

COREL™



GUÍA DEL USUARIO DE

CorelDRAW® X3
GRAPHICS SUITE

Contenido

Índice de materias	i
Bienvenido a CorelDraw Graphics Suite X3	3
CorelDRAW	21
Corel PHOTO-PAINT	271
Índice analítico de CorelDRAW	477
Índice analítico de Corel PHOTO-PAINT	497

Índice de materias

Sección I: Bienvenido a CorelDRAW Graphics Suite X3

Bienvenido	3
Aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X3	3
Novedades de CorelDRAW Graphics Suite X3	4
Instalación de aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X3	9
Cambio de idioma de la interfaz de usuario y de la Ayuda	11
Registro de productos Corel.	11
Actualización de productos Corel.	12
Atención al Cliente de Corel	12
Convenciones de la documentación	12
Obtención de ayuda	13
Guía de programación VBA	16
Comentarios de los clientes	16
Otros recursos	16
Acerca de Corel Corporation	18

Sección II: CorelDRAW

Descripción del espacio de trabajo	21
Terminología y conceptos de CorelDRAW	21
Ventana de aplicación de CorelDRAW	22
Herramientas del espacio de trabajo de CorelDRAW	24
Procedimientos iniciales en CorelDRAW	37
Acerca de gráficos vectoriales y mapas de bits	37
Inicio y apertura de dibujos	38
Búsqueda, inserción y almacenamiento de contenidos	41
Exploración de las funciones básicas de CorelDRAW	42
Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones	43
Aplicación de zoom y visualización panorámica	44
Almacenamiento de dibujos.	46
Cierre de dibujos y salida de CorelDRAW	48

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas	51
Dibujo de líneas	51
Dibujo de líneas caligráficas, sensibles a la presión y preestablecidas	56
Formato de líneas y contornos	59
Copia, conversión y eliminación de contornos	62
Aplicación de pinceladas	63
Diseminación de objetos a lo largo de una línea	64
Dibujo de líneas de cota y flujo	67
Dibujo de formas	71
Dibujo de rectángulos y cuadrados	71
Dibujo de elipses, círculos, arcos y formas de sector	73
Dibujo de polígonos y estrellas	75
Dibujo de espirales	78
Dibujo de cuadrículas	79
Dibujo de formas predefinidas	80
Dibujo mediante reconocimiento de forma	81
Operaciones con objetos	85
Selección de objetos	85
Copia, duplicación y eliminación de objetos	88
Creación de objetos de áreas rodeadas	92
Creación de un límite alrededor de los objetos seleccionados	93
Copia de propiedades de objeto, transformaciones y efectos	93
Colocación de objetos	95
Alineación y distribución de objetos	98
Encaje de objetos	101
Uso de guías dinámicas	104
Cambio de orden de objetos	107
Asignación de tamaño y aplicación de escala a objetos	108
Rotación y reflejo de objetos	109
Agrupamiento de objetos	112
Combinación de objetos	114
Asignación de forma a objetos	117
Utilización de objetos de curvas	117

Asignación de forma a objetos de curvas	118
Aplicación de efectos de distorsión	126
Asignación de forma a objetos mediante envolturas	128
Recorte, división y borrado de objetos	132
Fileteado, festoneado y biselado de esquinas	137
Soldadura e intersección de objetos	140
Creación de objetos PowerClip	142
Relleno de objetos	145
Aplicación de rellenos uniformes	145
Aplicación de rellenos degradados	146
Aplicación de rellenos de patrón	149
Aplicación de rellenos en áreas	150
Operaciones con rellenos	152
Operaciones con colores	155
Elección de colores	155
Aplicación de efectos tridimensionales a objetos	161
Aplicación de siluetas a objetos	161
Aplicación de perspectiva a objetos	164
Creación de extrusiones de vector	165
Creación de efectos de bisel	169
Creación de sombras	172
Mezcla de objetos	175
Cambio de la transparencia de objetos	179
Aplicación de transparencia	179
Operaciones con páginas y herramientas de diseño	181
Especificación del diseño de página	181
Elección de un fondo de página	183
Adición, cambio de nombre y eliminación de páginas	185
Utilización de las reglas	186
Configuración de la cuadrícula	187
Configuración de líneas guía	188

Operaciones con capas	193
Creación de capas	193
Cambio de las propiedades de capa y del orden de apilamiento	195
Desplazamiento y copia de objetos entre capas	197
Adición y asignación de formato al texto	199
Adición y selección de texto	199
Modificación del aspecto del texto	203
Búsqueda, edición y conversión de texto	205
Alineación y espaciado del texto	208
Desplazamiento y rotación del texto	212
Desplazamiento de texto	214
Adaptación de texto a un trayecto	214
Asignación de formato al texto de párrafo	217
Separación silábica	219
Combinación y enlace de marcos de texto de párrafo	221
Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto	223
Inserción de códigos de formato	225
Operaciones con mapas de bits	227
Conversión de gráficos vectoriales en mapas de bits	227
Adición de mapas de bits	228
Recorte y edición de mapas de bits	229
Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits	232
Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen	232
Edición de fotografías en Corel PHOTO-PAINT	232
Vectorización de mapas de bits y edición de los resultados	235
Vectorización de mapas de bits	235
Previsualización de los resultados de la vectorización	239
Control del color de los resultados de la vectorización	240
Consejos para vectorizar mapas de bits	242
Impresión	245
Para imprimir el trabajo	245
Diseño de trabajos de impresión	246

