza esta opción al imprimir mapas de bits, evitará que aparezcan huecos en la impresión entre los objetos negros y los que se hallan bajo éstos.
 - **Aplicar perfil ICC**: aplica perfiles ICC (International Color Consortium) para uniformizar colores entre dispositivos y espacios de color.
 - **Alisado**: suaviza los bordes del mapa de bits.
 - **Fondo transparente**: convierte el fondo del mapa de bits en transparente.



Cuando se convierte el fondo de un mapa de bits en transparente se pueden ver imágenes u otro fondo que estaban ocultos por el fondo del mapa de bits.

Recorte y edición de mapas de bits


Después de añadir un mapa de bits en un dibujo, puede recortarlo, volver a muestrearlo y cambiar su tamaño. Cuando se recorta un mapa de bits se eliminan partes no deseadas del mismo. Para recortar de forma rectangular un mapa de bits rápidamente, puede usar la herramienta **Recortar**. Si desea obtener más información, consulte la sección “Para recortar objetos” en la página 130. Para recortar un mapa de bits de forma irregular, puede usar la herramienta **Forma** y la función **Recortar mapa de bits**.

Al volver a muestrear un mapa de bits, puede cambiar la imagen, la resolución o ambos valores gracias a la adición o eliminación de píxeles. Si agranda una imagen sin cambiar su resolución, es posible que la imagen pierda detalle debido a que los píxeles se encuentran esparcidos a lo largo de un área mayor. Gracias al nuevo muestreo, es posible añadir píxeles para preservar más detalles de la imagen original. El cambio del tamaño de una imagen mantiene el mismo número de píxeles en un área mayor o menor. El sobremuestreo añade píxeles para conservar algunos detalles de la imagen original.



Cambio de tamaño de una imagen


Para recortar un mapa de bits

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un mapa de bits.
- 3 Arrastre los nodos de las esquinas para cambiar la forma del mapa de bits.
Si desea añadir un nodo, haga doble clic en el límite de nodos (línea de puntos) con la herramienta **Forma** en el punto donde desee insertar el nodo.
- 4 Haga clic en **Mapas de bits** ▶ **Recortar mapa de bits**.



No es posible recortar un mapa de bits que conste de más de un objeto.



También puede recortar un mapa de bits seleccionado después de arrastrar los nodos de las esquinas haciendo clic en el botón **Recortar mapa de bits**  de la barra de propiedades.


Para volver a muestrear un mapa de bits

- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits** ▶ **Nuevo muestreo**.
- 3 En el área **Resolución**, rellene los cuadros siguientes con valores:
 - Horizontal
 - Vertical

Si desea mantener las proporciones del mapa de bits, active la casilla de selección **Mantener proporción**.

Si desea mantener el tamaño de archivo, active la casilla de selección **Mantener tamaño original**.



Para volver a muestrear un mapa de bits seleccionado, también puede hacer clic en el botón **Nuevo muestreo**  de la barra de propiedades.

Active la casilla de selección **Alisar** si desea reducir el aspecto dentado de las curvas.

Para cambiar el tamaño de un mapa de bits

- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits ▶ Nuevo muestreo**.
- 3 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista que hay junto a los cuadros **Anchura** y **Altura**.
- 4 Escriba valores en uno de los siguientes cuadros:
 - **Anchura**
 - **Altura**

Si desea reducir el aspecto dentado de las curvas, active la casilla de selección **Alisar**.



Si desea mantener las proporciones del mapa de bits, active la casilla de verificación **Mantener proporción** y escriba un valor en los cuadros **Anchura** o **Altura**.

Si desea volver a muestrear el mapa de bits como un porcentaje de su tamaño original, rellene los cuadros % con valores.

Enderezamiento de mapas de bits

El cuadro de diálogo **Enderezar imagen** le permite enderezar imágenes de mapa de bits rápidamente. Esta función resulta útil para enderezar fotos escaneadas o tomadas torcidas.

Para acceder al cuadro de diálogo **Enderezar imagen**, haga clic en **Mapas de bits ▶ Enderezar imagen**. Si desea obtener información detallada sobre el cuadro de diálogo **Enderezar imagen**, consulte “Enderezamiento de imágenes” en la página 1.

Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits

Es posible aplicar una gran variedad de efectos especiales, como tridimensionales (3D) o artísticos, a los mapas de bits.

Para aplicar un efecto especial

- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits**, elija un tipo de efecto especial y haga clic en un efecto.
- 3 Ajuste la configuración del efecto especial.

Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen

El Laboratorio de ajuste de imagen le permite corregir el color y el tono de la mayoría de las fotos de manera rápida y sencilla. Puede abrir el Laboratorio de ajuste de imagen haciendo clic en **Mapas de bits** ▶ **Laboratorio de ajuste de imagen**. Si desea obtener información sobre el Laboratorio de ajuste de imagen, consulte la sección “Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen” en la página 345.

Edición de mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT


Puede abrir Corel PHOTO-PAINT, un programa completo de edición de imágenes desde CorelDRAW. Al finalizar la edición de un mapa de bits, puede reanudar su trabajo rápidamente con CorelDRAW.

Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits.

Puede copiar objetos seleccionados desde Corel PHOTO-PAINT y pegarlos en el dibujo. Los objetos seleccionados se pegarán como un grupo de mapas de bits.

Si desea obtener más información sobre cómo editar imágenes con Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda** en la barra de menús de Corel PHOTO-PAINT.

Para editar un mapa de bits con Corel PHOTO-PAINT

- 1 Mediante la herramienta **Selección** , seleccione el mapa de bits que desea editar.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en **Editar mapa de bits** para abrir el programa Corel PHOTO-PAINT.
El mapa de bits seleccionado aparecerá en la ventana de imagen de Corel PHOTO-PAINT.
- 3 Edite el mapa de bits.
- 4 En la barra de herramientas estándar, haga clic en **Finalizar edición** para salir de Corel PHOTO-PAINT.
El mapa de bits modificado aparecerá en la página de dibujo de CorelDRAW.

Para que Corel PHOTO-PAINT se abra al hacer doble clic en un mapa de bits

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **Editar**.
- 3 En la página **Editar**, active la casilla de verificación **Hacer doble clic para editar mapas de bits**.
Al activar esta casilla de verificación, Corel PHOTO-PAINT se abrirá al hacer doble clic en un mapa de bits en CorelDRAW.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con mapas de bits, consulte “Operaciones con mapas de bits” en la sección “Mapas de bits” de la Ayuda.

Vectorización de mapas de bits y edición del resultado



CorelDRAW le permite convertir imágenes de mapas de bits en gráficos vectoriales totalmente editables. Puede convertir a vectores imágenes de obras de arte, fotos, esbozos o logotipos que haya escaneado, para integrarlos fácilmente en sus diseños.

Para obtener información acerca de la diferencia entre gráficos vectoriales y mapas de bits, consulte “Gráficos vectoriales y mapas de bits” en la página 41.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

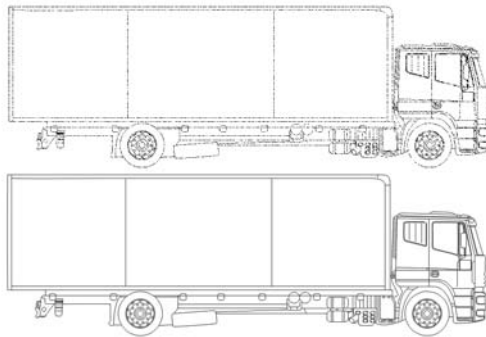
- Vectorización de mapas de bits
- Controles de PowerTRACE
- Perfeccionamiento de la imagen vectorizada
- Ajuste de colores de la imagen vectorizada
- Configuración de opciones de vectorización predeterminadas
- Sugerencias para la vectorización de mapas de bits y la edición de imágenes vectorizadas

Vectorización de mapas de bits

Puede convertir un mapa de bits a gráfico vectorial mediante la función Vectorización rápida. Otra posibilidad es elegir un método de trazado apropiado y un estilo preestablecido y luego usar los controles de PowerTRACE para previsualizar y ajustar la imagen vectorizada. CorelDRAW ofrece dos métodos de trazado de mapas de bits: Vectorización por línea centrada y Vectorización por contorno.

Elección de un método de vectorización

El método de vectorización por línea centrada usa curvas cerradas sin relleno y curvas abiertas (trazos) y es adecuado para la vectorización de ilustraciones técnicas, mapas, dibujos lineales y firmas. Este método también se denomina “trazado”.



Se ha utilizado el método de Vectorización por línea centrada para convertir el mapa de bits original (arriba) en un gráfico vectorial (abajo).

El método de vectorización por contorno usa objetos de curva sin contornos y es adecuado para la vectorización de imágenes clipart, logotipos y fotos. El método de vectorización por contorno también se denomina vectorización de “relleno” o “trazado de silueta”.

Selección de un estilo predeterminado

Un estilo predeterminado es una serie de configuraciones adecuadas para el tipo de mapa de bits específico que desea convertir en imagen vectorial (por ejemplo, dibujos lineales o una imagen fotográfica de alta calidad). Cada método de trazado viene con estilos preestablecidos específicos.

El método de vectorización por línea centrada ofrece dos estilos preestablecidos: uno para ilustraciones técnicas y otro para dibujo lineal.

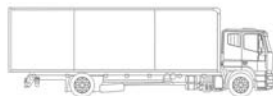


Ilustración técnica



Dibujo lineal

El método de vectorización por contorno ofrece los siguientes estilos preestablecidos que son adecuados para arte lineal, logotipos, clipart y fotos.



Lineal



Logotipo



Logotipo detallado



Imágenes clipart



Imagen de baja calidad



Imagen de alta calidad

Ajuste de la imagen vectorizada

Puede ajustar la imagen vectorizada mediante los controles en el cuadro de diálogo PowerTRACE. Si desea obtener más información, consulte “Perfeccionamiento de la imagen vectorizada” en la página 247 y “Ajuste de colores de la imagen vectorizada” en la página 250.

Para convertir en vectorial un mapa de bits mediante la función Vectorización rápida

- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits ▶ Vectorización rápida**.



Puede asimismo convertir un mapa de bits en una imagen vectorial en un solo paso haciendo clic en el botón del menú desplegable **Vectorización de mapa de bits** de la barra de propiedades, y haciendo clic en **Vectorización rápida**.

Puede cambiar la configuración que utiliza la función **Vectorización rápida**. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de opciones de vectorización predeterminadas” en la página 254.

Para trazar un mapa de bits usando el método de vectorización por línea centrada

- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits ▶ Vectorización por línea centrada** y después en una de las siguientes opciones:
 - **Ilustración técnica**: para trazar ilustraciones en blanco y negro con líneas finas y tenues.
 - **Dibujo lineal**: para trazar esbozos en blanco y negro creados con líneas gruesas y marcadas.

Si es necesario, puede ajustar la imagen vectorizada mediante los controles en el cuadro de diálogo **PowerTrace**.



Puede asimismo acceder a **PowerTRACE** desde el botón del menú desplegable **Vectorización de mapa de bits** de la barra de propiedades.

Para trazar un mapa de bits usando el método de Vectorización por línea centrada

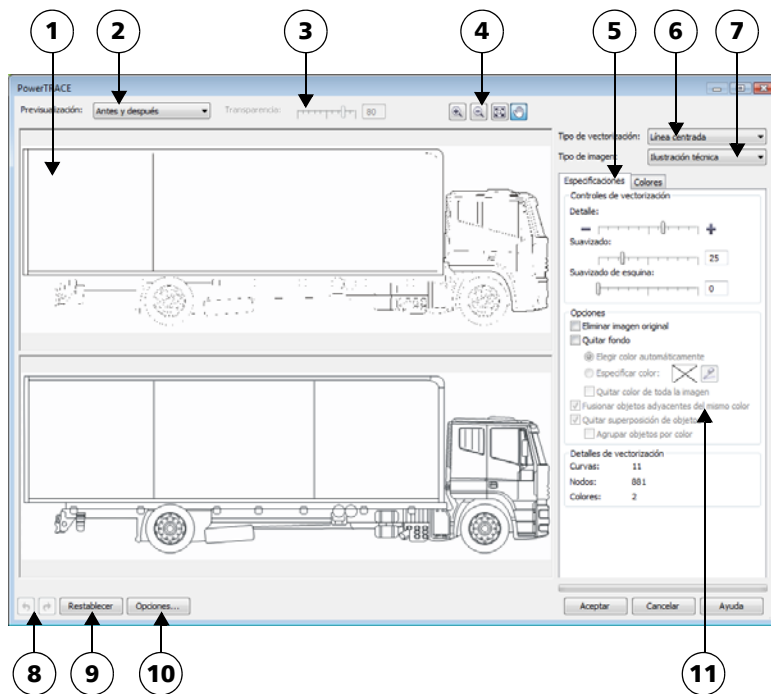
- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits ▶ vectorización por contorno** y después en una de las siguientes opciones:
 - **Arte lineal**: le permite convertir a vectores esbozos e ilustraciones en blanco y negro

- **Logotipo:** le permite convertir a vectores logotipos sencillos, con poco detalle y pocos colores.
- **Logotipo detallado:** le permite convertir a vectores logotipos que tengan muchos detalles y colores.
- **Clipart:** le permite convertir a vectores gráficos listos para usar que tengan una cantidad variable de detalles y colores
- **Imagen de baja calidad:** le permite convertir en vectores fotos a las que les faltan finos detalles (o que contienen finos detalles que desea ignorar).
- **Imagen de alta calidad:** le permite convertir a vectores fotos de alta calidad y muchos detalles.

Si es necesario, puede ajustar la imagen vectorizada mediante los controles en el cuadro de diálogo PowerTRACE.

Controles de PowerTRACE

El cuadro de diálogo de The PowerTRACE contiene controles que le ayudan a previsualizar y editar resultados de vectorización.



Los números con círculo corresponden a los números en la siguiente tabla, la cual describe los controles principales de PowerTRACE.

Control	Descripción
1. Ventana Previsualizar	Le permite previsualizar la imagen vectorizada y compararla con el mapa de bits origen.
2. Cuadro de lista Previsualizar	Le permite elegir una de las siguientes opciones de previsualización: <ul style="list-style-type: none"> • Antes y después: le permite mostrar tanto el mapa de bits origen como la imagen vectorizada. • Previsualización a gran tamaño: le permite previsualizar la imagen vectorizada en una ventana de previsualización de un solo panel. • Superposición de líneas de dibujo: le permite mostrar una previsualización de las líneas de dibujo (contorno) de la imagen vectorizada sobre el mapa de bits de origen.
3. Control de Transparencia	Controla la visualización del mapa de bits de origen bajo las líneas de dibujo cuando la opción Superposición de líneas de dibujo está seleccionada.
4. Herramientas de zoom y visualización panorámica	Le permite aplicar zoom para aumentar y reducir una imagen en la ventana de previsualización, desplazarse en una imagen a un nivel de zoom mayor de 100% y ajustar una imagen a la ventana de previsualización.
5. Página Colores	Contiene controles para modificar los colores de la imagen vectorizada. Si desea obtener más información, consulte “Ajuste de colores de la imagen vectorizada” en la página 250.
6. Cuadro de lista Tipo de vectorización	Le permite cambiar el método de vectorización
7. Cuadro de lista Tipo de imagen	Le permite elegir un estilo preestablecido adecuado para la imagen que va a trazar. Los estilos preestablecidos disponibles cambian en función del método de vectorización que elija.
8. Botones Deshacer y Rehacer	Le permiten deshacer y rehacer la última acción realizada.
9. Botón Restablecer	Le permite restaurar la primera configuración utilizada para trazar el mapa de bits origen.

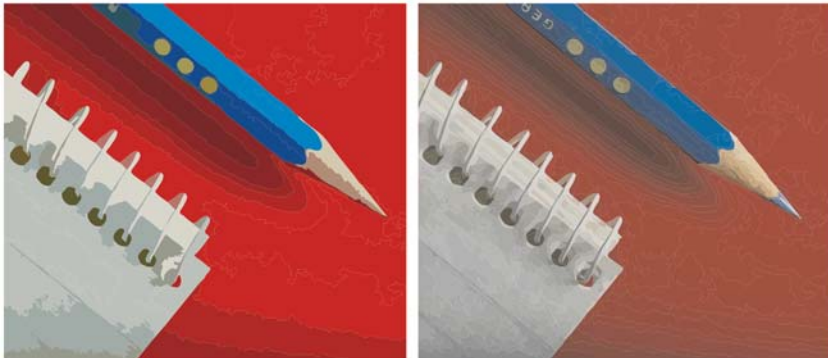
Control	Descripción
10. Botón Opciones	Le permite acceder a opciones de PowerTRACE en el cuadro de diálogo Opciones para establecer opciones de vectorización predeterminadas. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de opciones de vectorización predeterminadas” en la página 254.
11. Página Configuración	<p>Contiene controles para ajustar la imagen vectorizada. El área Detalle de resultado de vectorización en la página Configuración le permite ver el número de objetos, nodos y colores en la imagen vectorizada mientras aplica ajustes.</p> <p>Si desea obtener más información acerca de la aplicación de ajustes al resultado de la vectorización, consulte “Perfeccionamiento de la imagen vectorizada” en la página 247.</p>

Perfeccionamiento de la imagen vectorizada

PowerTRACE le permite aplicar los siguientes ajustes para perfeccionar la imagen vectorizada.

Ajuste de detalle y suavizado

Puede ajustar la cantidad de detalle en la imagen vectorizada y suavizar líneas de curva. Cuando ajusta el detalle, cambia el número de objetos en la imagen vectorizada. Si utiliza el método de Vectorización por contorno para convertir el mapa de bits, al ajustar la imagen vectorizada también cambia el número de colores. El suavizado cambia el número de nodos en la imagen vectorizada. Puede también controlar el aspecto de las esquinas de la imagen vectorizada mediante la configuración de un valor límite de suavizado de esquinas.



*Vectorización por contorno con un valor de detalle bajo (izquierda);
vectorización por contorno con un valor de detalle alto (derecha)*

Finalización de la vectorización

La opción predeterminada es que el mapa de bits origen se conserve después de haberlo vectorizado y que los objetos de la imagen vectorizada se agrupen automáticamente. Puede asimismo hacer que el mapa de bits origen se elimine una vez que haya finalizado la vectorización.

Eliminación y mantenimiento del fondo

Puede optar por quitar o mantener el fondo de la imagen vectorizada. Con el método de vectorización por contorno, puede también especificar el color de fondo que desea quitar. Si se elimina el color del fondo en los bordes, pero todavía se ve algo de color del fondo a través de ciertas áreas de la imagen, puede eliminar el fondo de la imagen en su totalidad.

Configuración de opciones de Vectorización por contorno

De forma predeterminada, áreas del objeto que están ocultas a la vista debido a objetos superpuestos se eliminan de la imagen vectorizada. Puede mantener las áreas de objetos subyacentes si lo desea. Esta función es útil si la imagen vectorizada se va a cortar en vinilo o imprimir con una impresora de serigrafía.

Para reducir el número de objetos en la imagen vectorizada, puede combinar objetos adyacentes del mismo color. También puede agrupar objetos del mismo color de manera que pueda manipularlos con más facilidad en CorelDRAW.

Procedimiento para deshacer y rehacer acciones

Puede ajustar la configuración PowerTrace y volver a convertir en vectores un mapa de bits cuantas veces sea necesario, hasta que esté satisfecho con los resultados. Si se equivoca, puede deshacer o rehacer una acción, o volver al primer resultado de la vectorización.




Perfeccionamiento de la imagen vectorizada

- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Mapas de bits ▶ Vectorización por línea centrada** y después elija una de las siguientes opciones:
 - Haga clic en **Mapas de bits ▶ Vectorización por contorno** y después elija una de las siguientes opciones:
- 3 En la página **Configuración**, mueva cualquiera de los siguientes controles:
 - **Detalle**: le permite controlar la cantidad de detalle del original que se conserva en el resultado de la vectorización. Los valores más altos mantienen más detalles y tienen como resultado más objetos y colores; los valores más bajos pierden algunos detalles y tienen como resultado menos objetos.
 - **Suavizado**: le permite suavizar líneas curvas y controlar el número de nodos de los resultados de la vectorización. Los valores más altos tienen como resultado menos nodos y producen curvas que no siguen tan de cerca las líneas en el mapa de bits origen. Los valores más bajos resultan en más nodos y producen resultados de vectorización más exactos.
 - **Suavizado de esquina**: este control funciona conjuntamente con el deslizador **Suavizado** y le permite controlar el aspecto de las esquinas. Los valores bajos mantienen la apariencia de las esquinas; los valores altos las suavizan.

También es posible

Cambio del método de vectorización	Elija un método en el cuadro de lista Tipo de vectorización .
Cambiar el estilo predeterminado	Elija un estilo preestablecido del cuadro de lista Tipo de imagen .
Conservar el mapa de bits fuente después de una vectorización	En el área Opciones , desactive la casilla Eliminar imagen original .
Descartar o conservar el fondo en el resultado de la vectorización	Active o desactive la casilla de selección Quitar fondo .

También es posible

Especificar el color de fondo que desea eliminar (vectorización por contorno)	Active la opción Especificar color , haga clic en la herramienta Cuentagotas  , y haga clic en un color de la ventana de previsualización. Para especificar un color de fondo adicional, mantenga presionada al tecla Mayús y haga clic en un color en la ventana de previsualización. El último color especificado se muestra al lado de la herramienta Cuentagotas .
Quitar un color de fondo de toda la imagen (vectorización por contorno)	Active la casilla de selección Quitar color de toda la imagen .
Mantener áreas de objetos que están ocultas debido a objetos superpuestos (vectorización por contorno)	Desactive la casilla de verificación Quitar superposición de objetos .
Agrupar objetos por color (vectorización por contorno)	Active la casilla de verificación Agrupar objetos por color . Esta casilla está disponible sólo cuando la casilla de la opción Quitar superposición de objetos está desactivada.
Fusionar objetos adyacentes del mismo color (vectorización por contorno)	Active la casilla Fusionar objetos adyacentes del mismo color .
Deshacer o rehacer una acción	Haga clic en el botón Deshacer  o Rehacer  .
Recuperar los resultados de la primera vectorización	Haga clic en Restablecer .

Ajuste de colores de la imagen vectorizada

Cuando se convierte a vectores el mapa de bits origen, la aplicación genera una paleta de colores para el resultado de la vectorización. La paleta de colores utiliza el modo de color del mapa de bits fuente (por ejemplo, RGB o CMYK). El número de colores en la paleta de colores se ve determinado por el número de colores del mapa de bits fuente y el estilo predeterminado seleccionado.

Puede cambiar el modo de color de la imagen vectorizada, y puede reducir el número de colores en la imagen vectorizada.

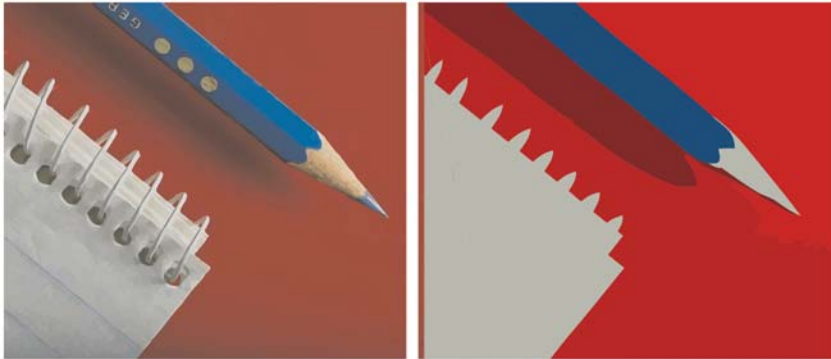


Gráfico vectorizado que contiene 152 colores (izquierda); gráfico vectorizado que contienen 5 colores (derecha)

Clasificación de colores

Para editar la paleta de colores con más facilidad, puede ordenar los colores por similitud o frecuencia. Al clasificar los colores por similitud se ordenan basándose en su matiz y luminosidad. Los colores con un matiz y una luminosidad similar aparecen unos cerca de otros en la paleta de color. Al clasificar los colores por frecuencia se ordenan basándose en la frecuencia con la que se usan en la imagen vectorizada. Los colores que se usan con más frecuencia aparecen en la parte superior de la paleta de colores.

Selección de colores

Puede seleccionar un color haciendo clic en la paleta de colores de la imagen vectorizada. También puede seleccionar varias hojas de cálculo.

Edición, fusión y eliminación de colores

Al editar un color, puede seleccionar un color de un modelo de color diferente al de otros colores de la paleta. Por ejemplo, si desea editar un color del resultado de una vectorización que emplee RGB, puede cambiar el color a un color sólido, lo que creará una paleta de colores variada. Esta función resulta muy útil cuando está preparando la imagen vectorizada para la impresión comercial.

Con el método Vectorización por contorno, puede fusionar y eliminar colores.

De forma predeterminada, cuando se fusionan dos o más colores, sus valores de color se equilibran para producir un nuevo color. Los colores fusionados se ven reemplazados por

el nuevo color. Sin embargo, puede cambiar la configuración predeterminada para reemplazar los colores que se van a fusionar por el color que seleccione. Si desea obtener información sobre cómo cambiar la configuración predeterminada, consulte “Configuración de opciones de vectorización predeterminadas” en la página 254..

Cuando elimina un color de la paleta de colores, el color eliminado se sustituye con el siguiente color en la paleta de colores.

Uso y creación de paletas de colores

Si desea que la imagen vectorizada contenga únicamente colores de una paleta de colores específica, puede abrir esa paleta de colores en el cuadro de diálogo de PowerTrace. Los colores de la imagen vectorizada se sustituyen con los colores más similares que haya en la paleta de colores.

Una vez que haya editado la paleta de colores de la imagen vectorizada, puede guardarla y crear una paleta de colores personalizada para volver a usar en otro momento.

Para ajustar los colores de la imagen vectorizada


- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Mapas de bits ▶ vectorización por línea centrada** y después elija una de las siguientes opciones:
 - Haga clic en **Mapas de bits ▶ vectorización por contorno** y después elija una de las siguientes opciones:
- 3 Haga clic en la ficha **Colores** y realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el modo de color	Elija un modo de color en el cuadro de lista Modo de color .
Reducir el número de colores de la imagen vectorizada (Vectorización por contorno)	Escriba un valor en el cuadro Número de colores , y haga clic fuera del cuadro.

Para**Realice lo siguiente**

Seleccionar un color

Realice uno de los pasos siguientes:

- Haga clic en un color de la paleta de colores. El botón de la muestra de color seleccionada aparece presionado.
- Haga clic en la herramienta **Cuentagotas**  y después en un color en la ventana de previsualización. Aparece un recuadro de selección alrededor del color seleccionado. Para seleccionar otro color, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en un color en la ventana de previsualización. Para anular la selección del color, mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en un color.

Seleccionar un rango de colores adyacentes

Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en la primera y en la última muestra de color del rango que va a seleccionar en la paleta de colores.

Seleccionar varios colores adyacentes

Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en muestras de color no adyacentes en la paleta de colores.

Editar un color


Seleccione el color que desee editar, haga clic en el botón **Editar** y modifique la configuración del cuadro de diálogo **Seleccionar color**.

Fusionar colores (Vectorización por contorno)

Seleccione los colores que desea fusionar y haga clic en **Fusionar**.

Si desea especificar cómo se fusionan los colores, haga clic en **Opciones** para acceder al cuadro de diálogo **Opciones** y active una opción en el área **Fusionar colores**.

Eliminar un color de la imagen vectorizada (Vectorización por contorno)


Seleccione un color, haga clic en el botón **Eliminar color** .

El color eliminado se sustituye con el siguiente color en la paleta de colores.

Para

Realice lo siguiente


Utilizar una paleta de colores personalizada

Haga clic en el botón **Abrir paleta de colores** , localice la carpeta en donde se guarda la paleta y haga clic en un nombre de archivo.

La extensión de nombre de archivo de las paletas de colores es **.cpl**.

Cada color de la imagen vectorizada se asigna a un color similar en la paleta personalizada.

Crear una paleta de colores personalizada a partir de la paleta de colores editada de la imagen vectorizada

Haga clic en el botón **Guardar paleta de colores** . En el cuadro de diálogo **Guardar paleta como**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre de archivo**.



Cuando utiliza el método de Vectorización por línea centrada el número de colores no se puede reducir y los colores no se pueden fusionar.



Para aumentar el número de colores de la imagen vectorizada, debe cambiar el estilo predeterminado o aumentar la cantidad de detalle. Para obtener información sobre cómo cambiar el estilo predeterminado y la cantidad de detalle, consulte “Perfeccionamiento de la imagen vectorizada” en la página 249.

Configuración de opciones de vectorización predeterminadas

Puede activar cualquiera de las siguientes opciones de vectorización.

- **Método de vectorización rápida:** puede cambiar la configuración predeterminada de esta opción y elegir cualquiera de los estilos preestablecidos o elegir la configuración utilizada por última vez.
- **Rendimiento:** esta opción determina como se tratan las imágenes de mapas de bits origen que tienen un tamaño entre 1 y 5 megapíxeles y el efecto en la calidad de la imagen vectorizada. El rendimiento de PowerTRACE depende del tamaño y la profundidad de color de los mapas de bits origen, así como de la memoria disponible en el sistema. Para obtener imágenes vectorizadas de alta calidad es necesario usar mapas de bits origen de alta calidad, los cuales son a menudo bastante grandes. Cuanto más grande sea el mapa de bits, más recursos del sistema

se necesitan. Los mapas de bits que son demasiado grandes deben submuestrearse antes de la vectorización, lo cual puede reducir la calidad de la imagen. Para convertir a vectores mapas de bits grandes sin sacrificar la calidad de la imagen, puede configurar PowerTRACE para la vectorización de imágenes de hasta 5 megapíxeles (siempre que su sistema tenga suficiente memoria RAM). Para conseguir el rendimiento máximo, puede configurar PowerTRACE para que le avise cuando necesita submuestrear mapas de bits con más de 1 megapíxel.

- **Fusionar colores:** puede elegir que los colores de una imagen vectorizada se fusionen mediante el promedio de sus valores o mediante la sustitución de los colores que va a fusionar con el primer color que seleccione.


Para establecer opciones de vectorización predeterminadas

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **PowerTRACE**.
- 3 Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Elegir un método Vectorización rápida	En el cuadro de lista Vectorización rápida , elija un estilo preestablecido o la configuración utilizada por última vez.
Determinar el nivel de rendimiento y calidad de la imagen vectorizada	Mueva el deslizador Rendimiento hacia la izquierda para aumentar el rendimiento o hacia la derecha para aumentar la calidad de la imagen vectorizada. El valor más bajo hace que el programa le avise cuando necesita submuestrear todos los mapas de bits que excedan el tamaño de 1 megapíxel. El valor más alto hace que el programa le avise cuando necesita submuestrear todos los mapas de bits que excedan el tamaño de 5 megapíxeles.
Elegir como se fusionan los colores en una imagen vectorizada	En el área Fusionar colores , active una opción. La opción Colores de fusión promedio sustituye los colores que se van a fusionar con un color de valor promedio. La opción Fusionar con el primer color seleccionado reemplaza los colores que se van a fusionar con el primer color seleccionado.

Sugerencias para la vectorización de mapas de bits y la edición de imágenes vectorizadas

Las siguientes sugerencias le pueden ayudar a lograr resultados de alta calidad en la imagen vectorizada.

- Utilice mapas de bits de alta calidad. Si se utilizó tramado o compresión JPEG en el mapa de bits origen, éste quizás contenga ruido adicional. Para obtener mejores resultados en la vectorización, elimine el ruido antes de convertir a vectores el mapa de bits.
- Evite aplicar alisado a la imagen de mapas de bits origen.
- Para conseguir los mejores resultados, cuando utilice el método de Vectorización por línea centrada, convierta el mapa de bits al modo de color blanco y negro antes de la vectorización. En este caso no puede ajustar el detalle.
- Al convertir a gráficos vectoriales ilustraciones técnicas y esbozos con líneas tenues, puede mejorar el resultado aplicando el efecto especial **Buscar bordes** al mapa de bits origen. Para hacer esto, haga clic en **Mapas de bits ▶ Silueta ▶ Buscar bordes**.
- Para la vectorización por contorno, reduzca la profundidad de color del mapa de bits mediante el cambio del modo de color y luego ajuste el color y el contraste.
- Puede ajustar la imagen vectorizada en cualquier momento, incluso en el transcurso de una vectorización, cambiando la configuración de PowerTRACE.
- Para convertir a vectores un área específica de un mapa de bits, utilice la herramienta **Forma**  para definir el área antes de hacer clic en **Mapas de bits ▶ Vectorización de mapa de bits**.
- Si se han eliminado detalles importantes en la imagen vectorizada, puede desactive la casilla de verificación **Quitar fondo** de la página **Configuración** en el cuadro de diálogo PowerTRACE. También puede probar a activar la opción **Especificar color** en la página **Configuración** y tomar muestras del color que desee especificar como color de fondo.
- Si se elimina el color de los bordes pero éste permanece en la imagen, active la casilla de verificación **Quitar color de toda la imagen**.
- Si se pierden demasiados colores o detalle, mueva el deslizador **Detalle** en la página **Configuración**.
- Para conservar detalle en mapas de bits que tienen mucho detalle y líneas finas, y a los que no se ha aplicado alisado, seleccione **Arte lineal** del cuadro de lista **Tipo de imagen** de la página **Configuración**.



Operaciones con plantillas

Una plantilla es una colección de estilos y configuraciones de diseño de página que rigen el diseño y el aspecto de un dibujo. Las plantillas a veces se llaman “diseños”.

Puede utilizar la plantilla predeterminada o elegir otra de una amplia gama de plantillas preestablecidas disponibles en la aplicación.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Búsqueda de plantillas
- Creación de plantillas
- Uso de plantillas guardadas para crear archivos
- Edición de plantillas

Búsqueda de plantillas

CorelDRAW proporciona un método sencillo para encontrar plantillas en su sistema. Puede buscar por nombre, categoría o información de referencia asociada a una plantilla. Cuando escribe un término en el campo de texto e inicia una búsqueda, todas las plantillas se muestran como imágenes en miniatura en el área de visualización de miniaturas. Por ejemplo, si escribe “contemporáneo” en el campo de búsqueda, la aplicación filtra automáticamente los archivos que no coinciden y le muestra sólo los archivos que contienen la palabra de búsqueda en el nombre de plantilla, categoría o notas del diseñador asociadas al archivo.

La posibilidad de ver miniaturas y usar herramientas de zoom facilita y agiliza aún más encontrar una plantilla en particular. Puede limitar la búsqueda mediante el uso de criterios diferentes, tales como tipo documento (por ejemplo, folletos publicitarios e informativos, boletines de noticias, póster o tarjetas) o tipo de industria (por ejemplo, hostelería, comercios minoristas y sector servicios). Puede elegir ver sólo las plantillas que haya creado o todas las plantillas (las plantillas incluidas en CorelDRAW que han sido creadas por otros diseñadores, así como las plantillas que haya creado). Cuando selecciona una plantilla en el área de visualización, se muestra información adicional sobre la categoría de la plantilla, estilo, configuración de páginas y opciones de plegado,

así como sobre cualquier nota del diseñador relacionada con el uso que se le quiera dar a la plantilla.

De forma predeterminada, la aplicación busca en todas las carpetas locales indexadas por la Búsqueda de escritorio de Windows (en Windows XP) o por la Búsqueda instantánea (en Windows Vista). También puede buscar plantillas en otras carpetas no indexadas por la Búsqueda de escritorio de Windows ni por la Búsqueda instantánea. Si desea obtener más información acerca de la herramienta Búsqueda en el escritorio de Windows, visite el sitio Web de Microsoft. Si desea obtener más información acerca de la configuración de la búsqueda en Windows Vista, consulte la Ayuda de Windows Vista.

Puede cancelar una búsqueda en cualquier momento.

Para buscar plantillas

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Nuevo con plantilla**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Nuevo con plantilla**, realice una de las siguientes operaciones:
 - Escriba una palabra en el cuadro de texto de búsqueda.
 - Si está utilizando Windows XP sin el componente Búsqueda en el escritorio de Windows, escriba una palabra en el cuadro de texto de búsqueda y presione **Intro**.

Las miniaturas que coinciden con el término de búsqueda aparecerán en el panel **Plantillas**.


- 3 En el cuadro de lista **Ver por** en el panel **Filtro**, elija una de las siguientes categorías:
 - **Tipo**: ordena los documentos por tipo, por ejemplo folleto informativo, folleto publicitario, póster o boletín informativo.
 - **Industria**: ordena las plantillas por industrias para las que se han diseñado las plantillas (por ejemplo, hostelería, comercio minorista o sector servicios).
- 4 En la lista de categorías, haga clic en una categoría.

Para ver todas las plantillas (es decir, plantillas incluidas en CorelDRAW, plantillas creadas por otros diseñadores o plantillas creadas por el usuario), haga clic en **Todo**. Para ver sólo las plantillas que haya creado por sí mismo, haga clic en **Mis plantillas**.

También es posible

Ver detalles de plantilla


Haga clic en una miniatura en el panel **Plantillas**. Los detalles de la plantilla se muestran en el panel **Detalles de plantilla**.

Si el panel **Detalles de plantilla** está oculto, haga clic en el botón **Mostrar/ocultar detalles de plantilla**  para mostrarlo.

Ver notas del diseñador

Haga clic en una miniatura en el panel **Plantillas**. Las notas del diseñador se muestran en el panel **Notas del diseñador**.

Imprimir notas del diseñador

Haga clic en el botón **Imprimir notas del diseñador**  situado en la esquina inferior izquierda del panel **Notas del diseñador**.


Si no hay notas del diseñador asociadas a una plantilla, el botón **Imprimir notas del diseñador** está desactivado.

Buscar plantillas en otras carpetas de su sistema

Haga clic en **Explorar**. Elija la carpeta en la que está almacenada la plantilla. Haga doble clic en un nombre de archivo de plantilla.

Detener la búsqueda

Realice uno de los pasos siguientes:

- Haga clic en el botón **Cancelar**  situado al lado del campo de texto **Buscar**.
 - Elimine el término de búsqueda del cuadro de texto **Buscar** (y presione **Intro** si está usando Windows XP y no tiene instalado el componente Búsqueda en el escritorio de Windows).
-



Las plantillas que no contienen información de la categoría a la que pertenecen se agrupan en un grupo denominado **Sin especificar**.

Si los componentes de integración de shell (intérprete de órdenes) de CorelDRAW no están instalados (es decir, si ha desactivado la opción **Extensión de shell de Windows** bajo **Utilidades** en el asistente de instalación durante una instalación personalizada), puede buscar plantillas sólo por

nombre de archivo, no por nombre, palabra clave ni usando otra información de referencia.

Si está utilizando Windows XP, y la utilidad Búsqueda en el escritorio de Windows no está instalada, la aplicación busca sólo por nombre de archivo en las siguientes carpetas y subcarpetas:


- X:\Archivos de programa\Corel\CorelDRAW Graphics Suite X4\Languages\ES\Draw\Plantillas, donde la letra X corresponde a la unidad en la que CorelDRAW Graphics Suite X4 está instalado.
- Carpetas de plantillas asociadas a CorelDRAW 12 y CorelDRAW X3
- Carpeta Mis documentos
- Escritorio

Si está usando Windows XP e instala la utilidad Búsqueda en el escritorio de Windows después de haber instalado CorelDRAW, debe añadir la carpeta de instalación de CorelDRAW Graphics Suite X4 a las carpetas indexadas de la Búsqueda en el escritorio de Windows. Si desea obtener más información acerca de cómo se modifican las opciones de búsqueda de la utilidad Búsqueda en el escritorio de Windows, consulte “Configurar carpetas de búsqueda” en la Ayuda de Búsqueda en el escritorio de Windows.

Búsqueda en el escritorio de Windows es un programa que se puede descargar gratuitamente del Centro de descargas de Microsoft.



Para acercar o alejar las miniaturas cuando las está viendo, arrastre el control Zoom hacia la derecha o hacia la izquierda.

Si está utilizando Windows XP, también puede iniciar una búsqueda mediante la introducción de un término de búsqueda en el cuadro de texto y haciendo clic en el botón **Iniciar la búsqueda** .

Creación de plantillas

Si las plantillas preestablecidas no se ajustan a sus requisitos, puede crear una plantilla basada en estilos que haya creado o en estilos tomados de otras plantillas. Por ejemplo, si redacta periódicamente un boletín, puede guardar el diseño de página y los estilos en una plantilla.

Al guardar una plantilla, CorelDRAW le permite añadir información de referencia, por ejemplo, paginación, pliegues, categoría, industria y otras notas importantes. Aunque añadir información a las plantillas es algo optativo, al hacerlo le resultará más fácil luego

organizar y encontrar las plantillas que necesite. Por ejemplo, poner notas descriptivas en una plantilla le permite más tarde buscar esa plantilla escribiendo texto de esas notas.

Para crear una plantilla

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Guardar como plantilla**.
- 2 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
- 3 Elija la carpeta donde desea almacenar la plantilla.
- 4 Haga clic en **Guardar**.
- 5 En el cuadro de diálogo **Propiedades de plantilla**, especifique las opciones que desee:
 - **Nombre:** asigna un nombre a su plantilla. Este nombre aparecerá con la miniatura en el panel **Plantillas**.
 - **Lados:** elija una opción de paginación.
 - **Pliegues:** elija un tipo de pliegue de la lista o elija **Otro** y escriba el tipo de pliegue en el cuadro de texto situado al lado del cuadro de lista **Pliegues**.
 - **Tipo:** elija una opción de la lista o elija **Otro** y escriba el tipo de plantilla en el cuadro de texto situado al lado del cuadro de lista **Tipo**.
 - **Industria:** elija una opción de la lista o elija **Otro** y escriba el nombre de la industria para la cual se ha diseñado la plantilla.
 - **Notas del diseñador:** escriba información importante acerca del uso que se le va a dar a la plantilla.



Si hace clic en **Cancelar** se cierra el cuadro de diálogo **Propiedades de plantilla** sin guardar la plantilla.

Si guarda una plantilla en una versión anterior de CoreIDRAW Graphics Suite (13.0 ó anterior), no puede añadirles información de referencia.



Si no desea añadir información de referencia, haga clic en **Aceptar** sin especificar ninguna de las opciones.

También puede escribir notas copiando contenido de otro documento y escribiéndolo en el cuadro de texto **Notas del diseñador**.

Para dar formato al texto en este cuadro, puede usar las siguientes teclas de acceso directo:

- **Ctrl + B**: aplica formato de negrita al texto seleccionado
- **Ctrl + I**: aplica el atributo cursiva al texto seleccionado
- **Ctrl + U**: subraya texto seleccionado
- **Ctrl + K**: asigna un hipere enlace al texto seleccionado

Uso de plantillas guardadas para crear archivos

Al crear un dibujo nuevo basado en una plantilla, CorelDRAW asignará formato a la página de acuerdo con el diseño de página de la plantilla y a continuación cargará los estilos de la plantilla en el nuevo archivo.

Para crear un nuevo archivo a partir de una plantilla guardada

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
Si está usando Windows XP, elija **CDT - Plantilla de CorelDRAW** en el cuadro de lista **Archivos de tipo**.
- 2 Elija la carpeta en la que está almacenada la plantilla.
- 3 Haga doble clic en un nombre de archivo de plantilla.
- 4 Active la casilla de selección **Nuevo con plantilla** en el cuadro de diálogo **Abrir**.
Si desea guardar configuraciones de página y objetos, además de guardar los estilos de la plantilla, active la casilla de selección **Con contenido**.

Edición de plantillas

Para editar una plantilla, puede modificar los estilos, las configuraciones de diseño de página o los objetos. Por ejemplo, si le gusta una plantilla, pero quiere que sea más versátil, puede añadirle estilos que haya creado o tomado de otra plantilla distinta. Para obtener información sobre la configuración diseños de página, consulte “Especificación del diseño de página” en la página 171.

Para editar una plantilla

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.

Si está usando Windows XP, elija **CDT - Plantilla de CorelDRAW** en el cuadro de lista **Archivos de tipo**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenada la plantilla.

Si está usando Windows XP, puede previsualizar el contenido de una plantilla activando la casilla de la opción **Previsualización**.

3 Haga doble clic en un nombre de archivo de plantilla.

4 En el cuadro de diálogo **Abrir**, active la casilla de selección **Abrir para edición**.



Administración de color para visualización, entrada y salida

Probablemente se haya dado cuenta de que, en ocasiones, los colores que aparecen en el monitor no corresponden con los de la imagen escaneada o impresa. La administración del color permite reproducir los colores con exactitud gracias al uso de perfiles de color y a la visualización de los colores para varios tipos de salida.

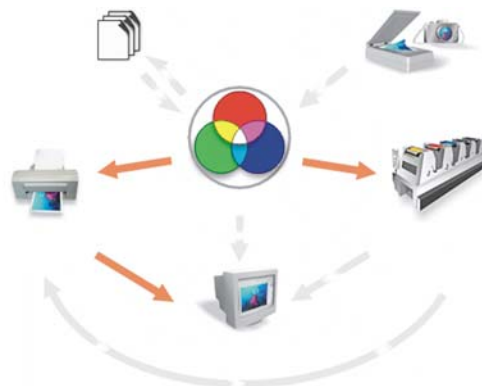
En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Cuadro de diálogo Administración de color
- Operaciones con perfiles de color

Explicación del cuadro de diálogo Administración de color








La administración de color es el proceso de igualar los colores entre distintos dispositivos, como escáneres, cámaras digitales, impresoras y monitores. Los controles de administración de color le permiten reproducir los colores de forma precisa.

La imagen siguiente muestra el aspecto predeterminado del cuadro de diálogo Administración de color.



Cuadro de diálogo Administración de color

Es posible activar los siguientes elementos visuales:

- Icono de **Escáner/cámara digital** 
- Icono de **Impresora de separaciones** 
- Icono de **Monitor** 
- Icono de **Impresora compuesta** 
- Icono **Importar/exportar** 
- Icono **RGB interno** 
- **Flechas** 

Para elegir opciones y configuraciones avanzadas de administración de color, basta con hacer clic en los iconos de **Monitor**, **Importar/exportar** y **RGB interno** o en las **Flechas**.

Además, al hacer clic en el texto informativo que aparece debajo de los iconos es posible elegir el perfil de color de cada dispositivo. También pueden obtenerse otros perfiles de color en el CD de la aplicación o en línea. Si desea obtener más información, consulte la sección “Operaciones con perfiles de color” en la página 268. Consulte también la documentación del fabricante del dispositivo para asegurarse de elegir el perfil adecuado.

Por otro lado, las flechas situadas entre los iconos de dispositivos sirven para activar y desactivar los perfiles de color. Si la flecha está activada, aparecerá anaranjada, lo cual indica que el perfil está activo. Si la flecha está desactivada, aparecerá en gris y discontinua, lo cual indica que el perfil no está activo. Las flechas se pueden utilizar para corregir los colores entre dispositivos y controlar cómo se muestran los colores.

Cuando se corrige el color de un dispositivo, se utilizan al menos dos perfiles: uno por cada dispositivo. Por ejemplo, si los colores de la impresora se corrigen según el perfil RGB interno, se utilizarán los perfiles de RGB interno y de impresora. Si utiliza el monitor para simular los colores de una imagen impresa, se utilizarán tres perfiles: de RGB interno, de impresora y de monitor. Puede seleccionar si los efectos, como las transparencias, se calculan en el modo de color CMYK o RGB.

La tabla siguiente contiene las descripciones de lo que ocurre cuando una flecha está activada o desactivada.

Flecha	Activada	Desactivada
De Escáner/cámara digital a RGB interno	Se usan los perfiles de escáner/cámara digital y RGB interno para la corrección del color.	No se usan los perfiles.
De RGB interno a Monitor	Los colores se calibran para su visualización con los perfiles de color RGB interno y de monitor.	No se usa el perfil.
De RGB interno a Impresora compuesta	Se usan los perfiles de RGB interno y de impresora para la corrección del color.	No se usa el perfil.
De Impresora compuesta a Monitor	El monitor simula la salida de una impresora compuesta.	El monitor no simula la salida de una impresora compuesta.
De RGB interno a Impresora de separaciones	Se usan los perfiles de RGB interno y de impresora de separaciones para la corrección del color.	No se usan los perfiles de RGB interno y de impresora de separaciones. (Esta configuración se puede anular en el cuadro de diálogo Imprimir.)
De Impresora de separaciones a Monitor	El monitor simula la salida de una impresora de separaciones de color.	El monitor no simula la salida de una impresora de separaciones de color.
De Impresora de separaciones a Impresora compuesta	La impresora compuesta muestra una simulación de las separaciones de color.	La impresora compuesta no muestra una simulación de las separaciones de color.
De RGB interno a Importar/exportar	Se incorporan perfiles de RGB interno.	No se incorporan perfiles ICC.
De Importar/exportar a RGB interno	Se usan perfiles ICC incorporados.	Se omiten los perfiles ICC.

Operaciones con perfiles de color

Un sistema de administración de color permite reproducir colores exactos de forma uniforme entre varios dispositivos. El primer paso para configurar el sistema de administración de color es elegir los perfiles de color del monitor y de cada uno de los dispositivos en uso, como escáneres, cámaras digitales e impresoras.

Explicación de la administración de color

Cada dispositivo utiliza un rango de colores, denominado modo de color (o espacio de colores). Por ejemplo, un monitor muestra un conjunto de colores distinto al que reproduce una impresora. Por lo tanto, a veces la pantalla muestra colores que no pueden imprimirse. Para traducir los colores de un dispositivo a otro puede utilizarse un sistema de administración de color. Los perfiles de color definen el modo de color del monitor y de los dispositivos de entrada y salida que se empleen.

Si desea obtener más información sobre el uso de la administración de color en la aplicación, consulte la sección “Explicación del cuadro de diálogo Administración de color” en la página 265.

Elección de perfiles de color

Cada marca y modelo de monitor, escáner, cámara digital e impresora tiene un modo de color diferente, por lo que necesita un perfil de color distinto. Con la aplicación se instalan perfiles de color de uso extendido.

También se utilizan perfiles de color ICC (International Color Consortium) estándar. Es posible elegir perfiles de color para estos dispositivos:

- Monitor
- Escáner/cámara digital
- Impresora compuesta
- Impresora de separaciones
- Modo de color RGB interno






Obtención de perfiles de color adicionales

Si necesita actualizaciones o perfiles adicionales, es posible descargarlos de Internet u obtenerlos en el CD de la aplicación.

Para elegir un perfil de color

- 1 Haga clic en Herramientas ► Administración de color.

2 Haga clic en un nombre de perfil bajo uno de los siguientes iconos:

- Escáner/cámara digital 
- Impresora de separaciones 
- Monitor 
- Impresora compuesta 
- RGB interno 

3 Elija un perfil en el cuadro de lista.



De forma predeterminada, los perfiles de color se almacenan en la carpeta **Color** de la aplicación.



Es posible acceder a otros perfiles de color.

Para copiar un perfil de color del disco

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administración del color**.
- 2 Haga clic en el cuadro de lista de perfiles de color situado debajo del icono de un dispositivo y elija **Obtener perfil desde disco**.
- 3 Inserte el disco de la aplicación.
- 4 En el cuadro de diálogo **Buscar carpeta**, elija la carpeta donde se encuentren los perfiles.
Quizás desee cargar perfiles de color que haya almacenado en una red interna o en su disco duro.
- 5 En el cuadro de lista **Instalar desde disco**, elija el perfil de color que desee copiar.
- 6 Haga clic en **Elegir**.

Para descargar un perfil de color

- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administración de color**.
- 2 Haga clic en el cuadro de lista de perfiles de color situado debajo del icono de un dispositivo y elija **Descargar perfiles**.
- 3 En el cuadro de diálogo, active la casilla de verificación de los perfiles que desee descargar.
- 4 Haga clic en **Descargar**.

- 5 En el cuadro de diálogo **Guardar como**, elija el destino del perfil de color.
Si desea almacenar el nuevo perfil de color con los perfiles existentes, descárguelo en la carpeta **Color** situada en la carpeta principal de la aplicación.

También es posible

Elegir otro tipo de perfil	Haga clic en el cuadro de lista Tipo de perfil y elija un tipo.
Especificar la velocidad de conexión	Haga clic en el cuadro de lista Velocidad de conexión y elija una velocidad. A mayor velocidad de conexión, menor tiempo de descarga.
Actualizar la lista de perfiles	Haga clic en Actualizar .
Volver al cuadro de diálogo principal Administración de color	Haga clic en Cancelar .