Previsualización de trabajos de impresión.	247
Impresión comercial	249
Preparación de trabajos de impresión para un servicio de filmación	249
Impresión de marcas de impresora	251
Impresión de separaciones de color	253
Impresión en película.	256
Publicación en PDF	257
Almacenamiento de documentos como archivos PDF	257
Configuración de opciones de seguridad para archivos PDF	259
Importación y exportación de archivos	263
Importación de archivos	263
Exportación de archivos.	265
Sección III: Corel PHOTO-PAINT	
Descripción del espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT	271
Términos de Corel PHOTO-PAINT	271
Exploración de la ventana de aplicación	272
Barras de herramientas	274
Caja de herramientas	276
Barra de propiedades	281
Ventanas acoplables	281
Barra de estado	282
Visualización de imágenes y obtención de información sobre las mismas	285
Visualización de imágenes	285
Aplicación de zoom	287
Obtención de información sobre la imagen	288
Operaciones con colores	291
Elección de colores.	291
Creación de paletas de colores personalizadas	296
Utilización de canales de color directo	297

Cambio de los modos de color	303
Cambio del modo de color de imágenes	303
Cambio de imágenes al modo de color Con paleta	304
Cómo cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT	307
Apertura de imágenes	307
Importación de archivos	307
Adquisición de imágenes de escáneres y cámaras digitales	308
Operaciones con gráficos vectoriales	309
Recorte y cambio de orientación	311
Recorte de imágenes	311
Ensamblado de imágenes	313
Cambio de la orientación de la imagen	315
Ajuste de color y tono	319
Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen	319
Ajuste del color y tono de las imágenes	325
Utilización de canales de color	330
Cambio de las dimensiones de la imagen, la resolución y el tamaño del papel	333
Cambio de las dimensiones de la imagen	333
Cambio de la resolución de la imagen	334
Cambio del tamaño del papel	335
Pintura	337
Dibujo de formas y líneas	337
Aplicación de pinceladas	340
Diseminación de imágenes	343
Repetición de pinceladas	345
Utilización de una pluma sensible a la presión	346
Retoque	349
Mejora de imágenes escaneadas	349
Corrección del efecto de ojos rojos	350
Eliminación de marcas de polvo y arañazos	351

Clonación de áreas de la imagen	354
Perfilado de imágenes	356
Borrado de áreas de la imagen	358
Difuminación, manchado y mezcla de colores	360
Operaciones con lentes	363
Creación de lentes	363
Modificación de lentes	364
Combinación de lentes con el fondo de la imagen	366
Máscaras	367
Distinción entre áreas protegidas y editables	367
Definición de áreas editables	368
Definición de áreas editables utilizando la información de color	371
Inversión y eliminación de máscaras	374
Recorte de imágenes	375
Aplicación de efectos especiales	381
Operaciones con efectos especiales	381
Aplicación de estilos preestablecidos	383
Aplicación de efectos de color y tono	385
Administración de filtros de conexión	385
Relleno de imágenes	387
Aplicación de rellenos uniformes	387
Aplicación de rellenos degradados	388
Aplicación de rellenos de mapa de bits	390
Aplicación de rellenos de textura	392
Aplicación de rellenos de gradiente	394
Operaciones con objetos	397
Creación de objetos	397
Agrupación y combinación de objetos	400
Modificación de objetos	403
Transformación de objetos	403
Modificación de los bordes de objetos	408

Adición de sombras a objetos	411
Creación de imágenes para Web	415
Exportación y optimización de imágenes para Web	415
Creación y edición de imágenes cambiantes	418
Almacenamiento y cierre	425
Almacenamiento de imágenes	425
Exportación de imágenes con otro formato de archivo	426
Cierre de imágenes	428
Administración de color para visualización, entrada y salida	429
Operaciones con perfiles de color	429
Elección de una configuración avanzada de administración de color	431
Corrección de colores para su visualización	432
Impresión	433
Para imprimir el trabajo	433
Diseño de trabajos de impresión	434
Previsualización de trabajos de impresión	435
Glosario	439



CorelDRAW[®] X3
GRAPHICS SUITE



Bienvenido

CorelDRAW® Graphics Suite X3 ofrece un potente software para el diseño gráfico, el diseño de página y la edición de fotografías.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X3
- Novedades de CorelDRAW Graphics Suite X3
- Instalación de aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X3
- Cambio de idioma de la interfaz de usuario y de la Ayuda
- Registro de productos Corel
- Actualización de productos Corel
- Servicio de Atención al Cliente de Corel®
- Convenciones de la documentación
- Obtención de ayuda
- Comentarios de los clientes
- Otros recursos
- Acerca de Corel Corporation

Aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X3

En esta sección se describen las aplicaciones principales que incluye CorelDRAW Graphics Suite X3.

CorelDRAW

CorelDRAW es una intuitiva aplicación para el diseño gráfico que ofrece a los diseñadores la posibilidad de disfrutar más de su trabajo. El programa está diseñado para satisfacer las necesidades de los profesionales del diseño gráfico de hoy. Tanto si trabaja en el área de la publicidad como en el de la impresión, la publicación, la creación de carteles, los grabados o la manufactura, CorelDRAW le ofrece las

herramientas que necesita para crear ilustraciones vectoriales precisas y creativas, y diseños de página de aspecto profesional.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT® es una aplicación de edición de imágenes completa que permite retocar y mejorar las fotos. Corel PHOTO-PAINT ofrece potentes herramientas, rápidas y fáciles de utilizar, con las que podrá corregir el efecto de ojos rojos y los problemas de exposición, recortar o extraer áreas de imagen o crear y publicar imágenes en Web.

Novedades de CorelDRAW Graphics Suite X3

Esta sección describe las nuevas funciones de CorelDRAW Graphics Suite X3.

Novedades de CorelDRAW

Las funciones y mejoras que se describen a continuación mejorarán su productividad, ayudándole a realizar más tareas en menos tiempo.

Dar forma

- La herramienta **Recortar** permite eliminar las partes que no necesite de objetos vectoriales y mapas de bits. Si desea obtener más información, consulte “Recorte, división y borrado de objetos” en la página 132.
- Ahora puede dar forma a objetos de curvas con mayor facilidad. Por medio del modo de selección con recuadro puede seleccionar varios nodos de las curvas más complejas. Los tiradores de control, de nuevo diseño, pueden también ayudarle a seleccionar y editar nodos. Además, puede mover segmentos de línea con más facilidad. Si desea obtener más información, consulte “Asignación de forma a objetos de curvas” en la página 118.
- Puede reducir el número de nodos en objetos de curvas, lo que puede resultar de gran ayuda en la salida de sus proyectos a dispositivos como cortadores de vinilo, trazadores y grabadoras rotativas. Si desea obtener más información, consulte “Para reducir el número de nodos en un objeto de curva” en la página 124.
- Puede dar forma a los objetos por medio del fileteado, festoneado o biselado de esquinas. Si desea obtener más información, consulte “Fileteado, festoneado y biselado de esquinas” en la página 137.

- Se puede crear automáticamente un trayecto alrededor de los objetos seleccionados para crear un límite. Este límite puede utilizarse para crear contornos, líneas clave o líneas de recorte. Si desea obtener más información, consulte “Creación de un límite alrededor de los objetos seleccionados” en la página 93.

Vectorización

Puede vectorizar mapas de bits, como fotografías, o imágenes y dibujos obtenidos por escáner, directamente en CoreIDRAW, convirtiéndolos en gráficos vectoriales editables y escalables. A continuación, puede integrar los gráficos vectoriales en sus diseños de manera sencilla. Los estilos preestablecidos le permiten obtener resultados óptimos en cualquier mapa de bits que desee vectorizar. Además, es muy sencillo previsualizar y editar los resultados de la vectorización por medio de los controles del Laboratorio de vectorización. Si desea obtener más información, consulte “Vectorización de mapas de bits y edición de los resultados” en la página 235.

Efectos y rellenos

- Los efectos de biselado le permiten añadir profundidad tridimensional a objetos gráficos y de texto. Los efectos de bisel contienen tanto colores directos como de cuatricromía (CMYK), de modo que resultan ideales para imprimir. Si desea obtener más información, consulte “Creación de efectos de bisel” en la página 169.
- La herramienta **Relleno inteligente** le permite aplicar rellenos a áreas creadas a partir de objetos superpuestos. 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. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de rellenos en áreas” en la página 150.

Copia de objetos

- Cuando se duplican objetos, es muy sencillo especificar la distancia entre el objeto original y su duplicado. Si desea obtener más información, consulte “Para duplicar un objeto” en la página 90.
- Puede crear varias copias de los objetos y especificar su posición. Por ejemplo, puede distribuir las copias de los objetos horizontalmente, a la derecha o a la izquierda del objeto original. Si desea obtener más información, consulte “Para crear copias de un objeto en una ubicación específica” en la página 90.

Dibujo de estrellas

Las herramientas **Estrella** y **Estrella compleja** le permiten dibujar estrellas rápidamente. Si desea obtener más información, consulte “Dibujo de polígonos y estrellas” en la página 75.

Cambio de orden de objetos

Las funciones mejoradas **Organizar ▶ Orden** le permiten cambiar el orden de apilamiento de los objetos de una capa o página con facilidad. Si desea obtener más información, consulte “Para cambiar el orden de un objeto” en la página 107.

Asignación de formato al texto

- Las ventanas acoplables **Formato de párrafo** y **Formato de caracteres** le dan acceso a opciones de formato de texto utilizadas con frecuencia. Además las nuevas funciones del menú **Texto** le permiten añadir tabuladores, columnas, marcas y capitulares e insertar códigos de formato, tales como rayas y espacios sin salto.
- Puede adaptar texto a cualquier trayecto mediante la previsualización de guías dinámicas, lo cual le ayuda a situar el texto. Después de ajustar el texto al trayecto, puede definir aún más la posición del texto. Por ejemplo, puede descentrar con facilidad el texto del trayecto y reflejarlo horizontal o verticalmente, o de ambas formas
- Es muy sencillo seleccionar las fuentes adecuadas para su proyecto. Además de previsualizar el texto seleccionado con las diferentes fuentes aplicadas, ahora puede rápidamente ver una lista de las diferentes familias de fuentes disponibles e identificar las fuentes y estilos disponibles dentro de cada familia.
- Puede insertar guiones de separación silábica, que le permiten especificar dónde se dividirá una palabra cuando está al final de una línea. Puede también crear definiciones personalizadas para los guiones de separación silábica, que le permiten especificar dónde se inserta un guión en una palabra específica cada vez que ésta se escribe en CorelDRAW.

Colores directos

Se ha mejorado considerablemente la admisión de colores directos. Puede importar, exportar y previsualizar archivos que contengan colores directos. Los efectos vectoriales, como biselados, sombras, transparencias, rellenos de malla y mezclas, ahora pueden contener tanto colores de cuatricromía como directos, lo que hace que sean ideales para la impresión. Además, se conservan los colores directos que se encuentran bajo los efectos vectoriales, en lugar de convertirlos a colores de cuatricromía.