¿Necesita más información?

Si necesita más información acerca de la administración del color, consulte “Administración de color para visualización, entrada y salida” en la sección “Colores y rellenos” de la Ayuda.



Conceptos básicos de impresión

CorelDRAW proporciona innumerables opciones para imprimir proyectos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Impresión de proyectos
- Diseño de trabajos de impresión
- Previsualización de trabajos de impresión
- Fusión de archivos

Impresión de proyectos

La aplicación CorelDRAW le permite imprimir una o más copias del mismo dibujo. Se puede especificar qué se desea imprimir, así como las partes de un dibujo que deben imprimirse; por ejemplo, objetos vectoriales, mapas de bits, texto o capas seleccionados. Para obtener más información acerca de cómo imprimir capas, consulte la sección “Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa” en la página 204.

Antes de imprimir un dibujo, se pueden especificar ciertas propiedades de la impresora, como las opciones de tamaño del papel y de dispositivo.

Para definir las propiedades de la impresora

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Haga clic en **Propiedades**.
- 4 Defina las propiedades apropiadas en el cuadro de diálogo.

Para imprimir el proyecto

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.

- 3 Elija una impresora en el cuadro de lista **Nombre**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Número de copias**.
Si desea las copias intercaladas, active la casilla de verificación **Intercalar**.
- 5 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Documento actual**: imprime el dibujo activo.
 - **Página actual**: imprime la página activa.
 - **Páginas**: imprime las páginas que se especifiquen.
 - **Documentos**: imprime los documentos que se especifiquen.
 - **Selección**: imprime los objetos seleccionados.

Diseño de trabajos de impresión

Es posible diseñar trabajos de impresión mediante la especificación de su tamaño, posición y escala. La disposición en mosaico de un trabajo de impresión imprime partes de cada página en hojas de papel distintas que pueden ensamblarse en una sola hoja. Esta opción serviría por ejemplo para disponer en mosaico un trabajo de impresión cuyo tamaño es superior al del papel de la impresora.

Si la orientación de un trabajo de impresión es distinta a la especificada en las propiedades de la impresora, un mensaje le pedirá que ajuste la orientación del papel del dispositivo de impresión. Se puede desactivar este aviso para que la impresora ajuste automáticamente la orientación del papel.

Para especificar el tamaño y la posición de un trabajo de impresión

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 3 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Como en el documento**: conserva el tamaño de la imagen como aparece en el documento.
 - **Encajar en página**: cambia el tamaño y la posición del trabajo de impresión para que quepa en una página impresa.
 - **Cambiar posición a**: permite que el usuario elija una posición en el cuadro de lista para ajustar la posición del trabajo de impresión.



La activación de la opción **Cambiar posición a** permite especificar el tamaño, la posición y la escala en los cuadros correspondientes.

Para disponer un trabajo de impresión en mosaico

- 1 Haga clic en Archivo ► Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha Diseño.
- 3 Active la casilla de verificación **Imprimir páginas en mosaico**.
- 4 Escriba valores en los cuadros siguientes:
 - **Mosaico superpuesto**: permite especificar los milímetros de superposición de los mosaicos.
 - **% anchura de página**: permite definir el porcentaje de anchura de la página que van a ocupar los mosaicos.



Active la casilla de verificación **Marcas de mosaico** si desea incluir marcas de alineación de mosaico.

Para cambiar el aviso de orientación de página

- 1 Haga clic en Herramientas ► Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Impresión**.
- 3 Elija **Aviso de orientación de página** en la lista **Opción**.
- 4 En el cuadro de lista **Configuración**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Desactivado - Coincidir siempre orientación**
 - **Activado - Preguntar si las orientaciones difieren**
 - **Desactivado - No cambiar la orientación**

Previsualización de trabajos de impresión

Es posible ver una presentación preliminar del trabajo para comprobar la posición y el tamaño del trabajo de impresión en papel. Para obtener una vista detallada, se puede aplicar el zoom en un área. Se puede ver cómo van a aparecer las separaciones de color al imprimirse. También es posible aumentar la velocidad de una presentación preliminar ocultando los gráficos.

Antes de imprimir un trabajo, se puede ver un resumen de las dificultades del trabajo para detectar posibles problemas de impresión. Por ejemplo, se puede comprobar si el trabajo actual tiene errores de impresión, posibles problemas de impresión y las sugerencias para resolverlos.


Para previsualizar un trabajo de impresión

- Haga clic en Archivo ▶ Presentación preliminar.

Para aumentar la página de previsualización

- 1 Haga clic en Archivo ▶ Presentación preliminar.
- 2 Haga clic en Ver ▶ Zoom.
- 3 Active la opción Porcentaje y escriba un valor en el cuadro.

Para previsualizar separaciones de color

- 1 Haga clic en Archivo ▶ Presentación preliminar.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón Activar separaciones de color .



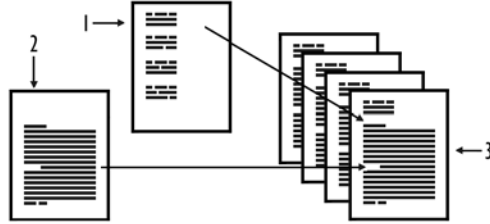
Para previsualizar una imagen compuesta, haga clic en Ver ▶ Previsualizar separaciones ▶ Compuesta.

Para ver las separaciones de color individuales, haga clic en las fichas que se muestran en la parte inferior de la ventana de aplicación.

Fusión de archivos

CorelDRAW le permite combinar texto de un origen de datos con un dibujo. Al fusionar documentos, se crean varias copias diferentes de un dibujo. Cada copia contiene información específica de un registro en un origen de datos, como un archivo de texto o un origen de datos ODBC (archivo de Microsoft Excel o Microsoft® Access™).

Cuando fusiona documentos, está combinando un documento formulario y un origen de datos. Un documento formulario proporciona el patrón y el diseño para un documento fusionado. Un origen de datos proporciona información para el dibujo durante la fusión. CorelDRAW es compatible con los archivos de origen de datos siguientes: Archivos de texto (TXT), archivos de valores separados por comas (CSV), archivos Rich Text Format (RTF) y cualquier archivo que se pueda abrir mediante un origen de datos ODBC.



Documento de origen de datos (1), documento formulario (2) y documentos fusionados (3)

Creación de un archivo de origen de datos

La información contenida en un archivo de origen de datos se encuentra organizada en campos y registros. Un campo puede contener uno o más caracteres. Los campos pueden contener datos alfanuméricos o únicamente datos numéricos. Por ejemplo, un registro puede incluir un nombre, apellidos, una dirección y otra información de contacto. Cada elemento de ese registro, como el nombre, los apellidos o la dirección, se identifica como un campo. Un registro puede contener uno o más campos.

Puede crear un archivo de origen de datos o importar uno existente. Para crear un archivo de texto de datos, puede utilizar CorelDRAW o un editor de texto. Los datos contenidos en un archivo de origen de datos pueden editarse en cualquier momento.

Creación de un documento formulario

Los documentos formulario se crean de una forma similar a como se crearía un dibujo normal. La principal diferencia radica en que en los documentos formulario se insertan campos de fusión, que se sustituyen por información del origen de datos durante el proceso de fusión.

Asociación de un documento formulario con un archivo de origen de datos

Si utiliza CorelDRAW para crear un archivo de datos o si importa un archivo de datos existente en CorelDRAW, el archivo de datos se asociará con el documento formulario. La asociación siempre se almacena con el documento y no puede cambiarse.

Ejecución de una fusión

CorelDRAW proporciona varias opciones de salida para los documentos de fusión. Puede imprimir un documento de fusión o guardarlo en un documento nuevo. Al imprimir un documento de fusión, el documento formulario se fusiona con el archivo de origen de datos durante la impresión. Al guardar el documento fusionado en un archivo

nuevo, la aplicación fusiona el documento formulario con los datos provenientes del archivo de origen de datos y se crea un archivo CorelDRAW nuevo. Podrá utilizar este archivo para previsualizar la salida final y realizar pequeños ajustes antes de la impresión. Si ha de realizar cambios importantes, como añadir o cambiar la posición de los campos de fusión o añadir nuevos registros, deberá trabajar con el documento formulario.

Para crear un archivo de origen de datos con CorelDRAW

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Crear/cargar campos de fusión** para abrir el Asistente **Imprimir fusión**.
- 2 Active la opción **Crear texto nuevo** y haga clic en **Siguiente**.
- 3 En la página **Añadir campos**, realice una de las siguientes operaciones, o ambas:
 - Para crear un campo de texto, escriba un nombre para el campo en el cuadro **Campo de texto**, haga clic en **Añadir** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
 - Para crear un campo numérico, escriba un nombre para el campo en el cuadro **Campo numérico**, haga clic en **Añadir** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
- 4 En la página **Añadir o editar registros** del Asistente **Imprimir fusión**, realice las operaciones apropiadas:
 - Si desea añadir un registro, haga clic en **Nuevo** y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
 - Para añadir datos en un campo, haga clic en el campo, escriba los datos que desee y haga clic en **Siguiente**.
 - Para modificar datos existentes de un campo, haga clic en el campo, modifique los datos que desee y haga clic en **Siguiente**.
- 5 Active la opción **Guardar configuración de datos**.
- 6 Escriba un nombre de archivo, elija la unidad y la carpeta donde desea guardar el archivo y haga clic en **Finalizar**.





También es posible

Aplicar un formato a los datos de un campo numérico

En la página **Añadir campos** del Asistente **Imprimir fusión**, haga clic en un campo numérico de la lista y elija un formato del cuadro de lista **Formato numérico**.

CorelDRAW incluye varios formatos numéricos. Por ejemplo, el formato **X.0** representa el valor **1** como **1.0**; el formato **00X** representa el valor **1** como **001**.

También es posible

Incrementar automáticamente el valor de un campo numérico	Active la opción Incrementar constantemente el campo numérico y especifique los valores de inicio y fin en los cuadros correspondientes.
Eliminar un registro	En la página Añadir o editar registros del Asistente Imprimir fusión , haga clic en Eliminar .
Visualizar registros	En la página Añadir o editar registros del Asistente Imprimir fusión , elija una de las opciones siguientes del cuadro de lista Visualización actual . <ul style="list-style-type: none">• Todos los registros: le permite ver todos los registros contenidos en un archivo de origen de datos.• Un registro: le permite ver los registros de uno en uno.
Examinar los registros	En la página Añadir o editar registros del Asistente Imprimir fusión , haga clic en uno de los botones siguientes: <ul style="list-style-type: none">• Primer registro • Registro siguiente • Registro anterior • Último registro 
Buscar texto en un archivo de datos	En la página Añadir o editar registros del Asistente Imprimir fusión , escriba un término de búsqueda en el cuadro y pulse Intro .



Si desea editar los campos y registros contenidos en un archivo de origen de datos existente, haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Editar campos de fusión** y siga las instrucciones que aparecen en el Asistente **Imprimir fusión**.

Para importar un archivo de origen de datos

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Crear/cargar campos de fusión**.
- 2 En el Asistente **Imprimir fusión**, active la opción **Importar texto de un archivo o un origen de datos ODBC** y haga clic en **Siguiente**.
- 3 Active la opción **Archivo**, localice la unidad y la carpeta donde se encuentra almacenado el archivo de datos, elija el archivo apropiado y haga clic en **Siguiente**.
- 4 Siga las instrucciones del Asistente **Imprimir fusión**.

Para importar un archivo de origen de datos ODBC

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Crear/cargar campos de fusión**.
- 2 En el Asistente **Imprimir fusión**, active la opción **Importar texto de un archivo o un origen de datos ODBC** y haga clic en **Siguiente**.
- 3 Active la opción **Origen de datos ODBC** y haga clic en **Seleccionar origen de datos ODBC**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Seleccionar origen de datos**, haga clic en la ficha **Origen de datos de máquina**.
- 5 En **Nombre de origen de datos**, seleccione **Archivos Excel** y haga clic en **Aceptar**.
- 6 En el cuadro de diálogo **Seleccionar libro de trabajo**, elija la base de datos que desea importar y haga clic en **Aceptar**.

Para crear un documento formulario

- 1 Abra un dibujo en el que desee insertar campos de fusión.
- 2 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Crear/cargar campos de fusión**.
- 3 Siga las instrucciones del Asistente **Imprimir fusión** para asociar el dibujo a un archivo de origen de datos y, a continuación, salga del Asistente **Imprimir fusión**. Aparecerá la barra de herramientas **Imprimir fusión**.
- 4 En la barra de herramientas **Imprimir fusión**, elija un nombre de campo del cuadro de lista **Campo** y haga clic en **Insertar**.
CorelDRAW sitúa el campo de fusión en el centro de la visualización actual. Si desea cambiar la posición del campo de fusión, arrástrelo a una nueva ubicación de la página de dibujo.
- 5 Repita el paso 4 para insertar más campos.

Para llevar a cabo una fusión e imprimir el documento

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Realizar fusión**.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**. En el cuadro de diálogo **Realizar fusión**, active la opción **Realizar fusión** y haga clic en **Aceptar**.
 - En la barra de herramientas **Imprimir fusión**, haga clic en **Fusionar y**, a continuación, haga clic en **Imprimir**.
- 2 Especifique la configuración de impresora que desee. Haga clic en **Imprimir**.

Si desea imprimir todos los registros y páginas, active la opción **Documento actual**.

Para llevar a cabo una fusión y guardar el documento en un archivo nuevo

- Haga clic en Archivo ▶ Imprimir ▶ Fusionar a documento nuevo.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre impresión, consulte “Conceptos básicos sobre impresión” en la sección “Impresión” de la Ayuda.

Proyectos con impresoras comerciales



Con CorelDRAW, es posible preparar trabajos para la impresión comercial.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Impresión de marcas de impresora
- Impresión de separaciones de color
- Impresión en película

Impresión de marcas de impresora

Las marcas de impresora proporcionan información en una página sobre cómo debería imprimirse un trabajo. También se puede especificar la posición de las marcas de impresora en la página.

Las marcas de impresora disponibles son las siguientes:

- **Marcas de corte/plegado:** representan el tamaño del papel y se imprimen en las esquinas de la página. Pueden imprimirse marcas de corte/plegado para utilizarlas como guías al recortar el papel. Si imprime varias páginas por hoja (por ejemplo, 2 filas por 2 columnas) puede elegir entre imprimir las marcas de corte/plegado en el borde externo de la página para quitarlas después del proceso de corte, o añadir marcas de corte alrededor de cada fila y columna. Las marcas de corte/plegado garantizan la aparición de dichas marcas en todas las planchas de un archivo CMYK independiente.
- **Límite de sangría:** determina cuánto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte. Cuando se utiliza una sangría para extender el trabajo de impresión hasta el borde de la página, se debe definir un límite de sangría. La sangría requiere que el tamaño del papel en el que se imprima sea superior al tamaño del papel final que se desea, y el trabajo de impresión debe sobrepasar el borde del tamaño del papel final.
- **Marcas de registro:** son necesarias para alinear la película para pruebas o las planchas de impresión en una imprenta de color. Estas marcas se imprimen en cada hoja de una separación de color.

- **Barras de calibración de color:** son escalas de colores que se imprimen en cada hoja de una separación de color y aseguran la reproducción exacta de los colores. Para ver las barras de calibración, el tamaño de la página del trabajo de impresión debe ser superior al de la página del trabajo que se vaya a imprimir.
- **Escala de densitómetro:** es una serie de cuadros grises que van de claro a oscuro. Estos cuadros son necesarios para probar la densidad de las imágenes de medios tonos. La escala de densitómetro se puede colocar en cualquier lugar de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadrados de la escala de densitómetro.
- **Números de página:** ayudan a organizar las páginas de una imagen que no incluye números de página, o bien cuando los números de página no corresponden a las páginas reales.
- **Información del archivo:** imprime información sobre el archivo, como el perfil de color; la configuración de medios tonos; el nombre, la fecha y la hora en que se creó la imagen; el número de plancha y el nombre del trabajo.

Para imprimir marcas de corte y plegado

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de verificación **Marcas de corte/plegado**.

Si desea imprimir únicamente las marcas de corte/plegado exteriores, active la casilla de verificación **Sólo exteriores**.



Para imprimir marcas de corte y plegado, el papel en el que se imprima debe ser 1,3 cm mayor por todos los lados que el tamaño de página de la imagen que se vaya a imprimir.



Para establecer marcas de corte y plegado, consulte la sección “Impresión de marcas de impresora” en la página 281.

Para imprimir marcas de corte y plegado compuestas

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Impresión**.
- 3 Elija **Marcas de corte compuestas** en la lista **Opción**.

- 4 Elija **Salida** en todas las planchas en el cuadro de lista **Configuración**.

Para imprimir barras de calibración de color y escalas de densitómetro

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 En el área **Barras de calibración**, active cualquiera de las casillas de verificación siguientes:
 - **Barra de calibración de color**
 - **Escalas de densitómetro**

Si desea personalizar los niveles de gris en uno de los cuadrados de la escala de densitómetro, elija un número de la lista **Densidades** (valores más bajos representan cuadrados más claros) y escriba una nueva densidad para ese cuadro.


Para imprimir los números de página

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de verificación **Imprimir números de página**.
Si desea colocar el número dentro de la página, active la casilla de verificación **Posición dentro de la página**.

Para imprimir información sobre el archivo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de verificación **Imprimir información de archivo**.
- 4 Escriba un nombre de trabajo en el cuadro **Nombre de trabajo/información**.
Si desea colocar la información del archivo dentro de la página, active la casilla de verificación **Posición dentro de la página**.

Para colocar las marcas de impresora

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Haga clic en la herramienta **Ubicación de marcas** .
- 3 Haga clic en la barra de propiedades y, a continuación, en el botón **Situar automáticamente rectángulo de marcas**.

4 Escriba valores en los cuadros **Rectángulo de alineación de marcas**.



También puede cambiar la posición de las marcas de impresora desde la ventana de presentación preliminar haciendo clic en un icono de marca de impresora y arrastrando la caja delimitadora.

Si desea pegar las marcas de impresora a la caja delimitadora de los objetos en lugar de pegarlas a la caja delimitadora de la página, haga clic en la ficha **Preimpresión** del cuadro de diálogo **Imprimir** y active la casilla de verificación **Marcas en objetos**.

Impresión 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 solo aplica un color de tinta a una hoja de papel cada vez. Se puede especificar la impresión de las separaciones de color, incluido el orden en que se imprimen.

Las imprentas producen el color utilizando color de cuatricromía, color directo o ambos. En el momento de la impresión se pueden convertir los colores directos a colores de cuatricromía. Si desea obtener más información sobre los colores directos y de cuatricromía, consulte la sección “Elección de colores” en la página 141.

Corel también es compatible con PANTONE® Hexachrome®, un tipo de proceso de impresión que aumenta el rango de colores imprimibles. Póngase en contacto con el servicio de filmación si debe utilizar colores PANTONE Hexachrome.

Al definir pantallas de medios tonos para imprimir separaciones de color se recomienda utilizar los valores predeterminados, ya que, de otro modo, las pantallas podrían definirse incorrectamente y producir patrones muaré y una reproducción del color deficiente. No obstante, si está utilizando una unidad de fotocomposición, es necesario que la tecnología de pantalla coincida con la unidad de fotocomposición que el servicio de filmación utilice. Antes de personalizar una pantalla de medios tonos, póngase en contacto con el servicio de filmación para determinar la definición correcta.

Si tiene áreas sobreimpresas, puede seleccionar cómo imprimirlas. Si desea obtener más información acerca de la sobreimpresión, consulte la sección “Operaciones con sobreimpresión de colores y sobreimpresión” en la Ayuda.

Para imprimir separaciones de color

1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.

- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de verificación **Imprimir separaciones**.

Si desea imprimir separaciones de color concretas, active la casilla de verificación correspondiente en la lista de separaciones de color.



Aunque no se recomienda, se pueden imprimir las separaciones en color activando la casilla de verificación **Imprimir separaciones en color** en el área **Opciones**.

Puede cambiar el orden en que se imprimen las separaciones de color; para ello, active la casilla de verificación **Usar configuración avanzada**, haga clic en **Avanzado** y elija un orden en el cuadro de lista **Orden**.

Para convertir colores directos en colores de cuatricromía

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de verificación **Convertir colores directos a cuatricromía**.



Cambiar los colores directos a colores de cuatricromía no afecta al archivo original CorelDRAW, sino al modo en que los colores se envían a la impresora.

Para utilizar colores de cuatricromía PANTONE Hexachrome

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de verificación **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de verificación **Planchas Hexachrome** en el área **Opciones**.

Para personalizar una pantalla de medios tonos

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de verificación **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de verificación **Usar configuración avanzada** del área **Opciones**.
- 5 Haga clic en **Avanzado**.

6 Cambie las opciones de configuración apropiadas:

- Tecnología de pantalla
- Resolución
- Pantalla básica
- Tipo de medios tonos



Es posible establecer la frecuencia de barrido, el ángulo de pantalla y las opciones de sobreimpresión de colores directos y de cuatricromía. Por ejemplo, si tiene un relleno degradado compuesto de dos colores directos, puede definir que uno se imprima a 45 grados y el otro a 90 grados.

Impresión en película

Es posible configurar los trabajos de impresión para producir imágenes en negativo. Las unidades de fotocomposición producen imágenes en película que es posible que deban convertirse en negativos según el dispositivo de impresión que vaya a utilizarse. Póngase en contacto con el servicio de filmación o la imprenta para determinar si es posible producir imágenes en película.

Se puede especificar que se imprima con la emulsión en el reverso. La impresión con la emulsión en el reverso genera las imágenes al revés en impresoras de escritorio.

Para imprimir un negativo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de verificación **Invertir**.



No elija la película en negativo si va a imprimir en una impresora de escritorio.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre cómo preparar un trabajo para su impresión comercial, consulte “Impresión comercial” en la sección “Impresión” de la Ayuda.



Publicación en formato PDF

PDF es un formato de archivo que permite conservar las características de formato, fuentes, imágenes y gráficos de archivos de aplicaciones originales.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Almacenamiento de documentos como archivos PDF

Almacenamiento de documentos como archivos PDF

Es posible guardar documentos como archivos PDF. Los archivos PDF se pueden ver, compartir e imprimir en cualquier plataforma, siempre que los usuarios tengan instalado Adobe Acrobat, Adobe Reader o un lector de PDF compatible en su PC. Además, los archivos PDF se pueden enviar a redes Intranet o a Web. También se puede exportar una selección particular o todo un documento a un archivo PDF.

Cuando se guarda un documento como un archivo PDF, se puede elegir entre varios estilos PDF preestablecidos, que aplican una configuración específica. Por ejemplo, con el estilo preestablecido **Web**, la resolución de las imágenes del archivo PDF se optimiza para Web.

También se pueden crear estilos de PDF preestablecidos nuevos o editar los ya existentes. La configuración de seguridad de los archivos PDF no se guardan con los estilos preestablecidos de PDF.

Si ha utilizado símbolos en un documento, se admitirán en el archivo PDF. Si desea obtener más información sobre símbolos, consulte “Operaciones con símbolos” en la Ayuda.

Para guardar documentos como archivos PDF

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Publicar como PDF**.
- 2 En el cuadro de lista **Preestablecido de PDF**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Archivado (CMYK)**: crea un archivo PDF/A-1b, el cual es ideal para archivado. En comparación con los archivos PDF, los archivos PDF/A-1b son más adecuados

para la conservación de documentos a largo plazo por que son más completos e independientes del dispositivo. Los archivos PDF/A-1b contienen fuentes incorporadas, color independiente del dispositivo y su propia descripción como metadatos XMP. Este estilo de PDF conserva cualquier color directo o colores Lab que contenga el documento original, pero convierte todos los otros colores, tales como escala de grises y RGB al modo de color CMYK. Además, este estilo incorpora un perfil de color para especificar cómo se deben interpretar los colores CMYK en el dispositivo de representación.

- **Archivado (RGB):** similar al estilo anterior, crea un archivo PDF/A-1b, conservando cualquier color directo y colores Lab. Todos los otros colores se convierten al modo de color RGB.
 - **Distribución de documentos:** crea un archivo PDF que puede imprimirse en una impresora láser o de escritorio y es adecuado para la distribución de documentos genéricos. Este estilo activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato JPEG y puede incluir marcadores e hiperenlaces.
 - **Edición:** crea un PDF de alta calidad para enviar a una impresora o a una fotocopidora digital. Este estilo activa la compresión LZW, incorpora fuentes e incluye hiperenlaces, marcadores y miniaturas. Este estilo muestra el archivo PDF con todas las fuentes/tipos de letra, todas las imágenes con la máxima resolución y los hiperenlaces, para que se pueda editar el archivo más adelante.
 - **Preimpresión:** activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato ZIP, incorpora fuentes y conserva las opciones de color directo mejor diseñadas para una impresión de alta calidad y excelente acabado. Consulte con el servicio de filmación para saber sus especificaciones preferidas.
 - **Web :** crea un archivo PDF para visualizar en línea, como un archivo PDF para distribuir por correo electrónico o publicar en Web. Este estilo activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato JPEG, comprime texto e incluye hipervínculos.
 - **PDF/X-1a:** activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato ZIP, convierte todos los objetos a CMYK y mantiene las opciones de color directo. Este estilo contiene la configuración básica de preimpresión y se trata del formato estándar para la distribución de anuncios.
 - **PDF/X-3:** este estilo es un superconjunto de PDF/X-1a. Admite datos CMYK y no CMYK (como datos Lab o de escala de grises) en el archivo PDF.
- 3 Elija la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
 - 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.




Si desea crear un archivo PDF para archivar, que se ajuste a las normas PDF/A-1b, debe permitir que se incorporen todas las fuentes al documento. Para comprobar qué fuentes no se pueden incorporar, vea el resumen de comprobaciones previas del archivo PDF. Puede sustituir cualquier fuente que no se pueda incorporar o puede convertir todo el texto a curvas mediante la activación de la casilla **Exportar todo el texto como curvas** en la página **Objetos** en el cuadro de diálogo **Configuración de Publicar como PDF**.

Para comprobar si se puede incorporar una fuente, puede ver información de licencia y restricciones de incorporación mediante el uso de una herramienta gratuita, por ejemplo la extensión de propiedades de fuente disponible en la página Web de Microsoft.


Para guardar varios documentos como un único archivo PDF

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Publicar como PDF**.
- 2 Haga clic en **Configuración**.
- 3 Haga clic en la ficha **General**.
- 4 Active la opción **Documentos**.
- 5 Active las casillas de selección de los documentos que desee guardar.


Para crear un estilo PDF preestablecido

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Publicar como PDF**.
- 2 Haga clic en **Configuración**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Configuración de Publicar como PDF**, especifique la configuración deseada.
- 4 Haga clic en la ficha **General**.
- 5 Haga clic en el botón **Añadir preestablecido de PDF**  junto al cuadro de lista **Preestablecido de PDF**.
- 6 Escriba un nombre para el estilo en el cuadro de lista **Guardar preestablecido de PDF como**.



Para eliminar un estilo PDF, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar preestablecido de PDF**  junto al cuadro de lista **Preestablecido de PDF**.

Para editar un estilo preestablecido de PDF

- 1 Haga clic en Archivo ► **Publicar como PDF**.
- 2 Haga clic en **Configuración**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Configuración de Publicar como PDF**, especifique la configuración deseada.
- 4 Haga clic en la ficha **General**.
- 5 Haga clic en el botón **Añadir preestablecido de PDF**  junto al cuadro de lista **Preestablecido de PDF**.
- 6 Elija un estilo en el cuadro de lista **Guardar preestablecido de PDF como**.



Si se guardan cambios realizados en la configuración de preestablecidos, se sobrescribirá la configuración original. Para evitarlo, deben guardarse los cambios en la configuración de preestablecidos con un nuevo nombre.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre las operaciones con archivos PDF, consulte “Publicación como PDF” en la sección “Formatos de archivo” de la Ayuda.



Importación y exportación de archivos

La aplicación incluye filtros que convierten los archivos de un formato a otro al importarlos y exportarlos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Importación de archivos
- Exportación de archivos

Importación de archivos

Puede importar archivos creados en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede importar archivos Adobe Portable Document Format (PDF), JPEG o Adobe Illustrator (AI). Puede importar un archivo y colocarlo en la ventana de aplicación activa como un objeto. Asimismo, es posible modificar el tamaño del archivo y centrarlo al importarlo. El archivo importado se convierte en parte del archivo activo. Al importar un mapa de bits, es posible volver a muestrearlo para reducir el tamaño del archivo o recortarlo para eliminar las áreas no utilizadas de la foto. También puede recortar un mapa de bits para seleccionar sólo el área y tamaño exactos de la imagen que desee importar.

Para importar un archivo a un dibujo activo

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Importar**.
- 2 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.
Si es necesario puede buscar la imagen mediante el cuadro de búsqueda. Puede buscar imágenes utilizando criterios de búsqueda tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario, nombre de mapa de bits, nombres de objeto y así sucesivamente.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista situado al lado del cuadro **Nombre de archivo** (Windows Vista) o del cuadro de lista **Tipo de archivos** (Windows XP).
Si no sabe cuál es el formato de archivo, elija **Todos los formatos de archivo**.

4 Haga clic en el nombre del archivo

Si el archivo contiene texto en un idioma distinto del empleado por el sistema operativo, elija la opción correspondiente del cuadro de lista **Seleccionar página de códigos** (Windows Vista) o **Página de códigos** (Windows XP) para que los nombres de objetos, palabras clave y notas se muestren correctamente.

Estas opciones no están disponibles para todos los formatos de archivo.

5 Haga clic en **Importar** y realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en la página de dibujo para conservar el archivo original y situar el ángulo superior izquierdo en el lugar señalado al hacer clic.
- Haga clic y arrastre en la página de dibujo para modificar el tamaño del archivo. El cursor de importación muestra las dimensiones del archivo cuyo tamaño se ha modificado a medida que se arrastra en la página de dibujo.
- Presione la tecla **Intro** para centrar el archivo en la página de dibujo.

Las opciones de encaje activas se aplican al archivo importado.

También es posible

Enlazar a un mapa de bits externamente en lugar de incorporarlo

Haga clic en el botón **Importar** y luego haga clic en **Importar como imagen enlazada externamente** (Windows Vista) o active la casilla de la opción **Enlazar mapa de bits externamente** (Windows XP).

Enlazar con un archivo de alta resolución para salida a Interfaz de preimpresión abierta u OPI (Open Prepress Interface)

Haga clic en el botón **Importar** y luego haga clic en **Importar como archivo de alta resolución para salida con OPI** (Windows Vista) o active la casilla **Enlazar a archivo de alta resolución para salida con OPI** (Windows XP).

Este procedimiento inserta una versión de baja resolución de un archivo TIFF o Scitex® Continuous Tone (CT) en un documento. La versión de baja resolución se enlaza con la imagen de alta resolución, que reside en un servidor OPI (Open Prepress Interface).

Fusionar capas en un mapa de bits importado

Active la casilla de selección **Combinar mapa de bits multicapa**.

También es posible

Guardar el perfil ICC (International Color Consortium) incorporado	Active la casilla Extraer perfil ICC incorporado para guardar el perfil ICC en la carpeta de color en la que está instalada la aplicación. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Comprobar marcas al agua o información de copyright	Active la casilla Comprobar marca al agua . Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Usar la configuración predeterminada del filtro en lugar de abrir el cuadro de diálogo	Active la casilla No mostrar cuadro de diálogo de filtro . Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Conservar capas y páginas en un archivo importado	Active la casilla de selección Mantener capas y páginas . Si desactiva la casilla de selección, todas las capas se combinan en una única capa. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Abrir solamente una parte de una imagen (en Windows Vista)	En el cuadro de diálogo Cargar archivo parcial , escriba el rango de fotogramas para abrir en el cuadro Cargar fotogramas .



No todas las opciones de importación están disponibles para todos los formatos de archivo.



Es posible importar varios archivos. Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic para seleccionar archivos situados de forma consecutiva en una lista. Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic para seleccionar archivos situados de forma no consecutiva.

Exportación de archivos

Puede usar el menú **Archivo ▶ Exportar** para exportar archivos a una gama variada de formatos de archivo vectoriales y de mapas de bits que se pueden utilizar en otras aplicaciones. Por ejemplo, un archivo puede exportarse al formato AI (Adobe Illustrator) o GIF. También puede exportar un archivo y optimizarlo para usarlo con aplicaciones de ofimática, tales como Microsoft Office o Corel WordPerfect Office.

Cuando exporta un archivo, el archivo original se mantiene abierto en la ventana de dibujo en su formato existente.

Puede usar el menú **Archivo ▶ Guardar como** para guardar archivos en varios formatos vectoriales. Después de guardar un archivo en un formato de archivo diferente, el archivo guardado se muestra inmediatamente en la ventana de dibujo. Es recomendable que primero guarde el archivo en el formato CorelDRAW (CDR) porque algunos formatos de archivo no admiten todas las funciones que puede encontrar en un archivo CorelDRAW.

Para exportar un archivo

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Exportar**.
- 2 Elija la carpeta en la que desee almacenar el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
- 5 Active una de las casillas de selección siguientes:
 - **Exportar sólo esta página:** exporta únicamente la página actual de un archivo de varias páginas
 - **Sólo lo seleccionado:** guarda únicamente los objetos seleccionados en el dibujo activo.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** oculta los cuadros de diálogo que proporcionan opciones más avanzadas de exportación.

Estas opciones no están disponibles para todos los formatos de archivo.

- 6 Haga clic en **Exportar**.
Si se abre el cuadro de diálogo del formato de exportación elegido, especifique las opciones que desee. Si desea obtener información detallada sobre los formatos de archivo, consulte "Formatos de archivo admitidos" en la Ayuda .

También es posible

Comprimir un archivo al exportarlo	Elija un tipo de compresión en el cuadro de lista Tipo de compresión .
Especificar información sobre un archivo	Escriba las observaciones que desee en el cuadro Notas .

Para exportar un archivo a Microsoft Office o WordPerfect Office



- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Exportar para Office**.
- 2 En el cuadro de lista **Exportar a**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Microsoft Office**: le permite establecer opciones para cumplir los diferentes requisitos de salida de las aplicaciones de Microsoft Office.
 - **WordPerfect Office** : optimiza la imagen para WordPerfect Office, convirtiéndola en un archivo gráfico de WordPerfect (WPG).
- 3 Si elige **Microsoft Office**, escoja una de las siguiente opciones en el cuadro de lista **Los mejores gráficos para**:
 - **Compatibilidad** : le permite guardar el dibujo como mapa de bits en el formato de archivo Portable Network Graphic (PNG). Esto mantiene el aspecto del dibujo cuando lo importa desde una aplicación ofimática.
 - **Edición**: le permite guardar el dibujo en el formato Extended Metafile Format (EMF). Esta opción le permite mantener la mayoría de los elementos editables en dibujos vectoriales.
- 4 Si elige **Microsoft Office** y **Compatibilidad**, escoja una de las siguiente opciones en el cuadro de lista **Optimizado para**:
 - **Presentación**: le permite optimizar el archivo para copias electrónicas como presentaciones de diapositivas o documentos en línea (96 ppp)
 - **Impresión desde escritorio**: le permite mantener una buena calidad de imagen para la impresión desde el escritorio (150 ppp)
 - **Impresión comercial** : le permite optimizar el archivo para una impresión de alta calidad (300 ppp)

Aparecerá un tamaño aproximado del archivo en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo.
- 5 Haga clic en **Aceptar**.
- 6 Elija la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
- 7 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.


8 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Aumentar y reducir en la ventana de previsualización

Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar**  o **Reducir** .

Desplazarse para visualizar un área diferente del dibujo

Utilizando la herramienta **Mano** , arrastre en la ventana de previsualización hasta que quede visible el área que le interese.



Las opciones **Los mejores gráficos para** y **Optimizado para** solamente están disponibles si elige las opciones **Microsoft Office** y **Compatibilidad**.

Las capas de un dibujo se allanan cuando se exporta a Microsoft Office o Corel WordPerfect Office.



¿Necesita más información?

Si necesita más información acerca de la importación y exportación de archivos, consulte “Importación y exportación de archivos” en la sección “Formatos de archivo” de la Ayuda.



Colaboración

Puede compartir diseños e ideas con clientes y compañeros en un entorno Web mediante CorelDRAW ConceptShare. Puede crear varios espacios de trabajo, cargar sus diseños e invitar a otros a compartir ideas.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Utilización de CorelDRAW ConceptShare

Utilización de CorelDRAW ConceptShare

Puede acceder a CorelDRAW ConceptShare desde CorelDRAW abriendo una cuenta CorelDRAW ConceptShare. Una vez que inicie sesión en la cuenta y cree uno o más espacios de trabajo, puede cargar su documento a uno de los espacios de trabajo que haya creado. Cada espacio de trabajo contiene varios documentos o diseños. Luego puede invitar a otros a uno o más de sus espacios. Cada espacio de trabajo posee permisos de usuario diferentes y las personas que tiene acceso a un espacio de trabajo, tienen acceso a todos los documentos que haya en ese espacio.

Cada persona que tenga permiso de entrada a su espacio de trabajo puede ver y marcar elementos del diseño que haya puesto en su espacio. Los usuarios pueden también escribir comentarios o responder a comentarios de otros usuarios. Si hay varios usuarios en un espacio de trabajo al mismo tiempo, pueden intercambiar opiniones en tiempo real, con lo cual obtienen una reacción en tiempo real. Si necesita más información, visite el sitio Web de CorelDRAW ConceptShare.

Para abrir una cuenta CorelDRAW ConceptShare

- 1 Haga clic en Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ ConceptShare.
- 2 Obtener cuenta.
- 3 Siga las instrucciones.



El contenido de CorelDRAW ConceptShare en línea puede que no esté disponible en todos los idiomas. Algunos idiomas que no están disponibles ahora, puede que lo estén en el futuro.

Para iniciar sesión en CorelDRAW ConceptShare

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ ConceptShare**.
Se abre la ventana acoplable ConceptShare.
- 2 Escriba su dirección de correo electrónico y contraseña en los cuadros de texto.
- 3 Haga clic en el botón **Enviar**.



Puede acceder a su cuenta CorelDRAW ConceptShare en línea desde el sitio Web de CorelDRAW ConceptShare.

Para publicar la página actual en el espacio de trabajo de CorelDRAW ConceptShare

- 1 Asegúrese de que ha iniciado sesión en su CorelDRAW Cuenta de ConceptShare.
Si ha iniciado sesión desde su navegador y desea publicar un documento desde CorelDRAW, debe volver a iniciar sesión desde CorelDRAW.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ ConceptShare**.
Se abre la ventana acoplable ConceptShare.
- 3 Elija un espacio de trabajo y haga clic en el enlace **Publicar página**.



En CorelDRAW, puede publicar páginas separadas o documentos de varias páginas a la vez. Cada página se carga como un concepto separado dentro del espacio de trabajo. Si inicia sesión en su cuenta CorelDRAW ConceptShare desde un navegador, puede publicar todo un documento de varias páginas pero no puede publicar páginas individuales.



También puede publicar la página actual a un espacio de trabajo haciendo clic en **Archivo ▶ Publicar página en ConceptShare**, haciendo clic con el botón derecho en la parte inferior de la pantalla y eligiendo **Publicar página en ConceptShare** o haciendo clic con el botón derecho en la página en la ventana acoplable **Administrador de objetos** y eligiendo **Publicar página en ConceptShare**.



Corel
PHOTO-PAINT[®] X4

Descripción del espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT



Si se familiariza con la terminología y el espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT, le resultará más fácil comprender los conceptos y los procedimientos incluidos en el manual del usuario y la Ayuda de la ventana de aplicación.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Términos de Corel PHOTO-PAINT
- Ventana de la aplicación
- Barras de herramientas
- Caja de herramientas
- Barra de propiedades
- Ventanas acoplables
- Paleta de colores
- Barra de estado

Términos de Corel PHOTO-PAINT

Antes de empezar a utilizar Corel PHOTO-PAINT, conviene familiarizarse con los términos siguientes:

Término	Descripción
Canal	Imagen en escala de grises de 8 bits que almacena información de color o de máscara para una imagen.
Área editable	El área editable de una máscara permite aplicar pintura y efectos al área seleccionada de una imagen.
Imagen	Un archivo que abre o crea en Corel PHOTO-PAINT.
Lente	Capa de objeto que protege la imagen total o parcialmente cuando se realizan correcciones de color y tonales.

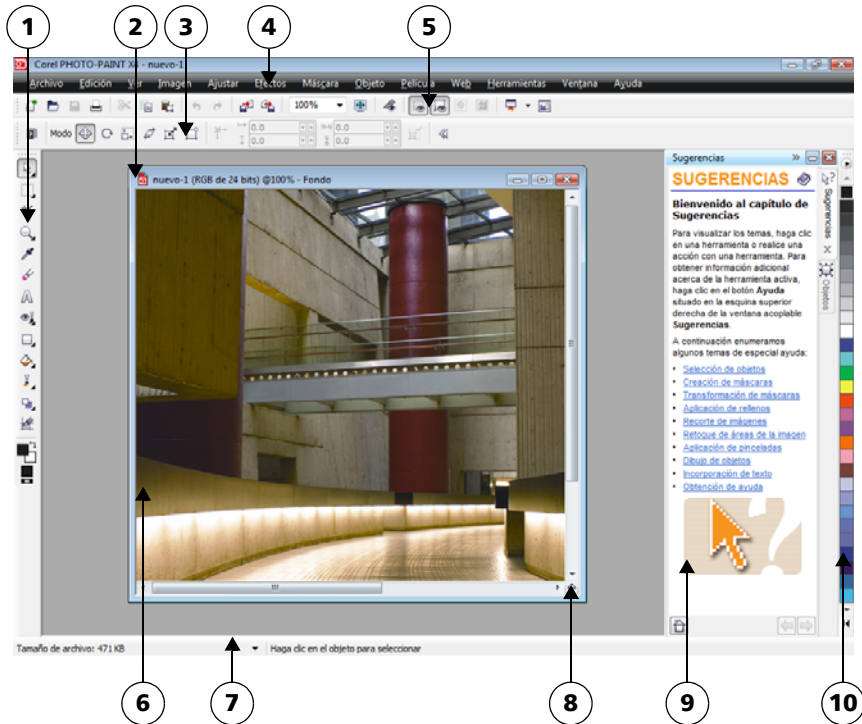
Término	Descripción
Máscara	Durante la edición de una imagen puede añadirse una máscara para definir áreas protegidas y áreas editables.
Objeto	Mapa de bits independiente que ocupa una capa sobre la imagen de fondo.
Trayecto	Conjunto de segmentos de línea y curva conectados mediante puntos finales ajustables denominados nodos.
Miniaturas	Versión pequeña y de baja resolución de una imagen.

Si desea obtener más términos y definiciones, consulte el glosario incluido en la Ayuda.

Exploración de la ventana de aplicación

La ventana de aplicación de Corel PHOTO-PAINT contiene elementos que le ayudan a acceder a los comandos y herramientas necesarios para visualizar y editar imágenes. A los comandos de la aplicación se accede a través de la barra de menús, la caja de herramientas, la barra de propiedades, las barras de herramientas y las ventanas acoplables.

A continuación aparece una imagen de la ventana de la aplicación.



Los números con un círculo corresponden a los números en la siguiente tabla, la cual describe los controles principales de la ventana de la aplicación.












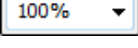



Componente	Descripción
1. Caja de herramientas	Barra que contiene herramientas para editar, crear y visualizar imágenes. La caja de herramientas también contiene el área de control de color, que permite seleccionar colores y rellenos.
2. Barra de título	Área de la ventana de imagen que muestra el título de la imagen.
3. Barra de propiedades	Barra acoplable con comandos que varían en función de la herramienta activa.
4. Barra de menús	Área que contiene menús desplegables con comandos agrupados por categoría.






Componente	Descripción
5. Barra de herramientas (estándar)	Barra que contiene métodos abreviados para acceder a algunos menús y otros comandos básicos, como los de apertura, almacenamiento e impresión.
6. Ventana de imagen	Área en que se muestra la imagen. Aunque es posible abrir más de una ventana de imagen a la vez, sólo pueden aplicarse comandos a la ventana de imagen activa.
7. Barra de estado	Área que muestra información sobre la imagen, información sobre el sistema y sugerencias.
8. Explorador	Botón que permite visualizar una miniatura de toda la imagen para poder enfocar un área determinada en la ventana de imagen. El Explorador sólo está disponible si hay áreas que quedan fuera de la ventana de imagen.
9. Ventana acoplable	Ventana que proporciona acceso a comandos adicionales y a información sobre la imagen. Algunas ventanas acoplables tienen un área de visualización. Las ventanas acoplables Sugerencias y Objetos se muestran de forma predeterminada.
10. Paleta de colores	Barra acoplable que contiene muestras de color.

Muchos elementos de la ventana de aplicación pueden personalizarse según las necesidades del flujo de trabajo. Si desea obtener información sobre la personalización de Corel PHOTO-PAINT, consulte “Personalización de Corel PHOTO-PAINT” en la Ayuda.

Barras de herramientas

Las barras de herramientas contienen botones que sirven de acceso directo a comandos de menú. La barra de herramientas estándar está constituida por comandos de uso frecuente. En la tabla que se muestra a continuación se describen los botones de la barra de herramientas estándar.

Presione este botón	Para
	Iniciar una imagen nueva
	Abrir una imagen
	Guardar una imagen
	Imprimir una imagen
	Cortar los objetos seleccionados y almacenarlos en el Portapapeles
	Copiar los objetos seleccionados en el Portapapeles
	Pegar el contenido del Portapapeles en una imagen
	Deshacer la última acción
	Rehacer la última acción
	Importar una imagen
	Exportar una imagen
	Cambiar el nivel de zoom
	Ver una previsualización a pantalla completa.
	Mostrar u ocultar la cuadrícula de segmentos de la imagen
	Mostrar u ocultar el recuadro de máscara

Presione este botón	Para
	Mostrar u ocultar el recuadro de objeto
	Borrar una máscara
	Invertir una máscara
	Iniciar aplicaciones Corel
	Abrir la Pantalla de inicio

Además de la barra de herramientas estándar, Corel PHOTO-PAINT incluye barras de herramientas para determinados tipos de tareas. Por ejemplo, si trabaja con máscaras frecuentemente, puede activar la barra de herramientas **Máscara/objeto**. A diferencia de la Barra de propiedades, el contenido de una barra de herramientas no cambia.

Si desea obtener información sobre cómo desplazar y cambiar el tamaño de las barras de herramientas, o sobre cómo establecer las barras de herramientas que se visualizan de forma predeterminada, consulte “Para personalizar la posición y presentación de una barra de herramientas” en la Ayuda. También puede crear una barra de herramientas personalizada que incluya las herramientas y los comandos que utilice con más frecuencia. Si desea obtener información sobre la creación de barras de herramientas personalizadas, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la Ayuda.

Para mostrar u ocultar una barra de herramientas

- Haga clic en el menú **Ventana ▶ Barras de herramientas** y, a continuación, en una barra de herramientas.

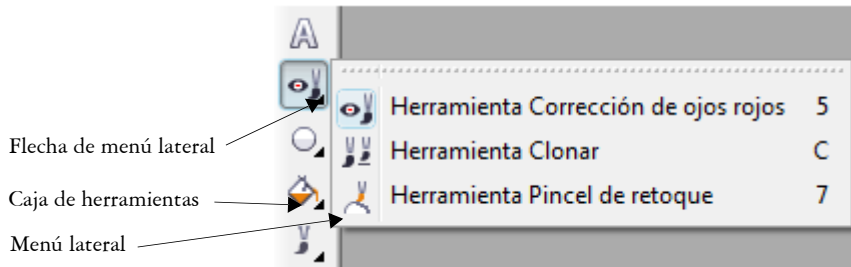
Junto al nombre de la barra de herramientas aparece una marca de selección para indicar que la barra de herramientas se está mostrando en la ventana de imagen.

Caja de herramientas

La caja de herramientas contiene herramientas para editar, crear y visualizar imágenes. Algunas de ellas son visibles de forma predeterminada, mientras que otras están agrupadas en menús laterales. Los menús laterales abiertos muestran un conjunto de herramientas relacionadas entre sí.

Una pequeña flecha situada en la esquina inferior derecha de un botón de la caja de herramientas indica que se trata de un menú lateral: En la caja de herramientas se muestra la última herramienta utilizada en el menú lateral. Puede acceder a las herramientas de un menú lateral haciendo clic en la pequeña flecha negra que aparece en la esquina inferior derecha del botón de la barra de herramientas. Después de abrir un menú lateral, puede examinar fácilmente el contenido de otros menús laterales si pasa el cursor sobre los botones de las herramientas que contienen una flecha de menú lateral.

Los menús laterales funcionan como barras de herramientas cuando se alejan de la caja de herramientas. Así es posible ver todas las herramientas relacionadas entre sí mientras se trabaja.



*En el espacio de trabajo predeterminado, haga clic en la flecha del menú lateral de la herramienta **Corrección de ojos rojos** para abrir el menú lateral **Retoque**.*

Además de las herramientas, la caja de herramientas contiene el área de control de color. El área de control de color permite elegir colores y rellenos.

Las siguientes tablas proporcionan descripciones de las herramientas y del área de control de color.

Herramientas

Herramientas de selección



La herramienta **Selección** le permite seleccionar un objeto.



La herramienta **Transformación de máscara** le permite editar el aspecto de áreas editables.

Herramientas de máscara



La herramienta **Máscara rectángulo** le permite definir áreas editables rectangulares.



La herramienta **Máscara elipse** le permite definir áreas editables elípticas.



La herramienta **Máscara de mano alzada** le permite definir áreas editables de formas irregulares o poligonales.



La herramienta **Lazo** le permite definir áreas editables de forma irregular y rodeadas de píxeles de color similar.



La herramienta **Máscara magnética** le permite detectar los bordes de los elementos de la imagen, es decir, el contorno de áreas cuyo color contrasta con el del área circundante, y colocar el recuadro de máscara a lo largo de dicho borde.



La herramienta **Máscara varita mágica** le permite definir áreas editables irregulares que incluyan todos los píxeles adyacentes cuyo color sea similar al del primer píxel seleccionado.



La herramienta **Máscara pincel** le permite definir un área editable pasando el pincel por un área como si se estuviera pintando.

Herramienta Recortar



La herramienta **Recortar** le permite eliminar las partes que no necesite del dibujo y enderezar imágenes torcidas.

Herramientas de zoom



La herramienta **Zoom** le permite cambiar el nivel de aumento de la ventana de imagen.



La herramienta **Mano** le permite arrastrar áreas de una imagen hasta poder verlas cuando la imagen es más grande que la ventana.

Herramienta Cuentagotas



La herramienta **Cuentagotas** le permite tomar muestras de color de una imagen.

Herramienta Borrador



La herramienta **Borrador** le permite borrar áreas de la imagen o del objeto para revelar los objetos o el fondo subyacentes.

Herramienta Texto



La herramienta **Texto** le permite añadir texto a una imagen y modificar el texto existente.

Herramientas de retoque



La herramienta **Corrección de ojos rojos** le permite eliminar el efecto de ojos rojos que aparece en algunas fotografías.



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



La herramienta **Pincel de retoque** le permite quitar las imperfecciones de una imagen, como por ejemplo desgarrones, marcas de arañazos y arrugas, mezclando las texturas y los colores de la misma.

Herramientas de forma



La herramienta **Rectángulo** le permite dibujar cuadrados y formas rectangulares.



La herramienta **Elipse** le permite dibujar círculos y formas elípticas.



La herramienta **Polígono** le permite dibujar polígonos.



La herramienta **Línea** le permite dibujar segmentos de línea recta separados o unidos utilizando el color de primer plano.



La herramienta **Trayecto** le permite crear y editar trayectos.

Herramientas de relleno



La herramienta **Relleno** le permite rellenar áreas con uno de los siguientes tipos de relleno: uniforme, degradado, mapa de bits y textura.



La herramienta **Relleno interactivo** le permite aplicar rellenos degradados a toda la imagen, objeto o selección.

Herramientas de pincel



La herramienta **Pintar** le permite pintar una imagen con el color de primer plano.