Simulación de colores sobreimpresos

Puede previsualizar una simulación de cómo se mezclarán los colores sobreimpresos en el modo de visualización **Mejorada con sobreimpresiones**. Esta función es muy útil a la hora de revisar sus proyectos.

Corrección de mapas de bits

El Laboratorio de ajuste de imagen le permite corregir el color y tono de fotografías y otros mapas de bits de forma rápida y sencilla, en un único lugar. Si desea obtener más información, consulte “Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen” en la página 232.

Seguridad de PDF

Puede establecer opciones de seguridad para proteger los archivos PDF (Adobe® Portable Document Format) que cree. Las opciones de seguridad le permiten controlar si, y hasta que punto, se puede tener acceso, editar y reproducir un archivo PDF cuando se visualiza en Adobe® Acrobat®. Puede asimismo abrir e importar archivos PDF protegidos por contraseña.

Compatibilidad entre archivos

CorelDRAW Graphics Suite X3 proporciona una mayor compatibilidad con muchos formatos de archivos estándar, tales como PostScript® encapsulado (EPS), PostScript® (PS o PRN), Corel DESIGNER®, Adobe® Illustrator® (AI), PDF, y Corel® Paint Shop Pro® (PSP). Si desea obtener más información, consulte “Formatos de archivo” en la Ayuda.

CorelDRAW Design Collection

CorelDRAW Design Collection le ofrece plantillas profesionales listas para usar desarrolladas en torno a diversos estilos de diseño. Combinando diseños y estilos, puede crear folletos informativos originales y atractivos, folletos publicitarios, membretes, sobres, tarjetas de visita y etiquetas.

Herramientas de aprendizaje

- Las Sugerencias le permiten conocer a fondo todas las herramientas de la caja de herramientas según las utiliza.
- En Notas técnicas de diseñadores expertos, especialistas de CorelDRAW Graphics Suite de diferentes ámbitos del mundo del diseño comparten sus ideas, enfoques, consejos y métodos.

Si desea obtener más información sobre estas nuevas herramientas de aprendizaje, consulte “Obtención de ayuda” en la página 13.

Funciones introducidas en versiones anteriores de CorelDRAW

Las funciones que fueron introducidas en versiones anteriores de CorelDRAW (desde la versión 9 hasta la 12) se pueden identificar fácilmente una vez que inicie el programa. Puede resaltar todos los elementos de menú y herramientas que aparecieron por primera vez en una versión específica del producto haciendo clic en **Ayuda ▶ Resaltar novedades**. Esta función es muy útil si está pasando de una versión anterior a una nueva de CorelDRAW Graphics Suite.

Novedades de Corel PHOTO-PAINT

Edición de fotografías

El Laboratorio de ajuste de imagen le permite corregir el color y tono de fotografías de forma rápida y sencilla, en un único lugar. Por medio de los controles de corrección automáticos, puede arreglar la mayoría de los problemas de color y contraste. También puede eliminar matices de color manualmente y ajustar el brillo, contraste, resaltes, sombras y medios tonos de una foto. Para ayudarle a lograr los mejores resultados de edición, puede comparar instantáneas de una foto con diferente configuración aplicada. Si desea obtener más información, consulte “Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen” en la página 319.

Recorte de imágenes

El Laboratorio de Recortar/extraer se ha ampliado con opciones que facilitan todavía más aislar partes de la imagen. Puede retocar la parte recortada añadiendo o quitando detalle, o bien deshacer y rehacer acciones si es necesario. Puede ver el resultado de varios modos. Puede asimismo optar por conservar tanto el recorte como la imagen original, o por crear una máscara de corte a partir del recorte. Si desea obtener más información, consulte “Recorte de imágenes” en la página 375.

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 añade éstos en Corel PHOTO-PAINT, los canales de color directo aseguran que la información del color se mantiene cuando se genera la salida de éste. Si desea obtener más información, consulte “Utilización de canales de color directo” en la página 297.

Compatibilidad entre archivos

- CorelDRAW Graphics Suite X3 ha mejorado la compatibilidad con muchos formatos de archivo estándar, tales como PostScript (EPS) encapsulado, PostScript (PS o PRN), PDF y Paint Shop Pro (PSP). Si desea obtener más información, consulte “Formatos de archivo” en la Ayuda.
- Formatos de archivo de cámara Raw: RawShooter™ essentials 2005, una aplicación incluida en CorelDRAW Graphics Suite X3, le permite abrir y manipular archivos de cámara raw, y guardarlos como archivos TIFF o JPEG. Si desea obtener más información, consulte “Formatos de archivo de cámara Raw” en la Ayuda.

Herramientas de aprendizaje

- Las Sugerencias le permiten conocer a fondo todas las herramientas de la caja de herramientas según las utiliza.
- En Notas técnicas de diseñadores expertos, expertos en CorelDRAW Graphics Suite de diferentes ámbitos del mundo del diseño comparten sus ideas, enfoques, consejos y métodos.

Si desea obtener más información sobre estas nuevas herramientas de aprendizaje, consulte “Obtención de ayuda” en la página 13.

Funciones presentadas en versiones anteriores de Corel PHOTO-PAINT

Las funciones que fueron introducidas en versiones anteriores de Corel PHOTO-PAINT (desde la versión 9 hasta la 12) se pueden identificar fácilmente una vez que inicie el programa. Puede resaltar todos los elementos de menú y herramientas que aparecieron por primera vez en una versión específica del producto haciendo clic en **Ayuda ▶ Resaltar novedades**. Esta función es muy útil si está pasando de una versión anterior a una nueva de CorelDRAW Graphics Suite.

Instalación de aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X3


Con el asistente de instalación, es fácil instalar aplicaciones y componentes de CorelDRAW Graphics Suite X3. Le permite lo siguiente:

- Instalar cualquier aplicación incluida en el paquete de software.
- Añadir y eliminar componentes de la instalación actual
- Reparar la instalación actual reinstalando todas las funciones de la aplicación
- Desinstalación de CorelDRAW Graphics Suite X3


Para instalar las aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite X3 I

- 1 Cierre todas las aplicaciones.
- 2 Inserte el CD 1 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:\CGS13\Setup**; la letra **D** corresponde a la unidad de CD.
- 3 Siga las instrucciones del asistente **InstallShield®** para instalar el software.

Para editar o eliminar componentes de una instalación de CorelDRAW Graphics Suite X3

- 1 Cierre todas las aplicaciones.
- 2 En la barra de tareas de Windows, haga clic en **Inicio** ▶ **Panel de control**.
Si su sistema operativo es Windows 2000, haga clic en **Inicio** ▶ **Configuración** ▶ **Panel de control**.
- 3 Haga doble clic en **Agregar o quitar programas**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Agregar o quitar programas**, seleccione **CorelDRAW Graphics Suite X3** de la lista, y haga clic en **Cambiar**.
- 5 En el asistente **InstallShield**, haga clic en el botón **Modificar** .
- 6 Siga las instrucciones que aparecen a continuación.

Para reparar una instalación de CorelDRAW Graphics Suite X3

- 1 Cierre todas las aplicaciones.
- 2 En la barra de tareas de Windows, haga clic en **Inicio** ▶ **Panel de control**.
Si su sistema operativo es Windows 2000, haga clic en **Inicio** ▶ **Configuración** ▶ **Panel de control**.
- 3 Haga doble clic en **Agregar o quitar programas**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Agregar o quitar programas**, seleccione **CorelDRAW Graphics Suite X3** de la lista, y haga clic en **Cambiar**.
- 5 En el asistente **InstallShield**, haga clic en el botón **Reparar** .
- 6 Siga las instrucciones que aparecen a continuación.

Para desinstalar CoreDRAW Graphics Suite X3

- 1 En la barra de tareas de Windows, haga clic en Inicio ► Panel de control.
Si utiliza el sistema operativo Windows 2000, haga clic en Inicio ► Configuración ► Panel de control.
- 2 Haga doble clic en **Agregar o quitar programas**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Agregar o quitar programas**, seleccione **CoreDRAW Graphics Suite X3** de la lista, y haga clic en **Quitar**.
Si utiliza el sistema operativo Windows 2000, haga clic en el botón **Quitar**.
- 4 Siga las instrucciones del asistente **InstallShield**.

Cambio de idioma de la interfaz de usuario y de la Ayuda

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.

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.

Registro de productos Corel

Es muy importante registrar los productos Corel. El registro le da derecho a un acceso rápido a las últimas actualizaciones del producto, información valiosa sobre versiones del producto y acceso a descargas gratuitas, artículos, sugerencias y consejos y ofertas especiales.

El producto puede registrarse al instalar la aplicación o posteriormente.

Puede realizar el registro de una de las siguientes maneras:

- **En línea:** puede iniciar el registro en línea si su PC está conectado a Internet en el momento de instalar la aplicación gráfica Corel. 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.

Si desea obtener más información sobre el registro de productos Corel, visite www.corel.es.

Actualización de productos Corel

Puede utilizar Update Manager de InstallShield para comprobar la existencia de revisiones de software Corel y otros productos de software en línea. Cuando existan revisiones de producto, puede optar por descargarlas e instalarlas automáticamente. Puede asimismo establecer la frecuencia con la que Update Manager comprueba la existencia de revisiones de programa.

Puede acceder a Update Manager haciendo clic en **Actualizaciones de programas** del menú **Inicio** de la barra de tareas de Windows. Para obtener información acerca de cómo utilizar Update Manager, consulte los temas de ayuda del cuadro de diálogo **Actualización de productos Corel**.



Atención al Cliente de Corel

El Servicio de Atención al Cliente de Corel proporciona 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.

Convenciones de la documentación

En la siguiente tabla se describen algunas convenciones importantes utilizadas en el manual 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.

Convención	Descripción	Ejemplos
Ventana acoplable	Ventana que contiene los comandos disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.	Haga doble clic en el nombre del grupo dentro la ventana acoplable Propiedades de objeto .
Intro	Tecla Intro .	Escriba un valor en el cuadro Grosor del borrador de la barra de propiedades y presione la tecla Intro .
Uso de la [herramienta específica]	Una indicación para hacer clic en una herramienta particular de modo que esté activa para una operación dada	Seleccione el texto con la herramienta Texto .
	Una nota contiene información importante que resulta relevante para los pasos anteriores. Puede describir las condiciones necesarias para realizar el procedimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • No se puede copiar o clonar una mezcla compuesta. • Si hace clic en el botón Márgenes iguales, debe especificar valores en los cuadros Márgenes superior/izquierdo.
	Una sugerencia ofrece recomendaciones sobre cómo realizar los pasos anteriores. Puede presentar métodos alternativos, u otras ventajas o utilidades del procedimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Es posible recortar un objeto para reducir el tamaño del archivo de dibujo. • También puede crear un hiperenlace mediante la barra de herramientas Internet.

Obtención de ayuda

Tiene a su disposición las siguientes herramientas:

- Guía del usuario de **Este manual del usuario**: proporciona información sobre las funciones del producto utilizadas habitualmente. La Guía del usuario está en

formato PDF y se puede acceder a la misma por medio del menú **Inicio de la barra de tareas de Windows**.