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



La herramienta **Diseminador de imágenes** le permite cargar una o más imágenes y pintar con ellas sobre su imagen.



La herramienta **Pincel de deshacer** le permite restaurar áreas de la imagen deshaciendo la última pincelada aplicada.



La herramienta **Pincel de reemplazar color** le permite reemplazar el color de primer plano en la imagen con el color de fondo.

Herramientas de transparencia interactiva



La herramienta **Sombra interactiva** le permite añadir sombras a objetos.



La herramienta **Transparencia de objeto interactiva** le permite especificar que los colores de un objeto se fundan gradualmente con el color de fondo de la imagen.



La herramienta **Transparencia de color** le permite conferir transparencia a los píxeles de un objeto que tengan un valor de color determinado.



La herramienta **Pincel de transparencia de objetos** le permite aplicar pinceladas a áreas de un objeto para hacerlas más transparentes.

Herramienta Segmentación de imagen



La herramienta **Segmentación de imágenes** le permite dividir una imagen grande en secciones más pequeñas para modificarlas para Web.

Área de control de color



El área de control de color le permite elegir colores y rellenos. Consiste en tres muestras de color: **Color del primer plano**, **Color de fondo** y **Color de relleno**. La flecha permite alternar entre color de primer plano y color de fondo, y el icono **Restablecer color** permite recuperar los colores predeterminados.



Barra de propiedades

La Barra de propiedades muestra los comandos de uso frecuente afines a la herramienta activa. A diferencia de las barras de herramientas, el contenido de la Barra de propiedades cambia en función de la herramienta activa. Por ejemplo, si utiliza la herramienta **Texto**, el contenido de la barra de propiedades cambia para mostrar la configuración del texto, como el tipo y el tamaño de fuente y la alineación.

En la Barra de propiedades ampliada hay opciones más avanzadas para la herramienta activa. Un botón de flecha doble situado en el extremo de la Barra de propiedades permite abrir y cerrar la Barra de propiedades ampliada.



Para abrir y cerrar la barra de propiedades ampliada

Para	Realice lo siguiente
Abrir la Barra de propiedades ampliada	Haga clic en el botón Abrir opciones avanzadas  .
Cerrar la Barra de propiedades ampliada	Haga clic en el botón Cerrar opciones avanzadas  .

Ventanas acoplables

Las ventanas acoplables muestran controles, tales como botones de comando, opciones y cuadros de lista. Algunas ventanas acoplables también incluyen información visual complementaria sobre las herramientas o los elementos de la imagen. Dichas ventanas pueden dejarse abiertas mientras se trabaja con una imagen.

Es posible colocar (acoplar) ventanas acoplables en cualquier lado de la ventana de aplicación; también es posible desacoplarlas para desplazarlas mientras se trabaja en la ventana de aplicación. Las ventanas acoplables pueden minimizarse para disponer de más espacio en pantalla. Si se abren varias ventanas acoplables a la vez, las ventanas se apilan unas sobre otras y muestran fichas que permiten acceder rápidamente a la ventana acoplable que se desee.

Un ejemplo de ventana acoplable es la ventana acoplable **Objetos**. La ventana acoplable **Objetos** muestra miniaturas del fondo de la imagen y de cada capa de objeto, así como opciones y botones de comando relativos a los objetos.

Para abrir una ventana acoplable

- Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables** y haga clic en una ventana acoplable.

Paleta de colores


Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. Los colores de relleno y de contorno se pueden elegir en la paleta predeterminada, que contiene 99 colores del modelo de color CMYK. Los colores de relleno y de contorno seleccionados se indican en las muestras de color de la barra de estado.

Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre la imagen, la memoria del sistema y la herramienta activa. Puede cambiar el tipo de información que aparece para que le oriente sobre la tarea actual. Por ejemplo, si trabaja con imágenes de diferentes dimensiones, puede ver la dimensión de la imagen actual.

También es posible personalizar la barra de estado añadiendo botones de comando. Si desea obtener información sobre la personalización de la barra de estado, consulte “Personalización de la barra de estado” en la Ayuda.

Para cambiar el tipo de información que muestra la barra de estado

- Haga clic en la flecha  de la barra de estado y después en una de estas opciones:
 - Tamaño de archivo
 - Herramienta actual
 - Dimensiones del documento
 - Modo de color
 - Memoria

Cómo cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT



En Corel PHOTO-PAINT es posible cargar imágenes de diversas maneras.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Apertura de imágenes
- Importación de archivos
- Adquisición de imágenes de escáneres y cámaras digitales
- Creación de imágenes

Si desea obtener información acerca de cómo transferir archivos RAW a Corel PHOTO-PAINT, consulte “Transferencia de archivos RAW a Corel PHOTO-PAINT” en la página 436.

Apertura de imágenes

Puede abrir la mayoría de los mapas de bits en Corel PHOTO-PAINT. Cada imagen que se abre aparece en su propia ventana de imagen.

Para abrir una imagen

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Abrir**.
- 2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
- 3 Haga clic en el nombre de un archivo.

Si es necesario puede buscar la imagen mediante el cuadro de búsqueda. Puede buscar por nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave o comentario.

Para buscar mediante etiquetas definidas por el usuario en Windows XP es necesario que tenga instalado el componente Búsqueda en el escritorio de Windows.

- 4 Haga clic en **Abrir**.

También es posible

Detectar una marca al agua	Active la casilla Comprobar marca al agua . Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Para quitar áreas no deseadas de una imagen al abrirla	(Windows Vista) En el cuadro de lista Abrir , haga clic en Recortar y cargar . (Windows XP) En el cuadro de lista Archivos de tipo , haga clic en Recortar .
Reducir el tamaño de una imagen al abrirla	(Windows Vista) En el cuadro de lista Abrir , haga clic en Volver a muestrear y cargar . (Windows XP) En el cuadro de lista Archivos de tipo , haga clic en Nuevo muestreo .
Acceder a una versión anterior de un archivo (Windows Vista)	Realice uno de los pasos siguientes: <ul style="list-style-type: none">• Haga clic en el botón de la flecha situado al lado del botón Abrir y haga clic en Mostrar versiones anteriores.• Haga clic con el botón derecho en un archivo y haga clic en Restablecer versiones anteriores. <p>Solamente puede acceder a versiones anteriores de un archivo cuando la opción Protección de sistema está activada.</p> <p>Si desea obtener más información sobre cómo acceder a versiones anteriores de archivos, consulte la Ayuda de Windows Vista.</p>
Mostrar correctamente nombres de objeto y notas en una imagen creada en una versión anterior de Corel PHOTO-PAINT	(Windows Vista) Elija la opción correspondiente en el cuadro de lista Seleccionar código de página . (Windows XP) Elija la opción correspondiente en el cuadro de lista Código de página . Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.

Importación de archivos

Corel PHOTO-PAINT cuenta con filtros que convierten los archivos de un formato a otro al importarlos. También puede importar un archivo y colocarlo en la ventana de aplicación activa como un objeto. El archivo importado se convierte en parte de la imagen activa.

Para importar un archivo a la imagen activa

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Importar**.
- 2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
Si es necesario puede buscar la imagen mediante el cuadro de búsqueda. Puede buscar por nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave o comentario, mapa de bits o nombre de objeto.
Para buscar mediante etiquetas definidas por el usuario en Windows XP es necesario que tenga instalado el componente Búsqueda en el escritorio de Windows.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista situado al lado del cuadro **Nombre de archivo** (Windows Vista) o del cuadro de lista **Tipo de archivo** (Windows XP).
Si no está seguro del formato de archivo que desea importar, elija **Todos los formatos de archivo**.
- 4 Haga clic en el nombre de un archivo.
- 5 Haga clic en **Importar**.
- 6 Haga clic en la ventana de imagen.

También es posible

Guardar el perfil ICC incorporado	Active la casilla Extraer perfil ICC incorporado para guardar el perfil ICC en la carpeta de color en la que está instalada la aplicación.
Comprobar marcas al agua o información de copyright	Active la casilla Comprobar marca al agua .
Usar la configuración predeterminada del filtro sin abrir su cuadro de diálogo	Active la casilla No mostrar cuadro de diálogo de filtro .

Adquisición de imágenes de escáneres y cámaras digitales

En Corel PHOTO-PAINT puede escanear imágenes y cargar fotografías desde cámaras digitales.

Corel PHOTO-PAINT admite escáneres y cámaras digitales que utilicen Microsoft® Windows® Image Acquisition (WIA), que cuenta con una interfaz estándar para la carga de imágenes.

Si su escáner o cámara digital no es compatible con WIA, puede utilizar el controlador TWAIN del escáner o de la cámara digital para cargar las imágenes. Las interfaces y opciones de software varían. Si desea obtener más información sobre cómo usar el software de su escáner y cámara digital, consulte la documentación del fabricante.

Si desea obtener más información sobre cómo obtener archivos RAW, consulte “Transferencia de archivos RAW a Corel PHOTO-PAINT” en la página 436.

Para escanear imágenes

1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Seleccionar origen**.

2 Elija el escáner en la lista **Origen**.

Un escáner puede tener tanto un controlador WIA como TWAIN. Si desea escanear imágenes de color de 48 bits, debe seleccionar el controlador TWAIN.

3 Haga clic en **Seleccionar**.

4 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Adquirir**.

Si el escáner no admite WIA, aparece la interfaz del escáner para la carga de imágenes. Las opciones pueden variar, dependiendo del escáner.

5 Previsualice la imagen, y seleccione el área que desea escanear.

6 Haga clic en **Escanear**.

En la interfaz de su escáner, este botón quizás tenga un nombre diferente, tal como **OK/Aceptar** o **Enviar**.

Carga de fotos desde una cámara digital

1 Conecte una cámara digital al PC.

2 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Seleccionar origen**.

3 Elija una cámara digital en el cuadro **Origen**.

Una cámara digital puede tener tanto un controlador WIA como TWAIN.

- 4 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Adquirir**.
- 5 Seleccione las imágenes que desea cargar del cuadro de diálogo que aparece.
Si la cámara digital no admite WIA, aparece la interfaz del controlador TWAIN de la cámara digital para la carga de imágenes. Las opciones pueden variar, dependiendo de la cámara digital.
- 6 Haga clic en **Obtener imagen**.
En la interfaz de su cámara digital, este botón puede que tenga un nombre diferente.

Creación de imágenes

Es posible crear ilustraciones originales a partir de una imagen nueva o duplicando una existente. También puede utilizar datos copiados al Portapapeles desde otra ventana de imagen u otra aplicación.

Para crear una imagen desde cero

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Nuevo**.
- 2 Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color**.
- 3 Abra el selector **Color de fondo** y haga clic en un color para el fondo.
- 4 Elija un tamaño en el cuadro de lista **Tamaño**.
- 5 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Retrato**
 - **Paisaje**
- 6 Elija un valor en el cuadro de lista **Resolución**.
- 7 Haga clic en **Aceptar**.

Para crear una imagen desde un duplicado

- 1 Haga clic en **Imagen** ▶ **Duplicar**.
- 2 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Como**.
Si desea combinar los objetos y el fondo de la nueva imagen, active la casilla de selección **Combinar objetos con el fondo**.

Para crear una imagen a partir del contenido del Portapapeles

- Haga clic en Archivo ► Nuevo desde el Portapapeles.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre la carga de imágenes en Corel PHOTO-PAINT, consulte “Cómo cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT” en la sección “Procedimientos iniciales” de la Ayuda.

Visualización de imágenes e información sobre las mismas



Es posible cambiar la presentación de las ventanas y el nivel de ampliación de una imagen. Al modificar el nivel de ampliación, se pueden visualizar áreas de imagen específicas para facilitar la edición de la imagen.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Visualización de imágenes
- Aplicación de zoom
- Visualización de información de una imagen

Visualización de imágenes

Las imágenes pueden visualizarse de muy distintas maneras. Es posible ocultar las ventanas, la caja de herramientas y las barras de herramientas y dejar visibles únicamente la barra de menús y las ventanas de imagen. También es posible representar una imagen en gran tamaño si se previsualiza a pantalla completa.

Además, es posible ver las áreas que quedan fuera de la ventana de imagen. Por ejemplo, si trabaja con un alto nivel de ampliación o con imágenes de gran tamaño, puede obtener una panorámica o saltar a un área de imagen diferente sin necesidad de ajustar el nivel de ampliación.



*En la ventana emergente **Explorador** puede seleccionar el área de la imagen que va a mostrar la ventana de imagen.*

Para ocultar las ventanas, la caja y las barras de herramientas

- Haga clic en **Ventana ▶ Ocultar ventanas**.



Si desea volver a la visualización normal, haga clic con el botón derecho del ratón en el espacio de trabajo y después haga clic en **Mostrar ventanas**.

Para previsualizar una imagen a pantalla completa

- Haga clic en **Ver ▶ Previsualización a pantalla completa**.

Si desea volver a la visualización normal, presione cualquier tecla o haga clic en la pantalla.

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

Para	Realice lo siguiente
Desplazarse a un área diferente de la imagen	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Mano  . Arrastre la imagen hasta que en la ventana de imagen aparezca el área que desee visualizar.
Saltar a otra área de la imagen	Haga clic en la ventana emergente Explorador  en la esquina inferior derecha de la ventana de imagen. Arrastre el rectángulo hasta el área de la imagen que desee visualizar.



Si su ratón o dispositivo compatible posee una rueda, puede desplazarse verticalmente presionando la tecla **Alt** y moviendo la rueda al mismo tiempo o puede desplazarse horizontalmente presionando la tecla **Ctrl** mientras mueve la rueda.



*Con la herramienta **Mano** es posible ver las áreas de la imagen que quedan fuera de la ventana de imagen. Esta foto se ha desplazado desde su posición original (primera imagen) hacia la derecha (segunda imagen). La ilustración inferior muestra toda la imagen.*


Para establecer la configuración predeterminada para la rueda del ratón


- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Espacio de trabajo** y luego en **Visualización**.
- 3 Para especificar la acción predeterminada para la rueda del ratón, elija **Zoom** o **Desplazarse** en el menú **Acción predeterminada para la rueda del ratón**.
- 4 Haga clic en **Aceptar**.

Aplicación de zoom

Aunque las imágenes se muestran con una ampliación del 100% de forma predeterminada, es posible ampliarlas para verlas con más detalle o reducir las si se quiere ver una parte mayor de la imagen. También puede especificarse el nivel de ampliación con el que se abren las imágenes.

Para aplicar zoom

- En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Zoom** .

Para	Realice lo siguiente
Aumentar la imagen	Haga clic en el lugar de la imagen que desee ampliar.
Aumentar un área determinada	Desplácese por el área que desee aumentar con el método de arrastre.
Reducir la imagen	Haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana de imagen.
Alternar entre los niveles de zoom actual y anterior	Haga clic en el botón Zoom hasta nivel anterior  de la barra de propiedades.
Aumentar o reducir con un nivel preestablecido	Elija un nivel de ampliación en el cuadro de lista Zoom de la barra de propiedades.



También puede aumentar (acercar) la imagen y reducir (alejar) la imagen utilizando la rueda del ratón.

Visualización de información de una imagen

Es posible visualizar las propiedades de una imagen, como el nombre, el formato y el tamaño de archivo.

Mientras trabaja, puede visualizar información sobre áreas de la imagen, como las coordenadas del puntero. Podrá ver los cambios de las coordenadas X e Y al desplazar el puntero por la ventana de imagen. También puede conocer el ángulo (A) y la distancia (D) que recorre el puntero en la ventana de imagen mientras dibuja una forma o define un área editable. Además, puede obtener estadísticas relativas a las coordenadas X e Y de la posición central (C) y del radio (R) cuando cree o seleccione una forma o un área editable circular.

Igualmente, puede ver la información de color del área de la imagen que corresponda a la posición del puntero. De forma predeterminada, se muestran los valores RGB, Hex y CMYK. Es posible optar por ver la información de color en dos modelos de color a la vez. Por ejemplo, puede ver los valores de escala de grises y RGB de un área determinada de la imagen.


Para ver información sobre la imagen

- Haga clic en **Archivo** ▶ **Propiedades del documento**.

Para ver información sobre las áreas de la imagen

- Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Información**.

También es posible


Elegir un nuevo modelo de color	Haga clic en la flecha de menú lateral superior  , elija un nivel de color y haga clic en un modelo de color.
---------------------------------	--

Cambiar las unidades de medida utilizadas para indicar información sobre la imagen	Haga clic en la flecha de menú lateral inferior y después en una unidad de medida.
--	--



De forma predeterminada, la paleta **Información sobre la imagen** muestra de arriba abajo los valores RGB, Hex y CMYK.



Para visualizar la información sobre modos de color, también puede hacer clic en la herramienta **Cuentagotas**  y señalar un área de la imagen.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información acerca de la visualización de imágenes y la obtención de información de imagen, consulte “Visualización de imágenes e información sobre las mismas” en la sección “Procedimientos iniciales” de la Ayuda.



Recorte y cambio de orientación

Es posible recortar una imagen para quitar áreas no deseadas o combinar varias imágenes para crear una imagen única más grande. También es posible cambiar la orientación de las imágenes reflejándolas o girándolas.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Recorte de imágenes
- Enderezamiento de imágenes
- Rotación y reflejo de imágenes

Recorte de imágenes


Es posible recortar una imagen para quitar áreas no deseadas y mejorar su composición. El recorte permite seleccionar el área rectangular que se desea conservar y desechar el resto. Como consecuencia, se reduce el tamaño de archivo de una imagen sin afectar a su resolución.




El recorte permite quitar áreas no deseadas de una imagen.

Corel PHOTO-PAINT también permite recortar alrededor del área editable de una máscara; sin embargo, la imagen resultante siempre es rectangular. Si desea obtener información sobre máscaras, consulte “Operaciones con máscaras” en la página 383.

Para recortar una imagen

- 1 Haga clic en la herramienta **Recortar** .
- 2 Arrastre el ratón para seleccionar un área de la imagen.
- 3 Haga doble clic dentro del área de recorte.

También es posible

Aumentar o reducir el área de recorte	Arrastre los tiradores de recorte.
Mover el área de recorte	Haga clic y arrastre el ratón dentro del área de recorte para cambiar su posición.
Girar el área de recorte para enderezarla	Haga clic dentro del área de recorte para visualizar los tiradores de rotación  . Arrastre los tiradores de rotación para alinear el área de recorte con el área de la imagen que desee recortar.
Expandir el área de recorte para situarla fuera de la imagen original	Haga clic en Imagen ▶ Recortar ▶ Expandir , y arrastre un tirador de recorte fuera de la imagen.



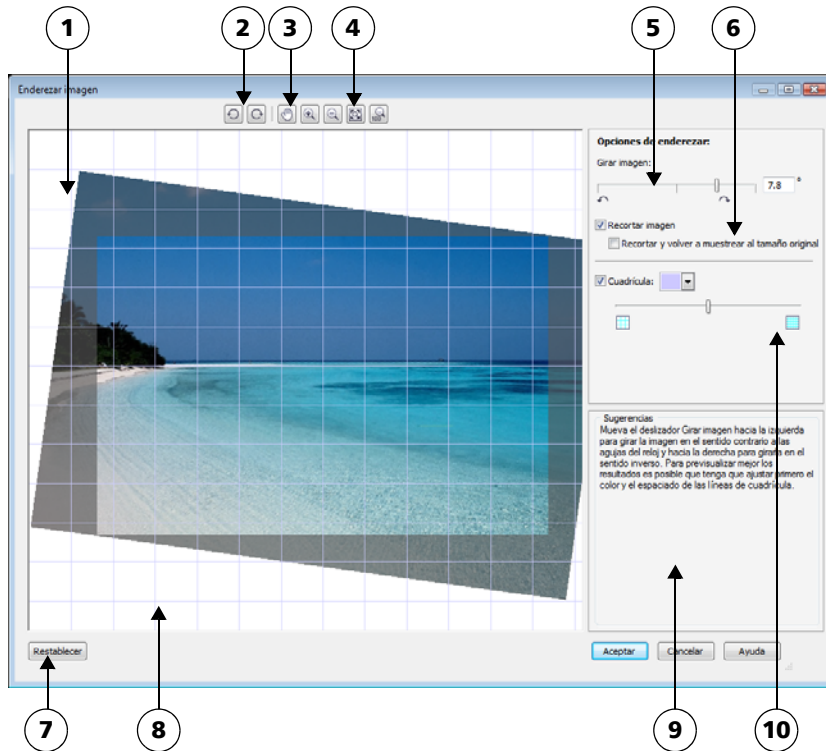
Si desea recortar un área de la imagen, haga clic en la herramienta **Recortar** y especifique valores en los cuadros **Tamaño** y **Posición** de la barra de propiedades.

Para recortar un área editable de una máscara

- 1 Defina un área editable en una imagen.
- 2 Haga clic en el menú **Imagen ▶ Recortar ▶ Recortar por máscara**.

Enderezamiento de imágenes

El cuadro de diálogo **Enderezar imagen** le permite enderezar imágenes de mapa de bits rápidamente. Esta función resulta útil para enderezar fotos escaneadas o tomadas torcidas.



Cuadro de diálogo Enderezar imagen

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Ventana Previsualizar | 6. Opciones para recortar y volver a muestrear |
| 2. Herramientas de rotación | 7. Botón Restablecer |
| 3. Herramienta Mano | 8. Cuadrícula |
| 4. Herramientas de zoom | 9. Sugerencia para control activo |
| 5. Controles de Girar imagen | 10. Control de Cuadrícula |

El cuadro de diálogo **Enderezar imagen** le permite girar una imagen mediante un deslizador, un ángulo de rotación o las teclas de flecha. Puede especificar un ángulo de rotación personalizado entre -15 y 15 grados.

Utilice la ventana de previsualización para obtener una vista previa de los ajustes realizados. Si desea cambiar la orientación de la imagen antes de enderezarla, gírela 90 grados hacia la derecha o la izquierda.

La ventana de previsualización incluye una cuadrícula que le ayudará a enderezar la imagen. Al controlar el tamaño de las celdas de la cuadrícula, podrá realizar ajustes más precisos. Para resaltar el contraste de la cuadrícula contra los colores de la imagen, puede cambiar el color de la cuadrícula. También puede ocultar la cuadrícula si desea obtener una vista previa del resultado final sin las líneas de la cuadrícula. Además, también puede acercar o alejar la imagen, así como desplazar la imagen en la ventana de previsualización para evaluar los resultados.

De forma predeterminada, la imagen enderezada se recorta para que se ajuste al área de recorte de la ventana de previsualización. La imagen final tendrá la misma proporción que la original, pero sus dimensiones serán menores. Si lo prefiere, también puede conservar la anchura y altura originales de la imagen. Para ello puede recortar la imagen y volver a muestrearla.

También puede producir una imagen en ángulo desactivando el recorte y usando la herramienta Recortar para recortar la imagen en la ventana de dibujo. Si el recorte está desactivado, la imagen enderezada aparecerá contra el color de fondo.



Imagen original (izquierda); imagen enderezada e imagen recortada (derecha)






Para enderezar una imagen

- 1 Haga clic en **Ajustar** ▶ **Enderezar imagen**.
- 2 Desplace el deslizador **Girar imagen** o escriba un valor entre 15 y -15 en el cuadro **Girar imagen**.
- 3 Si es necesario, desplace el deslizador **Cuadrícula** para ajustar el tamaño de las celdas de la cuadrícula.
- 4 Para recortar y enderezar la imagen, active la casilla de verificación **Recortar imagen**.

La imagen se recorta para preservar la proporción de la imagen original, por lo que la imagen final será más pequeña que la original.

Si desea preservar la anchura y altura de la imagen original, active la casilla de verificación **Recortar y volver a muestrear al tamaño original**. La imagen final se vuelve a muestrear.

También es posible

Modificar el color de la cuadrícula	Elija un color del selector de color Cuadrícula .
Alinear un área de la imagen con una línea de la cuadrícula	Utilizando la herramienta Mano  , arrastre la imagen hasta que el área que le interesa quede alineada con la línea de la cuadrícula. La herramienta Mano solo puede utilizarla después de acercarla a la imagen.
Girar la imagen 90 grados en ambas direcciones	Haga clic en el botón Girar hacia la izquierda  o Girar hacia la derecha  .
Mostrar u ocultar la cuadrícula	Active o desactive la casilla de verificación Cuadrícula .
Ajustar el ángulo de rotación en incrementos de 0,1 grados	Haga clic en el cuadro Girar imagen y presione las teclas Flecha arriba o Flecha abajo .
Restablecer la imagen a su orientación original	Haga clic en Restablecer .
Aumentar o reducir	Con la herramienta Aumentar  o Reducir  , haga clic en la ventana de previsualización.

También es posible

Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización

Haga clic en el botón **Zoom para encajar**



Visualizar una imagen a tamaño real

Haga clic en el botón **100%**



Aunque una imagen en duotono aparece como una imagen en escala de grises en la ventana de previsualización del cuadro de diálogo **Enderezar imagen**, la imagen final será duotono.

Rotación e inversión de imágenes

Es posible cambiar la orientación de las imágenes reflejándolas o girándolas en la ventana de imagen. Puede utilizar esta función para volver a colocar imágenes escaneadas o para lograr efectos exclusivos.



Es posible reflejar una imagen mediante el uso de la herramienta Reflejar.

Al hacer 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.

Para reflejar una imagen

- Haga clic en **Imagen** ▶ **Reflejar** y después en una de las siguientes opciones:

- Reflejar horizontalmente
- Reflejar verticalmente

Para girar una imagen

- 1 Haga clic en el menú **Imagen** ▶ **Girar** ▶ **Rotación personalizada**.
- 2 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo**.
- 3 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Hacia la derecha**
 - **Hacia la izquierda**
- 4 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
 - **Mantener el tamaño original de la imagen:** conserva el tamaño de la imagen original.
 - **Alisado:** suaviza los bordes de la imagen.
- 5 Abra el selector de color **Fondo** y haga clic en un color.



Para girar una imagen, haga clic en **Imagen** ▶ **Girar** y, a continuación, en 90° hacia la derecha, 90° hacia la izquierda o 180°.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre el recorte, ensamblado y la modificación de orientación de las imágenes, consulte “Recorte, ensamblado y cambio de orientación” en la sección “Edición de imágenes”.



Operaciones con colores

Corel PHOTO-PAINT le permite elegir y crear colores en una amplia variedad de paletas de colores, mezcladores de colores y modelos de color. Es posible crear y editar paletas de colores personalizadas para almacenar los colores utilizados con frecuencia y disponer de ellos posteriormente.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Elección de colores
- Utilización de canales de color directo

Elección de colores

Puede elegir colores de fondo, de primer plano y de relleno mediante el área de control de color, las paletas de colores, el muestreo, los visualizadores de color, las armonías de color o las mezclas de colores.

Área de control de color

En el área de control de color se pueden ver los colores seleccionados para primer plano, fondo y relleno, así como elegir otros colores.

Paleta de colores predeterminada

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. Puede elegir colores de primer plano, fondo y relleno mediante la paleta de colores predeterminada, que contiene 99 colores del modelo de color RGB.

Paletas de colores fijas o personalizadas

Las paletas de colores fijas pertenecen a otros fabricantes. Algunos ejemplos son HKS Colors, Focoltone, PANTONE y TRUMATCH. Puede resultar útil tener a mano un muestrario del fabricante, que consiste en un conjunto de muestras de color en el que se presenta el aspecto exacto de cada color una vez impreso.

Las paletas de colores personalizadas pueden contener colores procedentes de cualquier modelo de color o paleta fija. Es posible guardar una paleta de colores personalizada para su posterior uso. Para obtener más información sobre cómo trabajar con paletas de colores personalizadas, consulte “Creación de paletas de colores personalizadas” y “Apertura y edición de paletas de colores personalizadas” en la Ayuda.



También puede elegir colores mediante el uso de mezclas de color, armonías de color y visores de color. Si desea obtener más información, consulte “Elección de colores” en la Ayuda.

Muestreo de colores

Si desea utilizar un color que ya existe en un objeto o una imagen, puede muestrear dicho color para que la equivalencia sea exacta. De forma predeterminada, puede muestrear un solo píxel en la ventana de imagen.

Cuando muestree un color de una foto, lo que parece una zona de color sólido puede contener distintos matices o un tramado sutil. En tal caso, es útil promediar los colores de los píxeles de un área de muestreo más grande. Puede definir un área de muestreo de 3×3 píxeles o de 5×5 píxeles para las imágenes de alta resolución. También puede muestrear los píxeles de un área seleccionada.

Para elegir un color con el área de control de color

- 1 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en una de las siguientes opciones:
 - Muestra de color del primer plano 
 - Muestra de color del fondo 
- 2 Desplace el deslizador de color para definir el rango de colores visualizados en el área de selección de colores.
- 3 Haga clic en el área de selección de colores para elegir un color.

Para elegir un color por medio de la paleta de colores predeterminada



Para	Realice lo siguiente
Elegir un color de primer plano	Haga clic en una muestra de color.
Elegir un color de fondo	Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en una muestra de color.

Para**Realice lo siguiente**

Elegir un color de relleno

Haga clic con el botón derecho en una muestra de color.


Para elegir un color con una paleta de colores fija o personalizada

- 1 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en una de las siguientes opciones:
 - Muestra de color de **Primer plano** 
 - Muestra de color del **fondo** 
- 2 Haga clic en la ficha **Paletas**.
- 3 Elija una paleta fija o personalizada en el cuadro de lista **Paleta**.
- 4 Desplace el deslizador de color para definir el rango de colores visualizados en el área de selección de colores.
- 5 Haga clic en un color en el área de selección de colores.




Es conveniente que todos los colores de una imagen pertenezcan al mismo modelo de color; así, los colores serán coherentes y se podrá prever con mayor precisión su aspecto en el resultado final. Es preferible emplear el mismo modelo de color que se usará en la salida final.

Para muestrear un color


- 1 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Haga clic en la imagen para elegir un color de primer plano.
El tamaño predeterminado de la muestra es de 1 píxel.

También es posible


Aumentar el tamaño de la muestra

Haga clic en el botón **Cuentagotas 3 × 3**  de la barra de propiedades.

Aumentar el tamaño de la muestra para una imagen de alta resolución

Haga clic en el botón **Cuentagotas 5 × 5**  de la barra de propiedades.

Muestrear a partir de un área seleccionada

Haga clic en el botón **Selección de cuentagotas**  de la barra de propiedades.

Utilización de canales de color directo

Los canales de color directo le permiten ver, editar y conservar la información de color directo en archivos. Tanto si importa un archivo que utiliza colores directos como si los añade en Corel PHOTO-PAINT, los canales de color directo aseguran que la información del color se conserva al generar el archivo de salida. El color directo se almacena en un canal en escala de grises de 8 bits que conserva información como qué color directo utilizar, dónde aplicar la tinta, y con qué densidad.


Puede crear un nuevo canal de color directo, asignar un color y nombre al canal y, a continuación, añadir contenido. Por ejemplo, puede pintar, dibujar formas, aplicar efectos o pegar contenidos en el canal. Cuando pega un objeto o selección en un canal de color directo, se añade como área editable. Puede modificar el área editable antes de asignarla al canal de color directo. Si desea obtener más información sobre la modificación de áreas editables, consulte la sección “Operaciones con máscaras” en la página 383.

Cuando previsualice su imagen, podrá elegir si desea que los colores directos se mezclen con los colores subyacentes (sobreimpresión) o que los cubran. Esto puede utilizarse para simular tintas opacas o transparentes.

Puede asimismo seleccionar, editar y cambiar las propiedades de los canales de color directo existentes. Por ejemplo, si abre o importa una imagen que contenga canales de color directo, puede editar el contenido del canal, cambiar el nombre del canal, o cambiar el color directo del canal.

Puede guardar su trabajo en formato de archivo CPT si piensa que seguirá editando el mismo. Puede también guardarlo en formato de archivo PSD o exportarlo a los formatos DCS, PDF o EPS si ya está listo para imprimir.

Para crear un canal de color directo

- 1 En la ventana acoplable **Canales**, haga clic en la flecha del menú lateral  y seleccione **Nuevo canal de color directo**.
Si la ventana acoplable **Canales** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Canales**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Nuevo canal de color directo**, seleccione un color del selector.
- 3 Escriba un nombre para el canal en el cuadro **Nombre** si no desea utilizar el nombre del color directo para el canal.

- 4 En el cuadro **Propiedades de tinta**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Sólido**: los colores subyacentes no afectan al color de la tinta a menos que la densidad de la tinta sea inferior al 100 por ciento.
 - **Transparente**: los colores subyacentes son visibles. Esta opción le permite previsualizar la sobreimpresión.
- 5 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Vaciar canal**: crea un canal vacío (no se aplica tinta).
 - **Rellenar con color**: crea un canal relleno con el color de tinta.
- 6 Haga clic en **Aceptar**.


El nuevo canal de color directo aparece en la ventana acoplable **Canal** bajo los canales actuales. Se muestra el nuevo canal de color directo y se ocultan los otros canales.

Para seleccionar un canal de color directo

- En la ventana acoplable **Canales**, haga clic en un canal de color directo de la lista **Canales**.

La miniatura del canal seleccionado aparecerá enmarcada en rojo.

Para cambiar las propiedades de un canal de color directo

- 1 En la ventana acoplable **Canales**, seleccione un canal de color directo de la lista **Canales**.
- 2 Haga clic en el botón de menú lateral  situado en la esquina superior derecha de la ventana acoplable y, a continuación, haga clic en **Propiedades de canal**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Propiedades de canal de color directo**, realice una de las acciones de la tabla siguiente.

Para

Cambiar el color directo

Elija un color del selector de colores.

Cambiar el nombre del canal

Escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.

Para

Cambiar las propiedades de tinta

En el cuadro **Propiedades de tinta**, elija una de las opciones siguientes:

- **Sólido**: los colores subyacentes no afectan al color de la tinta a menos que la densidad de la tinta sea inferior al 100 por ciento.
 - **Transparente**: los colores subyacentes son visibles. Esta opción le permite previsualizar la sobreimpresión.
-



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con color, consulte “Operaciones con mapas de bits” en la sección “Colores y rellenos” de la Ayuda.



Cambio de los modos de color

Si se cambia una imagen de un modo de color a otro, como RGB, CMYK o escala de grises, se modifica la estructura del color de la imagen y su tamaño, y la presentación o la impresión de la imagen pueden resultar afectadas.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Cambio del modo de color de imágenes
- Conversión de imágenes al modo de color Con paleta

Cambio del modo de color de imágenes

En Corel PHOTO-PAINT, los colores de las imágenes se definen mediante modos de color. Los monitores de los ordenadores presentan las imágenes en el modo de color RGB; en Corel PHOTO-PAINT las imágenes se crean en modo de color RGB de manera predeterminada.

Los modos de color se describen en función de sus componentes y de su profundidad de bits. Por ejemplo, el modo de color RGB (24 bits) se compone de canales de color rojo, verde y azul y tiene una profundidad de 24 bits. El modo CMYK (32 bits) está compuesto de canales de cian, magenta, amarillo y negro, con una profundidad de 32 bits. Cada canal tiene una profundidad de 8 bits.

Aunque es posible que no advierta en pantalla la diferencia entre una imagen en el modo CMYK y otra en el modo RGB, 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. Con las mismas dimensiones de imagen, el tamaño de archivo en el modo CMYK es mayor que en el modo RGB, pero contiene los canales necesarios para imprimir tintas estándar.

Cada vez que se convierte una imagen, puede producirse una pérdida de información de color. Debido a esto, debe finalizar la edición de una imagen y guardarla antes de convertirla a un nuevo modo de color.

Corel PHOTO-PAINT admite los siguientes modos de color:

- Blanco y negro (1 bit)
- Duotono (8 bits)
- Color RGB (24 bits)
- Color CMYK (32 bits)
- Escala de grises (16 bits)
- RGB NTSC (vídeo)
- Escala de grises (8 bits)
- Con paleta (8 bits)
- Color Lab (24 bits)
- Multicanal
- Color RGB (48 bits)
- RGB PAL (vídeo)

Para cambiar el modo de color de una imagen

- Haga clic en **Imagen** y después en una de las siguientes opciones:
 - Convertir a escala de grises (8 bits)
 - Convertir a color RGB (24 bits)
 - Convertir a color CMYK (32 bits)
 - Convertir a ► Color Lab (24 bits)
 - Convertir a ► Multicanal
 - Convertir a ► escala de grises (16 bits)
 - Convertir a ► Color RGB (48 bits)
 - Convertir a ► RGB NTSC
 - Convertir a ► RGB PAL

Conversión de imágenes al modo de color Con paleta

El modo de color Con paleta, también denominado modo de color indexado, suele utilizarse en las imágenes GIF de Web. Cuando se convierte una imagen compleja al modo de color Con paleta, se asigna un valor de color fijo a cada píxel. Estos valores se almacenan en una tabla de color compacta o paleta. Como consecuencia, la imagen con paleta contiene menos datos que la original y ocupa un archivo de menor tamaño. El modo de color Con paleta es un modo de 8 bits que almacena y visualiza imágenes de hasta 256 colores.

Elección, edición y almacenamiento de una paleta de colores

Si cambia una imagen al modo de color Con paleta, debe utilizar una paleta de colores predefinida o personalizada y, después, editar la paleta sustituyendo los colores individuales. Si elige la paleta de colores Optimizada, también podrá editarla especificando un color con sensibilidad del rango. La paleta de colores utilizada para

convertir la imagen se denomina paleta procesada y puede guardarse para aplicarla en otras imágenes.

Tramado

Las imágenes con paleta sólo pueden contener hasta 256 colores distintos. Si la imagen original contiene muchos colores, puede utilizarse el tramado para crear la ilusión de que se ven más de 256 colores. Mediante el tramado se entremezclan píxeles de colores distintos para crear más colores y tonos a partir de una paleta existente. La relación entre un píxel de color y otro crea una mezcla óptica que hace percibir colores adicionales.

El tramado puede realizarse con distribución de colores de manera ordenada o aleatoria. Ordenado aproxima las mezclas de color utilizando patrones de puntos normales y, como resultado, los colores sólidos se acentúan y los bordes aparecen pronunciados. Difusión de errores dispersa los píxeles de manera aleatoria, haciendo que los bordes y colores sean más suaves. Jarvis, Stucki y Floyd-Steinberg son métodos de difusión de errores.


Si la imagen contiene pocos colores y formas sencillas, no es necesario utilizar tramado.

Para convertir una imagen al modo de color Con paleta

- 1 Haga clic en **Imagen** ► **Convertir a color con paleta (8 bits)**.
- 2 Haga clic en la ficha **Opciones**.
- 3 Elija uno de los siguientes tipos de paleta de colores en el cuadro de lista **Paleta**:
 - **Uniforme**: proporciona un rango de 256 colores con rojo, verde y azul a partes iguales.
 - **Estándar VGA**: proporciona la paleta de 16 colores Estándar VGA.
 - **Adaptativa**: proporciona colores nuevos a la imagen y conserva los distintos colores que la componen (todo el espectro de color).
 - **Optimizada**: crea una paleta a partir del mayor porcentaje de colores de la imagen. También puede seleccionar un color con sensibilidad de rango para la paleta.
 - **Cuerpo negro**: contiene colores basados en la temperatura. Por ejemplo, el negro puede representar temperaturas frías, mientras que el rojo, el naranja, el amarillo y el blanco pueden reflejar temperaturas calientes.
 - **Escala de grises**: ofrece 256 tonos de gris, que van del negro (0) al blanco (255).
 - **Sistema**: proporciona una paleta de colores para Web y escala de grises.
 - **Para Web**: proporciona una paleta de 216 colores que se emplean habitualmente en exploradores Web.

- 4 Elija una opción de tramado del cuadro de lista **Tramado**.
- 5 Desplace el deslizador **Intensidad de Tramado** para definir el tramado.

También es posible

Guardar las opciones de conversión como un preestablecido	Haga clic en Añadir preestablecido  y escriba un nombre en el cuadro de diálogo Guardar preestablecidos .
Editar la paleta de colores procesada	Haga clic en la ficha Paleta procesada y en Editar . Edite la paleta de colores en el cuadro de diálogo Tabla de color .
Guardar la paleta de colores procesada	Haga clic en la ficha Paleta procesada y en Guardar . Elija la carpeta en la que desee guardar la paleta de colores procesada y escriba un nombre de archivo.



La opción de tramado **Ordenado** se aplica más rápidamente que las opciones de difusión de errores **Jarvis**, **Stucki** y **Floyd-Steinberg**, aunque es menos precisa.



Para elegir una paleta de colores personalizada, haga clic en la ficha **Opciones** y en **Abrir**, localice el archivo de paleta de colores que desee y haga doble clic en el nombre de archivo.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre cómo cambiar modos de color, consulte “Operaciones con modos de color” en la sección “Colores y rellenos” de la Ayuda.



Ajuste de color y tono

Para mejorar la calidad de una imagen, puede ajustar el color y el tono de la imagen. Puede corregir matices de color, equilibrar el exceso de oscuridad o claridad y alterar colores específicos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen
- Utilización de efectos de ajuste de color y herramientas individuales
- Utilización del filtro Curva tonal
- Utilización de canales de color

Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen

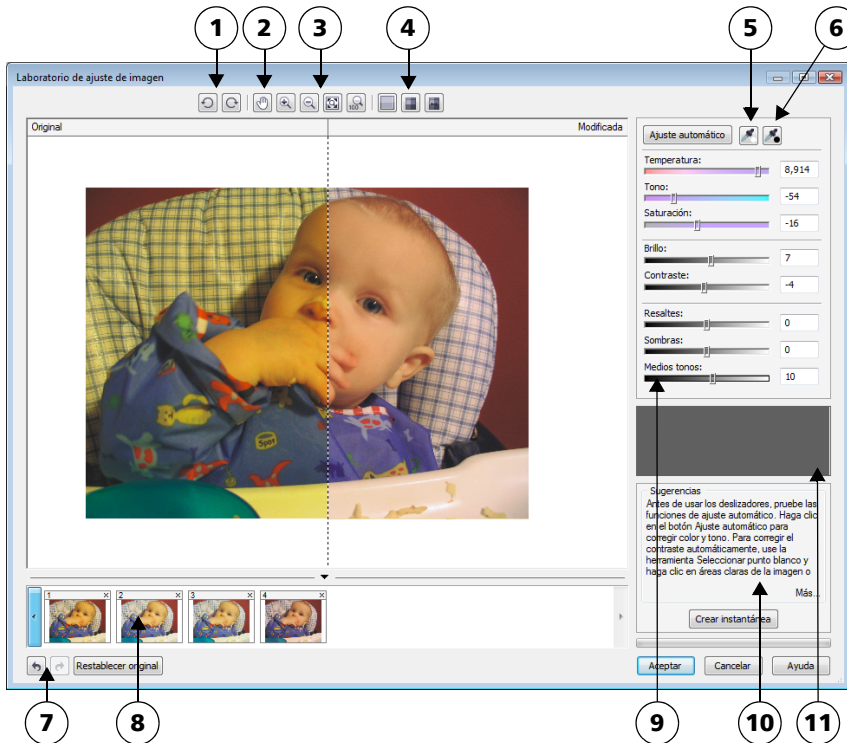
El Laboratorio de ajuste de imagen le permite corregir el color y el tono de la mayoría de las fotos de manera rápida y sencilla.

El Laboratorio de ajuste de imagen consta de controles automáticos y manuales, que están organizados en un orden lógico para la corrección de imágenes. Comenzando por la esquina superior derecha y desplazándose hacia abajo, puede seleccionar únicamente los controles que necesite para corregir los problemas específicos de su imagen. Resulta más indicado recortar o retocar cualquier área de la imagen antes de comenzar con las correcciones de color y tono. Si desea obtener información sobre el recorte y retoque de imágenes, consulte “Recorte de imágenes” en la página 327 y “Retoque” en la página 365.

En el Laboratorio de ajuste de imagen, puede sacar el máximo partido a las siguientes funciones:

- **Crear instantánea:** puede capturar la versión corregida de una imagen en una “instantánea” en cualquier momento. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen. Las miniaturas facilitan la comparación de diferentes versiones corregidas de la imagen, de modo que pueda elegir la más adecuada.

- **Deshacer, Rehacer y Restablecer original:** la corrección de imágenes no siempre sale a la primera, de modo que es importante tener la posibilidad de deshacer y rehacer las correcciones. El comando **Restablecer original** le permite eliminar todas las correcciones y comenzar de nuevo.



- | | | |
|------------------------------|------------------------------------|---|
| 1. Herramientas de rotación | 5. Seleccionar punto blanco | 9. Deslizadores |
| 2. Herramienta Mano | 6. Seleccionar punto negro | 10. Sugerencia para la herramienta actual |
| 3. Herramientas de zoom | 7. Deshacer, Rehacer y Restablecer | 11. Histograma |
| 4. Modos de previsualización | 8. Instantáneas | |

Utilización de controles automáticos

Puede comenzar con los controles de corrección automáticos:

- **Ajuste automático:** corrige automáticamente el contraste y color de una imagen detectando las áreas más claras y las más oscuras, y ajustando el rango tonal de cada

canal de color. En algunos casos, bastará con este control para mejorar una imagen. En otros, puede deshacer los cambios y emplear controles más precisos.

- **Herramienta Seleccionar punto blanco:** ajusta automáticamente el contraste de la imagen de acuerdo con el punto blanco que especifique. Por ejemplo, puede aclarar una imagen que sea demasiado oscura por medio de la herramienta **Seleccionar punto blanco**.
- **Herramienta Seleccionar punto negro:** ajusta automáticamente el contraste de la imagen de acuerdo con el punto negro que especifique. Puede por ejemplo utilizar la herramienta **Seleccionar punto negro** para oscurecer una imagen que sea demasiado clara.

Utilización de los controles de corrección de color

Después de utilizar los controles automáticos, puede corregir los matices de color de la imagen. Los matices de color se deben normalmente a las condiciones de iluminación existentes cuando se toma una foto, y pueden verse influidos por el procesador de la cámara digital o escáner.

- **Deslizador Temperatura:** le permite corregir matices de color haciendo que el color de una imagen sea más “cálido” o “frío”, para compensar por las condiciones de iluminación existentes cuando se tomó la foto. Por ejemplo, para corregir un matiz de color amarillento causado por tomar una foto en el interior con una fuente de luz incandescente tenue, se puede mover el deslizador hacia el extremo azul para aumentar los valores de temperatura (basado en grados Kelvin). Los valores más bajos corresponden a condiciones de poca luz, tales como luz de vela o luz de una bombilla incandescente. Estas condiciones pueden hacer que aparezca un matiz anaranjado. Los valores más altos corresponden a condiciones de mucha luz, como la luz del sol. Estas condiciones pueden causar que aparezca un matiz azulado.
- **Deslizador Tono:** le permite corregir matices de colores mediante el ajuste de verde o magenta en la imagen. Puede añadir verde moviendo el deslizador hacia la derecha, y magenta moviendo el deslizador hacia la izquierda. Si mueve el deslizador **Tono** después de utilizar el deslizador **Temperatura**, puede ajustar con precisión una imagen.
- **Deslizador Saturación:** le permite ajustar la viveza de los colores. Por ejemplo, si mueve el deslizador hacia la derecha, puede aumentar la viveza del cielo azul de una imagen. Si mueve el deslizador hacia la izquierda, puede reducir la viveza de los colores. Puede crear un efecto de fotografía en blanco y negro moviendo el deslizador hacia el extremo izquierdo, de modo que desaparezca todo el color de la imagen.

Ajuste de brillo y contraste en toda la imagen

Se puede aclarar, oscurecer o mejorar el contraste de una imagen por medio de los siguientes controles:

- Deslizador **Brillo**: le permite aclarar u oscurecer toda la imagen. Este control puede corregir los problemas de exposición causados por un exceso de luz (sobreexposición) o por falta de luz (subexposición) cuando se tomó la foto. Si desea aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen, puede utilizar los deslizadores **Resaltos**, **Sombras** y **Medios tonos**. Los ajustes hechos con el deslizador **Brillo** no son lineales, de modo que los valores actuales de puntos blancos y negros no se ven afectados.
- Deslizador **Contraste**: aumenta o reduce la diferencia de tono entre las áreas oscuras y claras de la imagen. Desplace el deslizador hacia la derecha para aclarar las áreas claras y oscurecer las áreas oscuras. Por ejemplo, si la imagen tiene un tono gris apagado, puede hacer que los detalles sean más nítidos aumentando el contraste.



Si se ajusta el brillo y contraste de una imagen, se pueden revelar más detalles de ésta.

Ajuste de resaltos, sombras y medios tonos

Puede aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen. En muchas ocasiones, la posición o intensidad de la iluminación existentes en el momento de tomar la foto hace que algunas áreas se muestren muy oscuras y otras demasiado claras.

- Deslizador **Resaltos**: le permite ajustar el brillo en las áreas más claras de la imagen. Por ejemplo, si toma una foto con flash, y el flash hace que no se distingan los objetos en primer plano, puede mover el deslizador **Resaltos** hacia la izquierda para oscurecer las áreas afectadas. Puede utilizar el deslizador **Resaltos** conjuntamente con los deslizadores **Sombras** y **Medios tonos** para equilibrar la iluminación.
- Deslizador **Sombras**: le permite ajustar el brillo en las áreas más oscuras de la imagen. Por ejemplo, una luz intensa detrás del sujeto de la foto (iluminación posterior) puede hacer que éste aparezca en la sombra. Puede corregir la foto

moviendo el deslizador **Sombras** hacia la derecha para iluminar las áreas oscuras y revelar más detalles. Puede utilizar el deslizador **Sombras** conjuntamente con los deslizadores **Resaltos** y **Medios tonos** para equilibrar la iluminación.

- Deslizador **Medios tonos**: le permite ajustar el brillo de los medios tonos de la imagen. Después de definir los valores de resaltos y sombras, puede usar el deslizador **Medios tonos** para ajustar la imagen con precisión.



*Los deslizadores **Resaltos** y **Sombras** pueden aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen.*

Uso del histograma

El histograma le permite ver el rango tonal de una imagen para ayudarlo a evaluar y ajustar el color y el tono de la misma. Si desea obtener más información sobre el histograma, consulte “Utilización de histogramas” en la página 352.

Visualización de imágenes en el Laboratorio de ajuste de imagen

Las herramientas del Laboratorio de ajuste de imagen le permiten ver las imágenes de diferentes formas, para así poder evaluar los ajustes de color y tono que realice. Por ejemplo, puede girar imágenes, aplicar panorámica a una nueva área, aumentar o reducir la imagen, y seleccionar el modo de visualización de la imagen corregida en la ventana de previsualización.



Utilización de otros filtros de ajuste

Aunque el Laboratorio de ajuste de imagen le permite corregir el color y el tono de la mayoría de las imágenes, a veces es necesario emplear un filtro de ajuste especializado. Con los potentes filtros de ajuste de Corel PHOTO-PAINT, puede ajustar las imágenes con un alto grado de precisión. Por ejemplo, puede ajustar las imágenes por medio de un histograma o una curva tonal. Si desea obtener información sobre los filtros de ajuste, consulte “Utilización de efectos de ajuste de color y herramientas individuales” en la página 352.

Para usar el Laboratorio de ajuste de imagen

- 1 Haga clic en **Ajustar** ► **Laboratorio de ajuste de imagen**.
- 2 Haga clic en **Ajuste automático**.

Ajuste automático ajusta automáticamente el color y contraste estableciendo los valores de punto blanco y punto negro de una imagen.



Si desea controlar los valores de punto blanco y punto negro de forma más precisa, haga clic en la herramienta **Seleccionar punto blanco** , y haga clic en el área más clara de la imagen. A continuación, haga clic en la herramienta **Seleccionar punto negro** , y haga clic en el área más oscura de la imagen.

- 3 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Corregir el color de la imagen	Ajuste el deslizador Temperatura para hacer que los colores sean más cálidos o fríos, y después ajuste con precisión la corrección del color, moviendo el deslizador Tono .
Hacer que los colores sean más o menos vívidos	Mueva el deslizador Saturación hacia la derecha para aumentar la cantidad de color de la imagen, y hacia la izquierda para reducir la cantidad de color de la misma.
Aclarar u oscurecer una imagen	Mueva el deslizador Brillo hacia la derecha para aclarar la imagen, y hacia la izquierda para oscurecerla.
Mejorar la nitidez de la imagen por medio de un ajuste de tono	Desplace el deslizador Contraste hacia la derecha para aclarar las áreas claras y oscurecer las áreas oscuras.
Aclarar u oscurecer áreas específicas	Ajuste el deslizador Resaltos para aclarar u oscurecer las áreas más claras de la imagen. A continuación, ajuste el deslizador Sombras para aclarar u oscurecer las áreas más oscuras de la imagen. Por último, ajuste el deslizador Medios tonos para ajustar con precisión los tonos medios de la imagen.












Puede capturar la versión actual de la imagen haciendo clic en el botón **Crear instantánea**. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen. A cada instantánea se le asigna un número consecutivo y puede eliminarse haciendo clic en el botón de cierre, situado en la esquina superior derecha de la barra de título de la instantánea.

Puede deshacer o rehacer la última corrección realizada haciendo clic en el botón **Deshacer**  o **Rehacer** . Para deshacer todas las correcciones, haga clic en el botón **Restablecer original**.


Para visualizar imágenes en el Laboratorio de ajuste de imagen

- 1 Haga clic en **Ajustar** ► **Laboratorio de ajuste de imagen**.
- 2 Realice una de las siguientes acciones que aparecen en la tabla.

Para	Realice lo siguiente
Girar la imagen	Haga clic en el botón Girar hacia la izquierda  o Girar hacia la derecha  .
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta Mano  , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas Aumentar  o Reducir  .
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón Zoom para encajar  .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón 100%  .
Ver la imagen corregida en una única ventana de previsualización	Haga clic en el botón Previsualización a pantalla completa  .
Ver la imagen corregida en una ventana y la original en otra	Haga clic en el botón Antes y después a pantalla completa  .

Para**Realice lo siguiente**

Ver la imagen en una ventana con un separador entre la versión original y la corregida

Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla dividida** . Mueva el cursor sobre la línea de división discontinua y arrastre para mover el separador a otra área de la imagen.

Utilización de efectos de ajuste de color y herramientas individuales

Corel PHOTO-PAINT proporciona filtros (efectos de ajuste) y herramientas para realizar ajustes de color y tono en las imágenes. El ajuste del color y tono se realiza mediante la corrección de elementos como el matiz, la saturación, el brillo, el contraste o la intensidad. Si desea ajustar el color y el tono de toda la imagen, puede aplicar un filtro de ajuste directamente sobre la imagen o una lente que se encuentre en una capa de objetos distinta y que pueda modificarse sin cambiar la imagen original. Si desea obtener información sobre lentes, consulte “Operaciones con lentes” en la página 375.

Es posible corregir parte de una imagen mediante la modificación del tamaño y la forma de una lente o la creación de un área editable antes de aplicar el filtro de ajuste. Si desea obtener información sobre áreas editables, consulte “Operaciones con máscaras” en la página 383.

Antes de comenzar a trabajar con filtros individuales, pruebe a utilizar el Laboratorio de ajuste de imagen. Si desea obtener información sobre el Laboratorio de ajuste de imagen, consulte “Utilización del Laboratorio de ajuste de imagen” en la página 345.

Elección de filtros de color y tono

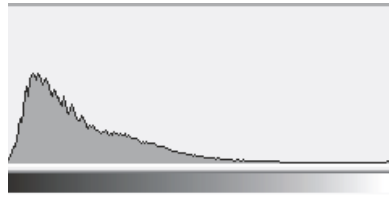
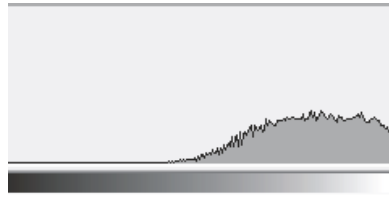
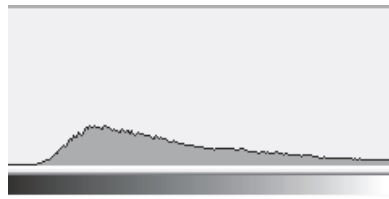
Ciertos filtros ajustan la imagen de manera automática, en tanto que otros permiten distintos grados de control. Por ejemplo, el filtro **Ajuste automático** ajusta el rango tonal de todos los canales de manera automática, mientras que **Curva tonal** permite utilizar canales de color independientes para detectar y ajustar el tono o color. Los filtros más avanzados, como **Curva tonal** y **Mejora del contraste**, son muy precisos y pueden corregir diversos problemas, pero su uso requiere práctica.

Utilización de histogramas

El rango tonal de una imagen puede verse mediante el uso de un histograma para evaluar y ajustar el color y el tono de la misma. Por ejemplo, un histograma puede

ayudarle a detectar detalles ocultos en una fotografía demasiado oscura debido a una subexposición (una fotografía tomada con luz insuficiente).

El histograma es un diagrama de barras horizontales que registra los valores de brillo de los píxeles de la imagen en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). La parte izquierda del histograma representa las sombras de una imagen, la central representa los medios tonos y la parte derecha representa los resaltes. La altura de los valores indica el número de píxeles que hay en cada nivel de brillo. Por ejemplo, un gran número de píxeles en sombra (parte izquierda del histograma) indica la presencia de detalle en las áreas oscuras de una imagen.



Cada fotografía tiene una exposición diferente: normal (arriba), sobreexposición (medio), subexposición (abajo). Los histogramas de cada fotografía (a la derecha) muestran la distribución de los píxeles, de oscuros a claros. En una fotografía normal, los píxeles están distribuidos de forma más uniforme por todo el rango tonal.

Los filtros siguientes tienen disponible un histograma:

- Mejora del contraste
- Ecuilización de histograma

- Proporción muestra/destino
- Curva tonal

Ajuste de color y tono mediante pinceladas









Es posible ajustar los valores de brillo, contraste, matiz o saturación de una porción de la imagen mediante la aplicación de efectos de pincelada. Por ejemplo, si desea aclarar un objeto de una fotografía, puede utilizar la herramienta **Brillo** para aclarar el área deseada sin afectar el área circundante.

Puede utilizar pinceles preestablecidos o crear un pincel personalizado. Si desea obtener más información, consulte “Creación de pinceles personalizados” en la Ayuda.

Para ajustar el color y el tono de las imágenes


- 1 Haga clic en **Ajustar**, y a continuación en un filtro de ajuste.
- 2 Especifique la configuración que desea en el cuadro de diálogo.

Para ajustar el color y el tono de la imagen mediante efectos de pincelada


- 1 Seleccione un objeto o la imagen de fondo.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Efecto** .
- 3 En la barra de propiedades, abra el selector de herramienta **Efecto** y haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Herramienta **Brillo** : aclara u oscurece la imagen.
 - Herramienta **Contraste** : aumenta o disminuye el contraste.
 - Herramienta **Matiz** : desplaza todos los matices en el espectro de colores según el número de grados especificado en el cuadro **Cantidad**.
 - Herramienta **Permutador de matiz** : conserva el brillo y la saturación de los colores originales, pero sustituye todos los matices por el color de pintura actual.
 - Herramienta **Esponja** : satura o desatura los colores.
 - Herramienta **Aclarar/oscurecer** : aclara (sobrexpone) u oscurece (subexpone) la imagen.
 - Herramienta **Tinte** : tiñe la imagen con el color de pintura actual.
- 4 Elija un pincel preestablecido en el cuadro de lista **Tipo de pincel** de la barra de propiedades.
Si desea personalizar el pincel, especifique los valores que desee en la Barra de propiedades.
- 5 Desplácese por la ventana de imagen.

También es posible

Aumentar el efecto de un pincel sin tener que hacer clic varias veces

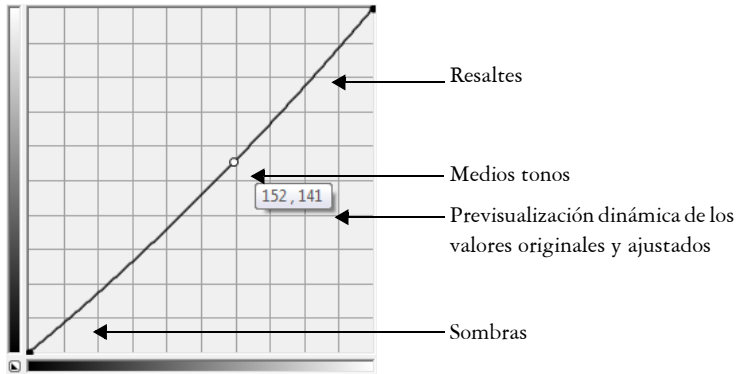
En la ventana acoplable **Configuración de pincel**, haga clic en el botón **Acumulativo**  en la barra **Atributos de trazo**. Esta opción está disponible sólo para algunas de las herramientas **Efecto**. Si la ventana acoplable **Configuración de pincel** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Configuración de pincel**.

Aplicar el efecto a un objeto y al fondo a la vez

En la ventana acoplable **Configuración de pincel**, haga clic en el botón **Fusionar origen**  en la barra **Atributos de pincelada**. Esta opción sólo está disponible cuando el botón **Acumulativo** está desactivado.

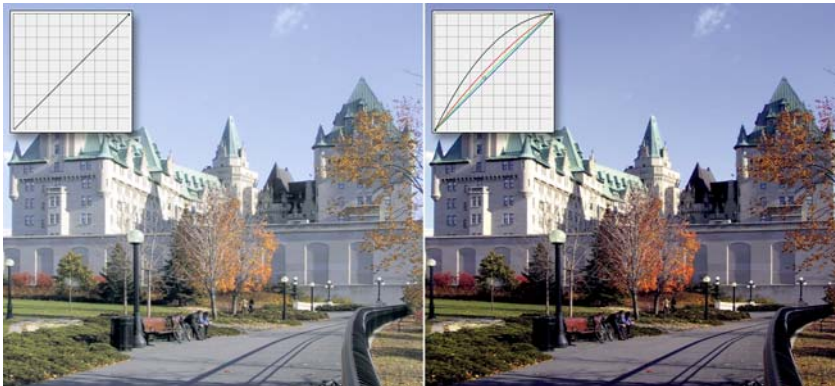
Utilización del filtro Curva tonal

El filtro **Curva tonal** le permite realizar correcciones de color y tono mediante el ajuste de determinados canales de color o del canal compuesto (todos los canales combinados). Los valores individuales de píxel se distribuyen a lo largo de una curva tonal que aparece en un gráfico y representa el equilibrio entre sombras (abajo), medios tonos (medio) y resaltes (arriba). El eje X del gráfico representa los valores de tono de la imagen original; el eje Y del gráfico representa los valores de tono ajustados.



La curva tonal muestra el equilibrio entre sombras, medios tonos y resaltes en una imagen. Los valores de píxel (X) originales y de píxel (Y) ajustados se muestran uno al lado del otro cuando arrastra con el cursor en la curva tonal. Este ejemplo muestra un pequeño ajuste del rango tonal, en el que los valores de píxel de 152 se reemplazan con valores de píxel de 141.

Puede corregir áreas problemáticas mediante la adición de nodos a la curva tonal y arrastrando la curva. Si desea ajustar áreas específicas de una imagen, puede utilizar la herramienta **Cuentagotas** y seleccionar las áreas en la ventana de imagen. Puede arrastrar los nodos que aparecen en una curva tonal para lograr el efecto que desee.



De izquierda a derecha: imagen original, imagen después de ajustar el rango tonal.

El histograma le permite visualizar el rango tonal ajustado y evaluar el resultado. Si desea obtener más información sobre histogramas, consulte “Utilización de histogramas” en la página 352.

Para perfeccionar sus ajustes, puede elegir un estilo de curva del cuadro de lista **Estilo**. Por ejemplo, puede volver a dibujar la curva mediante líneas a mano alzada o segmentos de línea recta.

Puede ajustar el color y tono de una imagen mediante la aplicación de un ajuste preestablecido. Para acceder a un ajuste preestablecido, haga clic en el botón **Abrir** al lado del cuadro **Preestablecidos**. Puede también guardar la configuración de tono de una imagen como ajuste preestablecido para usar con otras imágenes.

Además, puede igualar el rango tonal de una imagen haciendo clic en **Equilibrio automático de tono**. Para especificar los píxeles de contorno (píxeles recortados) a cada extremo del rango tonal, puede hacer clic en **Configuración** y escribir valores en el cuadro de diálogo **Ajustar rango automáticamente**.

Utilización de canales de color

Es posible ajustar el color y el tono de una imagen mediante la introducción directa de cambios en sus canales de color. El número de canales de color de una imagen depende de la cantidad de componentes del modo de color asociado a ella. Por ejemplo, las imágenes en 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 canales de color. Si desea obtener más información sobre estos modelos de color, consulte “Explicación de los modelos de color” en la Ayuda. Puede utilizarse canales adicionales para conservar los colores directos de una imagen. Para obtener más información acerca de canales de color directo, consulte “Utilización de canales de color directo” en la página 338.

Visualización, mezcla y edición de los canales de color

Aunque los canales de color representan los componentes coloreados de una imagen, aparecen de forma predeterminada como imágenes en escala de grises en la ventana de imagen. Sin embargo, puede visualizar estos canales con sus colores respectivos de forma que el canal rojo aparezca en rojo, el canal azul en azul, etc.

Puede mezclar los canales de color para equilibrar los colores de una imagen. Por ejemplo, si una imagen tiene mucho rojo, puede ajustar el canal rojo de una imagen RGB para mejorar la calidad de la imagen.

Es posible editar los canales de color de la misma forma que edita otras imágenes en escala de grises. Por ejemplo, puede seleccionar áreas, aplicar pintura y rellenos, añadir efectos especiales o filtros y cortar y pegar objetos en el canal de imagen.

División y combinación de imágenes mediante los canales de color

Es posible dividir una imagen en una serie de archivos de imagen en escala de grises de 8 bits (uno por cada canal de color del modo de color). Dividir una imagen en archivos de canal independientes permite editar un canal sin afectar al resto, guardar información de canal antes de convertir la imagen a otro modo y asociar canales de un modo con otro modo para su edición. Por ejemplo, si tiene una imagen RGB sobresaturada, puede reducir la saturación dividiendo la imagen en el modo HSB y reduciendo el canal de saturación (S). Después de editar las imágenes, puede combinarlas en una única imagen. Las imágenes se combinan automáticamente, y se les aplica valores iguales de color.

Es posible dividir una imagen en los siguientes canales de color:

Modo de división	Canales de color 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), luminosidad (L), saturación (S)
YIQ	luminancia (Y), dos valores de cromaticidad (I, Q)
Lab	luminosidad (L), verde/magenta (a), azul/amarillo (b)

Para mostrar los canales de color

- Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Canales**.



Puede mostrar los canales de color utilizando sus colores respectivos. Haga clic en **Herramientas ▶ Personalización**. En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **Visualización** y marque la casilla de selección **Usar tono para canales de color en pantalla**.

Para mezclar los canales de color

- 1 Haga clic en **Ajustar** ▶ **Mezclador de canales**.
- 2 Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modelo de color**.
- 3 Elija un canal de salida en el cuadro de lista **Canal de salida**.
- 4 Ajuste los deslizadores en el área **Canales de entrada**.

Para editar un canal de color

- 1 En la ventana acoplable **Canales**, haga clic en el canal que desee editar.
Si la ventana acoplable **Canales** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Canales**.
- 2 Edite la imagen.

Para dividir una imagen utilizando canales de color

- Haga clic en **Imagen** ▶ **Separar canales en** y haga clic en un modo de color.



Las imágenes de los modos de color CMYK y Lab deben dividirse para que recuperen sus respectivos canales de componente originales.

Para combinar una imagen utilizando canales de color

- 1 Haga clic en **Imagen** ▶ **Combinar canales**.
- 2 En la sección **Modo**, elija una opción de modo de color.
- 3 En la sección **Canal**, elija una opción de canal y haga clic en un nombre de archivo de la lista **Imágenes** para asociar el canal a un archivo.
- 4 Repita el paso 3 hasta que todos los canales del área **Canal** se hayan asociado con una imagen de la lista **Imágenes**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener información sobre cómo ajustar el color y tono de las imágenes, consulte “Ajuste de color y tono” en la sección “Edición de imágenes” en la Ayuda.

Cambio del tamaño de la imagen, el papel y la resolución



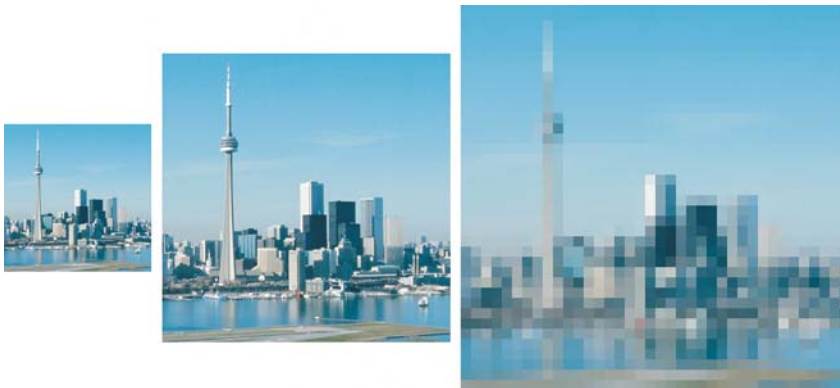
Es posible cambiar las dimensiones y la resolución de una imagen. También puede cambiar el tamaño del borde del papel que rodea a una imagen.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Cambio de las dimensiones de la imagen
- Cambio de la resolución de la imagen
- Cambio del tamaño del papel

Cambio de las dimensiones de la imagen

Para cambiar las dimensiones físicas de una imagen puede aumentar o reducir su altura o anchura. Cuando se aumentan las dimensiones de una imagen, la aplicación introduce nuevos píxeles entre los existentes, y sus colores se basan en los de los píxeles adyacentes. Si se aumentan considerablemente las dimensiones de la imagen, es posible que ésta aparezca estirada y pixelada.



Puede cambiar la altura y la anchura de una imagen sin cambiar su resolución. La imagen del centro es la original, la primera es una versión reducida y la tercera es una versión ampliada de la original. Obsérvese el pixelado de la imagen más grande.

Para cambiar las dimensiones de una imagen

- 1 Haga clic en **Imagen** ▶ **Nuevo muestreo**.
- 2 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
 - **Alisar**: suaviza los bordes de la imagen.
 - **Mantener proporción**: impide que se produzca una distorsión al mantener la proporción entre anchura y altura de la imagen.
- 3 En la sección **Tamaño de imagen**, escriba valores en uno de los dos cuadros siguientes:
 - **Anchura y Altura**: permite especificar las dimensiones de la imagen.
 - **Anchura % y Altura %**: permiten cambiar el tamaño de la imagen a un porcentaje de su tamaño original.



Al cambiar el tamaño de una imagen se obtienen mejores resultados si se utilizan valores de anchura y altura que sean factores de los valores originales. Por ejemplo, si se reduce una imagen al 50 por ciento, el resultado será más atractivo que si se reduce al 77 por ciento. Al reducir una imagen al 50 por ciento, la aplicación elimina uno de cada dos píxeles; para reducirla al 77 por ciento, la aplicación debe eliminar píxeles de manera irregular.

Cambio de la resolución de la imagen

También puede cambiar la resolución de una imagen para aumentar o reducir el tamaño del archivo. La resolución se mide por el número de puntos por pulgada (ppp) al imprimirse la imagen. La resolución elegida dependerá de la salida que tendrá la imagen. Normalmente, las imágenes que se crean sólo para visualización en monitores de PC tienen 96 o 72 ppp, en tanto que las imágenes creadas para Web tienen 72 ppp. Las imágenes creadas para impresión en impresoras de escritorio suelen tener 150 ppp; las imágenes para impresión profesional suelen tener 300 ppp o más.

Aumento de la resolución

Las imágenes de resolución más elevada contienen píxeles más pequeños y más densamente acumulados que las imágenes de resolución más baja. El sobremuestreo aumenta la resolución de una imagen añadiendo más píxeles por unidad de medida. Es posible que así se reduzca la calidad de la imagen, puesto que los nuevos píxeles se interpolan basados en los colores de los píxeles adyacentes, es decir, sencillamente se dispersa la información del píxel original. No utilice sobremuestreo para crear detalle y gradaciones sutiles de color si la imagen original no contaba previamente con ellos.

Cuando se aumenta la resolución de la imagen, el tamaño de ésta se incrementa en pantalla, pero de manera predeterminada conserva el tamaño original al imprimirse.

Disminución de la resolución

El submuestreo disminuye la resolución quitando un número específico de píxeles por unidad de medida. Se obtienen así mejores resultados que con el sobremuestreo. Los mejores resultados se obtienen si el submuestreo se realiza después de la corrección del color y el tono de una imagen, pero antes del perfilado. Si desea obtener más información sobre la corrección y el perfilado de imágenes, consulte “Ajuste de color y tono” en la página 345 y “Retoque” en la página 365.



Puede cambiar la resolución y el tamaño de una imagen al mismo tiempo. La imagen del centro es la original, la primera imagen es el resultado del submuestreo y la tercera es el resultado del sobremuestreo.

Para cambiar la resolución de una imagen

- 1 Haga clic en **Imagen** ▶ **Nuevo muestreo**.
- 2 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
 - **Valores idénticos:** especifica los mismos valores en los cuadros **Horizontal** y **Vertical**.
 - **Alisar:** suaviza los bordes de la imagen.
 - **Mantener tamaño original:** mantiene el tamaño del archivo almacenado en el disco duro cuando se cambia la resolución de la imagen.
- 3 En el área **Resolución** escriba valores en los siguientes cuadros:
 - **Horizontal**
 - **Vertical**

Cambio del tamaño del papel


Si cambia el tamaño de papel podrá modificar el tamaño del área imprimible, que abarca la imagen y el papel. Cuando se cambia el tamaño del papel, se aumenta o reduce el borde de color del papel, pero no las dimensiones de la imagen. Sin embargo, si se reduce el tamaño del papel de modo que la altura y la anchura sean menores que las de la imagen original, la imagen original se recortará.



Puede cambiar el tamaño del papel que rodea a la imagen original.

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 valores en los cuadros siguientes:
 - **Anchura**
 - **Altura**

Si desea bloquear la proporción del tamaño del papel, haga clic en **Bloquear** .



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre la modificación de dimensiones, resolución y tamaño de papel de una imagen, consulte “Cambio de las dimensiones de la imagen, la resolución y el tamaño del papel” en la sección “Edición de imágenes” de la Ayuda.



Retoque

Corel PHOTO-PAINT le permite retocar imágenes para mejorar su calidad o modificar su contenido.


En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Corrección del efecto de ojos rojos
- Eliminación de marcas de polvo y arañazos
- Clonación de áreas de la imagen
- Perfilado de imágenes
- Borrado de áreas de la imagen

Corrección del efecto de ojos rojos

El efecto de ojos rojos que aparece en algunas fotografías puede eliminarse. Este efecto se produce cuando la luz de un flash se refleja en el fondo del ojo de una persona.

Para corregir el efecto de ojos rojos

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en al herramienta **Corrección de ojos rojos** .
- 2 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño** para ajustar el tamaño del pincel a los ojos.
- 3 Haga clic en el ojo para eliminar los píxeles rojos.

Eliminación de marcas de polvo y arañazos

Corel PHOTO-PAINT ofrece distintas maneras de mejorar rápidamente el aspecto de una imagen que presenta pequeñas marcas de polvo y arañazos. Puede aplicar un filtro a toda la imagen, o si una imagen tiene uno o varios arañazos en un área concreta, puede crear una máscara alrededor de los arañazos y aplicar el filtro a las áreas editables.

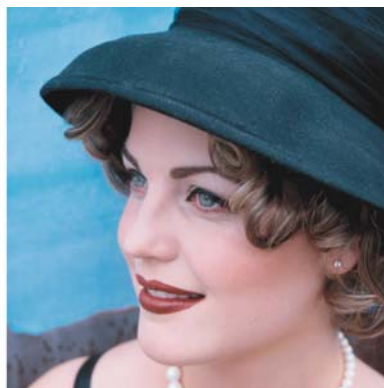
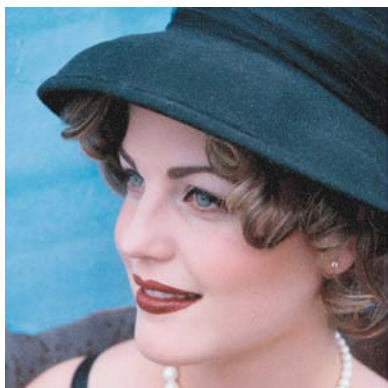
El filtro elimina el contraste entre los píxeles que superan el umbral de contraste establecido. Puede definirse un radio para determinar cuántos píxeles se verán afectados por los cambios. La configuración que se elija dependerá del tamaño de la mancha y del área circundante. Por ejemplo, si hay un arañazo blanco de 1 ó 2 píxeles de ancho sobre un fondo oscuro, puede establecer un radio de 2 ó 3 píxeles y definir un umbral de contraste superior al indicado para un fondo claro.

También puede quitar las imperfecciones de una imagen, como por ejemplo desgarrones, marcas de arañazos y arrugas, mezclando las texturas y los colores de la misma. Al igual que con el filtro, deberá elegir el rango de píxeles necesario para retocar la imagen en función del tamaño de la corrección y del área que la rodea.

Si el arañazo o la mancha es bastante grande o se encuentra en un área de la imagen de color y textura variados, como las hojas de un árbol, obtendrá mejores resultados clonando áreas de la imagen. Si desea obtener información sobre la clonación, consulte “Clonación de áreas de la imagen” en la página 368.

Para quitar marcas de polvo y arañazos en toda la imagen

- 1 Haga clic en **Imagen** ▶ **Corrección** ▶ **Polvo y arañazos**.
- 2 Ajuste los deslizadores siguientes:
 - **Radio:** permite definir el rango de píxeles utilizado para producir el efecto. Defina un radio lo más bajo posible si desea conservar el detalle de la imagen.
 - **Umbral:** permite definir la cantidad de reducción de ruido. Defina un umbral lo más alto posible si desea conservar el detalle de la imagen.



*Con el filtro **Polvo y arañazos** se eliminan pequeñas marcas de polvo y arañazos de una imagen.*


Para quitar marcas de arañazos en parte de la imagen

- 1 Defina un área editable que incluya las marcas de arañazos.
- 2 Haga clic en **Imagen** ▶ **Corrección** ▶ **Polvo y arañazos**.
- 3 Ajuste los deslizadores siguientes:
 - **Radio:** permite definir el rango de píxeles utilizado para producir el efecto. Defina un radio lo más bajo posible si desea conservar el detalle de la imagen.
 - **Umbral:** permite definir la cantidad de reducción de ruido. Defina un umbral lo más alto posible si desea conservar el detalle de la imagen.




*Para eliminar arañazos de áreas específicas, basta con crear una máscara alrededor de las marcas antes de aplicar el filtro **Polvo y arañazos**. La presencia de una máscara se indica con una superposición de color rojo o una línea discontinua.*



Para definir un área editable que incluya la marca de arañazos, puede utilizar la herramienta **Máscara pincel** . Elija un tamaño de plumilla más ancho que la marca de arañazos para poder pasar sobre ella fácilmente. Si desea obtener información sobre la herramienta **Máscara pincel**, consulte “Para definir un área editable por medio de la herramienta **Máscara mano alzada**” en la página 386.

Para quitar las imperfecciones de una imagen mezclando la textura y el color

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pincel de retoque** .
- 2 Elija una plumilla en el selector **Forma de la plumilla**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño** para especificar el tamaño de la plumilla.

- 4 Elija un valor en el cuadro **Fuerza** para definir la intensidad del efecto.
- 5 Trace pinceladas en la ventana de imagen para aplicar el efecto.



*Puede quitar las imperfecciones de una imagen mezclando las texturas y los colores con la herramienta **Pincel de retoque**.*

También es posible

Aplicar el efecto al objeto y al fondo a la vez

Haga clic en el botón **Activar/desactivar Fusionar origen**.

Cambiar el tamaño del pincel

Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor en la ventana de imagen. Suelte la tecla cuando la plumilla alcance el tamaño deseado.



Puede usar la herramienta **Pincel de retoque** en imágenes en los modos de color escala de grises, duotono, Lab, RGB y CMYK.

Clonación de áreas de la imagen

Puede copiar píxeles de un área de la imagen en otra para cubrir los elementos dañados o innecesarios de ésta. Por ejemplo, para solucionar rasgaduras o eliminar a una persona de una imagen pueden aplicarse píxeles clonados sobre el área que se va a eliminar.


También es posible clonar los elementos que se desee de una imagen y aplicarlos a otra área de la imagen o a otra imagen. Si se clona un objeto, las áreas recién clonadas se añaden al objeto activo. Además, pueden crearse imágenes abstractas a partir de los píxeles muestreados de una imagen original.

Al comenzar la clonación, en la ventana de imagen aparecen dos pinceles: un pincel de punto de origen y un pincel de clonación que aplica los píxeles copiados del punto de origen. En el pincel de punto de origen aparece una cruz para distinguirlo del pincel de clonación. El pincel de punto de origen se desplaza con respecto al pincel de clonación a medida que se arrastra el cursor por la imagen.





*Aquí se ha utilizado la herramienta **Clonar** para eliminar el collar de la mujer.*

Para clonar un objeto o un área de la imagen


- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Clonar** .
- 2 En la barra de propiedades, abra el selector **Clonar** y haga clic en **Clonar**.
- 3 Elija un pincel en el cuadro de lista **Tipo de pincel**.
- 4 Haga clic en la imagen para definir el punto de origen de la clonación.
Si desea cambiar la posición del punto de origen de la clonación, haga clic con el botón derecho del ratón en el área que desee clonar.
- 5 Arrastre el pincel de clonación por la ventana de imagen para aplicar los píxeles del punto de origen.

También es posible


Crear áreas abstractas en la imagen con los píxeles muestreados en el punto de origen

Haga clic en **Clonar impresionismo**  o **Clonar puntillismo**  en el selector **Clonación** antes de arrastrar el cursor por la ventana de imagen.

Crear varias clonaciones de un objeto

Haga clic en el botón **Acumulativo**  de la barra **Atributos de trazo** que aparece en la ventana acoplable **Configuración de pincel**. Esta opción sólo está disponible con algunas de las herramientas **Efecto** y con la herramienta **Clonar**. Si la ventana acoplable **Configuración de pincel** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Configuración de pincel**.

Clonar un objeto y el fondo simultáneamente

Haga clic en el botón **Conmutar Fusionar origen**  en la barra **Atributos de pincelada** que aparece en la ventana acoplable **Configuración de pincel**. Esta opción sólo está disponible cuando el botón **Acumulativo** está desactivado.

Perfilado de imágenes

Es posible perfilar imágenes para aumentar el contraste, mejorar los bordes de la imagen o reducir el sombreado. Para perfilar una imagen o el área editable de una imagen, pueden utilizarse filtros o pinceladas. También pueden aplicarse filtros utilizando lentes. Si desea obtener más información sobre lentes, consulte “Operaciones con lentes” en la página 375. El perfilado se realiza normalmente después de ajustar el color y el tono de la imagen y de volver a muestrearla o cambiar su tamaño.



El perfilado resalta más detalles de la imagen.

Para perfilar una imagen aplicando un filtro

- 1 Haga clic en **Imagen** ▶ **Corrección** ▶ **Ajustar perfilado**.
- 2 Mueva el deslizador **Porcentaje** para definir la cantidad de perfilado que se aplica cada vez que se hace clic en un botón de miniatura.
- 3 Haga clic en cualquiera de los botones de miniatura siguientes:
 - **Desperfilado máscara:** permite acentuar el detalle de los bordes y dar nitidez a las áreas desenfocadas de la imagen sin quitar las áreas de baja frecuencia.
 - **Desperfilado adaptable:** permite acentuar el detalle de los bordes al analizar los valores de los píxeles adyacentes. Aunque este filtro permite conservar el detalle en casi todas las imágenes, su efecto se aprecia mejor en imágenes de alta resolución.
 - **Perfilar:** permite acentuar los bordes de la imagen mediante el enfoque de las áreas menos nítidas y el aumento del contraste entre los píxeles adyacentes. Mueva el deslizador **Fondo** para establecer el umbral del efecto. Con los valores bajos aumenta el número de píxeles que se ven afectados por el efecto de perfilado.
 - **Perfilado direccional:** permite mejorar los bordes de una imagen sin crear un efecto granulado.

También es posible

Quitar sombras

Haga clic en **Efectos ▶ Perfilar ▶ Paso alto**. El filtro Paso alto quita sombras y detalle a la imagen para darle un aspecto brillante al enfatizar los resaltes y las áreas luminosas. Sin embargo, también puede afectar al color y al tono de la imagen.



El filtro **Desperfilarse máscara** proporciona mejores resultados en la mayoría de fotografías.



Casi todos los filtros de perfilado funcionan con todos los modos de color excepto con RGB de 48 bits, Escala de grises de 16 bits, Con paleta y Blanco y negro. El filtro **Perfilar** permite utilizar todos los modos de color a excepción de los modos Con paleta y Blanco y negro.



Para acceder a cada uno de los filtros de perfilado por separado, haga clic en **Efectos ▶ Perfilar** y después en un filtro.

Este procedimiento puede utilizarse para perfilar el área editable de una imagen.

Para perfilar las áreas seleccionadas aplicando pinceladas

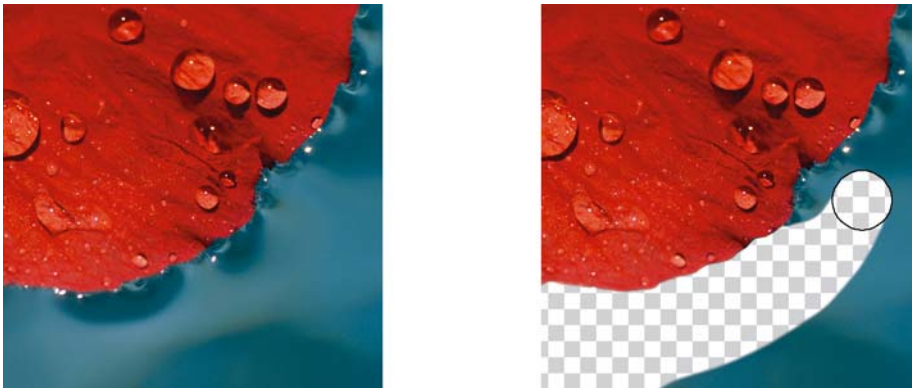
- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Efecto** .
- 2 En la barra de propiedades, abra el selector de la herramienta **Efecto** y haga clic en la herramienta **Perfilar** .
- 3 Elija un pincel en el cuadro de lista **Tipo de pincel**.
- 4 Elija una plumilla en el selector **Forma de la plumilla**.
- 5 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño** para especificar el tamaño de la plumilla.
- 6 Desplácese por un área de la imagen utilizando el método de arrastre.

Borrado de áreas de la imagen

Puede editar imágenes y objetos borrando áreas. Por ejemplo, puede borrarse parte de un objeto para modificar su forma o revelar más áreas de la capa inferior. También se


pueden borrar áreas de la imagen para revelar el color de fondo o borrar parte de la última acción aplicada a la imagen.

Las herramientas utilizadas para borrar comparten muchos valores de configuración con los pinceles, lo que significa que es posible controlar el tamaño, la forma y la transparencia para crear efectos únicos. Por ejemplo, puede aplicar un relleno de mapa de bits a toda la imagen, aumentar el valor de transparencia de la herramienta Borrador o crear un efecto superpuesto borrando parcialmente el relleno (última acción realizada). También puede borrar áreas de la imagen en función del color. El color de fondo sustituye al color del primer plano que se borre.




*La herramienta **Borrador** se utilizó para eliminar el fondo.*


Para borrar parte de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en la herramienta **Borrador** .
- 3 Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.
- 4 Desplácese por el área que desee borrar utilizando el método de arrastre.


Para borrar áreas de la imagen y revelar el color de fondo

- 1 Haga clic en la herramienta **Borrador** .
- 2 Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.
- 3 Desplácese por el área de la imagen que desee borrar utilizando el método de arrastre.


Para borrar la última acción aplicada a una imagen

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en el **Pincel deshacer** .
- 2 Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.
- 3 Desplácese por el área que desee borrar utilizando el método de arrastre.



Si desea borrar la última acción por completo, haga clic en el botón **Deshacer**  de la barra de herramientas estándar. Si desea obtener más información sobre cómo deshacer, consulte “Procedimiento para deshacer, rehacer, repetir y fundir” en la Ayuda.

Para reemplazar un color de primer plano por el color del fondo

- 1 En la caja de herramienta, haga clic en la herramienta **Pincel de reemplazar color** .
- 2 En la barra de propiedades, elija una forma de plumilla en el selector **Forma de la plumilla**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia** para especificar la tolerancia al color basada en la similitud de los colores.
- 4 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en la muestra **Color del primer plano** y elija un color.
- 5 Desplácese por la ventana de imagen.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre el retoque de objetos, consulte “Retoque” en la sección “Edición de imágenes” de la Ayuda.



Operaciones con lentes

Las lentes permiten ver efectos especiales, correcciones o ajustes en otra capa de objetos antes de aplicar los cambios a la imagen. En algunos programas, las lentes se conocen también como capas de ajuste.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Creación de lentes
- Modificación de lentes
- Combinación de lentes con el fondo de la imagen

Creación de lentes

Las lentes permiten ver los ajustes y los efectos especiales que se van a aplicar a una imagen. Al crear una lente, las modificaciones realizadas no se aplican a los píxeles de la imagen, sino que se ven en la pantalla a través de dicha lente. La lente se crea como un objeto aparte en una capa situada encima del fondo de la imagen, de modo que sea posible modificar la lente y la imagen de fondo por separado.

Es posible crear una lente que cubra toda la imagen, o crearla a partir del área editable de una máscara.

Corel PHOTO-PAINT le permite crear las siguientes lentes:

Tipo de lente	Descripción
Agregar ruido	Le permite crear un efecto de granulado que añade textura a las imágenes con mezcla plana o excesivamente mezcladas. Es posible especificar el tipo y la cantidad de ruido que se añade a la imagen.
Blanco y negro	Le permite crear una imagen en blanco y negro a partir de una foto en color mediante el ajuste del rango tonal de los canales de color

Tipo de lente	Descripción
Brillo/Contraste/ Intensidad	Le permite cambiar el brillo, contraste y la intensidad de una imagen mediante el desplazamiento de valores de píxel hacia arriba y hacia abajo en el rango tonal.
Mezclador de canales	Le permite especificar canales de color en una imagen para crear efectos fotográficos únicos.
Equilibrio de color	Le permite ajustar el equilibrio de color de una imagen al desplazar los colores entre parejas complementarias de valores primarios de color RGB y valores secundarios de color CMY.
Mejora del contraste	Permite ajustar el tono, el color y el contraste de una imagen al tiempo que conserva los detalles de sombra y resalte.
Desaturar	Le permite crear una imagen de escala de grises sin cambiar el modo de color. 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.
Gamma	Le permite revelar detalles en una imagen de bajo contraste sin que ello afecte significativamente a las sombras ni a los resaltes. La corrección tonal de la imagen se basa en la percepción de los tonos relativos al área circundante.
Mapa de degradado	Le permite aplicar color a una imagen en blanco y negro o cambiar colores en una imagen en color.
Matiz/Saturación/ Luminosidad	Le permite cambiar el matiz, la saturación y luminosidad de una imagen o canal. El matiz representa el color; la saturación representa la profundidad o la riqueza de color y la luminosidad representa el porcentaje total de blanco en una imagen.
Invertir	Le permite invertir los colores de una imagen para crear la apariencia de un negativo fotográfico.
Motear	Le permite dispersar los colores en la imagen para crear un efecto suavemente desenfocado con la mínima distorsión. Esta lente resulta muy eficaz para eliminar los bordes dentados que pueden aparecer en el dibujo lineal o en imágenes de alto contraste.

Tipo de lente	Descripción
Filtro fotográfico	Le permite aplicar un tono de color a una imagen. Puede ajustar la intensidad del filtro y elegir conservar o quitar la configuración de luminosidad en la imagen.
Pixelar	Le permite dividir la imagen en celdas cuadradas, rectangulares o circulares.
Posterizar	Le permite reducir el número de valores tonales de una imagen para eliminar degradados y crear áreas más extensas de color plano.
Psicodélico	Le permite cambiar los colores de la imagen en colores eléctricos brillantes, como naranja, rosa cálido, cian o verde lima.
Quitar ruido	Le permite quitar píxeles aleatorios en la superficie de una imagen, que simulan las interferencias en la pantalla de un televisor, mediante el ajuste del valor de color basándose en los valores de color mínimos de píxeles adyacentes.
Reemplazar colores	Permite reemplazar un color de una imagen por otro color. Se crea una máscara de color para definir el color que se reemplazará. Según el rango que defina, podrá reemplazar un color o virar toda una imagen de un rango de color a otro. Puede definir el matiz, la saturación y la luminosidad del nuevo color.
Proporción muestra/destino	Le permite cambiar el rango tonal de una imagen mediante la toma de muestras de áreas específicas de la imagen. Es posible tomar muestras de áreas en sombra, medios tonos y resaltes y definir los valores tonales de destino eligiendo colores de un modelo de color. También puede desplazar el rango de un canal de color específico. El rango tonal aparece como un histograma.
Dispersión	Le permite distorsionar una imagen mediante la dispersión de píxeles. Es posible especificar la dirección de la dispersión.

Tipo de lente	Descripción
Color selectivo	Le permite cambiar un color mediante la modificación del porcentaje del componente de cuatricromía (valores CMYK) en el espectro de colores (rojos, amarillos, verdes, cianes, azules y magentas). También puede añadir color de cuatricromía al componente tonal de escala de grises de una imagen. Las modificaciones del filtro Color selectivo aumentan y reducen el porcentaje de píxeles de color cian, magenta, amarillo y negro que componen cada color primario en el espectro de colores.
Perfilar	Le permite acentuar los bordes de la imagen mediante el enfoque de las áreas menos nítidas y el aumento del contraste entre los píxeles adyacentes.
Suavizar	Le permite reducir las diferencias entre píxeles adyacentes para suavizar la imagen sin que se pierda el detalle. Es muy útil para quitar el tramado que se crea al convertir una imagen del modo Con paleta al modo RGB. La lente Suavizar produce un efecto más pronunciado que la lente Apagar.
Suavizar	Le permite suavizar y reducir el tono de los bordes abruptos de la imagen sin que se pierdan detalles significativos. Aunque la diferencia entre los filtros Suavizar y Apagar es sutil, puede apreciarse cuando las imágenes se visualizan con altas resoluciones.
Solarizar	Le permite transformar los colores de la imagen mediante la inversión de los tonos.
Umbral	Le permite especificar un valor de brillo como un umbral. Los píxeles con valores de brillo superiores o inferiores al umbral se muestran en blanco o negro, según la opción especificada.
Curva tonal	Le permite realizar correcciones de color y tono mediante el ajuste de determinados canales de color o del canal compuesto (todos los canales combinados).

Al crear una lente, se debe elegir un tipo en función del cambio que se desee aplicar. No obstante, los tipos de lentes están determinados por el modo de color de la imagen. Por ejemplo, no es posible utilizar una lente de color en una imagen en escala de grises, dado que no hay colores que modificar. Si desea corregir o ajustar el color y el tono de la imagen, elija el tipo de lente que corresponda a los filtros. Si desea aplicar un efecto especial para mejorar la calidad de una imagen o transformarla por completo, elija un

filtro de efectos especiales. Si desea obtener más información sobre efectos especiales, consulte “Aplicación de efectos especiales” en la página 395.



La imagen en que aparece el hombre es un recorte tomado de una imagen más oscura. Se ha aplicado una lente para iluminar el objeto de imagen sin cambiar de manera definitiva ni el objeto ni el fondo de la imagen.

Para crear una lente

- 1 Haga clic **Objeto** ► **Crear** ► **Nueva lente**.
- 2 Elija una lente en el cuadro de lista **Tipo de lente**.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro **Nombre de lente**.
- 4 Haga clic en **Aceptar**.

Si aparece un cuadro de diálogo, especifique las propiedades de la lente.

Para crear una lente a partir de un área editable








- 1 Defina un área editable.
- 2 Haga clic **Objeto** ► **Crear** ► **Nueva lente**.
- 3 Active la casilla de selección **Crear lente desde máscara**.
- 4 Elija una lente en el cuadro de lista **Tipo de lente**.
- 5 Escriba un nombre en el cuadro **Nombre de lente**.
- 6 Haga clic en **Aceptar**.
- 7 En el cuadro de diálogo, especifique las propiedades de la lente.

Modificación de lentes

Una vez creada una lente, es posible modificarla. Por ejemplo, puede añadir y quitar áreas.

Las lentes pueden seleccionarse y transformarse del mismo modo que los objetos. Si desea obtener información sobre la selección y transformación de objetos, consulte “Operaciones con objetos” en la página 419 y “Modificación de objetos” en la página 425. También puede cambiar la forma de una lente con un filtro de efectos especiales. Si desea obtener más información sobre efectos especiales, consulte “Aplicación de efectos especiales” en la página 395.


Para añadir un área a una lente


- 1 Haga clic en la herramienta **Selección de objetos** .
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Herramienta **Pintar** 
 - Herramienta **Rectángulo** 
 - Herramienta **Elipse** 
 - Herramienta **Polígono** 
 - Herramienta **Línea** 
- 4 Especifique los atributos de las herramientas en la barra de propiedades. Asegúrese de que el botón **Nuevo objeto**  de la barra de propiedades esté desactivado.
- 5 Arrastre con el ratón las áreas que desee añadir a la lente.




Al añadir áreas a la lente, el valor de escala de grises del color de primer plano o de relleno afecta a la opacidad de la lente. El blanco añade áreas a la lente y el negro convierte las áreas de la lente en transparentes. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con la transparencia de objetos” en la Ayuda.

Para quitar un área de una lente

- 1 Haga clic en la herramienta **Selección de objetos** .
- 2 Seleccione una lente.

- 3 Haga clic en la herramienta **Borrador** .
- 4 Especifique los atributos de la herramienta **Borrador** en la barra de propiedades.
- 5 Arrastre las áreas que desee quitar de la lente.


Para cambiar la forma de una lente utilizando un filtro de efectos especiales

- 1 Haga clic en la herramienta **Selección de objetos** .
- 2 Seleccione una lente.
- 3 Haga clic en **Efectos** y en un efecto especial.
- 4 Especifique la configuración del filtro de efectos especiales.

Combinación de lentes con el fondo de la imagen

Para aplicar el ajuste y los efectos especiales de una lente a los píxeles de una imagen, combine la lente con el fondo de la imagen. La combinación de una lente con el fondo de una imagen reduce el tamaño de archivo y permite guardar la imagen con un formato de archivo distinto. Después de combinar una lente con el fondo de una imagen, no es posible seleccionarla ni modificarla.

Para combinar una lente con el fondo de la imagen

- 1 Haga clic en la herramienta **Selección de objetos** .
- 2 Seleccione una lente.
- 3 En la ventana acoplable **Objetos**, elija un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo fusión**.
Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Objetos**.
- 4 Haga clic en **Objeto** ▶ **Combinar** y después en una de las siguientes opciones:
 - **Combinar objetos con el fondo**: permite combinar la lente seleccionada con el fondo de la imagen.
 - **Combinar todos los objetos con el fondo**: permite combinar la lente seleccionada y todos los demás objetos con el fondo de la imagen.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con lentes, consulte “Operaciones con lentes” en la sección “Edición de imágenes” de la Ayuda.



Operaciones con máscaras

En Corel PHOTO-PAINT, puede utilizar máscaras para aislar áreas de una imagen y editarlas a la vez que protege las otras áreas de cambios. Las máscaras permiten modificar las imágenes con precisión, gracias a su combinación de áreas editables y protegidas. En algunos programas, las áreas editables también se denominan selecciones.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Distinción entre áreas protegidas y editables
- Definición de áreas editables
- Definición de áreas editables utilizando la información de color
- Inversión y eliminación de máscaras
- Recorte de imágenes

Si desea obtener más información sobre las máscaras de corte, consulte “Utilización de máscaras de corte para cambiar la transparencia de los objetos” en la Ayuda.

Distinción entre áreas protegidas y editables

Las máscaras permiten realizar la modificación avanzada de la imagen. Actúan como una plantilla colocada sobre la misma: áreas protegidas no se aplican pintura ni efectos a la imagen subyacente, mientras que en las áreas editables se aplican pintura y efectos a la imagen. Cuando se define el área editable, también se define la máscara correspondiente, o área protegida, de la imagen.

Superposición de máscaras

Puede mostrar una superposición de máscaras que se visualice solamente sobre las áreas protegidas, para que sea más fácil diferenciar entre áreas protegidas y áreas editables. La superposición de máscaras es una hoja transparente de color rojo. Si se ajusta la transparencia de una máscara en determinadas áreas, el grado de rojo de la superposición de máscaras en esas áreas cambia en la misma medida.

Es posible ocultar la superposición de máscaras.

Recuadro de máscara

El borde que separa un área editable de su correspondiente área protegida se indica con un contorno discontinuo, denominado recuadro de máscara. Sólo es posible visualizar el recuadro de máscara cuando la superposición de máscaras está oculta. Es posible cambiar su color para poder verlo claramente sobre los colores de la imagen.

Para mostrar u ocultar la superposición de máscaras

- Haga clic en el menú **Máscara ▶ Superposición de máscaras**.
Una marca de selección junto al nombre del comando indica que la superposición de máscaras es visible.

Para mostrar u ocultar el recuadro de máscara

- Haga clic en **Máscara ▶ Recuadro visible**.
Una marca junto al nombre del comando indica que el recuadro de máscara está visible.



El recuadro de máscara no se muestra cuando se utiliza una superposición de máscaras ni mientras se ajusta la transparencia de una máscara.

Definición de áreas editables

Hay varias formas de definir un área editable en una imagen sin utilizar la información de color de dicha imagen.

Áreas editables definidas por medio de texto, objetos o el contenido del Portapapeles

Es posible definir áreas editables mediante objetos. Al crear un área editable con la forma de uno o más objetos, es necesario desplazar los objetos del área editable antes de modificarla.

Es posible definir áreas editables mediante texto. El área editable creada al escribir tendrá la fuente y las características de estilo especificadas. Además, para crear áreas editables puede utilizarse texto existente.

Es posible definir áreas editables pegando la información del Portapapeles en la ventana de imagen como área editable. El área creada es un área editable flotante, que se puede modificar y desplazar sin cambiar los píxeles de la imagen subyacente.

Áreas editables definidas por medio de la herramienta Máscara mano alzada

Es posible definir un área editable trazando el contorno del área de imagen como si se utilizara lápiz y papel o haciendo clic en diferentes puntos de la imagen para anclar segmentos de línea recta.



Áreas editables con forma de borde

Es posible definir un área editable con forma de borde en los bordes de un área editable existente para enmarcar partes de una imagen con un color, una textura o un efecto especial. Para definir un área editable con forma de borde, se coloca un nuevo recuadro de máscara a uno de los lados del recuadro existente.



Áreas editables que consisten en una imagen completa

También es posible definir toda la imagen como área editable. Esta función es muy útil para aplicar un efecto especial que requiera máscara a toda la imagen. Si desea obtener más información sobre efectos especiales, consulte “Aplicación de efectos especiales” en la página 395.

Para definir un área editable utilizando texto, objetos o el contenido del Portapapeles

Para	Realice lo siguiente
Definir un área por medio de texto	Haga clic en la herramienta Texto  y especifique los atributos de texto en la barra de propiedades. Haga clic en el botón Crear máscara de texto  de la barra de propiedades, escriba el texto y haga clic en un punto de la caja de herramientas para aplicar los cambios.
Definir un área por medio de objetos	Seleccione uno o varios objetos y haga clic en Máscara ▶ Crear ▶ Máscara a partir de objeto(s) .
Definir un área por medio de los contenidos del Portapapeles	Haga clic en Editar ▶ Pegar ▶ Pegar como nueva selección .

Para definir un área editable por medio de la herramienta Máscara mano alzada

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano alzada** .
- 2 Haga clic en el botón **Normal**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic donde quiera iniciar y terminar cada segmento de línea en la ventana de imagen.
- 4 Haga doble clic para finalizar el contorno.



También puede definir un área editable si arrastra la herramienta **Máscara Mano alzada** en la ventana de imagen y hace doble clic para finalizar el contorno.