- **Ayuda:** proporciona información exhaustiva sobre las funciones del producto directamente desde dentro del programa. Puede mirar la lista de temas completa, comprobar el índice, o utilizar la herramienta 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.
- **Sugerencias:** proporciona 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 dicha herramienta.
- **CorelTUTOR™:** contiene una serie de tutoriales basados en proyectos que sirven de introducción a las características básicas y avanzadas de CorelDRAW Graphics Suite X3.
- **Manual de CorelDRAW ‘Notas técnicas de diseñadores expertos’:** una serie de artículos escritos por expertos que utilizan CorelDRAW Graphics Suite X3 en su trabajo diario. Los artículos reconstruyen diseños que los autores han creado con CorelDRAW Graphics Suite X3. El manual está disponible en versión impresa y en formato PDF.
- **Ayuda emergente:** le permite acceder a información sobre los iconos y botones que se encuentran en el programa. Para ver la Ayuda emergente, sitúe el puntero sobre un icono, botón u otro control de la aplicación.

Para utilizar la Ayuda

- 1 Haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda**.
- 2 Haga clic en una de las siguientes fichas:
 - **Contenido:** permite examinar los temas de la Ayuda
 - **Índice alfabético:** permite utilizar el índice para buscar un tema.
 - **Buscar:** permite buscar una palabra o frase concreta en todo el texto de la Ayuda.
 - **Favoritos:** permite crear una lista de temas de la Ayuda específicos que puede consultar con facilidad. Puede eliminar y añadir temas de ayuda de la lista en cualquier momento.

También es posible

Ver la Ayuda de un cuadro de diálogo

Haga clic el botón **Ayuda**.

También es posible

Imprimir un determinado tema de Ayuda.	Abra un tema de Ayuda, haga clic en el marco que desee imprimir y haga clic en Imprimir .
Acceder a información y consejos para la resolución de problemas en el sitio web de Corel	Haga clic en Apoyo , situado en la esquina superior derecha de la ventana de Ayuda.

Para buscar en Ayuda

- 1 Haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**.
- 2 Haga clic en la pestaña **Buscar** y escriba una palabra o frase en el cuadro **Escriba la palabra(s) que desea buscar**.
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, debe escribir la frase entre comillas (por ejemplo, “guías dinámicas” o “modos de color”).
- 3 Seleccione un tema de la lista **Seleccionar tema** y presione la tecla **Intro**.

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 .

Para ocultar o mostrar Sugerencias

- Haga clic en **Ayuda** ▶ **Sugerencias**.
Cuando la función **Sugerencias** está activada, la ventana acoplable **Sugerencias** aparece mostrando información sobre la herramienta activa de la caja de herramientas.



Para obtener información sobre una herramienta de la caja de herramientas, haga clic en la herramienta o realice una acción con la misma.

Para obtener información adicional acerca de la herramienta activa, haga clic en el botón **Ayuda**  situado en la esquina superior derecha de la ventana acoplable **Sugerencias**.

Para acceder a CorelTUTOR

- Haga clic en **Ayuda** ▶ **CorelTUTOR**.

Para acceder a Notas técnicas de diseñadores expertos

- Haga clic en **Ayuda** ▶ **Notas técnicas de diseñadores expertos**.

Guía de programación VBA

La nueva *guía de programación VBA para CorelDRAW Graphics Suite X3* le ayudará a automatizar tareas y crear soluciones personalizadas mediante VBA (Microsoft® Visual Basic® para aplicaciones) en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT. Si su instalación de CorelDRAW Graphics Suite X3 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.

Comentarios de los clientes

Si desea realizar algún comentario o sugerencia sobre los manuales del usuario, la Ayuda o los tutoriales, escriba un mensaje de correo electrónico a drawdoc@corel.com. Puede consultar el sitio Web del producto para ver las últimas novedades, sugerencias y consejos e información de actualización. Visite www.corel.es y siga los enlaces hasta el sitio del producto.

Otros recursos

Corel mantiene acuerdos de colaboración de formación con otras empresas y proporciona servicios profesionales para sus productos de software.

Formación personalizada de Corel

En cuanto tenga las aplicaciones de Corel instaladas en sus equipos, nuestro equipo de especialistas de formación puede ayudarle a sacar el máximo partido de ellas con una formación personalizada, adaptada a las necesidades concretas de su entorno de trabajo. Le ayudaremos a desarrollar un temario práctico y relevante para satisfacer las necesidades de su empresa. Si desea obtener más información, visite www.corel.es/support.

Corel Training Partners (CTPs)

Un socio instructor de Corel® 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.es.

Servicios Profesionales de Corel

Corel le ayudará a ponerse en marcha rápidamente con soluciones de flujo de trabajo que le ahorrarán tiempo y dinero. Para simplificar el proceso de distribución y utilización de las aplicaciones de Corel en toda la organización, nuestro departamento de Servicios Profesionales ofrece una amplia gama de servicios con una excelente relación calidad/precio para satisfacer sus necesidades tecnológicas. Este grupo reúne a expertos altamente cualificados de toda la empresa que se dedican a proporcionar soluciones de primera. Nuestro equipo de expertos está dispuesto a ofrecerle ayuda durante todas las etapas del proyecto, desde el desarrollo de aplicaciones y los temas de compatibilidad hasta la integración de sistemas de software y la formación.

Para obtener más información acerca de estos servicios, envíenos un correo electrónico a proservices@corel.com.

Corel Technology Partners son empresas que incluyen la tecnología de Corel en 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 las empresas Corel Technology Partners, envíenos un correo electrónico a techpartner@corel.com.