Área editable creada con la herramienta Máscara mano alzada

Para definir un área editable con forma de borde

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en una herramienta de máscara.
- 2 Defina un área editable.
- 3 Haga clic en **Máscara ▶ Contorno de máscara ▶ Borde**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.
- 5 Elija un tipo de borde en el cuadro de lista **Borde**.

Para definir toda la imagen como área editable

- Haga clic en el menú **Máscara ▶ Seleccionar todo**.



Si activa la superposición de máscaras, el recuadro de máscara no aparece.

Definición de áreas editables utilizando la información de color

Es posible definir las áreas editables y las áreas protegidas de una máscara utilizando la información de color de una imagen. Cuando se usa la información de color, es preciso especificar unos colores iniciales y un valor de tolerancia al color. Un color inicial es el color de base que se utiliza para definir áreas protegidas o editables. El valor de tolerancia de color define el porcentaje de variación de color a partir del color inicial que se admite en la máscara; al aumentar el valor de tolerancia se añaden más colores a las áreas protegidas o editables. La tolerancia de color se basa en la similitud de color.

Áreas editable con colores uniformes



Es posible definir un área editable de color uniforme o rodeada de colores uniformes. Si un área está rodeada de colores uniformes se puede hacer un contorno irregular que se contraiga para adaptarse al área que se va a modificar, o basar un área editable en el límite existente entre los colores uniformes.

Áreas editables en una imagen completa

Es posible definir áreas editables en toda una imagen utilizando una máscara de color. Una máscara de color permite seleccionar colores iniciales en toda la imagen en lugar de hacerlo dentro de un área específica.

El umbral de color permite precisar mejor el rango de colores incluidos en el área editable. El valor de umbral evalúa el brillo de cada color inicial y determina cuáles son los píxeles que se incluyen en el área editable. El ajuste del umbral de color permite suavizar o perfilar los píxeles situados en el borde del área editable. Para ajustar los niveles de umbral de una máscara de color, es recomendable utilizar una previsualización de la imagen en escala de grises con el fin de mostrar las áreas enmascaradas en negro y las editables en blanco.

Para definir un área editable de color uniforme




- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Máscara varita mágica** .
- 2 Haga clic en el botón **Normal**  de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia**.
- 4 Haga clic en un color de la imagen.



Para editar una imagen de forma compleja sobre un fondo sencillo, puede definir el fondo como un área editable de color uniforme y después invertir la máscara para convertir la forma en editable. Si desea obtener más información sobre la inversión de máscaras, consulte “Inversión y eliminación de máscaras” en la página 390.

El color del primer píxel en el que se hace clic establece el color inicial; en el área editable se incluyen todos los píxeles adyacentes cuyo color está situado dentro del rango de tolerancia al color especificado. El área editable se amplía hasta alcanzar los píxeles cuyo color excede la tolerancia de color especificada.

Para definir un área editable rodeada de un color uniforme




- 1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las opciones siguientes:
 - Herramienta **Máscara lazo** : permite trazar un contorno aproximado en un área de imagen y reducir después el recuadro de máscara alrededor de la gama de colores especificada dentro de un área; utiliza un color inicial.
 - Herramienta **Máscara magnética** : permite establecer un recuadro de máscara a lo largo del límite existente entre los colores de una imagen; utiliza varios colores iniciales.
- 2 Haga clic en el botón **Normal**  de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia**.
- 4 En la ventana de imagen, haga clic en el color que desee proteger de los cambios y después en diferentes puntos para trazar el contorno del área editable.
- 5 Haga doble clic para finalizar el contorno.



Es posible elegir que sólo el color del primer píxel sobre el que se hace clic, o el de todos los píxeles sobre los que se realice esta acción, establezca el color inicial. El rango de tolerancia de color indica la gama de colores protegidos contra los cambios. Si el color inicial se establece a partir del primer píxel en que se hace clic, el área protegida se amplía hasta alcanzar la tolerancia al color especificada. Si se utiliza la herramienta **Máscara lazo**, el contorno completo del área editable se contrae, a partir del contorno original, para adaptarse a la forma irregular que se genera al excluir todos los píxeles del contorno original que entran en el rango de tolerancia al color especificado. Si se utiliza la herramienta **Máscara magnética**, cada píxel sobre el que se hace clic establece un color inicial, de modo que cada vez que se hace clic, el área protegida se amplía hasta

alcanzar la tolerancia al color especificada. La tolerancia de color se mide en relación con el color inicial actual y dentro de una área específica alrededor del puntero.

Para definir áreas editables en una imagen completa

- 1 Haga clic en el menú **Máscara** ▶ **Máscara de color**.
- 2 Haga clic en el botón **Normal** .
- 3 Elija **Colores muestreados** en el menú emergente superior.
- 4 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas**  y después en cada color inicial de la ventana de imagen.
- 5 Haga clic en el botón **Previsualizar** .
- 6 En el cuadro de lista situado junto al botón **Previsualizar**, elija una de las siguientes opciones:
 - **Superposición**: las áreas protegidas están cubiertas por una hoja transparente de color rojo.
 - **Escala de grises**: las áreas protegidas aparecen en negro y las áreas editables en blanco.
 - **Mate negro**: las áreas protegidas están cubiertas por una hoja transparente de color negro.
 - **Mate blanco**: las áreas protegidas están cubiertas por una hoja transparente de color blanco.
 - **Recuadro**: una línea de puntos aparece alrededor del área editable.
- 7 Haga clic en **Más** y active una de las siguientes opciones:
 - **Normal**: determina la tolerancia al color basada en la similitud de colores entre los píxeles.
 - **Modo HSB**: determina la tolerancia al color según la semejanza de los niveles de matiz, saturación y brillo de los píxeles.
- 8 En el cuadro situado junto a cada color inicial, especifique el porcentaje de variación de color permitido entre los píxeles de ese color y los demás píxeles.
- 9 En la sección **Umbral**, desplace el deslizador **Umbral** y active una de las siguientes opciones:
 - **De negro**: se añaden al área protegida todos los píxeles cuyo valor de brillo supere el umbral.
 - **De blanco**: se añaden al área editable todos los píxeles cuyo valor de brillo supere el valor de umbral.



Si en el cuadro de diálogo **Máscara de color** aparecen colores de una sesión anterior, haga clic en **Restablecer** antes de crear una nueva máscara de color.

El estilo de visualización **Recuadro** no está disponible si se desactiva el comando **Recuadro visible** en el menú **Máscara**.

Inversión y eliminación de máscaras

Es posible invertir una máscara para que el área protegida pueda modificarse y el área editable quede protegida. Invertir una máscara al definir el área de imagen que va a protegerse es más fácil que definir el área que se desea modificar. Por ejemplo, para modificar una imagen con forma compleja sobre un fondo sencillo, es más fácil seleccionar primero el fondo e invertir la máscara después.

Es posible quitar una máscara de una imagen cuando deja de ser necesaria.

Para invertir una máscara

- Haga clic en **Máscara** ▶ **Invertir**.

Para quitar una máscara

- Haga clic en **Máscara** ▶ **Quitar**.



Cuando elimina una máscara, las áreas editables que anteriormente flotaban en la imagen se fusionan automáticamente con el fondo.

Recorte de imágenes

El Laboratorio de Recortar/extraer le permite cortar áreas de la imagen del fondo circundante. Esta función le permite aislar áreas de la imagen y conservar los detalles de los bordes, como pelo o bordes borrosos.

Para cortar un área de una imagen, resalte los bordes y a continuación aplique un relleno para definir el interior del área. Para comprobar los resultados, puede previsualizar el recorte con el fondo eliminado, o sobre un fondo gris, blanco o negro. Puede asimismo previsualizar el recorte con la imagen original por debajo y mostrando el resalte y el relleno. Si fuera necesario, puede retocar el recorte añadiendo o eliminando detalles en los bordes.

Si se equivoca, puede borrar y rehacer secciones del área resaltada y rellenada, rehacer o deshacer una acción, o volver a la imagen original.

La opción predeterminada es que el recorte se coloque como un objeto en la ventana de dibujo y se elimine la imagen original. Puede asimismo optar por conservar tanto el recorte como la imagen original, o por crear una máscara de corte a partir del recorte.






Flujo de trabajo del Laboratorio de Recortar/extraer: (1) Resalte los bordes del área de la imagen; (2) añada un relleno al interior; (3) previsualice el recorte y restóquelo si fuera necesario; (4) ponga el recorte en la ventana de la imagen; (5 - optativo) coloque el recorte sobre una imagen de fondo.




También puede aumentar la imagen para observar mejor sus detalles, o reducirla para apreciar un área más grande de la misma. Es posible aplicar una vista panorámica para ver las imágenes que no estén incluidas en la ventana de previsualización.

Para recortar o extraer un área de imagen

- 1 Haga clic en el menú **Imagen** ► **Laboratorio de Recortar/extraer**.
- 2 Haga clic en la herramienta **Resaltar**
- 3 En la ventana de previsualización, trace una línea a lo largo de los bordes del área de imagen que va a recortar.
La línea debe superponerse ligeramente sobre el fondo circundante.

- 4 Haga clic en la herramienta **Relleno interior**  y, a continuación, en el área que desee recortar.
- 5 Haga clic en **Previsualización**.
Si desea retocar el recorte, haga clic en las herramientas **Añadir detalle**  o **Quitar detalle** , y arrástrela sobre un borde.
- 6 En el área **Resultado de recorte**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Recorte**: crea un objeto a partir del recorte y descarta la imagen original.
 - **Recorte e imagen original**: crea un objeto a partir del recorte y conserva la imagen original.
 - **Recorte como máscara de corte**: crea una máscara de corte a partir del recorte y añade la máscara de recorte a la imagen original. Una máscara de recorte es una máscara que se adjunta a un objeto y le permite cambiar la transparencia de un objeto sin que se vea afectado permanentemente. Si ha creado un recorte a partir de una imagen de fondo, el fondo se convierte en objeto.

También es posible

Borrar el resalte y el relleno	Haga clic en la herramienta Borrar  y arrástrela sobre el resalte o relleno que desee borrar. La herramienta Borrar está disponible si hace clic en Previsualizar .
Deshacer o rehacer una acción	Haga clic en el botón Deshacer  o Rehacer  .
Volver a la imagen original	Haga clic en Restablecer .

También es posible

Establecer opciones de previsualización

Active cualquiera de las casillas de selección siguientes del área

Configuración de previsualización:

- **Mostrar resaltes:** muestra el resalte alrededor del recorte
- **Mostrar relleno:** muestra el relleno dentro del recorte
- **Mostrar imagen original:** muestra la imagen original bajo el recorte

En el cuadro de lista **Fondo**, elija una de las opciones siguientes:

- **Ninguno:** muestra el recorte sobre un patrón de cuadros blancos y negros. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas se muestran cubiertas por un patrón semitransparente a cuadros blancos y negros.
 - **Escala de grises:** muestra el recorte sobre un fondo gris. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas tienen un tinte gris.
 - **Mate negro:** muestra el recorte sobre un fondo negro. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas tienen un tinte negro.
 - **Mate blanco:** muestra el recorte sobre un fondo blanco. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas tienen un tinte blanco.
-



El Laboratorio de Recortar/extraer puede usarse con imágenes en RGB, CMYK, escala de grises, con paleta y Lab. Cuando se desplazan al Laboratorio de Recortar/extraer, las imágenes en escala de grises, con paleta y Lab se convierten automáticamente a RGB o CMYK, lo cual puede producir una ligera variación del color. Los colores de la imagen original se recuperan al aplicar o cancelar la función **Recortar/extraer**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre las máscaras, consulte “Operaciones con máscaras” en la sección “Máscaras y trayectos” de la Ayuda.



Aplicación de efectos especiales

Corel PHOTO-PAINT proporciona filtros de efectos especiales que permiten aplicar una gran variedad de transformaciones a las imágenes. Por ejemplo, es posible transformar las imágenes para simular dibujos, pinturas, aguafuertes o arte abstracto.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Operaciones con efectos especiales
- Aplicación de efectos de color y tono
- Administración de filtros de conexión

Operaciones con efectos especiales

Los efectos especiales de Corel PHOTO-PAINT permiten cambiar el aspecto de una imagen. Es posible aplicar un efecto especial a toda la imagen o utilizar una máscara o una lente para transformar únicamente parte de ella.

Aplicación de efectos especiales

A continuación se indican todas las categorías de efectos especiales disponibles, cada una de las cuales incluye a su vez diversos efectos diferentes:

- Efectos 3D
- Transformación de color
- Distorsionar
- Trazos artísticos
- Silueta
- Ruido
- Desenfocar
- Creativo
- Textura
- Cámara
- Personalizar

Cuando se aplica un efecto especial, es posible ajustar su configuración para controlar el modo en que transforma la imagen. Por ejemplo, si utiliza un efecto de viñeta para enmarcar una imagen, puede aumentar el valor de descentrado y reducir el de fundido para disminuir el tamaño y la opacidad del marco. Con un efecto de acuarela, puede

reducir el tamaño del pincel para que la imagen se muestre con más detalle o aumentarlo para conseguir un efecto abstracto.

Aplicación de efectos especiales a parte de una imagen

Para aplicar efectos especiales a parte de una imagen, es preciso definir un área editable. Si desea obtener información sobre áreas editables, consulte “Operaciones con máscaras” en la página 383.

Para aplicar un efecto especial a una parte de la imagen, también es posible utilizar una lente. Los siguientes filtros de efectos especiales se consideran tipos de lentes preestablecidos:

- Motear
- Suavizar
- Suavizar
- Psicodélico
- Perfilar
- Dispersión
- Pixelar
- Añadir ruido
- Quitar ruido
- Invertir
- Posterizar
- Umbral
- Solarizar

Cuando se utiliza una lente, los cambios no se aplican a la imagen, sino que pueden verse en pantalla a través de la lente. Si desea obtener información sobre lentes, consulte “Operaciones con lentes” en la página 375.

Repetición y fundido de efectos especiales

Los efectos especiales pueden repetirse para intensificar el resultado. También es posible fundir un efecto para disminuir su intensidad, así como definir el modo en que el efecto debe fusionarse con la imagen. Si desea obtener información sobre cómo repetir o fundir un efecto especial que se ha aplicado, consulte “Procedimiento para deshacer, rehacer, repetir y fundir” en la Ayuda. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte “Modos de fusión” en la Ayuda.

Para aplicar un efecto especial


- 1 Haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto.
- 2 Ajuste la configuración del filtro del efecto especial.



Si la imagen contiene uno o varios objetos, el efecto especial sólo se aplica al fondo o al objeto seleccionado.



Al previsualizar el efecto especial en la ventana de imagen, mantenga presionada la tecla F2 para ocultar el cuadro de diálogo de dicho efecto.

Algunos efectos especiales pueden afectar a la forma del objeto al que se aplican. Para conservar el contorno de la forma original de un objeto, active el botón **Bloquear transparencia de objeto**  en la ventana acoplable **Objetos**. Las áreas que quedan entre el contorno de la forma original y la nueva forma del objeto se rellenan de negro.

Para aplicar un efecto especial a un área editable

- 1 Defina un área editable.
- 2 Haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto.
- 3 Ajuste la configuración en el cuadro de diálogo.

Para repetir un efecto especial

- Haga clic en **Efectos** ▶ **Repetir** y después en una de las siguientes opciones:
 - **Repetir {último efecto}**: repite el último efecto aplicado.
 - **{Último efecto} a todo lo visible**: repite el último efecto aplicado a todos los elementos visibles de la imagen.
 - **{Último efecto} a todo lo seleccionado**: repite el último efecto aplicado a todos los objetos seleccionados de la imagen.

Aplicación de efectos de color y tono

Es posible transformar el color y el tono de una imagen para producir un efecto especial. Por ejemplo, puede crear una imagen que parezca un negativo fotográfico o allanar el aspecto de la imagen.

Para aplicar efectos de color y tono

- Haga clic en **Imagen** ▶ **Transformar** y después en una de las siguientes opciones:

- **Invertir:** permite invertir los colores de una imagen. Invertir una imagen sirve para obtener un aspecto de negativo fotográfico.
- **Posterizar:** permite reducir el número de valores tonales de una imagen para eliminar degradados y crear áreas más extensas de color plano.
- **Umbral:** permite especificar un valor de brillo como umbral. Los píxeles con valores de brillo superiores o inferiores al umbral se muestran en blanco o negro, según la opción de umbral especificada.

Si aparece un cuadro de diálogo, ajuste la configuración del efecto.

Administración de filtros de conexión

Los filtros de conexión añaden características y efectos para editar imágenes en Corel PHOTO-PAINT. Estos filtros de efectos especiales procesan la información de la imagen y la modifican en función de las especificaciones preestablecidas.

Al inicio, Corel PHOTO-PAINT detecta y carga automáticamente los filtros de conexión situados en la carpeta de filtros de conexión. Puede añadir más filtros a la carpeta de filtros o añadir filtros instalados en otras carpetas. Los filtros de otros fabricantes se deben instalar en una carpeta para la cual posea permiso de lectura y escritura. Los filtros de efectos que no utiliza se pueden desactivar.

Para instalar un filtro de conexión de otra ubicación

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **Filtros de conexión**.
- 3 Haga clic en **Añadir**.
- 4 Elija la carpeta en la que esté almacenado el filtro de conexión.

Para desactivar un filtro de conexión

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **Filtros de conexión**.
- 3 Desactive la casilla de selección contigua al filtro de conexión que desee desactivar.



Para desactivar un filtro de conexión y eliminarlo de la lista, también puede hacer clic sobre él para resaltarlo y después hacer clic en el botón **Quitar**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información acerca de la aplicación de efectos especiales, consulte “Aplicación de efectos especiales”, en la sección “Pintura y efectos especiales” en la Ayuda.



Dibujo y pintura

Corel PHOTO-PAINT permite crear imágenes o modificar las existentes mediante una variedad de herramientas de forma y de pintura.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:






- Dibujo de formas y líneas
- Aplicación de pinceladas
- Diseminación de imágenes
- Utilización de un lápiz gráfico sensible a la presión

Dibujo de formas y líneas

Es posible añadir formas a las imágenes, como cuadrados, rectángulos, círculos, elipses y polígonos. De manera predeterminada, las formas se añaden a una imagen como objetos nuevos. Es posible aplicar contorno o relleno a las formas o representarlas como objetos aislados y editables. Si desea obtener más información sobre objetos, consulte “Creación de objetos” en la página 419.

También es posible añadir líneas a las imágenes. Al añadir líneas, puede especificar su anchura y transparencia, así como el tipo de unión de los segmentos de línea. El color de primer plano actual determina el color de la línea.

Para dibujar un rectángulo o una elipse

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las herramientas siguientes:
 - Herramienta **Rectángulo** 
 - Herramienta **Elipse** 
- 2 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Relleno**:
 - **Relleno uniforme** 
 - **Relleno degradado** 
 - **Relleno de mapa de bits** 

- **Relleno de textura** 






Si desea editar el relleno, haga clic en el botón **Editar** de la barra de propiedades.

- 3 Arrastre el ratón en la ventana de imagen hasta que el rectángulo o la elipse adquieran el tamaño adecuado.

También es posible

Desactivar el relleno	Haga clic en el botón Desactivar de la barra de propiedades.
Aplicar un contorno	Escriba un valor en el cuadro Borde de la barra de propiedades para especificar la anchura del borde en píxeles.
Redondear las esquinas de un rectángulo	Escriba un valor en el cuadro Radio de la barra de propiedades.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro Transparencia en la barra de propiedades.


Para dibujar un polígono

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Polígono** .
- 2 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Relleno**:
 - **Relleno uniforme** 
 - **Relleno degradado** 
 - **Relleno de mapa de bits** 
 - **Relleno de textura** 

Si desea editar el relleno, haga clic en el botón **Editar** de la barra de propiedades.

- 3 Haga clic en la posición donde quiere definir los puntos de anclaje del polígono y haga doble clic para establecer el último punto de anclaje.


También es posible

Desactivar el relleno	Haga clic en el botón Desactivar  de la barra de propiedades.
Aplicar contorno a un polígono	Escriba un valor en el cuadro Borde de la barra de propiedades para especificar la anchura del borde en píxeles.

También es posible

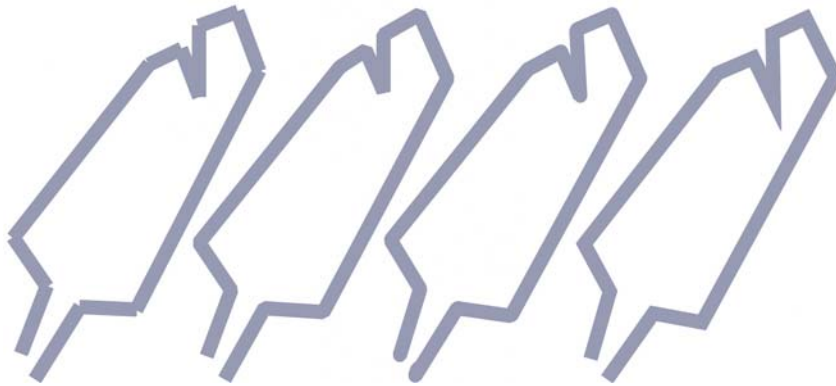
Cambiar el tipo de unión de los segmentos de contorno	Elija un tipo de unión en el cuadro de lista Uniones de la forma de la barra de propiedades.
---	---

Para dibujar una línea

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Línea** .
- 2 Escriba un valor en el cuadro **Anchura** de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Color** de la barra de propiedades y elija un color.
- 4 En la barra de propiedades, abra el cuadro de lista **Unión de línea** y haga clic en una de las opciones siguientes:
 - **Extremo**: une los segmentos. Si especifica un valor de anchura alto, aparece un hueco entre los segmentos unidos.
 - **Relleno**: rellena los espacios entre los segmentos unidos.
 - **Redondeadas**: redondea las esquinas entre los segmentos unidos.
 - **Punta**: aplica puntas en las esquinas de los segmentos unidos.
- 5 Arrastre el ratón en la ventana de imagen para dibujar un segmento de una línea.

También es posible

Dibujar una línea de varios segmentos	En la ventana de imagen, haga clic en el punto donde desee iniciar y finalizar cada segmento y haga doble clic para finalizar la línea.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro Transparencia en la barra de propiedades.



Puede especificar el tipo de unión de las líneas: **Extremo**, **Adaptado**, **Redondeado** o **Punta**.

Aplicación de pinceladas

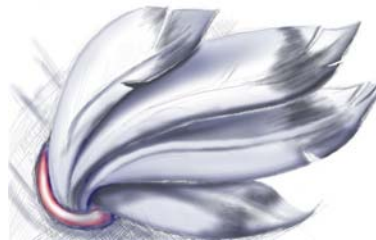
Las herramientas de pintura permiten imitar una variedad de medios de pintura y dibujo. Por ejemplo, es posible aplicar pinceladas que imiten acuarelas, pasteles, rotuladores y plumas. De manera predeterminada, las pinceladas se añaden al objeto activo o al fondo. Las pinceladas también pueden representarse como objetos aislados. Si desea obtener información sobre objetos, consulte “Creación de objetos” en la página 419.

Pincel preestablecido



Aerógrafo

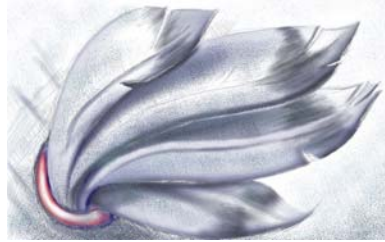
Pintura de una imagen



El Aerógrafo se utiliza para realizar el sombreado.



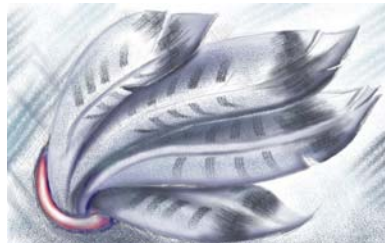
Aerosol



Se han salpicado colores para añadir Textura.



Pincel




Se ha creado un efecto decorativo mediante un pincel de Pelo de camello.

La herramienta de pintura y el tipo de pincel elegidos determinan el aspecto de la pincelada en la imagen. Cuando se pinta con un pincel preestablecido, los atributos de pincel de la herramienta de pintura están predeterminados.

El color de la pincelada depende del color de primer plano actual, que aparece en el área de control de color. También puede elegir un color de primer plano tomando una muestra de color de una imagen. Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte “Operaciones con colores” en la página 141.

Además de pintar con color, puede aplicar imágenes y texturas pintando con relleno. También puede aplicar una pincelada a un trayecto. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de pinceladas a trayectos” en la Ayuda.

Para pintar con un pincel preestablecido



- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
- 2 Abra el selector de la herramienta **Pintar** de la barra de propiedades y haga clic en una herramienta de pintura.

- 3 Elija un tipo de pincel preestablecido en el cuadro de lista **Tipo de pincel** de la barra de propiedades.
- 4 En el área de control de color en la caja de herramientas, haga doble clic en la muestra **Color del primer plano** y elija un color.
- 5 Desplácese por la ventana de imagen.
Si quiere limitar el pincel a una línea recta horizontal o vertical, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el ratón y presione la tecla **Mayús** para cambiar la dirección.




También es posible

Cambiar la forma del pincel	Elija una forma de pincel en el selector Forma de la plumilla de la barra de propiedades.
Cambiar el tamaño del pincel	Escriba un valor en el cuadro Tamaño de la barra de propiedades.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro Transparencia en la barra de propiedades.

Para pintar con una muestra de color de una imagen

- 1 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Haga clic en un color en la ventana de imagen.
- 3 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
- 4 Abra el selector de la herramienta **Pintar** de la barra de propiedades y haga clic en una herramienta de pintura.
- 5 Elija un pincel preestablecido en el cuadro de lista **Tipo** de la barra de propiedades.
- 6 Desplácese por la ventana de imagen.

Para pintar con relleno

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .
- 2 En la barra de propiedades, elija un tipo de relleno.
- 3 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Clonar** .
- 4 En la barra de propiedades, abra el selector de la herramienta **Clonar** y haga clic en la herramienta **Clonar desde relleno** .

- 5 Desplácese por la ventana de imagen.

Diseminación de imágenes


En lugar de utilizar pincel, puede pintar con mapas de bits de pequeña escala a todo color. Por ejemplo, puede mejorar las imágenes de paisajes diseminando nubes sobre el cielo o vegetación en el suelo.

Corel PHOTO-PAINT incluye una variedad de imágenes que pueden usarse para crear listas de diseminadores. Es posible cargar una lista de diseminador preestablecida, editar una lista preestablecida o crear una lista de diseminador guardando imágenes en una lista de imágenes. Puede editar las imágenes origen en cualquier momento.





En este ejemplo, se han diseminado mariposas alrededor de la rosa.

Para diseminar imágenes



- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes** .
- 2 Elija una lista de imágenes preestablecida en el cuadro de lista **Tipo** de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño** de la barra de propiedades.

- 4 Desplácese por la ventana de imagen.

Para cargar una lista de imágenes

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes** .
- 2 Haga clic en el botón **Cargar la lista de imágenes**  en la barra de propiedades.
- 3 Elija la carpeta en la que esté almacenada la lista de imágenes.
- 4 Haga clic en el nombre de un archivo.
- 5 Haga clic en **Abrir**.

Para crear una lista de diseminador

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes** .
- 2 Elija una lista de imágenes preestablecida en el cuadro de lista **Tipo** de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Crear lista de diseminador**  en la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Crear lista de diseminador**, especifique el contenido de la lista de diseminador.

Utilización de un lápiz gráfico sensible a la presión

Corel PHOTO-PAINT ofrece ajustes para controlar las pinceladas aplicadas con un lápiz sensible a la presión o lápiz gráfico. La presión que se aplica con el lápiz gráfico en la tableta determina el tamaño, la opacidad y otros atributos del trazo.

Para configurar una tableta gráfica


- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **General**.
- 3 En la sección **Pluma de tableta**, haga clic en el botón **Configuración**.
- 4 Aplique cinco trazos usando un rango completo de presión.



Corel PHOTO-PAINT configura de forma automática muchas plumas sensibles a la presión. Si la pluma sensible a la presión se ha configurado de

forma automática, el botón **Configuración de la pluma de tableta** aparece atenuado.

Para establecer los atributos de la pluma sensible a la presión

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
- 2 En la barra de propiedades, abra el selector de herramienta **Pintar** y haga clic en una herramienta de pintura.
- 3 En la ventana acoplable **Configuración de pincel**, haga clic en la flecha del menú lateral de la barra **Configuración de pluma**.
Si la ventana acoplable **Configuración de pincel** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Configuración de pincel**.
- 4 Escriba valores en uno de los siguientes cuadros:
 - **Tamaño:** permite especificar el tamaño de la herramienta **Pintar**. Utilice un valor entre -999 y 999.
 - **Opacidad:** permite ajustar la transparencia 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:** permite especificar la anchura del borde transparente a lo largo de una pincelada. Utilice un valor entre -99 y 100.
 - **Matiz:** permite cambiar el matiz del color de pintura en el espectro de colores hasta el grado especificado.
 - **Saturación:** representa la variación máxima de la saturación del color de pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
 - **Luminosidad:** representa la variación máxima de la luminosidad del color de pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
 - **Textura:** permite especificar la cantidad de textura visible de la herramienta de pintura actual. Utilice un valor entre -100 y 100.
 - **Sangría:** permite especificar la velocidad con la que una pincelada se queda sin pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
 - **Mantener color:** funciona conjuntamente con el valor de sangría y permite ajustar los restos de pintura que quedan en toda la pincelada. Utilice un valor entre -100 y 100.
 - **Alargamiento:** representa el nivel de inclinación y rotación de la pluma. Utilice un valor entre 0 y 999.
- 5 Arrastre la pluma variando la cantidad de presión aplicada a la tableta para comprobar los atributos.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre las herramientas de dibujo y pintura en Corel PHOTO-PAINT, consulte “Dibujo y pintura” en la sección “Pintura y efectos especiales” de la Ayuda.



Relleno de imágenes

En Corel PHOTO-PAINT, es posible rellenar objetos, áreas editables e imágenes con colores, patrones y texturas. Puede elegir entre una amplia variedad de rellenos y crear los que desee.





En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Aplicación de rellenos uniformes
- Aplicación de rellenos degradados
- Aplicación de rellenos de mapa de bits
- Aplicación de rellenos de textura
- Aplicación de rellenos de gradiente



Aplicación de rellenos uniformes

Los rellenos uniformes son el tipo de relleno más sencillo. Son colores sólidos que se aplican a las imágenes.

Para aplicar un relleno uniforme

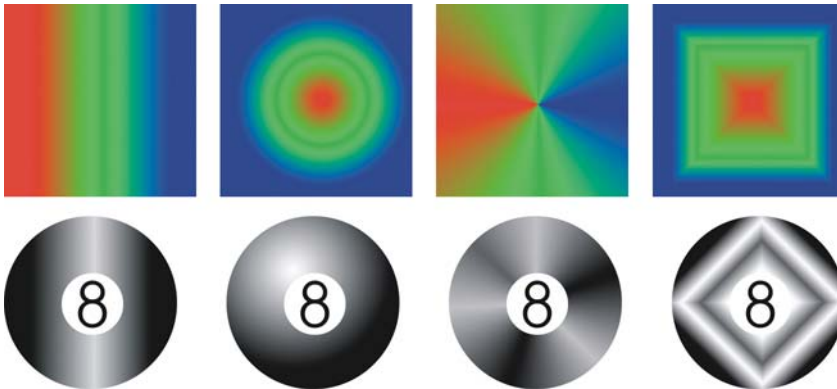
- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .
Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección de objetos**  antes de aplicar el relleno.
- 2 Haga clic en el botón **Relleno uniforme**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**, elija un modelo de color en el cuadro de lista **Modelo**.
- 5 Haga clic en un color en el área de selección visual.
- 6 Haga clic en **Aceptar**.
- 7 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.



Para aplicar relleno a un objeto de texto, primero puede representar el texto como un área editable seleccionando el objeto de texto con la herramienta **Texto**  y haciendo clic en el botón **Crear máscara de texto**  de la barra de propiedades. De este modo se genera un área editable con forma de texto a la que se puede aplicar rellenos.





Aplicación de rellenos degradados

Los rellenos degradados cambian gradualmente de un color al siguiente, a lo largo de un trayecto lineal, radial, cónico, cuadrado o rectangular. Es posible utilizar rellenos degradados para crear la ilusión de profundidad. Puede elegir un relleno preestablecido o crear un relleno degradado de personalizado.






Rellenos degradados lineales, radiales, cónicos y rectangulares.

Para aplicar un relleno degradado preestablecido

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .
Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección de objetos**  antes de aplicar el relleno.
- 2 Haga clic en el botón **Relleno degradado**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Relleno degradado**, elija un relleno degradado preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecidos**.
- 5 Haga clic en **Aceptar**.

- 6 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.

Para crear un relleno degradado personalizado

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .
- 2 Haga clic en el botón **Relleno degradado**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Relleno degradado**, elija un relleno degradado en el cuadro de lista **Preestablecidos**.
- 5 Elija un tipo de relleno degradado en el cuadro de lista **Tipo**.
- 6 Active la opción **Personalizado** en el área **Mezcla de colores**.
- 7 Haga doble clic en el área situada sobre la **banda de color** para añadir un marcador de color, y haga clic en un color de la paleta de colores.
Si desea cambiar la ubicación de un marcador de color, arrástrelo a una nueva posición.

Aplicación de rellenos de mapa de bits

Los rellenos de mapa de bits son mapas de bits con los que se rellena un objeto o una imagen. Es posible rellenar un área con un solo mapa de bits. También puede aplicar mosaico, o repetir, un mapa de bits más pequeño en un área para crear un patrón uniforme.





Puede rellenar imágenes con un relleno de mapa de bits preestablecido o crear rellenos personalizados procedentes de imágenes guardadas o áreas editables. Si desea obtener más información sobre áreas editables, consulte “Definición de áreas editables” en la página 384.

Es mejor no utilizar mapas de bits muy complejos para los rellenos, puesto que exigen recursos de memoria y se visualizan con lentitud. La complejidad de una imagen de mapa de bits está determinada por su tamaño, resolución y profundidad de bits.



Es posible utilizar rellenos de mapa de bits para crear fondos y texturas creativos.


Para aplicar un relleno de mapa de bits



- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .
Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección de objetos**  antes de aplicar el relleno.
- 2 Haga clic en el botón **Relleno de mapa de bits**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Relleno de mapa de bits**, abra el selector de **Relleno de mapa de bits** y haga clic en un relleno.
- 5 Especifique los atributos que desee.
- 6 Haga clic en **Aceptar**.
- 7 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.



Los modos de fusión controlan la manera en que se mezcla el color de primer plano o de relleno con el color base de la imagen. Es posible cambiar el valor del modo de fusión a partir del ajuste predeterminado (Normal) con fines de mezcla específicos. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte “Modos de fusión” en la Ayuda.

Para disponer en mosaico un relleno de mapa de bits

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .

- 2 Haga clic en el botón **Relleno de mapa de bits**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Relleno de mapa de bits**, abra el selector de **Relleno de mapa de bits** y haga clic en un relleno.
- 5 En el área **Tamaño**, desactive las casillas de selección **Usar tamaño original** y **Escalar para encajar**.
- 6 Escriba los valores en los cuadros **Anchura** y **Altura** para especificar el tamaño de los mosaicos de mapas de bits.



Para rellenar una imagen con un solo mapa de bits grande, active la casilla de selección **Escalar para encajar** del área **Tamaño**.

Para crear un relleno de mapa de bits a partir de un área editable

- 1 Defina un área editable.
- 2 Haga clic en **Editar** ▶ **Sobreimprimir relleno**.
- 3 Elija la carpeta en la que desee almacenar el archivo.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
El relleno de mapa de bits que cree se añade al selector de **Relleno de mapa de bits**.

Aplicación de rellenos de textura





Los rellenos de textura son patrones tridimensionales. Es posible utilizar rellenos de textura preestablecidos, como agua, minerales y nubes, o editar un preestablecido para crear un relleno de textura personalizado. No es posible importar archivos para utilizarlos como rellenos de textura.

Al modificar un relleno de textura, es posible cambiar parámetros tales como suavidad, densidad, brillo y colores. Cada textura tiene parámetros distintos.



Es posible modificar los atributos de un relleno de textura para cambiar su aspecto.



Para aplicar un relleno de textura

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .
Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección de objetos**  antes de aplicar el relleno.
- 2 Haga clic en el botón **Relleno de textura**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Relleno de textura**, elija una biblioteca de textura en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas**.
- 5 Elija una textura en la **Lista de texturas**.
- 6 Haga clic en **Aceptar**.
- 7 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.



Los rellenos de textura se escalan al aplicarlos a la imagen o área de imagen.
No es posible crear mosaicos con rellenos de textura.

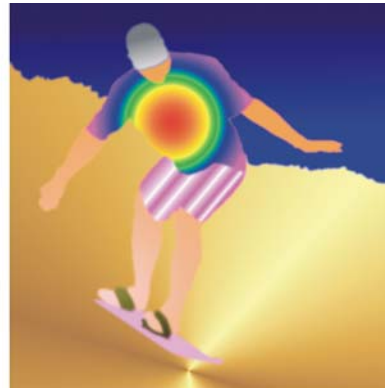


Para aplicar relleno a un objeto de texto, primero puede representar el texto como un área editable seleccionando el objeto de texto con la herramienta **Texto**  y haciendo clic en el botón **Crear máscara de texto**  de la barra de propiedades. De este modo se genera un área editable con forma de texto a la que se puede aplicar rellenos.

Aplicación de rellenos de gradiente



Los rellenos de gradiente permiten crear una mezcla gradual entre los colores de un área. Son similares a los rellenos degradados; sin embargo, pueden ajustarse directamente en la ventana de imagen. Los rellenos de gradiente pueden ser planos, lineales, elípticos, radiales, rectangulares, cuadrados y cónicos. También pueden estar formados por mapas de bits o patrones de textura.

Cuando se aplica un relleno de gradiente a una imagen, aparece en la ventana de imagen una flecha de gradiente que marca la transición de un color a otro. Cada color del relleno se representa con un nodo cuadrado en la flecha de gradiente. Es posible cambiar y añadir colores y ajustar la transparencia de cada color. También puede ajustar el tamaño del relleno de gradiente.



Los rellenos de gradiente permiten mejorar la imagen. Es posible ajustar los rellenos de gradiente en la ventana de imagen.

Para aplicar un relleno de gradiente

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** . Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección de objetos**  antes de aplicar el relleno.
- 2 Elija un tipo de gradiente en el cuadro de lista **Tipos de relleno** de la barra de propiedades.
- 3 Elija **Personalizado** en el cuadro de lista **Estilo relleno interactivo** de la barra de propiedades.
- 4 Arrastre el ratón en la ventana de imagen para establecer la flecha de gradiente.

- 5 Arrastre una muestra de color desde la paleta de colores a un nodo de color en la flecha de gradiente. Aparece una flecha de color negro para indicar que la muestra de color se encuentra en su posición correcta.

Si no se muestra una paleta de colores, haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores** y elija una paleta.



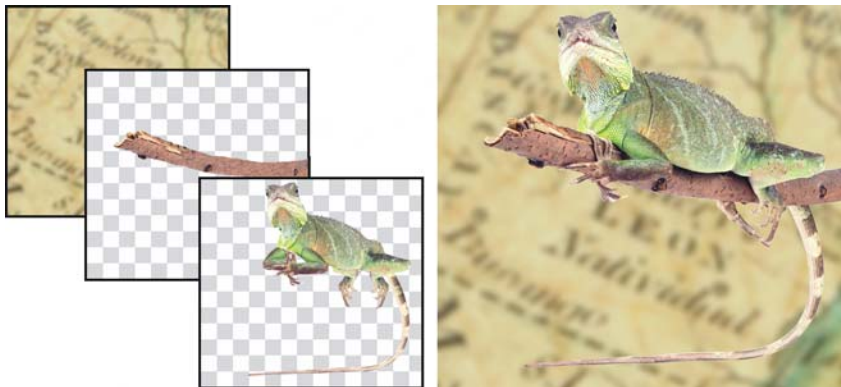
¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre la aplicación de rellenos a imágenes, consulte “Relleno de imágenes” en la sección “Colores y rellenos” de la Ayuda.



Operaciones con objetos

Es posible aumentar las posibilidades de edición de imágenes mediante los objetos, que son elementos separados de la imagen y flotan sobre el fondo. Los objetos son capas transparentes que se acumulan unas sobre otras. El fondo forma la capa inferior; al crearse nuevos objetos se añaden a la parte superior de la pila. Por ejemplo, al abrir una foto, se convierte en fondo. Encima de la foto es posible añadir formas, pinceladas, imágenes diseminadas y otros objetos.



Los objetos son como capas que se superponen unas sobre otras. Esta imagen está formada por el fondo y dos objetos de foto.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Creación de objetos
- Agrupación y combinación de objetos

Creación de objetos

En Corel PHOTO-PAINT, puede crear objetos a partir de:

- pinceladas
- formas

- fondo
- áreas editables

Es posible crear objetos desde cero mediante la aplicación de pinceladas o la generación de formas, o bien añadiendo pinceladas y formas a un objeto existente. Para obtener más información acerca de la aplicación de pinceladas y la creación de formas, consulte “Dibujo y pintura” en la página 401.

También puede crear un objeto con todo el fondo de una imagen. El fondo no puede editarse ni moverse en el orden de apilamiento a menos que se convierta en objeto.

Otra manera de crear un objeto es definir un área editable en un fondo de imagen o en otro objeto. Al generar un objeto a partir de un área editable, sólo pueden incluirse los elementos visibles en el área. Si un objeto está oscurecido por otros y no es visible, no se incluirá en el área editable. Si desea obtener más información sobre áreas editables, consulte “Operaciones con máscaras” en la página 383.




Puede crear un objeto utilizando parte de un fondo de imagen. En este caso, se define un área editable y a continuación se copia y se mueve la selección.

Todos los objetos de una imagen poseen su misma resolución y modo de color. Al añadir objetos a un archivo, aumentan el tamaño del archivo y la utilización de memoria. Para reducir el tamaño del archivo puede allanar la imagen mediante la combinación de objetos. Si desea obtener más información sobre la combinación de objetos, consulte “Agrupación y combinación de objetos” en la página 422.

Para conservar objetos al guardar una imagen, es necesario almacenarla con el formato de archivo de Corel PHOTO-PAINT (CPT). Si desea obtener más información sobre el almacenamiento de imágenes, consulte “Almacenamiento y cierre” en la página 455.

Para crear un objeto con una herramienta de pincel

- 1 Haga clic en el menú **Objeto ▶ Crear ▶ Nuevo objeto**.
- 2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
- 3 Especifique los atributos en la Barra de propiedades.
- 4 Arrastre el ratón en la ventana de imagen para crear una pincelada.




Cuando está activado el comando **Recuadro visible** del menú **Objeto**, aparece un contorno discontinuo, denominado recuadro, alrededor del objeto nuevo.

De forma predeterminada, todas las pinceladas e imágenes diseminadas se añaden al objeto activo.

Para crear un objeto con una herramienta de forma

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma**.
- 2 Especifique los atributos en la Barra de propiedades.
- 3 Desplácese por la ventana de imagen mediante el método de arrastre para crear una forma.



Si desea añadir una forma al objeto activo en lugar de crear un objeto nuevo, desactive el botón **Nuevo objeto**  de la barra de propiedades.

Para crear un objeto utilizando todo el fondo de la imagen

- Haga clic en el menú **Objeto ▶ Crear ▶ Desde fondo**.

Para crear un objeto utilizando un área editable

- 1 En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en la miniatura del fondo o de un objeto.
Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos**.
- 2 Defina un área editable.
- 3 Haga clic en el menú **Objeto ▶ Crear ▶ Objeto: Copiar selección**.



Si desea quitar el área editable de una imagen al crear un objeto, haga clic en **Objeto ▶ Crear ▶ Objeto: Cortar selección**.

Para crear un objeto utilizando todos los elementos visibles de un área editable

- 1 Defina un área editable.
- 2 Haga clic en Edición ▶ Copiar visible.
- 3 Haga clic en Edición ▶ Pegar ▶ Pegar como nuevo objeto.

Agrupación y combinación de objetos

Es posible agrupar objetos para que se comporten como una unidad. Los objetos agrupados pueden moverse, eliminarse o transformarse como una sola entidad. Puede añadir objetos a un grupo existente y desagrupar los objetos para editarlos por separado.



Los objetos agrupados se pueden mover o transformar juntos. En este ejemplo, la pelota y las cajas están agrupadas y se ha modificado su tamaño como grupo.

Otra forma de agrupar objetos consiste en generar un grupo de recorte. Los grupos de recorte permiten combinar las características de los objetos mediante la colocación de los elementos de imagen de uno o más objetos en la forma de otro; las características de los objetos secundarios se insertan en la forma del objeto principal. Por ejemplo, si el objeto principal es la imagen de una flor y el objeto secundario es una imagen del cielo, el resultado será una forma de flor con el color y la textura del cielo. Un objeto es el principal de los objetos situados sobre él en el orden de apilamiento; un objeto secundario no puede estar situado debajo del principal. Si desea crear un grupo de recorte utilizando la imagen de fondo, primero debe convertir el fondo en objeto. Es posible deshacer un grupo de recorte en cualquier momento.

La combinación de objetos permite agruparlos de forma permanente. Puede combinar varios objetos en un solo objeto o combinar los objetos con el fondo. Al combinar objetos

se pierde la opción de modificar los objetos por separado. La combinación de objetos también permite reducir el tamaño de archivo de una imagen.

Para agrupar objetos

- 1 Seleccione los objetos en la ventana de imagen.
- 2 Haga clic en **Objeto ▶ Organizar ▶ Agrupar**.


Para añadir un objeto a un grupo de objetos

- 1 Seleccione el objeto de un grupo en la ventana de imagen.
- 2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en el objeto que desee añadir.
- 3 Haga clic en **Objeto ▶ Organizar ▶ Agrupar**.

Para desagrupar objetos

- 1 Haga clic sobre el objeto de un grupo en la ventana de imagen.
- 2 Haga clic en **Objeto ▶ Organizar ▶ Desagrupar**.

Para crear un grupo de recorte


- 1 En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en la columna situada a la izquierda de la miniatura del objeto para convertirlo en objeto secundario. Aparece un icono en forma de clip .
Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos**.
- 2 En la ventana de imagen, seleccione el objeto secundario y arrástrelo sobre el objeto principal.



Sólo son visibles las áreas del objeto secundario que están dentro de los límites del objeto principal. De lo contrario, sólo puede verse el recuadro del objeto secundario.

Un objeto secundario debe estar sobre un objeto principal en el orden de apilamiento de la ventana acoplable **Objetos**.

Para deshacer un grupo de recorte

- En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en el icono con forma de clip  situado junto a cada objeto secundario.

Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos**.

Para combinar objetos

Para combinar

Varios objetos en un objeto	Seleccione los objetos y haga clic en Objeto ▶ Combinar ▶ Combinar objetos juntos .
Uno o varios objetos con el fondo	Seleccione uno o varios objetos y haga clic en Objeto ▶ Combinar ▶ Combinar objetos con el fondo .
Todos los objetos con el fondo	Haga clic en el menú Objeto ▶ Combinar ▶ Combinar todos los objetos con el fondo .



Cuando los objetos se combinan con el fondo, pasan a formar parte de la capa de fondo y ya no pueden modificarse por separado.



También es posible especificar un modo de fusión y un nivel de transparencia antes de combinar los objetos mediante la modificación de los valores del cuadro de lista **Modo fusión** y el cuadro **Opacidad** de la ventana acoplable **Objetos**. Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre operaciones con objetos, consulte “Operaciones con objetos” en la sección “Objetos” de la Ayuda.



Modificación de objetos

Los objetos son elementos de imagen independientes que pueden apilarse unos sobre otros. Es posible transformar objetos, cambiar sus bordes, aplicar sombras y ajustar su transparencia. Los objetos pueden modificarse sin afectar a los demás objetos, o al fondo, de una imagen.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Transformación de objetos
- Modificación de los bordes de objetos
- Adición de sombras a objetos

Transformación de objetos

Es posible cambiar el aspecto de los objetos mediante las transformaciones siguientes.

Transformación	Descripción
Cambio de tamaño	Permite cambiar la anchura y la altura de un objeto.
Aplicación de escala	Permite asignar a un objeto un porcentaje de su tamaño original.
Rotación	Permite girar un objeto en torno a su centro de rotación.
Inversión	Permite crear una imagen reflejo horizontal o vertical de un objeto.
Inclinación	Permite inclinar un objeto hacia un lado.
Distorsión	Permite estirar un objeto sin mantener las proporciones.
Aplicación de perspectiva	Permite dar la impresión de profundidad a un objeto.

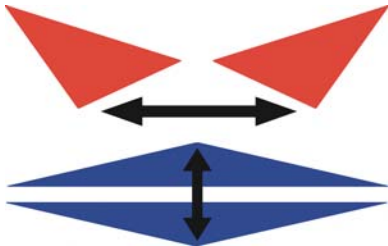
Es posible aplicar transformaciones a mano alzada en la ventana de imagen o ajustar los valores manualmente para obtener resultados más precisos.

Las transformaciones pueden aplicarse a un solo objeto o a varios objetos al mismo tiempo.

Transformación



Asignación de tamaño y aplicación de escala

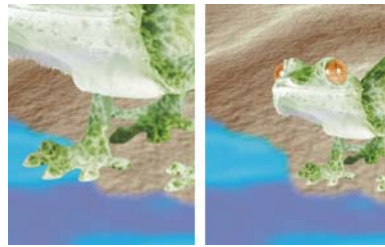


Inversión

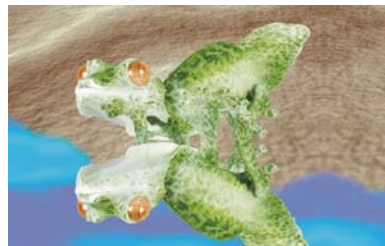


Rotación

Aplicada a los objetos de una imagen



Se ha reducido el objeto de foto para encajarlo en la imagen de fondo.



Se ha invertido el objeto para crear un reflejo.



Se ha girado el reflejo.



Inclinación



Se ha inclinado el reflejo para crear un ángulo realista.



Distorsión



La sombra está distorsionada para indicar la dirección de una fuente de luz.





Perspectiva





Se ha añadido y modificado una segunda sombra.



Para cambiar el tamaño de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en el botón **Modo de posición y tamaño**  de la barra de propiedades.
- 3 Arrastre cualquiera de los tiradores del cuadro de resaltado.
- 4 Haga clic en el botón **Aplicar**  en la barra de propiedades.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.


Para aplicar escala a un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en el botón **Modo de escala**  de la barra de propiedades.
- 3 Arrastre un tirador de esquina del cuadro de resaltado.
- 4 Haga clic en el botón **Aplicar**  en la barra de propiedades.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.



Para girar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en el botón **Modo de rotación**  de la barra de propiedades.
- 3 Arrastre un tirador de esquina del cuadro de resaltado.
- 4 Haga clic en el botón **Aplicar**  en la barra de propiedades.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.


Para reflejar un objeto


- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y arrastre un tirador intermedio del cuadro de resaltado a lo ancho del objeto, superando al tirador intermedio del lado opuesto.
- 3 Haga clic en el botón **Aplicar**  en la barra de propiedades.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

Para inclinar un objeto



- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en el botón **Modo de inclinación**  de la barra de propiedades.
- 3 Arrastre un tirador de inclinación del cuadro de resaltado.
- 4 Haga clic en el botón **Aplicar**  en la barra de propiedades.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

Para distorsionar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en el botón **Modo de distorsión**  de la barra de propiedades.

- 3 Arrastre un tirador de distorsión del cuadro de resaltado.
- 4 Haga clic en el botón **Aplicar**  en la barra de propiedades.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

Para aplicar perspectiva a un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en el botón **Modo de perspectiva**  de la barra de propiedades.
- 3 Arrastre un tirador de perspectiva del cuadro de resaltado.
- 4 Haga clic en el botón **Aplicar**  en la barra de propiedades.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

Modificación de los bordes de objetos

Puede ajustar el aspecto de un objeto modificando las características de sus bordes. Es posible mezclar los bordes de un objeto con el fondo mediante la aplicación de fundido y reducción de bordes y eliminando los bordes blancos y negros. Para destacar un determinado objeto de la imagen, puede definir sus bordes mediante perfilado.

Fundido

El fundido suaviza los bordes de un objeto aumentando gradualmente la transparencia de los píxeles situados en los bordes. Puede especificar la anchura de la sección fundida del objeto y el grado de transparencia que desee utilizar.



Se ha fundido el objeto situado a la derecha para suavizar sus bordes.

Reducción de bordes

En ciertos casos, los objetos creados a partir de un área editable incluyen píxeles dispersos a lo largo de sus bordes. Esto resulta más evidente si el área editable está rodeada de píxeles de brillo o color diferentes. La reducción de bordes reemplaza el color de los píxeles dispersos por un color del objeto para que éste no destaque tanto con respecto al fondo.

Eliminación de bordes negros o blancos

Es posible eliminar los bordes negros o blancos de un objeto fundido añadiendo transparencia u opacidad a los píxeles de los bordes.

Perfilado

El perfilado resalta y destaca los bordes de un objeto. El perfilado de los bordes aumenta al hacerse transparentes los píxeles situados debajo del umbral y al volverse opacos los bordes situados dentro del umbral.




Se ha perfilado el objeto situado a la derecha para definir sus bordes y destacarlos más.

Cambio del aspecto del recuadro del objeto

Es posible personalizar el aspecto del recuadro de un objeto cambiando sus valores de color y de umbral. Al cambiar el valor de umbral del recuadro se modifica la posición del límite visual del objeto activo. También es posible cambiar el color del recuadro del objeto para que sea más visible respecto al fondo de la imagen.

Para fundir los bordes de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
 - 2 Haga clic en **Objeto ▶ Fundido**.
 - 3 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.
 - 4 En el cuadro de lista **Borde**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Lineal**: cambia la transparencia de borde en incrementos uniformes desde el principio hasta el final de la sección de fundido.
 - **Curvo**: crea pequeños incrementos de transparencia al principio del borde fundido, incrementos más grandes en el medio e incrementos pequeños al final.
- Si desea ver el efecto en la ventana de imagen, haga clic en **Previsualización** .

Para reducir los bordes de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Objeto ▶ Mate ▶ Reducir bordes**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.

Los valores altos crean una transición más gradual entre los bordes del objeto y el fondo.

Para eliminar los bordes negros o blancos de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Objeto ▶ Mate** y después en una de las siguientes opciones:
 - **Quitar mate negro**: añade transparencia a los píxeles de borde.
 - **Quitar mate blanco**: añade opacidad a los píxeles de borde.

Para perfilar los bordes de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Objeto ▶ Mate ▶ Umbral**.
- 3 Escriba un valor entre 1 y 255 en el cuadro **Nivel**.

Los valores altos incluyen menos píxeles semitransparentes.

Para cambiar el recuadro del objeto

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.

- 2 En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **Visualización**.
- 3 Escriba un valor entre 1 y 255 en el cuadro **Umbral de objeto**.
Los valores inferiores incluyen mayor cantidad de píxeles de objeto.
- 4 Abra el selector de color **Recuadro de objeto** y haga clic en un color.



Al cambiar el valor de umbral del recuadro de objeto, se modifica el área rodeada por el recuadro, pero no el objeto. Los píxeles que no sean completamente opacos pueden quedar fuera del recuadro, aunque sigan formando parte del objeto.

Adición de sombras a objetos

Existen tres tipos de sombra: resplandor, plana y perspectiva. Las sombras de resplandor añaden silueta a los objetos y se centran horizontal y verticalmente; simulan una fuente de luz que brilla directamente sobre el objeto. Las sombras planas simulan el efecto de luz direccional, por lo que las sombras quedan descentradas. Las sombras de perspectiva crean profundidad tridimensional. Es posible añadir sombra a cualquier objeto, incluido texto.




El objeto de la izquierda tiene una sombra plana, en tanto que el de la derecha tiene sombra en perspectiva.

Es posible crear y ajustar sombras de manera interactiva en la ventana de imagen. También puede cambiar el color, la posición, la dirección y la transparencia de una sombra directamente en la ventana de imagen.


Es posible aplicar sombras preestablecidas. Cuando se aplica una sombra preestablecida, puede modificarse para generar una personalizada. Por ejemplo, puede cambiar su dirección y su distancia respecto a un objeto, su color y su opacidad. De manera predeterminada, los bordes de las sombras presentan un fundido cuadrado. Puede elegir otro tipo de fundido, como el desenfoque gaussiano, que crea una sombra de aspecto real.

Al cambiar la forma o la transparencia de un objeto con sombra, ésta cambia también de manera automática.


Para añadir una sombra interactiva



- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra interactiva** .
- 2 Seleccione un objeto.
Si desea crear una sombra plana, arrastre desde el centro del objeto.
Si desea crear una sombra en perspectiva, arrastre desde el borde del objeto.

También es posible

Cambiar el color de la sombra	Arrastre una muestra de color de la paleta de colores al nodo final de la flecha de sombra.
Mover la sombra	Arrastre el nodo inicial de la flecha de sombra.
Cambiar la dirección de la sombra	Arrastre la punta de la flecha de sombra.
Ajustar la opacidad de la sombra	Arrastre el tirador triangular de Transparencia de la flecha de sombra.
Ajustar el fundido de borde	Arrastre el tirador triangular de Fundido de la flecha de sombra. Se utiliza el fundido cuadrado de manera predeterminada, pero puede elegir otro tipo en el selector Borde del fundido de sombra  de la barra de propiedades. Por ejemplo, el desenfoque gaussiano crea una sombra de aspecto real.

Para añadir una sombra preestablecida o personalizada

- 1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra interactiva** .
- 2 Seleccione un objeto.

- 3 Elija un valor preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecido** de la barra de propiedades.
- 4 Abra el selector **Color de la sombra** de la barra de propiedades y haga clic en un color.
- 5 Escriba valores en los siguientes cuadros de la Barra de propiedades:
 - **Dirección de sombra:** permite especificar el ángulo de la sombra con respecto al objeto.
 - **Descentrado de sombra:** permite especificar la distancia de la sombra respecto al punto de origen del objeto.
 - **Degradado de sombra:** permite especificar el porcentaje de degradado de la sombra a medida que se aleja del objeto.
 - **Valor para estirar sombra:** permite especificar la longitud de una sombra de perspectiva.
 - **Transparencia de sombra:** permite especificar la transparencia de la sombra.
 - **Fundido de sombra:** permite especificar el número de píxeles que se funden en el borde de la sombra para crear un efecto de suavidad. Se utiliza el fundido cuadrado de manera predeterminada, pero puede elegir otro tipo en el selector **Borde del fundido de sombra**  de la barra de propiedades. Por ejemplo, si desea crear una sombra de aspecto real, elija **Desenfocado gaussiano**. También puede especificar una dirección para los píxeles del fundido en el selector **Dirección del fundido de sombra** .



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre cómo se rellenan objetos, consulte “Modificación de objetos” en la sección “Objetos” de la Ayuda.



Operaciones con archivos RAW

Puede abrir, importar y procesar archivos en formato RAW en Corel PHOTO-PAINT.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Uso de archivos RAW
- Cómo cargar archivos RAW en Corel PHOTO-PAINT
- Ajuste del color y el tono de archivos RAW
- Ajuste de nitidez y reducción de ruido en archivos RAW
- Previsualización de archivos RAW y obtención de información de imagen

Uso de archivos RAW

Los archivos RAW contienen datos de imagen capturados por el sensor de una cámara digital. Estos archivos se denominan RAW, del inglés “crudo” porque, a diferencia de los archivos JPEG y TIFF, apenas se procesan dentro de la cámara y necesitan ser editados y preparados para imprimir en una aplicación de edición de imágenes.

Con los archivos RAW, puede controlar el procesamiento de los datos de la imagen, en lugar de dejar que la cámara realice ajustes y conversiones de color automáticas. Puede ajustar el equilibrio de blanco, el rango tonal, contraste, saturación del color y la nitidez de una imagen RAW sin perder calidad de imagen. Además, puede volver a procesar imágenes RAW en cualquier momento para conseguir el resultado que desee. En este sentido, los archivos RAW se pueden comparar con un negativo digital.

Para aprovechar esta ventaja de los archivos RAW, debe configurar su cámara para que guarde archivos en su propio formato RAW. Corel PHOTO-PAINT le permite importar archivos RAW de modelos de cámara compatibles. Para ver una lista de los modelos de cámara admitidos, visite la Base de conocimientos de Corel.

Transferencia de archivos RAW a Corel PHOTO-PAINT

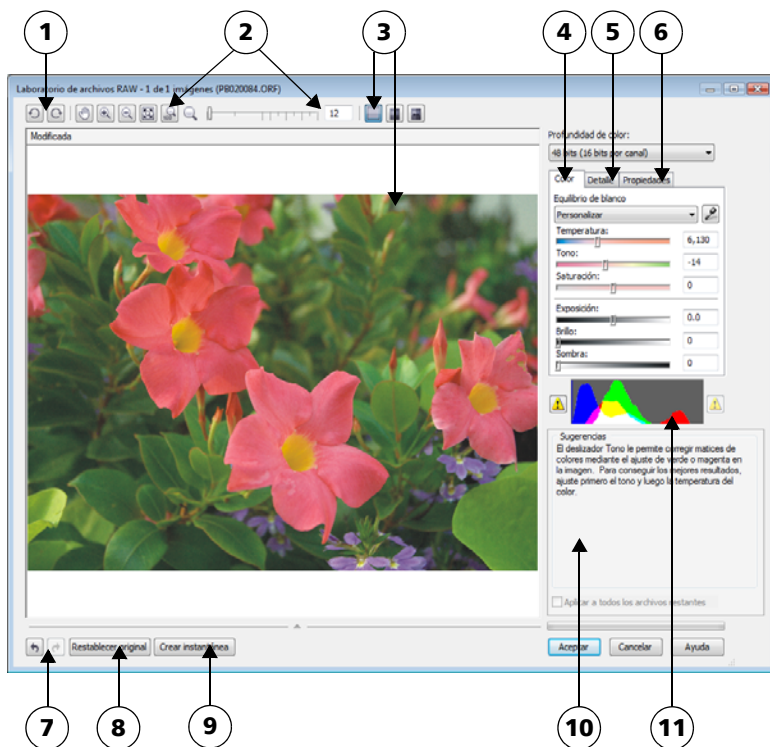
Cuando abre uno o varios archivos RAW en Corel PHOTO-PAINT, las imágenes se muestran primero en el Laboratorio de archivos RAW. Puede usar los controles en la ventana del laboratorio para ajustar el color y el tono de imágenes en formato RAW. Si está satisfecho con los ajustes aplicados a un archivo, puede aplicar los mismos ajustes al resto de los archivos.

Después de procesar archivos RAW, puede seguir editándolos mediante las herramientas y los efectos de Corel PHOTO-PAINT. Luego, puede guardar los archivos RAW en el formato TIFF o JPEG, o bien puede guardarlos en otro formato de archivo admitido por Corel PHOTO-PAINT.

Como el formato RAW cambia de un modelo de cámara a otro, no todos los archivos RAW se pueden guardar en un formato de archivo RAW en Corel PHOTO-PAINT. Cualquier cambio realizado en los archivos RAW en el Laboratorio de archivos RAW se pierden excepto que guarde los archivos en un formato de archivo compatible.

Procesado de archivos RAW

El Laboratorio de archivos RAW incluye controles que están organizados en un orden lógico para la corrección de color y otros ajustes de imágenes en formato RAW. Es recomendable que comience por la parte superior de la página Color y se desplace hacia abajo. Una vez que termine de corregir el color y el tono de su imagen, puede hacerla más nítida y quitar ruido mediante los controles en la página Detalle. Si desea obtener información acerca de las opciones en la página Color, consulte “Ajuste del color y el tono de archivos RAW” en la página 439. Si desea obtener información acerca de las opciones en la página Detalle, consulte “Ajuste de nitidez y reducción de ruido en archivos RAW” en la página 443.



Laboratorio de archivos RAW: los números con un círculo corresponden a los números de la tabla siguiente, que describe los componentes principales del laboratorio.

Control

Descripción

1. Herramientas de rotación

Le permiten girar la imagen 90 grados a la derecha o a la izquierda

2. Herramientas de zoom y visualización panorámica

Le permite aplicar zoom para aumentar y reducir una imagen en la ventana de previsualización, desplazarse en una imagen a un nivel de zoom superior al 100% y ajustar una imagen a la ventana de previsualización.

Control	Descripción
3. Modos y ventana de previsualización	Le permite previsualizar ajustes realizados en una imagen RAW en una ventana normal o dividida en dos partes. Para comparar la imagen original y la imagen editada, puede verlas una al lado de la otra.
4. Página Color	Contiene los controles que le permiten ajustar el color y el tono en una imagen RAW para quitar matices de color y mostrar detalle oculto.
5. Página Detalle	Contienen controles que le permiten quitar ruido de las imágenes en formato RAW
6. Página Propiedades	Contiene controles que le permiten ver información acerca de la imagen RAW, tal como tamaño, modo de color y configuración de la cámara.
7. Botones Deshacer y Rehacer	Le permiten deshacer y rehacer la última acción realizada.
8. Botón Restablecer original	Le permite borrar todas las correcciones y empezar desde la imagen RAW original.
9. Crear instantánea	Le permite capturar la versión corregida de una imagen en una “instantánea” en cualquier momento. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen.
10. Área Sugerencias	Muestra información sobre el control activo.
11. Histograma	Permite previsualizar el rango tonal de la imagen.



Para importar un archivo RAW a Corel PHOTO-PAINT

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Importar**.

- 3 En el Laboratorio de archivos RAW, ajuste el color y tono de la imagen. Si es necesario, puede aumentar la nitidez de la imagen y reducir la cantidad de ruido. Si ha seleccionado varios archivos RAW y quiere aplicar los mismos ajustes a todos ellos, active la casilla **Aplicar a todos los archivos restantes**.



Puede recortar o submuestrear una imagen en formato RAW antes de procesarla en el Laboratorio de archivos RAW.

Puede girar la imagen haciendo clic en el botón **Girar a la izquierda**  o **Girar a la derecha** .

Ajuste del color y el tono de archivos RAW

Puede ajustar el color y el tono de una imagen mediante los siguientes controles.

Profundidad de color

La Profundidad de color se refiere al número de colores que contiene una imagen. Una de las ventajas de usar archivos Raw es que contienen más colores que las fotos guardadas como archivos JPEG o TIFF. Este mayor número de colores facilita reproducir los colores con precisión, revelar detalle en sombras y ajustar los niveles de brillo.

El Laboratorio de archivos RAW le permite procesar este tipo de archivos como imágenes de 48 ó 24 bits. Las imágenes de 48 bits ofrecen una representación del color más precisa e impiden la pérdida de calidad de imagen durante el retoque fotográfico. Algunos de los efectos especiales de Corel PHOTO-PAINT no se pueden aplicar a imágenes de 48 bits.

Equilibrio de blanco

El equilibrio de blanco es el proceso de quitar matices de color poco naturales de las imágenes para que los colores se parezcan más a los de la vida real. El equilibrio de blanco tiene en cuenta las condiciones de iluminación en las que se tomó una foto y configura el equilibrio de blanco para producir colores realistas en la imagen.

De forma predeterminada, cuando se importa un archivo RAW a CorelDRAW, el programa refleja la configuración de cámara para el equilibrio de blanco. Esta configuración aparece como efecto preestablecido **Como se tomó** en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**. Si no está satisfecho con esta configuración, puede ajustar el equilibrio de blanco automáticamente eligiendo el efecto preestablecido **Automático**.

También puede aplicar cualquiera de los siguientes efectos preestablecidos: **Luz del día**, **Nublado**, **Sombra**, **Tungsteno**, **Fluorescente** o **Flash**. Los efectos preestablecidos le permiten simular diferentes condiciones de iluminación.

Además, puede usar la herramienta **Cuentagotas** para ajustar automáticamente el contraste en una imagen en función del punto blanco o gris que tome de muestra en la ventana de previsualización.

Si las opciones de **Equilibrio de blanco** no producen los resultados que desea, puede usar los siguientes controles para quitar matices de color:

- **Deslizador Temperatura:** le permite corregir matices de color mediante el ajuste del color de una imagen para compensar por las condiciones de iluminación existentes cuando se tomó la foto. Por ejemplo, para corregir un matiz de color amarillento causado por tomar una foto en el interior con una fuente de luz incandescente tenue, se puede mover el deslizador hacia la izquierda. Por el contrario, para corregir un matiz de color azul producido por condiciones de luz intensa, puede mover el deslizador hacia la derecha.
- **Deslizador Tono:** le permite corregir matices de colores mediante el ajuste de verde o magenta en la imagen. Puede añadir verde moviendo el deslizador hacia la derecha, y magenta moviendo el deslizador hacia la izquierda. Si mueve el deslizador **Tono** después de utilizar el deslizador **Temperatura**, puede ajustar con precisión una imagen.

Ajustes de tonalidad

Puede usar los siguientes controles para ajustar el tono de archivos RAW.

- **Deslizador Saturación:** le permite ajustar la viveza de los colores. Por ejemplo, si mueve el deslizador hacia la derecha, puede aumentar la viveza del cielo azul de una imagen. Si mueve el deslizador hacia la izquierda, puede reducir la viveza de los colores.
- **Deslizador Exposición:** le permite compensar condiciones de iluminación en el momento que se tomó la foto. La exposición es la cantidad de luz que se deja caer en el sensor de una cámara digital. Los valores altos de exposición resultan en áreas que son completamente blancas (sin detalle); los valores bajos resultan en un aumento de sombras. Los valores de exposición (EV, por sus siglas en inglés) oscilan entre -3.0 y + 3.0.
- **Deslizador Brillo:** le permite aclarar u oscurecer toda la imagen. Si desea oscurecer sólo las áreas más oscuras de una imagen, debe utilizar el deslizador **Sombra**.
- **Deslizador Sombra:** le permite ajustar el brillo de las áreas más oscuras de una imagen sin afectar las áreas claras. Por ejemplo, una luz intensa detrás del sujeto de

la foto (iluminación posterior) puede hacer que éste aparezca en la sombra. Puede corregir la foto moviendo el deslizador Sombra hacia la derecha para aclarar las áreas oscuras y dejar ver más detalle.


Uso del histograma

Mientras aplica ajustes en la imagen, puede ver el rango tonal de la misma en el histograma para comprobar si se ha producido algún recorte de áreas de sombra o de resalte. El recorte (del inglés, clipping) en fotografía digital es el desplazamiento de píxeles de la imagen a blanco (recorte de resaltes) o a negro (recorte de sombras). Las áreas de recorte de resaltes aparecen completamente blancas y no contienen detalle; las áreas de recorte de sombras aparecen completamente negras y no contienen detalle.

El botón en el lado izquierdo del histograma muestra un aviso si la imagen contiene recorte de sombras. El botón en el lado derecho del histograma muestra un aviso si la imagen contiene recorte de resaltes. También puede aplicar sombra al área de recorte en la ventana de previsualización.

Para ajustar el color y el tono de un archivo RAW

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Importar**.
- 3 En el cuadro de lista **Profundidad de color**, elija una de las opciones siguientes:
 - 48 bits (16 bits por canal)
 - 24 bits (8 bits por canal)
- 4 Para quitar un matiz de color, seleccione la opción **Automático** en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**.

Si no está satisfecho con el resultado, puede configurar el punto blanco con más precisión mediante la herramienta **Cuentagotas**  para tomar una muestra del color blanco o gris en su imagen.
- 5 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Simular diferentes condiciones de iluminación	Seleccione una opción en el cuadro de lista Equilibrio de blanco .

Para	Realice lo siguiente
Corregir el color de la imagen	Ajuste el deslizador Temperatura y luego perfeccione la corrección de color mediante el ajuste del deslizador Tono .
Hacer que los colores sean más o menos vívidos	Mueva el deslizador Saturación hacia la derecha para aumentar la cantidad de color de la imagen o hacia la izquierda para reducir la cantidad de color de la misma.
Ajustar la exposición	Mueva el deslizador Exposición hacia la izquierda para compensar por valores de exposición altos en la cámara o hacia la derecha para compensar por valores de exposición bajos.
Aclarar u oscurecer una imagen	Mueva el deslizador Brillo hacia la derecha para aclarar la imagen o hacia la izquierda para oscurecerla.
Ajustar el brillo en las áreas más oscuras de una imagen sin cambiar las áreas más claras	Mueva el deslizador Sombra .
Mostrar áreas de recorte de sombras	Haga clic en el botón a la izquierda del histograma.
Mostrar áreas de recorte de resaltes	Haga clic en el botón a la derecha del histograma.



Puede capturar la versión actual de la imagen haciendo clic en el botón **Crear instantánea**. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen. A cada instantánea se le asigna un número consecutivo y puede eliminarse haciendo clic en el botón **Cerrar**, situado en la esquina superior derecha de la barra de título de la instantánea.

Para cambiar el valor de color o tono en incrementos, puede hacer clic en el cuadro a la derecha de cada control y presionar las teclas de flecha **Arriba** o **Abajo**.

Puede deshacer o rehacer la última corrección realizada haciendo clic en el botón **Deshacer** o **Rehacer**. Para deshacer todas las correcciones, haga clic en el botón **Restablecer original**.

Ajuste de nitidez y reducción de ruido en archivos RAW

Puede dar nitidez a imágenes en formato RAW para mejorar su definición.

Los archivos RAW pueden contener ruido luminoso (escala de grises) y ruido de color (croma) que es especialmente evidente en las áreas más oscuras de la imagen. El ruido luminoso es similar a un efecto de “nieve blanca”, el ruido de color se muestra como píxeles aleatorios de diferentes colores esparcidos en áreas de la imagen. Puede reducir el ruido en archivos RAW para mejorar la calidad de imagen.



Antes (izquierda) y después (derecha) de reducir la cantidad de ruido en una imagen en formato RAW

Para aumentar la nitidez de un archivo RAW

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Importar**.
- 3 En el Laboratorio de archivos RAW, haga clic en la ficha **Detalle**.
- 4 Mueva el deslizador **Nitidez** para mejorar la definición de una imagen.

Para reducir el ruido en un archivo RAW

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Importar**.

- 3 Haga clic en la ficha **Detalle**.
- 4 Mueva cualquiera de los controles siguientes hacia la derecha:
 - **Ruido de luminancia:** para reducir la cantidad de ruido de luminancia.
 - **Ruido de color:** para reducir la cantidad de ruido de color. Los valores altos pueden reducir la precisión del color en una imagen.



El ajuste de la configuración de ambos valores, **Ruido de luminancia** y **Ruido de color**, produce mejores resultados.


Previsualización de archivos RAW y obtención de información de imagen








Al previsualizar archivos RAW de varias maneras, puede evaluar los ajustes de color y tono que haga. Por ejemplo, puede girar imágenes, aplicar panorámica a una nueva área, aumentar o reducir la imagen, y seleccionar el modo de visualización de la imagen procesada en la ventana de previsualización.

Puede obtener información acerca del modo de color, tamaño y resolución del archivo RAW. Además, puede obtener información acerca de la cámara y de la configuración de cámara utilizada cuando se tomó la foto.

Para previsualizar archivos RAW

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Importar**.
- 3 En el Laboratorio de archivos RAW, realice una de las tareas que aparecen en la tabla a continuación.

Para	Realice lo siguiente
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta Mano  , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.

Para	Realice lo siguiente
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas Aumentar  o Reducir  .
	También puede aumentar (acercar) o reducir (alejar) la imagen usando el deslizador Zoom .
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón Zoom para encajar  .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón 100%  .
Ver la imagen corregida en una única ventana de previsualización	Haga clic en el botón Previsualización a pantalla completa  .
Ver la imagen corregida en una ventana y la original en otra	Haga clic en el botón Antes y después a pantalla completa  .
Ver la imagen en una ventana con un separador entre la versión original y la corregida	Haga clic en el botón Antes y después a pantalla dividida  . Mueva el cursor sobre la línea de división discontinua y arrastre para mover el separador a otra área de la imagen.

Para obtener información acerca de un archivo RAW

- 1 Realice uno de los pasos siguientes:
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
 - Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Seleccione un archivo RAW y haga clic en **Abrir** o **Importar**.
- 3 En Laboratorio de archivos RAW, haga clic en la ficha **Propiedades** y vea cualquiera de las propiedades visibles del archivo RAW, tales como espacio de color, fabricante y modelo de la cámara, distancia focal, tiempo de exposición y velocidad ISO.



Creación de imágenes para Web

Corel PHOTO-PAINT proporciona las herramientas necesarias para crear imágenes para Web.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Exportación y optimización de imágenes para Web
- Creación y edición de imágenes cambiantes

Exportación y optimización de imágenes para Web

En Corel PHOTO-PAINT es posible exportar y optimizar imágenes para Web.

Exportación de imágenes

Para utilizar una imagen en Web, es preciso exportarla a un formato de archivo compatible con Web, como GIF o JPEG. El formato de archivo GIF es mejor para dibujo de líneas, texto e imágenes con bordes marcados o pocos colores, mientras que el formato JPEG es más adecuado para fotos. Si desea obtener información sobre estos formatos de archivo y otras alternativas, consulte “Elección de un formato de archivo compatible con Web” en la Ayuda.

Optimización de imágenes

Antes de exportar una imagen, también es posible optimizarla para Web con el fin de ajustar su calidad de presentación y tamaño de archivo. En Corel PHOTO-PAINT, las imágenes pueden previsualizarse con cuatro configuraciones diferentes. Esta posibilidad permite comparar el formato de archivo, la configuración predeterminada, la velocidad de descarga, la compresión, el tamaño de archivo, la calidad de imagen y el rango de color. Además, en las ventanas de previsualización se puede examinar la imagen previsualizada mediante la aplicación de zoom y la visualización panorámica.

Corel PHOTO-PAINT contiene configuraciones predeterminadas que es posible editar; además, pueden añadirse y eliminarse configuraciones predeterminadas personalizadas.

Una vez especificada la configuración que se desea para todas las áreas de previsualización, puede guardarse para el todo el cuadro de diálogo de optimización.




Para exportar una imagen para Web

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Exportar para Web**.
- 2 Elija la carpeta en la que desee almacenar el archivo.
- 3 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
Si corresponde, desactive la casilla de selección **Segmentos**.
- 4 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
- 5 Active la opción **Sólo las imágenes**.
- 6 Haga clic en **Guardar**.
- 7 Especifique la configuración que desee en el cuadro de diálogo de exportación del formato de archivo elegido.

Para optimizar y exportar una imagen para Web

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Optimizador de imágenes Web**.
- 2 Elija una opción en los siguientes cuadros de lista situados bajo las ventanas de previsualización de la imagen:
 - **Tipo de archivo**
 - **Preestablecido para Web**Si desea actualizar automáticamente las previsualizaciones, velocidades de descarga, porcentajes de compresión, tamaños de los archivos y paletas de colores de la imagen, no olvide activar **Previsualizar**.
- 3 Elija una opción en cada uno de los cuadros de lista situados debajo de las ventanas de previsualización de la imagen para seleccionar el formato de archivo que desea utilizar para guardar.
Un borde rojo indica el formato seleccionado.
- 4 Haga clic en **Aceptar**.
- 5 En el cuadro de diálogo **Guardar imagen Web en disco**, escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 6 Elija la carpeta en la que desee almacenar la imagen.
- 7 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Aumentar el número de áreas de previsualización	En la esquina superior derecha, haga clic en uno de los botones de presentación de áreas de previsualización.
Desplazarse a otra sección de la imagen	Desplácese por la primera ventana de previsualización mediante el método de arrastre.
Aumentar la imagen	Elija un nivel de ampliación en el cuadro de lista Nivel de zoom .
Editar valores preestablecidos para una sola área de previsualización	Haga clic en Avanzadas en una de las áreas de previsualización. En el cuadro de diálogo Exportar , personalice las opciones preestablecidas. Si selecciona los formatos GIF o PNG8 , podrá modificar la configuración y la paleta de colores en el cuadro de diálogo Convertir a color con paleta .
Guardar la configuración actual de un área de previsualización	Haga clic en el botón Guardar configuración  para cada área donde desee guardar los valores.
Guardar un valor preestablecido personalizado	Haga clic en Añadir  .
Eliminar un valor preestablecido personalizado	Haga clic en Eliminar  .
Previsualizar el tiempo que tarda en descargarse un archivo a una velocidad de conexión determinada	Elija una velocidad en el cuadro de lista Velocidad de conexión .



Para comparar tipos de archivo con la imagen original, puede elegir **Original** como tipo de archivo en una de las secciones de previsualización.

Creación y edición de imágenes cambiantes

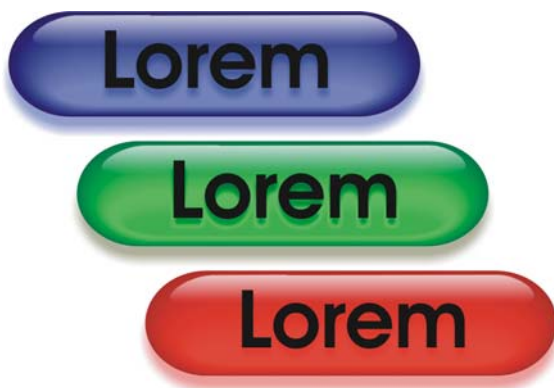
Las imágenes cambiantes son imágenes interactivas que cambian de aspecto al hacer clic en ellas o señalarlas. Por ejemplo, puede especificar que un botón cambie de color al hacer clic en él y que aparezca texto al pasar el puntero del ratón sobre el mismo. Las imágenes cambiantes se utilizan con frecuencia en páginas Web como botones de desplazamiento.

Creación de imágenes cambiantes

Las imágenes cambiantes se crean con objetos, como formas, pinceladas y texto. Puede utilizarse un solo objeto o un grupo de objetos, como una elipse con texto en su interior. Las imágenes cambiantes pueden tener los siguientes estados:

- **Normal:** muestra el estado predeterminado.
- **Bajo cursor:** se activa cuando se señala la imagen.
- **Presionado:** se activa cuando se hace clic sobre la imagen.

Cada estado consta de uno o de varios objetos.



Los tres estados de una imagen cambiante: normal, bajo cursor y presionado

A las imágenes cambiantes pueden asignárseles propiedades, como una dirección Web que se abre al hacer clic en una imagen cambiante o texto que aparece al señalarla. Al estado Presionado se le puede asignar un destino que determina cómo se abrirá la página Web en la ventana de un explorador. También es posible añadir sonido a los estados Presionado y Bajo cursor de una imagen cambiante; el sonido se reproduce cuando se activan estos estados de la imagen.

Edición de objetos de imagen cambiante

Es posible editar los estados de una imagen cambiante añadiendo, modificando y quitando objetos de cada estado. Cuando se crea una imagen cambiante, los objetos originales se copian en los estados No presionado, Presionado y Bajo cursor. Cuando se añade un objeto a un estado de una imagen cambiante, el objeto se añade a todos los estados. Sin embargo, los cambios realizados en un objeto se aplican únicamente al estado actual. Por ejemplo, para utilizar texto diferente en el estado Bajo cursor, debe sustituir el texto original en ese estado.

Si desea crear una imagen cambiante con un área editable o con el fondo, primero debe convertirlos en objetos. Si desea obtener más información sobre áreas editables, consulte “Operaciones con máscaras” en la página 383.

Cuando se crea una imagen cambiante, la imagen se segmenta y la imagen cambiante se convierte en un segmento. Si desea obtener más información sobre operaciones con segmentos de imagen, así como sobre la exportación y la optimización de imágenes segmentadas, consulte “Segmentación de imágenes” en la Ayuda.

Para crear una imagen cambiante

- 1 Seleccione uno o varios objetos.

Cuando se crea una imagen cambiante, los objetos originales se destruyen. Si desea conservar los objetos originales, guárdelos antes de crear una imagen cambiante.

- 2 Haga clic en el menú **Web ▶ Crear imagen cambiante a partir de objeto**.

- 3 En la ventana acoplable **Imagen cambiante**, defina las siguientes propiedades de la imagen cambiante:

- **URL**: especifica una dirección, o URL, de una página Web.
- **ALT**: especifica el texto alternativo que aparece cuando se señala la imagen cambiante.

- 4 En el cuadro de lista **Estados**, elija uno de los siguientes estados de imagen cambiante:




- **Normal**
- **Bajo cursor**
- **Presionado**

- 5 Modifique el estado seleccionado de la imagen cambiante añadiendo, eliminando o modificando objetos.


- 6 Haga clic en el botón **Finalizar la edición** .

Cada estado conserva sus objetos componentes, lo que permite seguir editando la imagen cambiante.

También es posible

Añadir sonido a un estado de la imagen cambiante	En el cuadro Sonido , escriba el nombre del archivo de sonido que debe reproducirse al activar el estado seleccionado. También puede hacer clic en el botón Examinar  para buscar y elegir un archivo de sonido.
Especificar el marco de destino o la ventana de explorador de la URL	Elija un tipo de destino en el cuadro de lista Destino . _self abre la URL en el marco actual, _blank abre la URL en otra ventana de explorador, _top abre la URL en el marco raíz del explorador, _parent abre la URL en el marco de máximo nivel.
Previsualizar una imagen cambiante en un explorador	En la ventana acoplable Imagen cambiante , haga clic en el botón Previsualizar en el explorador  .
Crear una imagen cambiante nueva	Haga clic en el botón Crear imagen cambiante a partir de objeto  .

Para editar una imagen cambiante

- 1 En la ventana acoplable **Objetos**, seleccione una imagen cambiante.
Las imágenes cambiantes llevan un icono de **objeto de imagen cambiante**  a la derecha del nombre de sus objetos.
Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos**.
- 2 Haga clic en **Web ▶ Editar imagen cambiante**.
- 3 En la ventana acoplable **Imagen cambiante**, elija uno de los siguientes estados de imagen cambiante en el cuadro de lista **Estados**:
 - **Normal**
 - **Bajo cursor**
 - **Presionado**
- 4 Modifique el estado de la imagen cambiante añadiendo, eliminando o modificando objetos.

5 Haga clic en el botón **Finalizar la edición** .

También es posible

Recuperar el estado No presionado para empezar otra vez

Haga clic en **Restablecer**.

Devolver todos los estados de una imagen cambiante al estado de objetos sueltos

Haga clic en **Web ▶ Extraer imagen cambiante**.



Cuando se extrae una imagen cambiante para convertirla en objetos sueltos, éstos reciben nombre automáticamente.

No es posible editar dos imágenes cambiantes a la vez.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información acerca de la creación de imágenes para Web, consulte “Creación de imágenes para Web” en la sección “Imágenes Web y películas” de la Ayuda.



Almacenamiento y cierre

En Corel PHOTO-PAINT es posible guardar el trabajo mientras se crea una imagen, y también antes de cerrarla. Además, las imágenes pueden guardarse en muchos formatos de archivo diferentes.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Cómo guardar imágenes
- Exportación de imágenes con otro formato de archivo
- Cierre de imágenes

Almacenamiento de imágenes

Para conservar una imagen es posible guardarla. La imagen también puede guardarse automáticamente a intervalos regulares y en un archivo de copia de seguridad.

Cuando guarda una imagen, puede especificar el formato de archivo, el nombre del archivo y la carpeta donde desea guardarlo. Las imágenes se guardan automáticamente con el formato, nombre y ubicación seleccionados. El formato predeterminado es el formato nativo de Corel PHOTO-PAINT (CPT). Cuando un archivo se guarda en formato Corel PHOTO-PAINT (CPT), conserva todas las propiedades de imagen (objetos, última máscara creada, canales alpha, cuadrículas, líneas guía e información de color), lo cual posibilita su posterior edición.

Puede adjuntar información o metadatos, tales como comentarios, notas y etiquetas (Windows Vista) a imágenes para que pueda encontrarlas y organizarlas con más facilidad.

Para guardar una imagen

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Guardar como**.
- 2 Elija la carpeta en la que desee almacenar el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.

La extensión de archivo que corresponda al formato seleccionado se adjunta automáticamente al nombre de archivo, pero puede eliminarse.

5 Active una de las casillas de selección siguientes:

- **Sólo lo seleccionado:** guarda únicamente las áreas editables definidas en la imagen, si no hay objetos activos ni seleccionados. Si no hay áreas editables, esta opción sólo guarda los objetos activos y seleccionados.
- **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** oculta los cuadros de diálogo que proporcionan opciones avanzadas de exportación.

6 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Comprimir un archivo

Elija un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**.

El cuadro de lista **Tipo de compresión** está disponible solamente cuando guarda una imagen en un formato de archivo que se pueda comprimir.

Especificar información sobre un archivo

Escriba cualquier comentario que desee en el cuadro **Comentarios** (Windows Vista) y **Notas** (Windows XP).



Cuando se guarda una imagen que contiene objetos en un formato de archivo que no admite objetos, es posible continuar trabajando con el archivo original (que aún contiene los objetos) en la ventana de imagen. La imagen y sus objetos aún pueden guardarse en formato Corel PHOTO-PAINT (CPT).



Puede ver las notas del cuadro **Notas** en el cuadro de diálogo **Abrir** al abrir la imagen correspondiente o, si la imagen ha sido importada, al abrir el cuadro de diálogo **Importar**. Algunos formatos de archivo no permiten guardar anotaciones con las imágenes.

Para editar propiedades del documento

1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Propiedades del documento**.

- 2 En el cuadro de diálogo **Propiedades del documento**, escriba palabras o frases para cualquiera de las siguientes propiedades: título, tema, palabras clave, notas o autor.

Para especificar una puntuación, elija una opción en el cuadro de lista **Puntuación**.

- 3 Haga clic en **Aceptar**.

Exportación de imágenes con otro formato de archivo

Las imágenes de Corel PHOTO-PAINT pueden exportarse en diversos formatos de archivo. Cuando exporta una imagen, la imagen original permanece abierta en la ventana de imagen en el formato de archivo existente.

El formato elegido depende del modo en que la imagen vaya a utilizarse en el futuro. Si exporta una imagen a otro formato de archivo distinto a Corel PHOTO-PAINT (CPT), puede perder algunas propiedades, ya que cada formato de archivo tiene sus propias peculiaridades y requisitos de utilización. Por ejemplo, para trabajar con una imagen en otra aplicación de edición de imágenes, es posible exportarla al formato de archivo Adobe Photoshop (PSD). Se conservan muchas propiedades de imagen, como objetos y máscaras, por lo que es posible seguir editando la imagen en otro momento. Los formatos de archivo adecuados para compartir imágenes son Tagged Image File (TIFF) o mapa de bits de Windows (BMP), ya que son formatos estándar; las imágenes que tienen este formato pueden abrirse en la mayoría de visualizadores y aplicaciones de edición y autoedición de imágenes.

También puede exportarse un archivo y optimizarlo para usarlo con de ofimática, tales como Microsoft Office o Corel WordPerfect Office.

Si desea obtener información sobre las propiedades de imagen que admiten los diferentes formatos de archivo, consulte las notas técnicas de cada formato en “Formatos de archivo admitidos” en la Ayuda.

Para exportar una imagen con otro formato de archivo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Exportar**.
- 2 Elija la carpeta en la que desee almacenar el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
- 4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.

La extensión de archivo que corresponda al formato seleccionado se adjunta automáticamente al nombre de archivo, pero puede eliminarse.

- 5 Active una de las casillas de selección siguientes:
 - **Sólo lo seleccionado:** guarda únicamente las áreas editables definidas en la imagen, si no hay objetos activos ni seleccionados. Si no hay áreas editables, esta opción sólo guarda los objetos activos y seleccionados.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** oculta los cuadros de diálogo que proporcionan opciones avanzadas de exportación.
- 6 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Comprimir un archivo	<p>Elija un tipo de compresión en el cuadro de lista Tipo de compresión.</p> <p>El cuadro de lista Tipo de compresión está disponible solamente cuando guarda una imagen en un formato de archivo que se pueda comprimir.</p>
Especificar información sobre un archivo	<p>Escriba cualquier comentario que desee en el cuadro Comentarios (Windows Vista) y Notas (Windows XP). En Windows Vista, también puede adjuntar etiquetas a archivos.</p>

Para exportar una imagen a Microsoft Office o Corel WordPerfect Office

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Exportar para Office**.
- 2 En el cuadro de lista **Exportar a**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Microsoft Office**
 - **WordPerfect Office**
- 3 Haga clic en **Aceptar**.
- 4 Elija la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
- 5 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
- 6 Haga clic en **Guardar**.



Las imágenes se exportan a 96 PPP sin modificar la configuración de la administración de color.

Las capas de una imagen se allanan al exportarlas a Microsoft Office o Corel WordPerfect Office.

Cierre de imágenes

Puede cerrar una imagen abierta o varias imágenes abiertas al mismo tiempo. Si cierra una imagen sin guardarla, perderá el trabajo realizado.

Para cerrar una imagen

Para cerrar	Realice lo siguiente
Para abrir una imagen	Haga clic en Archivo ▶ Cerrar .
Todas las imágenes abiertas	Haga clic en Ventana ▶ Cerrar todo .



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre cómo guardar imágenes, consulte “Almacenamiento y cierre” en la sección “Procedimientos iniciales” de la Ayuda.



Conceptos básicos de impresión

Corel PHOTO-PAINT proporciona innumerables opciones para imprimir proyectos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Impresión de proyectos
- Diseño de trabajos de impresión
- Previsualización de trabajos de impresión

Impresión de proyectos

La aplicación Corel PHOTO-PAINT le permite imprimir una o más copias de la misma imagen. Se puede especificar la impresión de la imagen actual o de imágenes específicas. Antes de imprimir una imagen, se pueden especificar ciertas propiedades de la impresora, como las opciones de tamaño del papel y de dispositivo.

Para definir las propiedades de la impresora

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Haga clic en **Propiedades**.
- 4 Defina las propiedades apropiadas en el cuadro de diálogo.

Para imprimir el proyecto

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Elija una impresora en el cuadro de lista **Nombre**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Número de copias**.
Si desea las copias intercaladas, active la casilla de verificación **Intercalar**.
- 5 Active cualquiera de las opciones siguientes:

- **Documento actual:** imprime el dibujo activo.
- **Página actual:** imprime la página activa.
- **Páginas:** imprime las páginas que se especifiquen.
- **Documentos:** imprime los documentos que se especifiquen.

Diseño de trabajos de impresión

Es posible diseñar trabajos de impresión mediante la especificación de su tamaño, posición y escala. La disposición en mosaico de un trabajo de impresión imprime partes de cada página en hojas de papel distintas que pueden ensamblarse en una sola hoja. Esta opción serviría por ejemplo para disponer en mosaico un trabajo de impresión cuyo tamaño es superior al del papel de la impresora.

Si la orientación de un trabajo de impresión es distinta a la especificada en las propiedades de la impresora, un mensaje le pedirá que ajuste la orientación del papel del dispositivo de impresión. Se puede desactivar este aviso para que la impresora ajuste automáticamente la orientación del papel.

Para especificar el tamaño y la posición de un trabajo de impresión

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 3 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Como en el documento:** conserva el tamaño de la imagen como aparece en el documento.
 - **Encajar en página:** cambia el tamaño y la posición del trabajo de impresión para que quepa en una página impresa.
 - **Cambiar posición a:** permite que el usuario elija una posición en el cuadro de lista para ajustar la posición del trabajo de impresión.



La activación de la opción **Cambiar posición a** permite especificar el tamaño, la posición y la escala en los cuadros correspondientes.

Para disponer un trabajo de impresión en mosaico

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 3 Active la casilla de verificación **Imprimir páginas en mosaico**.

- 4 Escriba valores en los cuadros siguientes:
 - **Mosaico superpuesto:** permite especificar los milímetros de superposición de los mosaicos.
 - **% anchura de página:** permite definir el porcentaje de anchura de la página que van a ocupar los mosaicos.



Active la casilla de verificación **Marcas de mosaico** si desea incluir marcas de alineación de mosaico.

Para cambiar el aviso de orientación de página

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Impresión**.
- 3 Elija **Aviso de orientación de página** en la lista **Opción**.
- 4 En el cuadro de lista **Configuración**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Desactivado - Coincidir siempre orientación**
 - **Activado - Preguntar si las orientaciones difieren**
 - **Desactivado - No cambiar la orientación**

Previsualización de trabajos de impresión

Es posible ver una presentación preliminar del trabajo para comprobar la posición y el tamaño del trabajo de impresión en papel. Para obtener una vista detallada, se puede aplicar el zoom en un área. Se puede ver cómo van a aparecer las separaciones de color al imprimirse. También es posible aumentar la velocidad de una presentación preliminar ocultando los gráficos.

Antes de imprimir un trabajo, se puede ver un resumen de las dificultades del trabajo para detectar posibles problemas de impresión. Por ejemplo, se puede comprobar si el trabajo actual tiene errores de impresión, posibles problemas de impresión y las sugerencias para resolverlos.

Para previsualizar un trabajo de impresión


- Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.

Para aumentar la página de previsualización


- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Haga clic en **Ver** ▶ **Zoom**.
- 3 Active la opción **Porcentaje** y escriba un valor en el cuadro.



También se puede elegir un nivel de zoom preestablecido para aumentar la página de presentación preliminar.

Para aumentar una parte de la presentación preliminar, también puede hacer clic en la herramienta **Zoom**  de la caja de herramientas y seleccionar un área con un recuadro.

Para previsualizar separaciones de color

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Activar separaciones de color** .



Para previsualizar una imagen compuesta, haga clic en **Ver** ▶ **Previsualizar separaciones** ▶ **Compuesta**.

Para ocultar o mostrar gráficos

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Haga clic en **Ver** ▶ **Mostrar imagen**.

Una marca de selección junto al nombre del comando de menú indica que se muestran los gráficos.




Cuando el comando de menú **Mostrar imagen** está desactivado, el trabajo de impresión se representa mediante una caja delimitadora que se puede utilizar para ajustar la posición y el tamaño del trabajo.

Para ver un resumen de los problemas de un trabajo de impresión

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Problemas**.

Si desea excluir determinados problemas de la función de comprobaciones previas, haga clic en **Configuración**, haga doble clic en **Impresión** y desactive las casillas de verificación correspondientes a dichos problemas.



Para guardar la configuración, haga clic en el botón **Añadir configuración de Comprobaciones previas**  y escriba un nombre en el cuadro **Guardar estilo de Comprobaciones previas**.



¿Necesita más información?

Si desea obtener más información sobre impresión, consulte “Conceptos básicos sobre impresión” en la sección “Impresión” de la Ayuda.



Glosario

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Z

A

adición

Módulo separado que amplía la funcionalidad de una aplicación.

ajuste (trayecto)

Control disponible al crear un trayecto a partir de un recuadro de máscara. Los valores de ajuste están comprendidos entre 1 y 10, y determinan la similitud de la forma del trayecto con la del recuadro. Cuanto más alto sea el valor, mayor similitud tendrá el nuevo trayecto con el recuadro y más nodos tendrá que un trayecto con un valor de ajuste menor.

alisado

Método para suavizar los bordes curvos y diagonales de las imágenes. Los píxeles intermedios de estos bordes se rellenan para suavizar la transición entre los bordes y la zona circundante.

ángulo caligráfico

Ángulo que controla la orientación de la pluma respecto a la superficie de dibujo, como la inclinación de la plumilla en una pluma caligráfica. Una línea dibujada con el ángulo caligráfico tiene un grosor pequeño o ninguno, pero se ensancha a medida que su ángulo se aleja del ángulo caligráfico.

archivo de animación

Archivo que admite imágenes en movimiento, por ejemplo, GIF animado y QuickTime® (MOV).

área de arrastre

Área de una barra de comandos que puede arrastrarse. Arrastrar dicha área desplaza la barra, mientras que arrastrar cualquier otra parte de la barra no tiene efecto alguno. La situación del área de arrastre depende del sistema operativo utilizado, de la orientación

de la barra y de si ésta está acoplada o no. Las barras de comandos con áreas de arrastre incluyen las barras de herramientas, la caja de herramientas y la Barra de propiedades.

área editable

Área editable (selección) que permite aplicar pintura y efectos a píxeles subyacentes.

Véase también área protegida y máscara.

área editable flotante

Área editable que “flota” sobre una imagen y que puede moverse y modificarse sin afectar a los píxeles que queden debajo.

área protegida

Área que impide aplicar pintura y efectos a los píxeles subyacentes.

Véase también máscara y área editable.

áreas de baja frecuencia

Áreas uniformes de una imagen en las que se producen cambios de forma gradual. Es decir, áreas donde no hay bordes ni ruido.

B

biblioteca

Colección de definiciones de símbolos incluidos en un archivo CorelDRAW (CDR). Para compartir una biblioteca entre dibujos, puede exportarla al formato de archivo CSL (Biblioteca de símbolos de Corel).

brillo

Cantidad de luz transmitida o reflejada por un píxel dado. En el modo de color HSB, el brillo es una medida de la cantidad de blanco en un color determinado. Por ejemplo, un valor de brillo de 0 crea negro (o sombra en las fotografías) y un valor de brillo de 255 crea blanco (o resalte en las fotografías).

C

caja delimitadora

Recuadro invisible señalado por los ocho tiradores de selección que rodean un objeto seleccionado.

calado

Término del campo de la impresión que denota un área de la que se han eliminado los colores subyacentes para imprimir únicamente los colores superiores. Por ejemplo, si imprime un círculo pequeño sobre un círculo grande, el área bajo el círculo pequeño no se imprime. Esto asegura que el color utilizado para el círculo pequeño sea fiel al original, en lugar de solaparse y mezclarse con el color utilizado para el círculo grande.

canal

Imagen en escala de grises de 8 bits que almacena información de color o de máscara para otra imagen. Existen dos tipos de canales: color y máscara. Las imágenes cuentan con un canal de color por cada componente del modelo de color en que se basan. Además algunas imágenes utilizan canales de color directo. draw/ravetexto artístico Los canales de máscara (alpha) almacenan máscaras creadas para las imágenes, y se pueden guardar con éstas en formatos que admiten información de máscara, como Corel PHOTO-PAINT (CPT).

canal alpha

Almacenamiento temporal para las máscaras. Si guarda una máscara en un canal alpha, puede volver a acceder a ella y utilizarla en la imagen tantas veces como quiera. Puede guardar los canales alpha en archivos o cargar un canal previamente guardado en la imagen activa.

canal de color

Versión de 8 bits en escala de grises de una imagen. Cada canal representa un nivel de color de la imagen; por ejemplo, RGB tiene tres canales de color, mientras que CMYK tiene cuatro. Cuando se imprimen conjuntamente todos los canales, se produce el rango de colores completo de la imagen.

Véase también RGB y CMYK.

capa

Plano transparente en el que se pueden situar objetos en un dibujo.

capa maestra

Capa de una página maestra cuyos objetos aparecen en todas las páginas de un dibujo. Las páginas maestras pueden tener más de una capa maestra.

carácter

Letra, número, signo de puntuación u otro símbolo.

caracteres no imprimibles

Elementos que aparecen en la pantalla pero no se imprimen. Entre estos se encuentran: reglas, líneas guía, cuadrículas de tabla, texto oculto y símbolos de formato, como espacios, retornos manuales, tabuladores y sangrías.

centro de rotación

Punto alrededor del cual gira un objeto.

CERN

CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) es el laboratorio científico en el que se desarrolló la World Wide Web. CERN también es uno de los sistemas de servidores de World Wide Web. Póngase en contacto con el administrador del servidor para comprobar qué sistema utiliza su servidor.

clipart

Imágenes ya preparadas que pueden importarse en las aplicaciones Corel y editarse si así se desea.

clonación

Copia de un objeto o de un área de una imagen que se encuentra enlazada al objeto o área maestra. La mayor parte de los cambios aplicados al objeto maestro se aplican a sus clonaciones de forma automática.

Véase también símbolo.

CMY

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M) y amarillo (Y). Este modo se utiliza en la impresión de tres colores.