Corel en Web

Visite www.corel.es para encontrar artículos, consejos y trucos, noticias sobre productos, tutoriales y otros recursos gráficos para inspirar, motivar y aclarar problemas al usuario.

Acerca de Corel Corporation

Corel Corporation proporciona servicios y soluciones de software innovadoras que ayudan a millones de usuarios en más de 75 países a trabajar de una forma mucho más productiva. La empresa es conocida en todo el mundo por su potente portafolio de software, que comprende programas avanzados de edición de fotografías y creación de gráficos, aplicaciones de ilustración vectorial y diseño técnico, y una excelente línea de productos Office para la empresa. Los productos principales de Corel son CorelDRAW® Graphics Suite, WordPerfect® Office Suite, Corel® Painter™, Corel DESIGNER® Technical Suite y la línea de productos Paint Shop™, que ofrece software de fotografía digital y edición de imágenes. Si desea obtener más información, visite www.corel.es.



CorelDRAW[®] X3



Descripción del espacio de trabajo

Si se familiariza con la terminología y el espacio de trabajo de CorelDRAW, le resultará más fácil seguir los conceptos y procedimientos de este manual del usuario.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Terminología y conceptos de CorelDRAW
- Ventana de aplicación de CorelDRAW
- Herramientas del espacio de trabajo de CorelDRAW

Terminología y conceptos de CorelDRAW

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

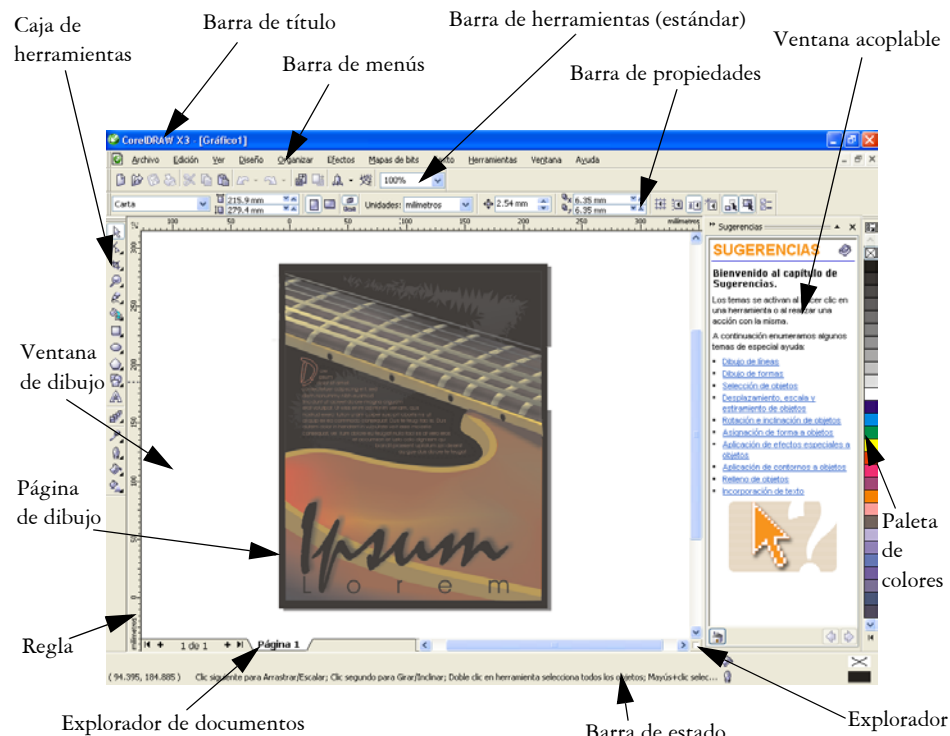
Término	Descripción
Objeto	Elemento de un dibujo, como una imagen, forma, línea, texto, curva, símbolo o capa.
Dibujo	El trabajo que crea con CorelDRAW: por ejemplo, ilustraciones personalizadas, logotipos, carteles y folletos.
Gráfico vectorial	Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que 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 los comandos 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 aplicación de CoreIDRAW

Al iniciar CoreIDRAW se abre la ventana de aplicación, que contiene una ventana de dibujo. El rectángulo del centro de la ventana de dibujo es la página de dibujo, donde se crea el dibujo. Aunque es posible abrir más de una ventana de dibujo, los comandos sólo pueden aplicarse a la ventana de dibujo activa.

A continuación se ilustra la ventana de aplicación de CoreIDRAW. Seguidamente encontrará una descripción de sus partes.



Componente	Descripción
Barra de menús	Área que contiene opciones de menú desplegable.
Barra de propiedades	Barra acoplable con comandos relacionados con la herramienta u objeto activos. Por ejemplo, cuando la herramienta Texto se encuentra activa, la Barra de propiedades de texto muestra comandos para crear y editar texto.
Barra de herramientas	Barra acoplable que contiene accesos directos a comandos de menú u otros.
Barra de título	El área que muestra el título del dibujo abierto.
Reglas	Bordes horizontales y verticales que se utilizan para determinar el tamaño y posición de los objetos de un dibujo.
Caja de herramientas	Barra flotante de herramientas para crear, rellenar y modificar objetos del dibujo.
Ventana de dibujo	El área fuera de la página de dibujo, delimitada por las barras de desplazamiento y los controles de la aplicación.
Página de dibujo	El área rectangular dentro de la ventana de dibujo. Es la zona imprimible del área de trabajo.
Paleta de colores	Barra acoplable que contiene muestras de color.
Ventana acoplable	Ventana que contiene los comandos disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.