CMYK

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K). La impresión CMYK produce negros totales y un amplio rango tonal. En el modo de color CMYK, los valores de color se expresan como porcentajes; por lo tanto, un valor de 100 para una tinta significa que se aplica totalmente saturada.

codificación

Determina el juego de caracteres de texto, lo que permite visualizar un texto correctamente en el idioma adecuado.

color de base

Color del objeto que aparece bajo una transparencia. El color de base y el de la transparencia se combinan de distintos modos dependiendo del modo de fusión que aplique a la transparencia.

color de cuatricromía

En impresión comercial, aquellos colores que se producen a partir de una mezcla de cian, magenta, amarillo y negro. Es un concepto diferente al de color directo, que es un color de tinta uniforme, impreso de forma separada (se requiere una plancha de impresión para cada color directo).

color directo

En la impresión comercial, color sólido de tinta que se imprime de forma individual, con una plancha por cada color directo.

color inicial

Color del primer píxel sobre el que se hace clic al definir áreas editables y máscaras con las herramientas de máscara Lazo y Varita mágica. Este color lo utiliza el valor de tolerancia para definir la sensibilidad de la detección de color en las máscaras de color.

color principal

Estilo de color original que se puede guardar y aplicar a los objetos de un dibujo. Se pueden crear colores secundarios a partir del color principal.

Véase también color secundario.

color secundario

Estilo de color creado como una tonalidad de otro estilo de color. En la mayoría de los modelos y paletas de colores disponibles, los colores secundarios comparten el mismo matiz que los principales, pero los niveles de saturación y brillo son diferentes.

Véase también color principal.

color verdadero

Término que se refiere al color digital RGB compuesto de 24 bits o de 16,7 millones de colores.

colores de cuatricromía PANTONE

Colores disponibles a través del sistema de colores de cuatricromía PANTONE, que se basa en el modelo de color CMYK.

con pérdida de calidad

Tipo de compresión de archivo que produce una degradación notable de la calidad de imagen.

cóncavo

Que presenta una depresión esférica similar a la del interior de un cuenco.

concordancia de fuentes PANOSE

Función que permite elegir fuentes/tipos de letra de sustitución si se abre un archivo que contiene fuentes/tipos no disponibles en un sistema. La sustitución se puede aplicar sólo a la sesión actual o que sea permanente para que cuando guarde y vuelva a abrir el archivo, la nueva fuente se muestre automáticamente.

contenido

Objeto u objetos incluidos en un objeto contenedor cuando se aplican efectos PowerClip.

Este término también se utiliza para describir recursos gráficos que vienen con el producto, tales como imágenes clipart, fotos, símbolos, fuentes y objetos.

contorno

Línea que define la forma de un objeto.

contraste

Diferencia de tono existente entre las áreas claras y oscuras de una imagen. Los valores de contraste altos indican una mayor diferencia entre dichas áreas, lo que significa que existe menos gradación entre ellas.

convexo

Que presenta una curva o esfera similar a la del exterior de una esfera o un círculo.

copia de símbolo

Aparición de un símbolo en un dibujo. Una copia de un símbolo hereda automáticamente los cambios que se realicen en el símbolo. También es posible aplicar propiedades distintas, incluyendo tamaño, posición y transparencia uniforme, a cada copia.

Corrección rápida™

Función que muestra automáticamente la forma completa de la abreviatura que escriba o la forma correcta de los errores mecanográficos. Puede utilizar Corrección rápida para

poner palabras en mayúsculas o corregir de forma automática las faltas de ortografía y mecanografía comunes. Por ejemplo, Corrección rápida puede sustituir “qepd” por “que en paz descanse” y corregir “atne” escribiendo “ante”.

creación de zonas interactivas

Proceso de adición de datos a objetos o grupos de objetos para que respondan a acciones tales como señalar o hacer clic. Por ejemplo, puede asignar una dirección URL a un objeto y convertirlo en un hipere enlace con un sitio Web externo.

cuadrícula

Series de puntos en los sentidos horizontal y vertical y con espaciado regular que se emplean para facilitar el dibujo y la organización de los objetos.

cuadro de resaltado

Rectángulo con ocho tiradores que engloba una selección en una imagen.

cuadro de selección

Rectángulo invisible con ocho tiradores visibles que aparece alrededor de cualquier objeto que seleccione con la herramienta Selección.

cubista

Estilo de dibujo abstracto que enfatiza diversos aspectos del mismo objeto de forma simultánea y, generalmente, mediante cuadrados o cubos.

cursor de forma

Utiliza como cursor la forma y el tamaño de la plumilla de la herramienta actual.

D

desplazamiento

Mover un objeto en incrementos.

Véase también microdesplazamiento y superdesplazamiento.

destino

Marco o ventana del explorador Web en que se muestra una nueva página Web.

DeviceN

Tipo de espacio de color y modelo de color de dispositivos. Este espacio de color consta de varios componentes, lo que permite definir el color con estándares distintos a tres (RGB) y cuatro (CMYK) componentes de color.

dibujo

Documento creado en CorelDRAW.

disco de intercambio

Espacio de la unidad de disco duro utilizado por las aplicaciones para incrementar artificialmente la cantidad de memoria disponible en el sistema.

duotono

Una imagen en el modo de color Duotono es, simplemente, una imagen de 8 bits en escala de grises que se ha mejorado mediante la utilización de entre uno y cuatro colores adicionales.

E

efecto PowerClip

Método para organizar los objetos, que permite incluir un objeto en otro.

encaje

Acción de forzar la alineación automática del objeto que se está dibujando o moviendo con un punto de la cuadrícula, una línea guía u otro objeto.

enlazar

Proceso de colocación de un objeto creado en una aplicación en un documento creado en otra aplicación. Un objeto enlazado permanece conectado con el archivo de origen correspondiente. Si desea cambiar un objeto enlazado en un archivo, deberá modificar el archivo de origen.

entrelazado

En las imágenes GIF, método que permite mostrar una imagen Web en pantalla con una resolución baja, de aspecto cuadriculado. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta.

envoltura

Forma cerrada que se puede colocar alrededor de un objeto para cambiar su forma. Una envoltura consta de segmentos conectados por nodos. Una vez colocada una envoltura alrededor de un objeto, los nodos se pueden mover para cambiar la forma de éste.

escala de grises

Modo de color que muestra imágenes empleando 256 tonos de gris. Cada color se define como un valor entre 0 y 255, donde 0 representa el color más oscuro (negro) y 255, el

más claro (blanco). Las imágenes de escala de grises, especialmente las fotografías, se suelen llamar imágenes “en blanco y negro”.

escalar

Variar las dimensiones horizontal y vertical proporcionalmente según un porcentaje especificado. Por ejemplo, el escalado de un rectángulo de 1 cm de alto y 2 de ancho en un 150 por ciento tiene como resultado un rectángulo de 1,5 cm de alto y 3 de ancho. La proporción de 1:2 entre altura y anchura se mantiene.

escáner

Dispositivo que convierte las imágenes de un papel, transparencia o película en información digital. Los escáneres producen mapas de bits o imágenes rasterizadas.

escritorio

Área de un dibujo en la que puede experimentar y crear objetos para utilizarlos posteriormente. Dicha área se encuentra fuera de los bordes de la página de dibujo. Cuando decida utilizar esos objetos, puede arrastrarlos desde el área de escritorio hasta la página de dibujo.

espaciado manual

Espacio entre los caracteres y el ajuste de dicho espacio. El espaciado manual suele utilizarse para acercar dos caracteres más de lo habitual, por ejemplo WA, AW, TA o VA. Este espaciado facilita la lectura y las letras se muestran equilibradas y proporcionales, especialmente con tamaños grandes.

espacio de color

En la administración electrónica del color, representación virtual de un dispositivo o gama de colores de un modelo de color. Los límites y bordes del espacio de color del dispositivo se asignan mediante software de administración de color.

Véase también gama de color.

espacio de trabajo

Configuración que especifica la manera en que las distintas barras de comandos, los comandos y los botones están ordenados al abrir la aplicación.

estilo

Conjunto de atributos que controla el aspecto de un tipo de objeto concreto. Existen tres tipos de estilos: estilos de gráficos, estilos de texto (artístico y de párrafo) y estilos de color.

estilo de texto

Conjunto de atributos que controla el aspecto del texto. Existen dos tipos de estilos de texto: texto artístico y texto de párrafo.

etapas de degradado

Tonalidades de color que crean el aspecto de un relleno degradado. Cuantas más etapas contenga un relleno, más suave será la transición desde el color inicial al color final.

EXIF (Exchangeable Image File, archivo de imagen intercambiable)

Formato de archivo que incorpora la información de cámaras digitales, como la fecha y hora en que se tomó una foto, la velocidad del obturador y el enfoque en imágenes JPEG.

explorador de documentos

Área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de aplicación que contiene controles para añadir páginas y desplazarse entre ellas. El explorador de documento también muestra el número de la página activa y el número total de páginas de un dibujo.

exposición

Término del campo de la fotografía que se refiere a la cantidad de luz utilizada para crear una imagen. Si no se permite que una cantidad de luz suficiente interactúe con el sensor (en el caso de las cámaras digitales) o la película (en el de las cámaras tradicionales), la imagen se verá demasiado oscura (subexpuesta). Si se permite que demasiada luz interactúe con el sensor o la película, la imagen se verá demasiado clara (sobrexpuesta).

extensión

En la impresión comercial, tipo de recorte creado extendiendo el objeto de primer plano hacia el objeto de fondo.

extrusión

Función que permite aplicar una perspectiva tridimensional mediante la proyección de líneas desde un objeto para crear el efecto de profundidad.

F

filtro

Aplicación que convierte información digital de un formato en otro.

formas perfectas

Formas predefinidas, como formas básicas, flechas, estrellas y notas. Las formas perfectas suelen tener glifos, los cuales permiten modificar su apariencia.

fractal

Forma irregular generada por un patrón repetido. Los fractales pueden utilizarse para generar matemáticamente una imagen irregular y compleja siguiendo un patrón y sin tener que definir todos los componentes individuales de la imagen.

FTP (protocolo de transferencia de archivos)

Método de desplazamiento de archivos entre dos equipos informáticos. Muchos sitios Internet han establecido almacenes de material a los que se puede acceder utilizando FTP.

fuente

Juego de caracteres con un solo estilo (como cursiva), grosor (como negrita) y tamaño (como 10 puntos) de un diseño de letra único, como puede ser Times Roman.

fuentes TrueType®

Especificación de fuente/tipo de letra desarrollada por Apple. Las fuentes/tipos TrueType se imprimen tal como aparecen en pantalla y se puede modificar su tamaño para que tengan cualquier altura.

fundido

Nivel de perfilado en los bordes de una sombra.

G

gama de color

Rango de colores que un dispositivo puede producir o detectar. Por ejemplo, un monitor muestra una gama de color distinta a la de una impresora, por lo que es necesario administrar los colores desde las imágenes originales hasta el resultado final.

gaussiano

Tipo de distribución de píxeles que extiende la información de píxel hacia fuera utilizando curvas campaniformes en lugar de líneas rectas.

GIF

Formato de archivos gráficos diseñado para ocupar un espacio muy reducido en disco y facilitar su intercambio entre sistemas. Este formato se suele emplear para la publicación de imágenes de 256 colores o menos en Internet.

glifo

Tiradores con forma de rombo que pueden arrastrarse para modificar una forma.

gráfico vectorial

Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan. Los gráficos vectoriales se crean como conjuntos de líneas y no como patrones de puntos o píxeles individuales.

Véase también mapa de bits.

grupo

Conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad. Las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus objetos.

grupo anidado

Grupo, compuesto por varios grupos, que se comporta como si se tratase de un solo objeto.

guías dinámicas

Líneas guía temporales que aparecen desde los siguientes puntos de encaje de los objetos: centro, nodo, cuadrante y línea base de texto.

guión CGI

Aplicación externa que un servidor HTTP ejecuta como respuesta a una acción que realiza el usuario en un explorador Web, como hacer clic en un enlace, imagen u otro elemento interactivo de una página Web.

H

hiper enlace

Enlace electrónico que proporciona acceso directo desde un punto de un documento a otro punto de ese u otro documento.

histograma

El histograma es un diagrama de barras horizontales que registra los valores de brillo de los píxeles de la imagen de mapa de bits en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). La

parte izquierda del histograma representa las sombras de una imagen, la central representa los medios tonos y la parte derecha representa los resaltes. La altura de los valores indica el número de píxeles que hay en cada nivel de brillo. Por ejemplo, un gran número de píxeles en sombra (parte izquierda del histograma) indica la presencia de detalle en las áreas oscuras de una imagen.

hoja de estilo en cascada (CSS)

Extensión de HTML que permite especificar estilos como el color, la fuente/tipo de letra o el tamaño para partes de un documento de hipertexto. Varios archivos HTML pueden compartir la información de estilos.

Véase también HTML.

HSB (matiz, saturación, brillo)

Modelo de color que define tres componentes: matiz, saturación y brillo. El matiz determina el color (amarillo, naranja, rojo, etc.), el brillo indica la intensidad percibida (color más claro o más oscuro) y la saturación define la profundidad del color (de apagado a intenso).

HTML

Lenguaje estándar para la creación de páginas en World Wide Web que se compone de etiquetas de marcado que definen la estructura y los componentes de un documento. Las etiquetas permiten marcar texto e integrar recursos (como imágenes, sonido, vídeo y animación) al crear una página Web.

I

icono

Representación gráfica de una herramienta, objeto, archivo u otro tipo de elemento de una aplicación.

imagen allanada

Imagen en que los objetos y las máscaras se combinan con el fondo y ya no pueden editarse.

imagen cambiante

Objeto o grupo de objetos interactivos que cambian de aspecto al hacer clic o situar el cursor sobre los mismos.

imagen de vídeo entrelazado

Las imágenes de vídeo entrelazado barren la pantalla en dos pasadas, dibujando las líneas de forma alternativa en cada pasada. Esto puede producir el parpadeo de la imagen.

imagen en escala de grises

Imagen que utiliza el modo de color Escala de grises y que puede mostrar hasta 256 tonos de gris, desde el blanco al negro. Las imágenes de escala de grises, especialmente las fotografías, se suelen llamar imágenes “en blanco y negro”.

imagen rasterizada

Imagen constituida por píxeles. Al convertir los archivos de gráficos vectoriales en archivos de mapa de bits, se crean imágenes rasterizadas.

inclinación

Sesgar un objeto horizontal o verticalmente, o en ambos sentidos.

incorporación

Proceso de colocación de un objeto creado en una aplicación en un documento creado en otra aplicación. Los objetos incorporados se incluyen totalmente en el documento actual; dichos objetos no están enlazados con los archivos de origen correspondientes.

inserción

Importar y colocar una imagen fotográfica, un objeto de clipart o un archivo de sonido en un dibujo.

intensidad

La intensidad es una medida del brillo de los píxeles más luminosos de un mapa de bits en comparación con los tonos medios más oscuros y los píxeles oscuros. Un aumento de la intensidad eleva la viveza de los blancos sin que los tonos oscuros dejen de tener esa naturaleza.

interlineado

Espacio entre líneas de texto. El espaciado tiene importancia en la legibilidad y el aspecto.

intersección

Punto en el que una línea se cruza con otra.

J

JavaScript®

Lenguaje de programación utilizado en Web para añadir funciones interactivas a las páginas HTML.

JPEG

Formato de las imágenes fotográficas comprimidas que ofrece compresión con alguna pérdida de calidad. Debido a su compresión (hasta de 20 a 1) y al pequeño tamaño de los archivos, las imágenes JPEG se emplean con gran profusión para la publicación en Internet.

JPEG 2000

Versión mejorada del formato de archivo JPEG que incorpora una mejor compresión y permite asociar información a la imagen así como asignar una tasa de compresión distinta a una zona de la imagen.

justificación

Modificar el espaciado entre caracteres y palabras de forma que queden regulares tanto el margen derecho como el izquierdo de un bloque de texto.

L

Lab

Modelo de color que contiene un componente de luminancia (o claridad) (L) y dos componentes cromáticos: el “a” (de verde a rojo) y el “b” (de azul a amarillo).

lápiz gráfico

Dispositivo de pluma que se utiliza junto con una tableta y que permite dibujar pinceladas. Un lápiz gráfico sensible a la presión permite variar las pinceladas con cambios sutiles en la presión aplicada.

lente

Objeto que protege una imagen total o parcialmente al realizar correcciones de color y tonales. Es posible visualizar el efecto de una corrección a través de una lente sin que ello afecte a los píxeles subyacentes. Al mover una lente, la corrección se aplica a los píxeles de la nueva ubicación.

ligado

Carácter formado por dos o más letras unidas.

límite de esquinado

Valor que determina cuándo dos líneas que se encuentran en un ángulo agudo cambian de una unión con punta (esquinada) a una unión oblicua (biselada).

línea base de texto

Línea horizontal imaginaria en la que parecen estar colocados los caracteres de texto.

línea Bézier

Línea recta o curva formada por segmentos conectados por nodos. Cada nodo tiene tiradores de control que permiten modificar la forma de la línea.

línea de cota

Línea que muestra el tamaño de los objetos, o la distancia o el ángulo entre ellos.

línea guía

Línea horizontal, vertical o inclinada que puede situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos.

línea perpendicular

Línea que intersecta otra línea en un ángulo recto.

luminosidad

Nivel de brillo que se comparte entre una transparencia y el objeto al que se aplica. Por ejemplo, si una transparencia se aplica a un objeto cuyo color aparece claro, el color de la transparencia adquiere un nivel de brillo similar. Igual sucede con una transparencia que se aplica a un objeto cuyo color es oscuro: la transparencia adquiere un nivel de oscuridad similar.

luz ambiental

Iluminación de una habitación, incluidas las fuentes de luz natural y artificiales.

LZW

Técnica de compresión de archivos sin pérdida que da como resultado un tamaño de archivo más pequeño y mayor rapidez de procesamiento. La compresión LZW se utiliza habitualmente en archivos GIF y TIFF.

M

mapa de bits

Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.

Véase también gráfico vectorial.

mapa de imagen

Gráfico incluido en un documento HTML que contiene áreas con enlaces a lugares de la World Wide Web, a otros documentos HTML o a gráficos.

mapa de imagen cliente/servidor

Tipo de mapa de imagen de uso poco frecuente que incluye código para mapas de imagen de tipo cliente y tipo servidor. Este tipo de mapa de imagen encomienda automáticamente al explorador Web del usuario el procesamiento del mapa de imagen. Si el explorador no admite el uso de mapas de imagen, el servidor utiliza el archivo de mapa externo para procesar la información. En la actualidad, la mayoría de exploradores Web admite su uso, por lo que son más frecuentes los mapas de imagen tipo cliente.

mapa de imagen de tipo servidor

Tipo de mapa de imagen de uso escaso que depende de un servidor para procesar la información del mapa de imagen. Requiere un archivo de mapa (*.map) aparte para el servidor Web. En la actualidad, la mayoría de exploradores Web puede procesar los mapas de imagen, por lo que son más frecuentes los de tipo cliente.

mapa de imagen tipo cliente

Este tipo habitual de mapa de imagen no depende del servidor para procesar la información del mapa.

marca

Divisiones invisibles hacia las que gravita el cursor.

marca al agua

Pequeña cantidad de ruido aleatorio añadido al componente de luminancia de los píxeles que contiene información acerca de la imagen. Esta información no se altera con la edición, impresión y escaneo normales.

marca diacrítica

Marca de acento situada encima o debajo de un carácter escrito, o atravesándolo; por ejemplo, el acento agudo (é) y la cedilla (ç).

marcador

Indicador utilizado para marcar una dirección de Internet.

marco de texto

Rectángulo que se muestra como una serie de líneas discontinuas y que contiene un bloque de texto de párrafo creado con la herramienta Texto.

máscara

Una máscara se aplica a una imagen durante la edición para definir áreas protegidas y áreas editables.

máscara de corte

Máscara que permite editar los niveles de transparencia de un objeto sin que ello afecte a sus píxeles. Puede cambiar los niveles de transparencia directamente en el objeto y, después, añadir la máscara de corte, o bien, añadir la máscara de corte antes de realizar los cambios.

matiz

Propiedad de un color que permite clasificarlo por su nombre. Azul, verde y rojo, por ejemplo, son distintos matices.

matiz de color

Matiz de color que a menudo se da en las fotografías como resultado de las condiciones de iluminación u otros factores. Por ejemplo, si se toma una fotografía en un interior con luz incandescente tenue puede dar como resultado un matiz de color amarillento, y si se toma una fotografía en el exterior con luz del sol puede dar como resultado un matiz de color azulado.

medianil

Espacio entre columnas de texto. En impresión, espacio en blanco formado por los márgenes interiores de dos páginas opuestas.

medios tonos

Imagen de tonos continuos convertida en una serie de puntos de diversos tamaños que representan distintos tonos.

metadatos

Información sobre objetos. Algunos ejemplos de metadatos son nombres, comentarios y coste asignado a objetos.

mezcla

Efecto que se crea al transformar un objeto en otro siguiendo una progresión de formas y colores.

mezcla compuesta

Mezcla que se crea al combinar el objeto inicial o final de una mezcla con otro objeto.

mezcla dividida

Mezcla que se divide en dos o más componentes para crear una mezcla compuesta. El objeto en que se divide la mezcla se convierte en el objeto final de un componente de la mezcla y en el objeto inicial del otro.

microdesplazamiento

Mover un objeto en pequeños incrementos.

Véase también desplazamiento y superdesplazamiento.

miniatura

Versión pequeña y a baja resolución de una imagen o ilustración.

modelo de color

Diagrama de color sencillo que define el rango de colores visualizado en un modo de color. RGB (rojo, verde, azul), CMY (cian, magenta, amarillo), CMYK (cian, magenta, amarillo, negro), HSB (matiz, saturación, brillo), HLS (matiz, luminosidad, saturación) y CIE L*a*b (Lab) son ejemplos de modelos de color.

modelo de color sustractivo

Modelo de color como, por ejemplo, CMYK, en el que el color se crea al sustraer longitudes de onda de la luz reflejada en un objeto. Por ejemplo, una tinta de color aparece como azul si absorbe todos los colores excepto el azul.

modo de color

Sistema que define el número y tipo de colores que forman una imagen. Blanco y negro, escala de grises, RGB, CMYK y con paleta son ejemplos de modos de color.

modo de color Blanco y negro

Modo de color de 1 bit que almacena las imágenes como dos colores uniformes, blanco y negro, sin degradados. Es un modo apropiado para dibujos lineales y gráficos sencillos. Para crear un efecto de fotografía en blanco y negro, puede utilizar el modo de color escala de grises.

Consulte también escala de grises.

modo de color Con paleta

Modo de color de 8 bits que muestra las imágenes de un máximo de 256 colores. Puede convertir una imagen compleja al modo de color con paleta para reducir el tamaño del archivo y obtener un control más preciso sobre los colores utilizados en el proceso de conversión.

modo de fusión

Método de edición por el que la pintura, objeto o color de relleno seleccionado se combina con otros colores de la imagen.

modos de máscara

Modos de funcionamiento de las herramientas de máscara que es preciso elegir para poder crear o ajustar una máscara y su área editable. Existen cuatro modos de máscara: Normal, Aditivo, Sustractivo y XOR. El modo Normal (predeterminado) es el utilizado para seleccionar un área en una imagen. El modo Aditivo permite ampliar las zonas modificables mediante la selección de varias áreas dentro de la imagen. El modo Sustractivo permite reducir estas zonas eliminando áreas de una selección. Con el modo XOR pueden seleccionarse varias áreas en una imagen. Las zonas que queden superpuestas se excluyen de la zona editable y se añaden al área protegida.

mosaico

Ilustración decorativa realizada mediante la distribución de pequeñas piezas de distintos colores para formar dibujos o patrones.

mosaico

Técnica consistente en la repetición de una imagen pequeña sobre una superficie mayor. El mosaico se utiliza a menudo para crear un fondo de patrón para las páginas de World Wide Web.

muestra

Uno de los elementos de color uniforme que se utilizan como muestra a la hora de seleccionar un color. Un folleto impreso de muestras se llama muestrario. Muestra hace también referencia a los colores de la paleta de colores.

muestra de color

Cuadrado de color sólido en una paleta de colores.

multicanal

Modo de color que muestra imágenes empleando varios canales de color, cada uno con 256 matices de gris. Por ejemplo, si cambia una imagen de color RGB al modo de color

Multicanal, los canales de color rojo [R], verde [G] y azul [B] se convierten en información de escala de grises que refleja los valores de colores de los píxeles en cada canal.

N

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA es un sistema de servidor. Si crea un mapa de imagen para mostrarlo en Web, necesita saber el sistema utilizado por el servidor, ya que los códigos de mapa de imagen pueden ser diferentes. Póngase en contacto con el administrador del servidor para comprobar qué sistema utiliza su servidor.

nodo de degradado

Punto cuadrado que representa cada color en la flecha de degradado de un relleno degradado y que sirve para cambiar los puntos inicial y final, los colores y los valores de transparencia del relleno.

nodos

Puntos cuadrados situados en el extremo de una línea o un segmento curvo. Puede alterar la forma de una línea o curva arrastrando uno o más de sus nodos.

NTSC (National Television Standards Committee)

Filtro de color de vídeo que se utiliza normalmente para definir la gama de color admitida por los televisores de Norteamérica.

nuevo muestreo

Proceso para cambiar la resolución y las dimensiones de un mapa de bits. Al aumentar la resolución, se aumenta el tamaño de la imagen, y al reducirla, se disminuye el tamaño. La repetición del muestreo con resolución fija permite mantener la resolución de la imagen añadiendo o sustrayendo píxeles al tiempo que se varía el tamaño de la imagen. La repetición del muestreo con resolución variable mantiene el mismo número de píxeles pero cambia el tamaño de la imagen, por lo que reduce o aumenta la resolución con respecto a la imagen original.

O

objeto (Corel PHOTO-PAINT)

Mapa de bits independiente que ocupa una capa sobre la imagen de fondo. Los cambios aplicados a los objetos no afectan a la imagen situada debajo.

objeto (CorelDRAW)

Término genérico que designa cualquier elemento creado o colocado en un dibujo. Entre los objetos se incluyen las líneas, las formas, los gráficos y el texto.

objeto abierto

Objeto definido mediante un trayecto cuyos puntos inicial y final no están conectados.

objeto activo (Corel PHOTO-PAINT)

Objeto cuya miniatura tiene un borde rojo alrededor en la ventana acoplable Objetos.

objeto cerrado

Objeto definido mediante un trayecto cuyos puntos inicial y final están conectados.

objeto combinado

Objeto creado combinando dos o más objetos y convirtiéndolos en un solo objeto de curvas. El objeto combinado toma los atributos de relleno y contorno del último objeto seleccionado. Las partes en que se solapan un número par de objetos carecen de relleno. Las partes en que se solapan un número impar de objetos sí se rellenan. Los contornos de los objetos originales permanecen visibles.

objeto de control

Objeto original empleado para generar efectos como envolturas, extrusiones, sombras, siluetas y objetos creados con la herramienta Medios artísticos. Los cambios introducidos en el objeto de control determinan el aspecto del efecto.

objeto de curvas

Objeto que tiene nodos y tiradores de control que se pueden manipular para cambiar la forma del objeto. Los objetos pueden tener cualquier forma, incluidas líneas rectas y curvas.

objeto destino

Objeto al que se da forma, por ejemplo, se suelda, recorta o interseca con otro objeto. El objeto destino conserva sus atributos de relleno y contorno mientras se copian estos atributos a los objetos origen utilizados para realizar la acción.

Véase también objeto origen.

objeto flotante

Mapa de bits que carece de fondo. Los objetos flotantes también se denominan objetos de foto o imágenes de recorte.

objeto maestro

Objeto que se ha clonado. La mayoría de los cambios introducidos en el objeto maestro se aplican a la clonación automáticamente.

objeto origen

Objeto utilizado para dar forma a otro objeto, por ejemplo, para soldar, recortar o intersectar el objeto. El objeto origen recibe los atributos de relleno y contorno del objeto destino.

Véase también objeto destino.

objeto PowerClip

Objeto creado incluyendo objetos (llamados objetos contenido) dentro de otros objetos (objetos contenedores). Si el objeto contenido es mayor que el contenedor, el contenido se recorta automáticamente. Sólo se podrá ver la parte del contenido que quepa dentro del contenedor.

objeto principal

Objeto cuya forma se combina con los elementos de imagen de otro objeto, llamado objeto secundario. El conjunto de objeto secundario y objeto principal se denomina grupo de recorte. El objeto principal debe encontrarse en una capa inferior al objeto secundario.

objeto secundario

Objeto cuyos elementos de imagen se insertan en la forma de otro objeto, denominado objeto principal. El conjunto de objeto secundario y objeto principal se denomina grupo de recorte. El objeto secundario debe encontrarse en una capa superior al objeto principal.

objeto vectorial

Objeto específico de un dibujo que se crea como un conjunto de líneas y no como patrones de puntos o píxeles individuales. Los objetos vectoriales se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan.

objetos PowerClip anidados

Contenedores que a su vez incluyen otros contenedores para formar objetos PowerClip complejos.

opacidad

Cualidad de un objeto que dificulta ver a través de él. Si un objeto es opaco al 100 por ciento, no es posible ver nada a través del mismo. Los niveles de opacidad inferiores al 100 por ciento aumentan la transparencia de los objetos.

Véase también transparencia.

orden de apilamiento

Secuencia en la que se crean los objetos en la ventana de imagen. Este orden define la relación entre los objetos y, por tanto, el aspecto de la imagen. El primer objeto creado aparece al fondo y el último en primer plano.

origen

Punto de la ventana de dibujo en el que intersectan las reglas.

P

página de códigos

Tabla del sistema operativo DOS o Windows que define el juego de caracteres ASCII o ANSI que debe utilizarse para mostrar texto. Para los distintos idiomas se utilizan distintos juegos de caracteres.

página de dibujo

Parte de la ventana de dibujo enmarcada por un rectángulo con una sombra.

página maestra

Una página virtual que contiene objetos, líneas guía y configuración de cuadrícula globales que se aplican a todas las páginas de su documento.

PAL

Filtro de color de vídeo que se utiliza normalmente para definir la gama de color admitida por los televisores de Europa y Asia.

Paleta de colores

Conjunto de colores sólidos entre los que puede elegir para rellenos y contornos.

panorámica (Corel PHOTO-PAINT)

Función que permite mover la imagen dentro de la ventana de imagen, normalmente cuando aquélla es mayor que su ventana. El cambio de panorámica afecta a la vista de la imagen de la misma forma que las barras de desplazamiento mueven la imagen hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha en la ventana de imagen. Al

trabajar con niveles elevados de ampliación en que no se muestra toda la imagen, es posible desplazar rápidamente la panorámica para ver partes de la imagen antes ocultas.

panorámica (CorelDRAW)

Función que permite mover la página de dibujo dentro de la ventana de dibujo. El cambio de panorámica afecta a la vista de la página de la misma forma que las barras de desplazamiento mueven el dibujo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha en la ventana de dibujo. Al trabajar con niveles elevados de ampliación en que no se muestra todo el dibujo, es posible desplazar rápidamente la panorámica para ver partes del dibujo antes ocultas.

pantalla de presentación

Pantalla que aparece cuando se inicia CorelDRAW. Esta pantalla muestra el avance del proceso de inicialización y proporciona información sobre el copyright y el registro.

patrón muaré

Efecto visual de curvas irradiadas que se crea por la superposición de dos patrones regulares. Por ejemplo, un patrón muaré puede ser consecuencia de solapar dos pantallas de medios tonos que varían en ángulo, espaciado de puntos y tamaño de punto. Los patrones muaré son el resultado no deseable de volver a tramar una imagen con una pantalla de medios tonos diferente o con la misma pero con un ángulo diferente al de la pantalla original.

perfil de color

Descripción de las capacidades y características de administración de los colores que posee un dispositivo.

perspectiva de dos puntos

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de dos lados de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en dos direcciones.

perspectiva de un punto

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de un lado de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en una dirección concreta.

píxel

Punto de color que constituye la parte más pequeña de un mapa de bits.

Véase también resolución.

pixelación

Tipo de distorsión por la que los píxeles individuales se pueden distinguir a simple vista, o por la que grupos de píxeles se muestran como bloques de colores. Las causas de la pixelación pueden ser una resolución inapropiada o unas dimensiones incorrectas de la imagen, o la aplicación intencionada de un efecto especial.

plantilla

Conjunto predefinido de información que determina el tamaño y la orientación de página, la posición de las reglas y la configuración de la cuadrícula y las líneas guía. Una plantilla también puede incluir gráficos y texto que pueden modificarse.

pluma sensible a la presión

Lápiz gráfico que puede utilizarse para acceder a comandos y dibujar imágenes. Para utilizarla con Corel PHOTO-PAINT, es preciso instalar la pluma sensible a la presión junto con una tableta sensible a la presión y sus correspondientes controladores.

PNG (Portable Network Graphics)

Formato de archivos gráficos diseñado para la visualización en línea. Este formato permite importar gráficos de color de 24 bits.

Portapapeles

Área que se utiliza para almacenar temporalmente información cortada o copiada. Esa información se almacena hasta que la sustituya otra que se corte o se copie al Portapapeles.

ppp (puntos por pulgada)

Medida de la resolución de una impresora en puntos por pulgada (2,54 cm). Las impresoras láser de sobremesa suelen imprimir a 600 ppp. Las filmadoras imprimen a 1270 o 2540 ppp. Las impresoras que ofrecen mayor número de puntos por pulgada producen resultados más uniformes y nítidos. El término ppp también se utiliza para medir la resolución de un escáner y para indicar la resolución de un mapa de bits.

profundidad de bits

Número de bits binarios que define la tonalidad o color de cada uno de los píxeles que componen un mapa de bits. Por ejemplo, un píxel de una imagen en blanco y negro tiene una profundidad de 1 bit, ya que sólo puede ser blanco o negro. El número de valores de color que puede producir una profundidad de bits determinada es igual a 2 elevado a la profundidad de bits. Por ejemplo, una profundidad de bits de 1 bit produce dos valores de color ($2^1=2$), y una profundidad de bits de 2 bits, produce valores de 4 colores ($2^2=4$).

La profundidad de bits oscila entre 1 y 64 bits por píxel (bpp) y determina la profundidad de color de una imagen.

profundidad de color

El número máximo de colores que puede contener una imagen. La profundidad de color se determina por la profundidad de bits de una imagen y el monitor de la pantalla. Por ejemplo, una imagen GIF de 8 bits puede contener hasta 256 colores, mientras que una imagen JPEG de 24 bits puede contener unos 16 millones de colores. Una imagen GIF es un ejemplo de una imagen de 8 bits; una imagen JPEG es un ejemplo de una imagen de 24 bits.

progresivo

En imágenes JPEG, método con el que las imágenes aparecen en pantalla en su totalidad, pero con una resolución baja, de aspecto cuadrículado. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta progresivamente.

proporción

Relación entre la anchura y la altura de una imagen (que se expresa matemáticamente como x:y). Por ejemplo, la proporción de una imagen de 640 x 480 píxeles es de 4:3.

punto

Unidad de medida que se emplea principalmente en tipografía para definir tamaños de letra. En una pulgada (2,54 cm) hay 72 puntos aproximadamente y en una pica, 12 puntos.

punto blanco

Medida del blanco en un monitor en color que influye en cómo se muestran los resaltes y el contraste.

En la corrección de imágenes, el punto blanco determina el valor de brillo que se considera blanco en una imagen de mapa de bits. En Corel PHOTO-PAINT, puede establecer el punto blanco para mejorar el contraste de una imagen. Por ejemplo, si en el histograma de una imagen con una escala de brillos de 0 (oscura) a 255 (clara) se establece el punto blanco en 250, todos los píxeles con un valor superior a 250 se convierten a blanco.

punto de anclaje

Punto que permanece fijo al estirar, escalar, reflejar o inclinar un objeto. Los puntos de anclaje se corresponden con los ocho tiradores que se muestran cuando un objeto está seleccionado, y con el centro de un cuadro de selección marcado con una X.

punto de fuga

Marcador que aparece al seleccionar una extrusión o un objeto al que se ha incorporado perspectiva. En una extrusión, el marcador de punto de fuga indica la profundidad (extrusión paralela) o bien, el punto en el que se encontrarían las superficies extruidas si se extendiesen (extrusión de perspectiva). En ambos casos, el punto de fuga se indica con una X.

punto medio

Punto que divide una línea Bézier en dos partes con la misma longitud.

punto negro

Un valor de brillo que se considera negro en una imagen de mapa de bits. En Corel PHOTO-PAINT, puede establecer el punto negro para mejorar el contraste de una imagen. Por ejemplo, si en el histograma de una imagen con una escala de brillos de 0 (oscura) a 255 (clara) se establece el punto negro en 5, todos los píxeles con un valor superior a 5 se convierten a negro.

puntos de control (Corel PHOTO-PAINT)

Puntos que se extienden desde un nodo a lo largo de una curva que se está modificando con la herramienta Forma. Estos puntos determinan el ángulo en el que la curva corta el nodo.

R

radio

Si se aplica a órbitas, establece la distancia entre el centro de la pincelada y las plumillas que se encuentran alrededor del centro de la pincelada al pintar con órbitas. Al aumentar su valor, se incrementa el tamaño de la pincelada.

Si se aplica al filtro Polvo y arañazos, establece el número de píxeles alrededor del área dañada que se utilizan para aplicar el filtro.

rango de corte

Porcentaje del rango de valores que no se muestra en la parte superior del eje vertical del histograma.

rango tonal

La distribución de píxeles de una imagen de mapa de bits, desde oscuros (un valor de cero, que indica que no hay claridad) a claros (un valor de 255, que indica un brillo total). Los píxeles situados en el primer tercio del rango se consideran sombras, los del medio se consideran medios tonos, y los píxeles del último tercio se consideran resaltes.

Lo ideal es que los píxeles de una imagen estén distribuidos a lo largo de todo el rango tonal. Un histograma es una excelente herramienta para visualizar y evaluar el rango tonal de las imágenes.

reconocimiento de forma

Capacidad de reconocer y convertir formas dibujadas a mano en formas perfectas. Para aprovechar al máximo el reconocimiento de forma, debe utilizar la herramienta Dibujo inteligente. Por ejemplo, si dibuja cuatro trazos con la pluma para esbozar un rectángulo, la aplicación convertirá las líneas dibujadas a mano en un rectángulo perfecto.

recorte

Eliminar áreas no deseadas de una imagen sin afectar a la resolución de la parte que permanece.

recuadro

Contorno punteado que rodea un área editable o un objeto de una imagen. De forma predeterminada, los recuadros de objetos son azules y los recuadros de máscara son negros.

regla

Barra horizontal o vertical graduada utilizada para determinar el tamaño y la posición de los objetos. De forma predeterminada, las reglas se muestran a la izquierda, en la parte superior de la ventana de la aplicación, pero es posible ocultarlas o moverlas.

regulador

En la impresión comercial, forma de recorte en la que se extiende el objeto de fondo hacia el objeto en el primer plano.

relleno

Color, mapa de bits, gradación de colores o patrón que se aplica a un área de una imagen.

relleno de malla

Tipo de relleno que permite añadir manchas de color en el interior del objeto seleccionado.

relleno de mapa de bits

Relleno creado a partir de cualquier mapa de bits.

relleno de patrón

Un relleno consiste en una serie de imágenes u objetos vectoriales que se repiten.

relleno de textura

Relleno generado fractalmente que, de forma predeterminada, rellena un objeto o un área con una única imagen en lugar de con una serie de imágenes repetidas.

relleno degradado

Progresión suave entre dos o más colores aplicados a un área de una imagen que siguen un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Los rellenos degradados de dos colores tienen una progresión directa de un color a otro, mientras que los personalizados pueden tener una progresión de muchos colores.

relleno PostScript

Tipo de relleno de textura diseñado con el lenguaje PostScript.

relleno uniforme

Tipo de relleno utilizado para aplicar un único color uniforme a una imagen.

Véase también relleno.

representación

Capturar una imagen bidimensional a partir de un modelo tridimensional.

resalte, sombra y medios tonos

Términos utilizados para describir el brillo de los píxeles en una imagen de mapa de bits. Los valores de brillo van de 0 (oscuro) a 255 (claro). Los píxeles situados en el primer tercio del rango se consideran sombras, los del medio se consideran medios tonos, y los píxeles del último tercio se consideran resaltes. Puede aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen ajustando los resaltes, sombras o medios tonos. Un histograma es una excelente herramienta para visualizar y evaluar los resaltes, sombras y medios tonos de las imágenes.

resolución

Cantidad de detalle que contiene un archivo de imagen o que puede producir un dispositivo de entrada, de salida o de visualización. La resolución se mide en puntos por pulgada (ppp). Las resoluciones bajas pueden producir un aspecto granulado; las altas pueden generar imágenes de mejor calidad pero los archivos son más grandes.

resolución de imagen

Número de píxeles por pulgada (2, 54 cm) en un mapa de bits que se expresa en píxeles por pulgada o puntos por pulgada (ppp). Las resoluciones bajas pueden producir un aspecto granulado en el mapa de bits; las altas pueden generar imágenes de mejor calidad pero los archivos son más grandes.

resolución de salida

Número de puntos por pulgada (ppp) que un dispositivo de salida (por ejemplo, una unidad de fotocomposición o una impresora láser) puede producir.

RGB

Modo de color que combina los tres colores de luz (rojo, verde y azul) en diversas intensidades para producir todos los demás colores. A cada canal de rojo, verde y azul se asigna un valor entre 0 y 255. Los monitores, los escáneres y el ojo humano utilizan RGB para producir o detectar el color.

rotación

Acción de volver a colocar y orientar un objeto girándolo en torno a su centro de rotación.

round-tripping

Conversión de un documento guardado en un formato de archivo como Portable Document Format (PDF) en otro formato como Corel DESIGNER (DES) y guardado otra vez en el formato original.

ruido

En la edición de mapas de bits, el ruido hace referencia a la presencia de píxeles aleatorios en la superficie de un mapa de bits que recuerdan a las interferencias en un televisor.

S

sangría

Parte de la imagen impresa que sobrepasa el borde de la página. La sangría garantiza que la imagen final se sitúa correctamente en el borde del papel después de recortar y encuadernar.

saturación

La pureza o viveza de un color expresada como ausencia de blanco. Un color con un 100 por ciento de saturación no contiene blanco. Un color con 0 por ciento de saturación es un tono de gris.

segmento

Línea o curva entre dos nodos de un objeto de curvas.

segmento (trayecto)

Sección de un trayecto entre dos nodos consecutivos. Un trayecto es una serie de segmentos.

selección

Zona de una imagen, también llamada área editable, que no está protegida por una máscara y que, por lo tanto, está disponible para su modificación. La selección se puede modificar utilizando las herramientas de pintura y edición, efectos especiales y comandos.

selección con recuadro

Método de selección de objetos o nodos arrastrando la herramienta Selección o Forma y rodeándolos con un recuadro (el contorno de puntos que aparece al arrastrar en sentido diagonal).

selección con recuadro a mano alzada

Método de selección de objetos o nodos con un recuadro mientras se arrastra la herramienta Forma, y se controla la forma del recuadro de selección como si se estuviera dibujando una línea a mano alzada.

Véase también selección con recuadro.

selección múltiple

Selección de varios objetos con la herramienta Selección, o de varios nodos con la herramienta Forma.

sensibilidad del rango

Opción del modo de color con paleta que permite especificar un color que actúa como color destino de la conversión. Puede ajustar el color y su importancia en la conversión.

separaciones de color

En impresión comercial, es el proceso de división de los colores de una imagen compuesta para la producción de un cierto número de imágenes distintas en escala de grises, una por cada color primario presente en la imagen original. Para las imágenes CMYK, se deben realizar cuatro separaciones (una por cada uno de los colores cian, magenta, amarillo y negro).

silueta

Efecto generado mediante la adición de formas concéntricas a distancias regulares por dentro o por fuera de los bordes de un objeto. Este efecto también se puede utilizar para crear marcas de corte para dispositivos tales como trazadores, máquinas de grabado y cortadoras de vinilo.

símbolo

Objeto o grupo de objetos reutilizables. Un símbolo se define una vez y se puede hacer referencia a él muchas veces en un dibujo.

Objeto o grupo de objetos reutilizables. Un símbolo se define una vez y se puede hacer referencia a él muchas veces en una imagen.

simulación

Método de representación del texto empleando palabras que carecen de significado, o bien una serie de líneas rectas.

sin pérdida de calidad

Tipo de compresión de archivo que mantiene la calidad de una imagen que ha sido comprimida y descomprimida.

sobreimpresión

Se consigue una sobreimpresión cuando se imprime un color sobre otro. Dependiendo de los colores que seleccione, los colores sobreimpresos se mezclan y crean un nuevo color, o el color superior cubre al inferior. La sobreimpresión de un color oscuro sobre uno claro se utiliza a menudo para evitar problemas de registro, que ocurren cuando las separaciones de colores no están alineadas de manera precisa.

Véase también sobreimpresión de color, regulador y extensión.

sobreimpresión de color

Un término del campo de la impresión, utilizado para describir un método de solapamiento de colores para compensar por separaciones de color mal alineadas (error de registro). Este método evita las astillas blancas que aparecen entre colores contiguos en una página blanca.

Véase también extensión, regulador y sobreimpresión.

sobreexposición

Exceso de luz en una imagen que causa que tenga un aspecto desgastado.

Véase también exposición.

soldadura

Combinar dos objetos en un solo objeto de curvas con un único contorno. Un objeto origen se suelda con un objeto destino para crear un nuevo objeto que toma los atributos de relleno y contorno del objeto destino.

sombra

Efecto de sombra tridimensional que proporciona a los objetos un aspecto real.

subexposición

Luz insuficiente de una imagen.

Véase también exposición.

subíndice

Caracteres de texto situados por debajo de la línea base de los demás caracteres de una línea de texto.

subtrayecto (Corel PHOTO-PAINT)

Segmento que no está unido al trayecto principal.

subtrayectos (CorelDRAW)

Trayectos que forman parte de un objeto.

superdesplazamiento

Desplazamiento de un objeto en grandes incrementos presionando Mayús y una tecla de flecha. El valor de superdesplazamiento se multiplica por el de desplazamiento para obtener la distancia que se mueve el objeto.

Véase también desplazamiento y microdesplazamiento.

superíndice

Caracteres de texto situados por encima de la línea base de los demás caracteres de una línea de texto.

superposición

Hoja transparente de color rojo que es posible superponer a las áreas protegidas de una imagen. La superposición de máscara facilita la diferenciación entre las áreas editables y las enmascaradas (protegidas) de la imagen. Cuando se aplica la superposición, las áreas con máscara se visualizan con distintas intensidades de rojo (en función de su grado de transparencia). Cuanto mayor sea el grado de saturación del color rojo, mayor será el nivel de protección.

Véase también área editable y área protegida.

T

tabla de teclas rápidas

Archivo que contiene una lista de las teclas de acceso directo. Puede haber activas diferentes tablas dependiendo de la tarea que se esté realizando.

tabuladores con caracteres guía

Fila de puntos situados entre objetos de texto para que el lector pueda seguir una línea por un espacio en blanco. Estos caracteres guía se suelen utilizar en lugar de tabuladores, especialmente antes de texto alineado a la derecha, como sucede en una lista o un índice.

tamaño

Cambiar proporcionalmente las dimensiones horizontal y vertical de un objeto cambiando una de las dimensiones. Por ejemplo, es posible ajustar el tamaño de un rectángulo que tiene una altura de 1 cm y una anchura de 2 cm, cambiando el valor de la altura por 1,5 cm. El nuevo valor de altura produce automáticamente una anchura de 3 cm. La proporción de 1:2 entre altura y anchura se mantiene.

tangente

Línea recta que toca una curva o una elipse en un punto concreto, pero que no las cruza en el mismo.

teclas de flecha

Son teclas de dirección que mueven o “desplazan” en pequeños incrementos los objetos seleccionados. También puede utilizar las teclas de flecha para situar el cursor al escribir o editar texto en pantalla o en un cuadro de diálogo.

temperatura

Modo de describir la luz en términos de grados Kelvin. Los valores más bajos corresponden a condiciones de iluminación tenues que causan un matiz anaranjado, como la luz de una vela o de una bombilla incandescente. Los valores más altos corresponden a condiciones de mucha luz, como la luz del sol, que pueden causar que aparezca un matiz azulado.

texto artístico

Tipo de texto que se puede crear con la herramienta Texto. Utilice texto artístico cuando desee añadir líneas cortas de texto, como títulos, o cuando desee aplicar efectos gráficos, como la adaptación de texto a un trayecto, la creación de extrusiones y mezclas, y la

producción de otros efectos especiales. Un objeto de texto artístico puede contener hasta 32.000 caracteres.

texto con formato

El texto “enriquecido” es aquel que posee atributos de formato tales como negrita, cursiva y subrayado, así como diferentes fuentes, tamaños de fuente y texto en color. Los documentos de texto enriquecido también incluyen opciones de formato de página, tales como márgenes de página, espaciado de línea y anchura de tabulación personalizados.

texto de párrafo

Tipo de texto que permite aplicar numerosas opciones de formato y editar directamente grandes bloques de texto.

tinta

En la edición de fotografías, tinta a menudo se refiere a un color semitransparente aplicado sobre una imagen. También se denomina matiz de color.

En el campo de la impresión, tinta se refiere a un matiz más claro de un color creado con pantalla de medios tonos, como por ejemplo un color directo.

Véase también medios tonos.

tiradores

Conjunto integrado por ocho cuadros negros que aparecen en las esquinas y a los lados de un objeto cuando se encuentra seleccionado. Al arrastrar los tiradores de forma individual, podrá escalar, reflejar o cambiar el tamaño de los objetos. Si hace clic en un objeto seleccionado, la forma de los tiradores cambia a flechas para que pueda girar e inclinar el objeto.

tiradores de control (CorelDRAW)

Tiradores que se extienden desde un nodo a lo largo de una curva que se está modificando con la herramienta Forma. Estos tiradores determinan el ángulo en el que la curva corta el nodo.

tiradores de distorsión

Flechas de dos puntas situadas en cada esquina del cuadro de resaltado.

tiradores de inclinación

Flechas rectas de dos puntas situadas en el centro de cada lado del cuadro de resaltado.

tiradores de perspectiva

Círculos vacíos situados en las esquinas del cuadro de resaltado.

tiradores de rotación

Flechas curvas dobles situadas en las esquinas del cuadro de resaltado.

tolerancia al color

Valor que determina el rango de color o sensibilidad de las herramientas Máscara lazo, Máscara varita mágica y Relleno. La tolerancia se utiliza también en el cuadro de diálogo Máscara de color para determinar los píxeles que se protegerán al crear una máscara de color. Un píxel se incluye en el rango de color especificado si su valor de escala de grises está comprendido dentro de la tolerancia definida.

tono

Las variaciones de un color o de la gama de grises entre blanco y negro.

tramado

Proceso utilizado para simular un número mayor de colores cuando sólo hay disponible un número limitado de colores.

transparencia

Cualidad de un objeto que facilita ver a través de él. Al definir niveles bajos de transparencia se establecen niveles altos de opacidad y una menor visibilidad de los elementos o de la imagen que quedan por debajo.

Véase también opacidad.

trayecto

Componente básico con el que se construyen los objetos. Un trayecto puede ser abierto (por ejemplo, una línea) o cerrado (por ejemplo, un círculo) y estar formado por un solo segmento de línea o curva, o por muchos segmentos unidos.

trayecto

Serie de segmentos de línea o de curva conectados por extremos cuadrados denominados nodos.

trayecto cerrado

Trayecto cuyos puntos inicial y final están conectados.

TWAIN

Mediante el controlador TWAIN proporcionado por el fabricante del hardware, las aplicaciones gráficas Corel pueden capturar imágenes directamente desde una cámara digital o un escáner.

U

umbral

Nivel de tolerancia para las variaciones de tono en un mapa de bits.

umbral (trayecto)

Control disponible al crear un trayecto a partir de una máscara. Los valores de umbral pueden estar comprendidos entre 1 y 10, y determinan el tamaño del ángulo necesario entre dos secciones de una máscara para crear un nodo ahí. Un valor bajo produce más nodos asimétricos y, por lo tanto, más nodos en el trayecto resultante.

Unicode

Estándar de codificación de caracteres que define los juegos de caracteres de todos los idiomas escritos del mundo mediante la utilización de un juego de códigos de 16 bits y más de 65.000 caracteres. Unicode permite manejar textos de manera eficaz, sin tener en cuenta el idioma del texto, el sistema operativo o la aplicación que se utilice.

unidad de fotocomposición

Dispositivo de alta resolución que produce folios o copias en papel fotográfico y que se utiliza en la producción de planchas para impresión.

URL (localizador uniforme de recurso)

Dirección exclusiva que define dónde puede encontrar una determinada página Web en Internet.

V

valor de color

Conjunto de números que definen un color dentro de un modo de color. Por ejemplo, en el modo de color RGB, los valores de color 255 para rojo (R) y cero para el verde (G) y el azul (B) dará como resultado el color rojo.

ventana de dibujo

Parte de la ventana de aplicación sobre la que se pueden crear, añadir y editar objetos.

visualización de líneas de dibujo

Visualización de los contornos de un dibujo que oculta los rellenos, pero muestra las extrusiones, las líneas de las siluetas y las formas intermedias de las mezclas. Los mapas de bits se muestran monocromos.

Véase también visualización de líneas de dibujo simples.

visualización de líneas de dibujo simples

Visualización de los contornos de un dibujo que oculta los rellenos, las extrusiones, las siluetas y las formas intermedias de las mezclas. Los mapas de bits se muestran monocromos.

Véase también visualización de líneas de dibujo.

W

WIA (Windows Image Acquisition)

Interfaz y controlador estándar, creado por Microsoft, para cargar imágenes desde dispositivos periféricos, como escáneres y cámaras digitales.

Z

ZIP

Técnica de compresión de archivos sin pérdida que da como resultado un tamaño de archivo más pequeño y mayor rapidez de procesamiento.

zona activa

Distancia desde el margen derecho en la que comienza la separación silábica de las palabras.

zona interactiva

Área de un objeto en la que se puede hacer clic para ir a la dirección especificada por un URL.

zoom

Función que permite reducir o ampliar la vista de un dibujo. Puede ampliar para ver más detalles o reducir para obtener una vista más general.



CorelDRAW[®] X4
ÍNDICE



A	
acceso	17
acciones	46
deshacer y rehacer acciones en	
PowerTRACE	250
procedimiento para deshacer y rehacer	46
repetición	46
Actualización de productos Corel	12
adaptación de texto a trayecto	224
administración de color	
configuración	265
utilización de perfiles de color	268
administración del color	265
agrupación de objetos	109
adición de objetos a grupos	111
ajuste	
a cuadrícula	177
a líneas guía	181
activación y desactivación	106
guías dinámicas	107
objetos	105
Ajuste de texto	232
alineación	101
objetos	101
objetos en una página	103
texto	218
uso de guías dinámicas	107
almacenamiento	50
archivos PDF	287
dibujos	51
objetos seleccionados	51
plantillas	261
ampliación	
dibujos	47
presentación preliminar	274, 464
anulación de selección de nodos	117
apertura de dibujos	44
aplicación de zoom	
dibujos	48
archivos	291
exportación a Microsoft Office	295
exportación a WordPerfect Office	295
importación y exportación	291
archivos de cámara raw	
ajuste de color y tono	439
enfoque	443
importación	436
previsualización	444
visualización de propiedades	444
archivos de origen de datos	274
aumento de campos numéricos	277
creación	276
eliminación de registros	277
examinar registros	277
formato de campos numéricos	276
importación	277, 278
visualización de registros	277
arcos, dibujo	57
ASCII, codificación de texto en PDF	290
asignación de formato	209
aumento	47
aviso de orientación de página	273
Ayuda	15
acceso	17
búsqueda	17
cambio de idioma	11
impresión	17
VBA	22



B

barra de estado40

barra de herramientas estándar30

barras de calibración de color282

 impresión283

barras de herramientas32

Base de conocimientos17

biselado

 esquinas135

biselado de esquinas133

bloqueo

 capas205

bordes190

 celdas de tabla192

 tablas191

borrado128

 áreas de objeto129

 en líneas rectas132

 segmentos virtuales de línea129

buscar45

búsqueda45

búsqueda en la Ayuda17

búsquedas

 plantillas258

C

cambio de tamaño de mapas de bits ...238

cambio de tamaño del texto215

campos de fusión

 creación de archivos de origen

 de datos276

 inserción en documentos formulario .278

campos numéricos276

 aumento del valor277

 formato en archivos de origen

 de datos276

capa de Cuadrícula199

capa de Escritorio199

capa de Líneas guía199

capas199

 activación205

 bloqueo205

 cambio de nombre205

 creación201

 edición203

 eliminación202

 impresión y exportación204

 independientes199

 mantenimiento44

 ocultación y visualización204

 orden de apilamiento206

 páginas maestras199

 propiedades205

 visualización202

capas maestras, creación201

capitulares228

caracteres213

 cambio de propiedades214

 desplazamiento222

 espaciado entre. *Consulte* espaciado

 texto

 rotación222

celdas de tabla

 bordes191

 cambio de tamaño190, 193

 color de fondo196

 desplazamiento a siguiente187

 división194

 espaciado de bordes192

 fusión194

 inserción de posiciones de tabulación 193

márgenes	191	predeterminado para rellenos	156
selección	186	rellenos de malla	153
separación	194	rellenos de silueta	159
cierre	52	reproducción exacta	265
dibujos	52	colores de cuatricromía	
círculo alrededor de texto	224	conversión de colores directos	285
círculos, arrastrar para dibujar	57	PANTONE Hexachrome	285
círculos, dibujo	57	colores directos	142, 335
codificación (definición)	470	conversión a colores de	
códigos de barras, inserción	112	cuatricromía en PDF	290
códigos de formateo		conversión en colores de	
inserción	233	cuatricromía	285
códigos de formato	233	colores PANTONE Hexachrome	285
colección de formas perfectas	63	columnas de tabla	
colocación		cambio de tamaño	190
nodos	116	distribución	190
tiradores de control	118	división	194
uso de coordenadas xy	101	inserción	189
uso de puntos de anclaje	101	movimiento	186
color del texto	214	selección	185
color, ajuste en archivos RAW	439	columnas de tablas	
colores	141	corte y pegado	187
ajuste	239	eliminación	189
contorno de silueta	159	columnas, adición a texto	228
control en resultados de la		combinación	111
vectorización	250	marcos de texto de párrafo	229
corrección entre dispositivos	268	objetos	111
elección	141, 335	Cómo deshacer acciones	46
en efectos de bisel	163	configuración	
muestreo en imágenes	143, 336	diseño de página	172
optimización de la calidad de		líneas y contornos	76
mapas de bits	239	para importar y pegar texto	212
paleta de colores predeterminada	143	reglas	176
paletas de colores fijas y		contornos	67
personalizadas	144	aplicación	158
paletas personalizadas	145	caligráficos	77
		conversión a objetos	78



copia	78	cuadrículas	177
eliminación	78	cursiva	214
especificación de configuración	76	curvas, conversión de texto en	215
formato	75		
convenciones de la documentación	16	D	
conversión	215	desagrupación de objetos	111
contornos de objetos	78	desbloqueo	
gráficos vectoriales a mapas de bits	235	capas	205
objetos en curvas	115	descentrado	
tabla a texto	193	copias de objetos	95
texto a curvas	215	desinstalación de aplicaciones	11
texto en tabla	184	desplazamiento	99
copia	93	dibujos	49
objetos en una posición específica	95	desplazamiento de objetos	100
propiedades de objeto	97	desplazamiento de texto	222
propiedades del contorno	78	desplazamiento entre dibujos	49
Corel Corporation, formación	23	desplazarse	47
Corel PHOTO-PAINT, edición de		dibujo	55, 62
mapas de bits en	239	curvas	72
Corel Professional Services	23	espirales	62
Corel Technology Partners	24	formas	55
Corel Training Partners (CTPs)	23	líneas	67
CorelTUTOR	21	líneas caligráficas	74
corrección del color y el tono	239	líneas de cota	83
creación de zonas		líneas de flujo	83
interactivas (definición)	473	líneas predeterminadas	74
Crear trayecto. Consulte combinación de		líneas sensibles a la presión	74
objetos		mediante reconocimiento de forma ..	64
cuadrado		notas	84
esquinas redondeadas	56	rectángulos y cuadrados	56
cuadrados	55	dibujos	41
dibujo	56	almacenamiento	51
cuadrícula		apertura	44
ajuste de objetos a	177	cierres	52
distancia entre líneas	177	creación	43
visualización	177	descartar cambios	46

desplazamiento	49	efectos bisel	
diseminación de líneas	80	luz y color	163
diseño	171	efectos de bisel	162
para impresión	272, 462	estilos	162
disponer en mosaico trabajos		Relieve	164
de impresión	273, 462	Suavizar borde	163
distancias de desplazamiento	100	efectos de distorsión	123
Distorsión Cremallera	124	aplicación	124
Distorsión empujar	124	efectos de tono	239
Distorsión tirar	124	efectos especiales	239
Distorsión Torbellino	124	aplicación a mapas de bits	239
distribución	101	efectos tridimensionales	157
copias de objetos	95	aplicación de perspectiva	160
objetos	101	aplicación de siluetas	158
división		extrusiones	161
objetos	129	perspectiva	160
documentos de fusión		sombras	165
ejecución de fusiones	275	eliminación de capas	202
duplicación de objetos	93	elipses	57
E		3 puntos	58
edición	215	dibujo	57
contenido de objetos PowerClip	138	encajar	105
mapas de bits	236, 239	enlace de texto de párrafo	231
texto	215	enlaces	229
efecto de bisel Suavizar borde	163	enlazar (definición)	474
efecto Relieve	164	envolturas	
efectos		aplicación	126
3D	157	asignación de forma	127
biselado	162	conversión de segmentos y curvas	127
color y tono	239	modificación	127
copia	98	escalas de densitómetro	281
distorsión	123	impresión	283
Efectos 3D	157	escáneres, administración de color	265
		espaciado	218
		líneas	221



objetos	101	extracción	
texto	218	perfil ICC incorporado	44
Texto de párrafo	218	subtrayectos de objetos combinados	112
espacio de trabajo	475	trayectos de objetos	123
barra de estado	40	extrusiones	161
barra de herramientas estándar	30	creación	161
barra de propiedades	38	modificación	161
barras de herramientas	32	F	
caja de herramientas	33	features	4
herramientas	30	festoneado de esquinas	133
terminología	27	filas de tabla	
ventana de la aplicación	28	cambio de tamaño	190
ventanas acoplables	39	distribución	190
espacio de trabajo (definición)	475	división	194
espacio interlineal	221	eliminación	189
espirales	62	inserción	188
esquinas	133	movimiento	186
biselado	133	selección	185
festoneado	133	filas de tablas	
fileteado	133	corte y pegado	187
redondeo	56	fileteado de esquinas	133
estilos		fondos	173
ajuste de texto	232	color uniforme	174
bisel	162	eliminación	248
edición de PDF	290	en resultados de vectorización	248
etiqueta	172	forma de objetos	115
para convertir mapas de bits		formas	55
a vectores	242	adición a finales de línea	77
estiramiento de objetos	123	adición de texto a predefinidas	64
estrellas	59	creación a partir de líneas	70
dibujo	60	dibujo de predefinidas	63
modificación	61	modificación de predefinidas	64
perfectas	60	predefinidas	63
Explorador	49	formas de sector, dibujo	57
exportación	294	formas perfectas (definición)	477
archivos	294		
capas	204		

formato	
caracteres de texto	214
texto	227
fotos	
muestreo de colores	143, 336
fusión	
celdas de tabla	194
colores en la imagen vectorizada	252
fusión de documentos	274, 275
creación de archivos de origen	
de datos	275
creación de formularios	278
formularios	275
guardar en un archivo nuevo	279
importación de archivos de origen	
de datos	275
impresión	278
inserción de campos de fusión	278
fusionar	274
G	
gráficos	
adición a tablas	196
gráficos vectoriales	41
conversión a mapas de bits	235
descripción	41
guía de programación VBA	22
guía del usuario	15
guías dinámicas	107
activación y desactivación	107
visualización	107
guías. Consulte líneas guía	
H	
Herramienta Bézier	34
herramienta Bézier	
dibujo de líneas con	71
uso	68
herramienta Borrador	34, 132
Herramienta Bote de pintura	37
Herramienta Conector	35, 84
Herramienta Contorno	38
herramienta Contorno	
uso	76
Herramienta Cotas	35
herramienta Cuchillo	34, 131
herramienta Cuentagotas	37, 97
herramienta Curva de 3 puntos	35, 72
Herramienta Dibujo inteligente	35
herramienta Dibujo inteligente	
uso	65
Herramienta Distorsionar	37, 124
Herramienta Eliminar	
segmento virtual	34, 132
herramienta Elipse	35, 57
herramienta Elipse de 3 puntos	35, 58
herramienta Envoltura	37, 126
Herramienta Espiral	36
Herramienta Estrella	36
Herramienta Estrella compleja	36
herramienta Estrella compleja	60
Herramienta Extrusión	37, 161
Herramienta Forma	33, 117
Herramienta Formas básicas	36
herramienta Formas básicas	
uso	63



Herramienta Formas de diagrama de flujo36

herramienta Formas de diagrama de flujo
uso63

Herramienta Formas de flecha36

herramienta Formas de flecha
uso63

Herramienta Formas de notas36

herramienta Formas de notas
uso63

Herramienta Formas de orla36

herramienta Formas de orla
uso63

Herramienta Mano34, 49

Herramienta Mano alzada34

herramienta Mano alzada
dibujo de líneas con69
uso67

Herramienta Medios artísticos35

herramienta Medios artísticos
uso72, 79

Herramienta Mezcla37, 167

herramienta Pincel Agreste34

herramienta Pincel Deformador34

herramienta Pluma35
uso68

Herramienta Polígono36

Herramienta Polilínea35

herramienta Polilínea
uso67

Herramienta Recortar34

herramienta Recortar130

herramienta Rectángulo35
uso56

herramienta Rectángulo de 3 puntos35

herramienta Relleno38, 148

herramienta Relleno de malla38, 153

Herramienta Relleno inteligente35, 154

herramienta Relleno interactivo38, 147

herramienta Selección33, 88

Herramienta Silueta37, 158

Herramienta Sombra37, 166

Herramienta Tabla37

herramienta Texto36, 209

Herramienta Transparencia37

herramienta Zoom34, 48

herramientas30

herramientas de escritura
cambio de idioma 12

hojas de cálculo, importación
como tablas196

I

idiomas11
cambio de herramientas de escritura . 12
cambio en la interfaz de usuario
y la Ayuda 11
instalación 11

iluminación
en efectos de bisel 163

Imagen vectorizada
solución de problemas 256

imagen vectorizada
cambio de modo de color 252

imágenes239
ajuste de color y tono 239
tablas 196

importación	291	interfaz de usuario, cambio de idioma ...	11
archivos	291	interletrado	221
archivos de cámara raw	436	interlineado	218
tablas	196	intersección de objetos	135
texto	212		
impresión	271	L	
aviso de orientación de página ..	273, 463	La Barra de propiedades	38
barras de calibración de color	283	La caja de herramientas	33
capas	204	Laboratorio de ajuste de imagen	239
conversión de colores directos	285	laboratorio de enderezamiento de imágenes	238
diseño	272	letra en negrita	214
diseños de imposición	281	límite de esquinado	76
disposición en mosaico de trabajos ..	273	configuración	77
documentos fusionados	274, 278	límite, objeto	96
en película	286	línea base de texto (definición)	482
escalas de densitómetro	283	líneas	67
impresión comercial	281	adición de formas finales	77
información del archivo	283	Bézier	71
marcas de impresora	281	caligráficas	72
marcas de registro	283	cierre	69
números de página	283	conexión	83
pantallas de medios tonos	239	cota	83
presentación preliminar	274	dibujo	67
separaciones de color	284	diseminación	80
temas de Ayuda	17	eliminación de segmentos	132
impresión comercial	281	especificación de configuración	76
inclinación de objetos	123	flujo	83
incorporación (definición)	480	formato	75
información de documento	51	límite de esquinado	76
información del archivo	281	predeterminadas	72
impresión	283	sensibles a la presión	72
información sobre herramientas	15	líneas caligráficas	72
inicio de CorelDRAW	42	creación como contornos	77
instalación		dibujo	74
en red	13	líneas clave	96
en una red	13		
instalación de aplicaciones	10		



líneas de conexión, dibujo	83	enlace externo	291
líneas de corte	96	extracción de perfiles de color	
líneas de cota	83	incorporados	291
dibujo	83	nuevo muestreo	237
líneas de flujo	83	recorte	236
desplazamiento	84	trazado	241
dibujo	83	marcas al agua	
líneas guía	178	comprobación durante la exportación	291
adición	179	marcas de corte	282
ajuste de objetos a	181	impresión	281
bloqueo y desbloqueo	180	impresión de compuestas	282
eliminación	180	marcas de impresora	281
modificación	180	marcas de plegado	281
ocultación y visualización	179	impresión	282
líneas predeterminadas	72	marcas de registro	281
dibujo	74	impresión	283
líneas sensibles a la presión	72	marcos de texto	209
dibujo	74	adición de columnas	228
lista de diseminador	81	ajuste automático	211
creación	82	ajuste de texto	228, 229
Los menús laterales	33	alineación de texto de párrafo	220
		asignación de formato	229
		enlace	229
		enlace y separación	229
		separación de objeto	211
		tamaño fijo	229
M		marcos. Consulte marcos de texto	
manipulación de segmentos de curva ..	118	márgenes, en celdas de tabla	191
mapas de bits	235	matiz de color (definición)	484
ajuste de color y tono	239	mejoras de producto	12
aplicación de PowerClip	137	menús laterales de la caja de	
cambio de tamaño	238	herramientas	33
combinación de mapas de bits de varias		mezclas	166
capas	291	creación	167
comprobación de marcas al agua ..	291	rellenos de malla	152
conversión de gráficos vectoriales ..	235		
corrección de color	239		
descripción	41		
división	128		
edición	236, 239		
efectos especiales	239		

Microsoft Office	impresión	259
exportación de archivos a	visualización	259
miniaturas	nuevas funciones	4
previsualización	Nuevo muestreo de mapas de bits	236
modos de color	números de página, impresión	281
cambio en la imagen vectorizada		
monitores	O	
configuración de la administración	objetos	
de color	creación de áreas	96
mosaico	objetos	87
151	agrupación	109
mover	ajuste	105
texto	ajuste de texto	232
223	alineación de texto	220
movimiento	alineación y distribución	101
configuración de distancias de	almacenamiento de seleccionados	51
desplazamiento	anulación de selección	89
objetos	asignación de forma	115
objetos al dibujar	borrado	129
99	combinación	111
muestreo de colores	conversión en curvas	116
143, 144	copia	93
	copia de propiedades	97
N	copia de tamaño, posición o rotación	98
nodos	creación de PowerClip	137
115	curvas <i>Consulte</i> objetos de curvas	
adición	desagrupación	111
anulación de selección	diseminación	80
117	división	129
colocación	duplicación	93
116	eliminación	93
eliminación	eliminación de contornos	79
119	enlace con marcos de texto	231
modificación de envolturas	intersección	135
127	mezcla	166
reducción de número en curvas	movimiento	99
120	orden	108
selección	pegado	94
116		
tipos		
120		
nodos asimétricos		
120		
nodos simétricos		
120		
nodos uniformes		
120		
notas		
51		
dibujo		
84		
notas del diseñador		
260		
adición a una plantilla		
261		



recorte	128	fondo	173
rellenos	147	mantenimiento	44
selección	87	movimiento de objetos	176
soldadura	135	orientación	171
tablas	183, 195	tamaño	171
visualización	202	tamaños de página personalizados	
objetos de curva		preestablecidos	173
reducción de número de nodos	120	visualización	202
objetos de curvas	115	páginas de códigos, elección	45
adición de nodos	120	páginas maestras	199
Bézier	71	páginas,	
dibujo	69, 72	orden	175
eliminación de nodos	120	palabras clave	51
manipulación de segmentos	118	paletas de colores	141
objetos PowerClip	137	creación a partir de documentos ...	146
anidados	138	creación a partir de imagen	
creación	138	vectorizada	254
modificación del contenido	138	creación a partir de objetos	146
optimización		creación de paletas personalizadas ..	145
colores	265	fijas o personalizadas	144
orden de apilamiento de capas	206	uso en PowerTRACE	252
orden de apilamiento de objetos	108	paletas de muestras. Consulte paletas	
orden de los objetos	108	de colores	141
orden de objetos		paletas. Consulte paletas de colores ...	141
cambio	108	Pantalla de inicio	21
inversión	109	pantallas de medios tonos	285
origen de datos ODBC	278	pantallas en mapas de bits	239
P		texto de párrafo	
páginas	171	<i>Consulte también texto</i>	
adición	174	PDF	287
asignación de nombre	175	creación	287
coincidencia con configuración		edición de estilos	290
de impresora	173	estilos	287
configuración	171	publicación en	287
diseño	171	pegado	
eliminación	175	objetos	94

pegar	94	posición de archivos. <i>Consulte</i> importación de archivos	
texto	212	posición, copias	98
película, impresión en	286	posiciones de tabulación	227
perfiles de color	268	en celdas de tabla	193
aplicación	274, 465	PowerTRACE	241
copia desde un CD	269	cuadro de diálogo	245
descarga	269	deshacer acciones	244
elección	268	rehacer acciones	250
perfiles de color ICC	274, 465	vectorización de mapas de bits	244
personalización		predeterminados	
paletas de colores de la imagen		texto	213
vectorizada	252	previsualización	
pinceladas	80	archivos de cámara raw	444
perspectiva	160	separaciones de color	274
aplicación a efectos	160	trabajos de impresión	274, 463
aplicación a objetos	160	previsualización de texto en directo ..	227
pinceladas	79	profundidad de color (definición)	493
aplicación	79	Publicación en PDF	287
creación de personalizadas	80	puntas de flecha, adición	77
plantillas	257	puntos de anclaje. <i>Consulte</i> nodos	
adición de información de referencia	261	puntos de dirección. <i>Consulte</i> tiradores de control	
búsquedas	258		
creación	261	R	
edición	262	rasterización	235
visualización de detalles	259	reconocimiento de forma	64
visualización de notas del diseñador	259	configuración de demora de reconocimiento	65
plantillas. <i>Consulte</i> plantillas		corrección	66
polígonos		reconocimiento de forma (definición) ..	495
cambio de forma	61	recorte	128
polígonos	59	mapas de bits	236
dibujo	60	objetos	128
posición	99		
objetos	99		
texto en trayecto	225		



rectángulos	55	rellenos de gradiente. <i>Consultar</i> rellenos degradados	
dibujo	56	rellenos de malla	152
redondeo de esquinas	56	aplicación a objetos	153
recursos de formación	23	rellenos de patrón	151
Recursos Web	22	tamaño de mosaico	151
redondeo de esquinas	134	rellenos de textura	
reducción de número de nodos	120	aplicación	152
reflejo	223	rellenos degradados	148
texto	223	aplicación de dos colores	149
texto adaptado a trayecto	226	aplicación de personalizados	150
registro		aplicación de predeterminados	149
productos Corel	12	etapas de degradado	148
registros	276	rellenos degradados preestablecidos	149
eliminación de archivos de origen		rellenos uniformes	147
de datos	277	reparación de instalaciones	11
examinar	277	repetición de acciones	46
visualización	277	resolución	
reglas	176	cambio en mapas de bits	236
calibración	177	resultado de vectorización	
desplazamiento	176	mantenimiento de superposición	
personalización	177	de objetos	250
visualización y ocultación	176	resultados de la vectorización	250
rehacer acciones	46	ajuste	247
rellenos	147	creación de paleta de colores	
aplicación a áreas fuera de los objetos	154	personalizada	252
aplicación de uniformes	147	edición	241, 252
color predeterminado	156	reducción de colores	252
copia	97	resultados de vectorización	
degradados	148	agrupación de objetos por color	250
eliminación	156	control de colores	250
gradiente. <i>Consultar</i> rellenos degradados		determinación de calidad	255
malla	152	eliminación de fondo	244
uniformes	147	fusión de colores	252, 255
		fusión de colores adyacentes	250
		mantenimiento de fondo	244

rotación	
texto	222
rotación, copia	98
S	
salida de CorelDRAW	52
sectores circulares, dibujo	58
segmentos	115
desconexión para crear subtrayectos	122
eliminación	132
manipulación	118
modificación de envolturas	127
segmentos de línea virtuales,	
eliminación	132
seguimiento	221
selección de nodos	116
Selección de objetos	87
Selección de texto	209
separación de objetos combinados	112
separación de texto del trayecto	227
separación de trayectos	122
separaciones de color	284
impresión	284
previsualización	274, 464
servicios de Asistencia de Corel	13
siluetas	157
configuración de color	159
siluetas, objetos	158
símbolos. <i>Consulte</i> códigos de formato	
simulación de texto	213
sobres	125
soldadura de objetos	135
sombras	165
adición	166
separación de objetos	166
sombras. <i>Consulte</i> sombras	
subrayado de texto	214
subtrayectos	122
Sugerencias	19
sugerencias y trucos	22, 23
sustitución de texto	216
T	
tablas	183
bordes	191
cambio de tamaño	190
color de fondo	196
conversión de texto	193
convertir texto en	184
creación	184
desplazamiento en celdas	187
división de celdas	194
espaciado de borde de celda	192
filas y columnas	188
formato	190
fusión de celdas	194
imágenes y gráficos	196
importación	197
importación de hojas de cálculo	196
inserción de texto	192
manipulación	195
márgenes	191
movimiento	185
orden de tabulaciones	187
selección de componentes	185
tabuladores. <i>Consulte</i> posiciones de tabulación	
tamaño, copia	98
tareas, principales	53
técnicas de diseñadores expertos	21



terminología	16, 27	importación y pegado	212
herramientas del espacio de trabajo	30	impresión	272
ventana de la aplicación	28	inserción de códigos de formateo	233
texto	209, 215	interletrado	221
adaptación a trayecto	225	mover	223
adición a dibujos	209	reflejo	223, 226
adición a formas predefinidas	64	selección	209
adición a tablas	192	separación de trayecto	227
adición a trayecto	224	simulación	215
adición de capitulares	228	Texto artístico	209
adición de columnas	228	texto artístico	
ajuste	232	adaptación a trayecto	224
ajuste a marco de texto	228	adición	211
ajuste de la posición en trayecto	225	alineación	218
alineación	218	conversión a texto de párrafo	215
artístico. <i>Consulte también</i> texto artístico		conversión en curvas	116
asignación de formato	209, 227	espaciado	218
búsqueda y reemplazo	215	texto de bloque. Consulte texto de párrafo	
cambio de aspecto	213	Texto de párrafo	209
cambio de color	214	texto de párrafo	
cambio de estilo predeterminado	213	adaptación a marco	228
cambio de propiedades de caracteres	214	adición	211
cambio de tamaño	215	adición de columnas	228
cambio de unidad de medida	215	adición dentro de objeto	211
códigos de formato	233	ajuste	232
combinación de marcos	229	ajuste de marcos	211
conversión	215	alineación	218
conversión de tablas a	193	conversión a texto artístico	217
convertir en tabla	184	espaciado	218
copia	223	formato	227
copia de propiedades	97	separación de marco de objeto	211
desplazamiento	222	tipo. Consulte texto	
edición	215	tiradores de control	115
eliminación de capitulares	228	colocación	118
eliminación de estilo de ajuste	233	tono, ajuste	239
enlace con objetos	231	transformación del color y el tono	239
enlace y separación de marcos	231		
espaciado	218		
giratorio	222		

transparencias	169	Vectorización rápida, elección de un método	255
aplicación	169	Ventanas acoplables	39
degradada	170	vídeos de formación	22
uniforme	169	visualización	200
trayectos	122, 224	capas	202
adaptación de texto a	224	cuadrícula	177
adición de texto a	224	guías dinámicas	107
ajuste de texto a	225	objetos	202
cierre automático	128	páginas	202
extracción de objetos	123	W	
mantener abiertos	129	WordPerfect Office, exportación de archivos	295
reflejo de texto en	226		
separación	123		
separación de texto de	227		
trazado de mapas de bits			
en un paso	244		
trazos. <i>Vea</i> contornos			
tutoriales	21, 23		
U			
unidades de medida para texto	215		
V			
vectorización de mapas de bits	241		
cambio de método de vectorización ..	249		
estilos	242		
nivel de rendimiento	255		
opciones predeterminadas			
opciones predeterminadas	254		
sugerencias	256		
vectorización por contorno	244		
vectorización por línea centrada	244		
vectorización por contorno	244		
vectorización por línea centrada	244		



Corel
PHOTO-PAINT® X4
ÍNDICE



!	
256 colores	342
A	
actualización de productos Corel	12
agrupación de objetos	422
desagrupación	423
deshacer grupos de recorte	423
alisado (definición)	467
almacenamiento	455
en diferentes formatos de archivo	457
exportación para Web	447
lentes	381
apertura	315
acoplables	313
archivos de cámara raw	436
gráficos vectoriales	320
imágenes	315
aplanamiento de imágenes	424
aplicación	3
actualizaciones de producto	12
aplicación, registro	12
arañazos	365
eliminación de las fotos	366
archivos	315
almacenamiento	455
apertura	315
cierre	455
compresión	455
creación de compatibles con	
Microsoft Office	458
creación de compatibles con	
WordPerfect Office	458
exportación	457
exportación para Web	447
importación	317
visualización de información	
de imagen	313
archivos Corel PHOTO-PAINT (CPT)	
conservación de propiedades de	
la imagen	455
archivos de cámara raw	435
ajuste de color y tono	439
apertura e importación	436
enfoque	443
equilibrio de blanco	439
previsualización	444
reducción de ruido	443
visualización de propiedades	444
archivos de sonido, importación	315
archivos JPEG	
optimización y exportación	447
área de control de color	335
área de trabajo	
maximización	322
restaurar	322
área editables	
selección de toda la imagen	385
áreas de trabajo	302
áreas editable	
creación a partir de contenido de	
Portapapeles	384
áreas editables	383
aplicación de efectos especiales	397
creación a partir de áreas editables	415
creación a partir de lentes	375
creación a partir de objetos	384
creación a partir de paletas de colores	146
creación a partir de rellenos de	
mapas de bits	415



creación a partir de texto	384	barra de propiedades	312
creación con forma de borde	385	barra de propiedades ampliada	312
definición	384	barra de propiedades ampliada	312
definición de áreas con color		apertura y cierre	312
uniforme	387	barras de calibración de color	281
definición de rectangulares o elípticas	384	barras de herramientas	304
definición por medio de color	387	estándar	304
eliminación	390	visualización y ocultación	306, 322
inversión	390	base de conocimientos	15
recorte a	328	Base de conocimientos de Corel	15
recuadro de máscara	383	bloques	408
relleno	411	borde	364
representación como objetos	421	recorte	328
superposición de máscara	383	borrado	372
visualización de coordenadas		sustitución de colores	374
de cursor	324	última acción	374
áreas editables con forma de borde	385	brillo	348
áreas protegidas	383	C	
asistencia	22	caja de herramientas	307
registro de productos	12	ocultación	322
asistencia al cliente	13, 22	cámaras digitales	315
registro de productos	12	adquisición de fotos	318
Ayuda		cambio de tamaño	361
ayuda emergente	15	borde de papel	364
boletines informativos	22	imágenes	361
cambio de idioma	11	objetos	425
formación	23	canales	
guía de programación VBA	22	canales de color directo	338
impresión de temas de Ayuda	17	canales de color	357
Knowledge Base	15	combinación de imágenes	358
recursos Web	22	división de imágenes en canales	358
Sugerencias	19	edición	357
sugerencias y trucos	22	mezcla	357
tutoriales	21	visualización	357
vídeos de formación	22		
B			
barra de estado	313		

canales de color directo	338	colores de cuatricromía	
cambio de propiedades	339	paletas de colores de cuatricromía . . .	342
creación	338	PANTONE Hexachrome	284
selección	339	colores de cuatricromía PANTONE	
capas de ajuste. <i>Consulte lentes</i>		Hexachrome	284
capas. <i>Consulte objetos.</i>		compresión	
carga		optimización de imágenes para Web .	447
fotos	318	compresiónn	447
cierre		contorno	
imágenes	459	rectángulos y elipses	401
clonación de imágenes	368	triángulos y polígonos	402
codificación (definición)	470	contornos	
color		401
corrección en el Laboratorio de ajuste de		contraste	348
imagen	345	perfilado de imágenes	370
modos de color	341	copia	
color inicial	387	objetos	422
colores	335, 345	Corel Corporation, formación	23
ajuste	352	corrección de color y tono	
ajuste mediante lentes	375	uso de lentes	375
ajuste por medio de pinceladas	354	corrección del color y el tono	345
aplicación de efectos de color y tono .	397		
cambio de modelos de color	325	D	
canales de color	357	deshacer acciones	
canales de color directo	338	borrado de áreas de imagen	372
elección	141, 335	borrado de la última acción	374
filtros	352	desinstalación de aplicaciones	9
impresión	284	Desperfilado adaptable, filtro	371
muestreo en imágenes	143	Desperfilado máscara, filtro	371
paletas de colores	335	desplazarse	321
paletas personalizadas	145	Dibujo	401
reemplazo con color de fondo	374	dibujo	
separaciones de color	284	cambio de unidad de medida	325
tramado	343	contornos	401
visualización de información		formas	401
de imagen	324		



líneas	403	enderezamiento de imágenes	329
pluma sensible a la presión	408	enlazar (definición)	474
rectángulos y elipses	401	escala	425
triángulos y polígonos	402	objetos	428
visualización de coordenadas de cursor	324	escalas de densitómetro	281
dimensiones	361	escáner	318
cambio	361	espacio de trabajo	301
disco de intercambio		exportación	
visualización de información de imagen	313	a WordPerfect Office	458
diseminación de imágenes	407	archivos	455
carga de listas de imágenes	408	combinación de lentes con el fondo .	381
creación de listas de diseminador . . .	408	imágenes	457
elección de imágenes	407	para Web	447
diseño	462	exportar	
diseños de imposición	281	a Microsoft® Office	458
duplicación		exposición (definición)	476
áreas de imagen	368		
imágenes	319	F	
objetos	422	filtro Curva tonal	355
E		Filtro extraer	
efectos	395	<i>Consulte Laboratorio de Recortar/extraer</i>	
aplicación con lentes	375	Filtro Mezclador de canales	359
efectos especiales	395	filtros	
aplicación	396	de conexión	398
aplicación a áreas editables	397	efectos especiales	395
categorías	395	filtros de ajuste	352
color y tono	397	elección de filtros de color y tono . . .	352
filtros	398	filtros de pefilado	371
fundido	396	filtros de conexión	398
repetición	396	eliminación	398
eliminación de máscaras	390	instalación	398
elipses	401	filtros de transformación	397
dibujo	401	fondo	419
		combinación con objetos	424
		conversión en objeto	421

elección de color	141, 335	escáner	318
eliminación	390	importación	317
visualización de color de fondo	372	impresión	461
fondos		luz de fondo	348
combinación con lentes	381	muestreo de colores	143
formación	23	perfiado	370
formas	401	previsualización a pantalla completa	322
contornos	401	reparación	368
dibujo de rectángulos y elipses	401	retoque	365
dibujo de triángulos y polígonos	402	saturación	347
representación como objetos	421	temperatura	347
formatos de archivo		tono	347
compatibles con Web	447	uso del Laboratorio de ajuste	
exporting images	457	de imagen	345
visualización de información		visualización de información	
de una imagen	324	de imagen	324
fotografías		fundido	429
corrección del color y el tono	345	objetos	431
enderezamiento	329		
fotografías en blanco y negro		G	
control de saturación	347	GIF	
fotos	315	optimización y exportación	447
adquisición de fotos de cámaras		gráficos vectoriales	
digitales	318	apertura	320
ajuste de brillo y contraste	348	grupos de recorte	422
ajuste de exposición mediante ajuste de		creación	423
histograma	352	deshacer	423
ajuste de resaltes, sombras y		guardar	
medios tonos	348	imágenes	455
aplicación de efectos especiales	395	guía de programación VBA	22
blanco y negro	347		
conversión a escala de grises	341	H	
corrección de sobreexposición	348	herramienta Borrador	309, 372, 380
corrección	365	herramienta Clonar	309, 369
corrección de matices de color	347		
corrección de subexposición	348, 352		
eliminación de arañazos	365		
eliminación de ojos rojos	365		



Herramienta Corrección de ojos rojos	309, 365
herramienta Cuentagotas	309, 337, 406
herramienta Diseminador de imágenes	310, 407
herramienta Efecto	310, 354
herramienta Elipse	310, 401
herramienta Línea	310, 403
Herramienta Mano	309, 322
herramienta Máscara a mano alzada	385
Herramienta Máscara de mano alzada	308
herramienta Máscara elipse	308
herramienta Máscara lazo	308, 388
Herramienta Máscara magnética	308
herramienta Máscara magnética	388
herramienta Máscara pincel	308
herramienta Máscara rectángulo	308
herramienta Máscara varita mágica	308
herramienta Pincel de deshacer	374
herramienta Pincel de reemplazar color	311, 374
herramienta Pincel de retoque	310, 367
herramienta Pincel de transparencia de objetos	311
herramienta Pincel deshacer	311
herramienta Pintar	310, 404
Herramienta Polígono	310, 402
Herramienta Recortar	309
herramienta Recortar	328
herramienta Rectángulo	310, 401
herramienta Relleno	310, 411
herramienta Relleno interactivo	310, 417
Herramienta Segmentación de imagen	311
herramienta Selección de objetos	308
herramienta Sombra interactiva	311
herramienta Texto	309
herramienta Transformación de máscara	308
herramienta Transparencia de color	311
herramienta Transparencia de objeto interactiva	311
Herramienta Trayecto	310
herramienta Varita mágica	387
herramienta Zoom	309, 323
herramientas	307
información sobre herramienta	15
Sugerencias	19
histograma	352
ajuste de tono de imagen interactivamente	354
histograma (definición)	478

I

idiomas

instalación	11
personalización de la aplicación	11

Imágenes

exportación	457
-------------	-----

imágenes

a partir de Portapapeles	319
ajuste de brillo y contraste	348
ajuste de color y tono	345
apertura	315
aplanamiento	424
aplicación de efectos de color y tono	397
aplicación de efectos especiales	395

cambio de dimensiones	361	importación	317
cambio de modo de color	341	archivos de cámara raw	436
cambio de resolución	362	impresión	461
cambio de tamaño	361	aumento de la velocidad de presentación preliminar	463
cambio de tamaño de papel	364	cambio de resolución	362
cambio de unidades de medida	325	canales de color directo	338
cierre	459	configuración de las propiedades de la impresora	461
clonación	368	configuración del tamaño del papel	461
desde cámaras digitales	318	diseño	462
duplicación	319	disposición en mosaico de los trabajos de impresión	462
eliminación de fondo	390	en película	286
guardar	455	marcas de impresora	281
importación	317	orientación de la página	462
impresión	461	previsualización de separaciones de colores	463
inversión	332	previsualización de trabajos	463
mosaico	413	impresión comercial	281
nuevo	319	Impresionismo	369
nuevo muestreo	362	inclinación	425
operaciones con canales de color	357	objetos	428
optimización para Web	447	instalación	
orientación	332	en una red	13
perfilado	370	instalación de aplicaciones	9
previsualización a pantalla completa	322	instantáneas	345
recorte	327, 390	Internet	447
reflejo	332	imágenes cambiantes	450
relleno	411	optimización para Web	447
rotación	332	inversión	425
visualización	321	imágenes	332
visualización de información de imagen	313, 324	inversión de máscaras	390
zoom	323	Invertir, filtro de efecto	397
imágenes cambiantes	450		
creación	451		
edición	451		
imágenes panorámicas			
visualización de áreas fuera de la ventana de imagen	322		
images			
submuestreo al abrir	315		



L

Laboratorio de ajuste de imagen345
 aplicación de zoom351
 panorámica351
 utilización de controles automáticos .346
 utilización de controles de corrección
 de color347
 visualización de imágenes351

Laboratorio de ajuste de imagen.
rotación de imágenes351

Laboratorio de archivos RAW436

laboratorio de enderezamiento
de imágenes329

Laboratorio de Recortar/extraer390

lápices gráficos408

lápiz gráfico408
 configuración de atributos409

lentes375
 adición de áreas a380
 almacenamiento381
 combinación con el fondo381
 creación375
 creación a partir de áreas editables .375
 eliminación de áreas de380
 forma cambiante381
 modificación380
 utilización de filtros de efectos
 especiales381

línea guía (definición)482

líneas401
 dibujo403

lista de diseminador407
 creación408

listas de imágenes407
 carga408

luz de fondo348

M

mapas de bits en mosaico414

marcas de impresora281

marcas de recorte y plegado281

marcas de registro281

máscaras383
 creación384
 creación de lentes a partir de375
 creación de rectangular o elíptica ...384
 definición385
 eliminación390
 forma de borde385
 invertir390
 mano alzada385
 máscaras de color387
 mediante pinceladas385
 recorte a328
 recuadro de máscara383
 relleno411
 selección de toda la imagen385
 superposición de máscara383

máscaras a mano alzada385

máscaras de color387
 color uniforme387
 en una imagen completa387
 rodeada de color uniforme388
 umbral de color387

matiz de color347

matiz de color (definición)484

maximización del área de trabajo322

medianiles281

medios tonos348

medios tonos (definición)496

memoria
 visualización de información
 de imagen324
 visualización en la barra de estado ..313

menús
 ocultación de barras de menú322

menús laterales307

mezclas de colores336

Microsoft Office
 creación de imágenes compatibles ...458

modelos de color
 cambio325
 visualización de información
 de imagen324

modo de color Blanco y negro (definición)485

Modo de color con paleta342

modo de color Con paleta
 personalización de paletas de colores 342
 tamado343

modo de color de escala de grises341

modo de color indexado342

modos de color341
 cambio341
 conversión a Con paleta342
 visualización de información
 de imagen313

muestras de color
 pintura con colores muestreados ...406

muestreo de colores336

N
 nivel de ampliación323

Notas técnicas de diseñadores expertos21

nuevas funciones7

nuevo muestreo362

números de página
 marcas de impresora281

O
 objetos419
 adición a imágenes cambiantes451
 agrupación422
 aplicación de perspectiva425
 cambio de bordes429
 cambio de tamaño425
 clonación368
 combinación422
 combinación con el fondo424
 creación419
 creación a partir de áreas editables ...421
 creación a partir de fondo421
 creación a partir de formas421
 creación a partir de pinceladas421
 creación de grupos de recorte423
 creación de paletas de colores a partir de146
 desagrupación423
 deshacer grupos de recorte423
 distorsión425
 eliminación de fondo390
 escala425
 extracción. *Consulte* recorte de imágenes fundido con fondo430
 grupos de recorte422
 inclinación425
 inversión425
 lentes375
 pintura404
 reducción de bordes430



relleno	411	perfilado	370
rotación	425	bordes de objetos	430
sombras	432	filtros	371
transformación	425	Perfilado direccional, filtro	371
ocultación		Perfilar, filtro	371
barras de herramientas	322	personalización	
caja de herramientas	322	idioma	11
ventanas	322	perspectiva	425
ocultar	322	aplicación a objetos	429
Sugerencias	20	pinceadas	
ojos rojos	365	pintura con órbitas	408
optimización de imágenes para Web	447	pinceladas	404
orientación	332	diseminación de imágenes	407
enderezamiento de imágenes	333	pintura de patrones simétricos	408
reflejo de imágenes	332	preestablecidas	405
rotación de imágenes	333	representación como objetos	421
P		pinceledas	
paletas de colores	335	ajuste de color y tono	354
creación a partir de áreas editables	146	pinceles	
creación a partir de objetos	146	pintura con pinceles preestablecidos	405
creación de paletas personalizadas	145	pintura	401
en modo de color con paleta	342	aplicación de pinceladas	404
paleta de colores predeterminada	335	diseminación de imágenes	407
paletas de colores fijas o		espirales	408
personalizadas	335	muestras de color	406
paletas. Consulte ventanas acoplables		órbitas	408
PANTONE, colores de cuatricromía		patrones simétricos	408
(definición)	471	uso de pinceles preestablecidos	405
Paso alto, filtro	371	uso de plumas sensibles a la presión	408
patrones simétricos	408	uso de rellenos	406
objetos		pluma sensible a la presión	408
modificación	425	pluma, sensible a la presión	408
PDF	287	plumas sensibles a la presión	
almacenamiento de archivos	287	configuración de atributos	409
creación y edición de estilos	287	polígonos	401
		dibujo	402

Portapapeles	319	recuadro de objeto	430
Posterizar, filtro de efecto	397	personalización	431
potos		recursos	
enfoque	370	actualizaciones de producto	12
presentación preliminar		Ayuda	15
separaciones de color	464	bse de conocimientos	15
zoom	464	Corel en Web	22
previsualización	321	guía del usuario	15
archivos de cámara raw	444	registro de productos	12
pantalla completa	321	Servicios de Asistencia de Corel	13
para Web	447	sugerencias y trucos	22
presentación preliminar	463	tutoriales	21
visualización a pantalla completa	322	vídeos de formación	22
previsualización a pantalla completa	321	recursos de aprendizaje	15
profundidad de color	341	Recursos Web	22
profundidad de color (definición)	493	red	
Puntillismo	369	instalación	13
punto negro (definición)	494	reducción de bordes de objetos	430
R		reflejo	332
rango tonal (definición)	494	imágenes	332
recorte	327	objetos	425, 428
a áreas editables	328	pinceladas	408
ampliación de área de recorte	328	registro	
áreas de imagen	368	productos Corel	12
borde de color	328	relleno de textura	415
imágenes	327	rellenos	411
recorte de imágenes	390	degradados	412
recorte del fondo. Consulte recorte de imágenes		degradados personalizados	413
rectángulos	401	efectos 3D	412, 415
dibujo	401	elección de colores	141, 335
recuadro de máscara	383	gradiente	417
ocultación y visualización	384	mapas de bits	413
		pintura	406
		textura	415
		uniformes	411



rellenos de mapa de bits	413	sombras	432
rellenos de mapas de bits		adición	433
en mosaico	414	ajuste del brillo de imágenes	348
rellenos degradados	412, 417	personalización	433
aplicación de preestablecidos	412	subexposición	348
creación de personalizados	413	submuestreo	362
rellenos uniformes	411	submuestreo de imágenes	
reparación de imágenes	365	al abrir	315
resalte (definición)	496	Sugerencias	19
resaltes	348	sugerencias y trucos	23
resolución	361	superposición de máscara	383
cambio	362	superposición de máscaras	
resolución de salida	362	ocultación y visualización	384
retoque de fotos	365	T	
revisiones de productos	12	tabletas gráficas	
rotación	425	configuración	408
imágenes	332	tamaño de archivo	362
objetos	428	compresión de archivos	455
rueda de desplazamiento	47, 322, 323	visualización de información	
Rueda de ratón	47, 322, 323	de imagen	324
		visualización en la barra de estado	313
S		tamaño de papel	364
saturación		tamaño del lienzo. <i>Consulte tamaño</i>	
ajuste en el Laboratorio de ajuste		del papel	
de imagen	347	temperatura (definición)	501
selecciones. <i>Consulte áreas editables</i>		teñir	347
separaciones de colores		terminología	301
previsualización	463	tono	345
Servicios de Asistencia de Corel	13	ajuste	352
sobremuestreo de imágenes	362	ajuste de rango tonal	
sobreexposición	348	interactivamente	354
sombra (definición)	496	ajuste mediante lentes	375
Sombra interactiva (herramienta)	432	ajuste por medio de pinceladas	354
		aplicación de efectos especiales	397

corrección en el Laboratorio de	
ajuste de imagen	345
filtros	352
uso de histogramas	352
visualización de rango tonal	352
tramado	343
triángulos	401
dibujo	402
tutoriales	23
Corel en Web	22
técnicas de diseñadores expertos	21
U	
Umbral, filtro de efecto	397
unidades de medida	325
uso de zoom	323
V	
ventana	
ocultación	322
ventana de la aplicación	302
ventana emergente Explorador	322
ventanas	302
acoplables	312
ventanas acoplables	312
apertura	313
ocultación	322
vídeos de formación	22
visualización	321
aplicación de zoom	323
áreas fuera de la ventana de imagen ..	322
cambio de visualización de imagen ..	321
coordinadas de cursor	324
imágenes en el Laboratorio de	
ajuste de imagen	351
imágenes panorámicas	322

información de imagen en la barra	
de estado	313
información de una imagen	324
ocultación de ventanas	322
panorámica	321
previsualización a pantalla completa ..	322
previsualización para Web	447

W

Web	447
asistencia técnica	22
exportación de imágenes	447
imágenes cambiantes	450
optimización de imágenes	447
resolución de imagen	362

WordPerfect Office

creación de imágenes compatibles ...	458
--------------------------------------	-----

Z

zoom

presentación preliminar	464
-------------------------------	-----

Copyright 2007 Corel Corporation. Reservados todos los derechos.

Guía del usuario de CorelDRAW® Graphics Suite X4

Protegido por las patentes estadounidenses 5652880; 5347620; 5767860; 6195100; 6385336; 6552725; 6657739; 6731309; 6825859; 6633305; Patentes pendientes.

Las especificaciones del producto, precio, empaquetado, asistencia técnica e información (“especificaciones”) se refieren sólo a la versión en inglés. Las especificaciones para todas las demás versiones (incluidas versiones en otros idiomas) pueden variar.

LA PRESENTE INFORMACIÓN ES PROPORCIONADA POR COREL "TAL COMO ES", SIN NINGUNA OTRA GARANTÍA NI CONDICIONES, EXPLÍCITAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS DE CALIDAD COMERCIAL, CALIDAD SATISFACTORIA, COMERCIALIZACIÓN, O ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO, O AQUELLAS DERIVADAS DE LAS LEYES, PRÁCTICAS Y USOS COMERCIALES, DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD COMERCIAL O CUALQUIER OTRA. USTED ASUME TODOS LOS RIESGOS DE LOS RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN PROPORCIONADA O DE SU USO. COREL NO ASUME RESPONSABILIDAD ALGUNA HACIA USTED O CUALQUIER PERSONA O ENTIDAD POR CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O EMERGENTE DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, PÉRDIDA DE INGRESOS O BENEFICIOS, PÉRDIDA O DETERIORO DE DATOS U OTRA PÉRDIDA COMERCIAL O ECONÓMICA, INCLUSO SI COREL HUBIERA SIDO NOTIFICADO DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUJERAN DICHOS DAÑOS, O SI ÉSTOS FUERAN PREVISIBLES. COREL TAMPOCO SE HACE RESPONSABLE DE RECLAMACIONES DE TERCEROS. LA SUMA MÁXIMA DE RESPONSABILIDAD DE COREL HACIA USTED, NO EXCEDERÁ EL IMPORTE ABONADO POR USTED POR EL MATERIAL. ALGUNOS ESTADOS O PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD RELATIVA A LOS DAÑOS EMERGENTES O INCIDENTALES, DE MODO QUE ES POSIBLE QUE LA LIMITACIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE A SU CASO.

Corel, el logotipo de Corel, CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel PHOTO-PAINT, Corel R.A.V.E., Corel Support Services, CorelTUTOR, iGrafx, Knowledge Base, Paint Shop Pro, Painter, Perfect Shapes, PowerClip, PowerTRACE, Professional Services, Quattro Pro, WinDVD, WinZip y WordPerfect son marcas comerciales o marcas registradas de Corporation y sus filiales en Canadá, los Estados Unidos y otros países.

Access, Excel, Microsoft, OpenType, Visual Basic, Windows y Windows Vista son marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países.

Acrobat, Adobe, Illustrator, Photoshop, PostScript y Reader son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated en EE UU y otros países. AutoCAD, DWG y DXF son marcas comerciales o marcas registradas de Autodesk, Inc., en los Estados Unidos y otros países. ConceptShare es una marca comercial de ConceptShare Inc., registrada en Canadá, los Estados Unidos y en otros países. DIC es una marca registrada de Dainippon Ink & Chemicals, Inc. Focoltone® es una marca comercial de KiKUZE Solutions Pte Ltd. International Color Consortium es una marca registrada de International Color Consortium. MyFonts, MyFonts.com y WhatTheFont son marcas registradas o marcas comerciales de MyFonts.com, Inc. PANTONE® y otras marcas comerciales Pantone, Inc. son propiedad de Pantone, Inc. Scitex es una marca registrada de Scitex Corporation Ltd. SpectraMaster es una marca registrada de E.I. du Pont de Nemours and Company y sus filiales. TOYO es una marca comercial de Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd. TRUMATCH es una marca registrada de Trumatch, Inc. Unicode es una marca comercial de Unicode, Inc. Todos los demás productos, fuentes, nombres y logotipos de empresas son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

009107