Componente	Descripción
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.
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.
Explorador	Botón que se encuentra en la esquina inferior derecha y que abre una pantalla más pequeña para facilitar el desplazamiento por el dibujo.



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

Herramientas del espacio de trabajo de CoreIDRAW















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 la aplicación” 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
	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
	Acceder al sitio Web Corel Graphics Community
<input type="text" value="100%"/> 	Establecer un nivel de zoom

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
Yahoo! Barra de herramientas	Le permite acceder a los servicios de Yahoo.com, como Calendario y Correo, así como utilizar Yahoo! Buscar en Web. Necesita conexión a Internet para utilizar la Barra de herramientas de Yahoo!
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.
Imprimir fusión	Contiene comandos para las opciones de impresión de fusión que combinan texto con un dibujo, por ejemplo la creación y carga de archivos de datos, la creación de campos de datos para texto variable y la inserción de campos de impresión de fusión.
Transformar	Contiene comandos para inclinar, girar y reflejar objetos.
Visual Basic para aplicaciones	Contiene comandos para editar, probar y ejecutar comandos de VBA.









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

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: por ejemplo, el menú lateral **Edición de formas** . Al hacer clic en la flecha de un menú lateral, se abre un conjunto de herramientas relacionadas. Para expandir el menú lateral, haga clic en los tiradores situados en el extremo del menú y arrástrelos.

La siguiente tabla contiene una descripción de los menús laterales y herramientas incluidos en la caja de herramientas de CorelDRAW.

Menús laterales

Menú lateral	Descripción
Edición de formas 	Permite acceder a las herramientas Forma , Pincel deformador , Pincel agreste y Transformación libre .
Herramienta Recortar 	Permite acceder a las herramientas Recortar , Cuchillo , Borrador y Eliminar segmento virtual .
Zoom 	Permite acceder a las herramientas Zoom y Mano .
Curva 	Permite acceder a las herramientas Mano libre , Bézier , Medios artísticos , Pluma , Polilínea , Curva de 3 puntos , Conexión interactiva y Cotas .
Herramientas inteligentes 	Permite acceder a las herramientas Relleno inteligente y Dibujo inteligente .
Rectángulo 	Permite acceder a las herramientas Rectángulo y Rectángulo de 3 puntos .

Menú lateral	Descripción
Elipse 	Permite acceder a las herramientas Elipse y Elipse de 3 puntos .
Objeto 	Permite acceder a las herramientas Polígono , Estrella , Estrella compleja , Papel gráfico y Espiral .
Perfect Shapes™ 	Permite acceder a las herramientas Formas básicas , Formas de flecha , Formas de diagrama de flujo , Formas de orla y Formas de notas .
Herramientas interactivas 	Permite acceder a las herramientas Mezcla interactiva , Contorno interactivo , Distorsión interactiva , Sombra interactiva , Envoltura interactiva , Extrusión interactiva y Transparencia interactiva .
Cuentagotas 	Permite acceder a las herramientas Cuentagotas y Bote de pintura .
Contorno 	Permite acceder a los cuadros de diálogo Pluma del contorno y Color del contorno , a una selección de contornos de diferentes grosores y a la ventana acoplable Color .
Relleno 	Permite acceder a la ventana acoplable Color , y a los cuadros de diálogo Color de relleno , Relleno degradado , Relleno de patrón , Relleno de textura y Relleno PostScript® .
Relleno interactivo 	Permite acceder a las herramientas Relleno interactivo y Relleno interactivo de malla .




Herramientas

Herramienta	Descripción
	La herramienta Selección permite seleccionar, inclinar, girar y modificar el tamaño de los objetos.
	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 Transformación libre permite transformar un objeto utilizando las herramientas Rotación libre , Rotación con ángulo , Escala e Inclinación .
	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.
	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.

Herramienta	Descripción
	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 permite dibujar una curva a partir de la definición de tres puntos: inicial, central y final.
	La herramienta Conexión interactiva permite unir dos objetos mediante una línea.
	La herramienta Cotas permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, inclinadas y angulares.
	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 los trazos a mano alzada en formas básicas y curvas suavizadas.
	La herramienta Rectángulo permite dibujar rectángulos y cuadrados.
	La herramienta Rectángulo de 3 puntos le permite dibujar rectángulos sesgados.

Herramienta	Descripción
	La herramienta Elipse permite dibujar elipses y círculos.
	La herramienta Elipse de 3 puntos le permite dibujar elipses sesgadas.
	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 intersectan.
	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.
	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.

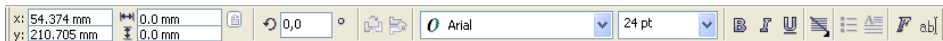
Herramienta	Descripción
	La herramienta Texto permite escribir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o de párrafo.
	La herramienta Mezcla interactiva permite mezclar dos objetos.
	La herramienta Silueta interactiva permite aplicar una silueta a un objeto.
	La herramienta Distorsión interactiva permite aplicar una distorsión Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino a un objeto.
	La herramienta Sombra interactiva permite aplicar una sombra a un objeto.
	La herramienta Envoltura interactiva permite arrastrar los nodos de la envoltura para distorsionar un objeto.
	La herramienta Extrusión interactiva permite aplicar la ilusión de profundidad a los objetos.
	La herramienta Transparencia interactiva permite aplicar transparencias a los objetos.
	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 .
	La herramienta Contorno permite definir las propiedades del contorno.

Herramienta	Descripción
	La herramienta Relleno permite definir las propiedades de relleno.
	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 sólo 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

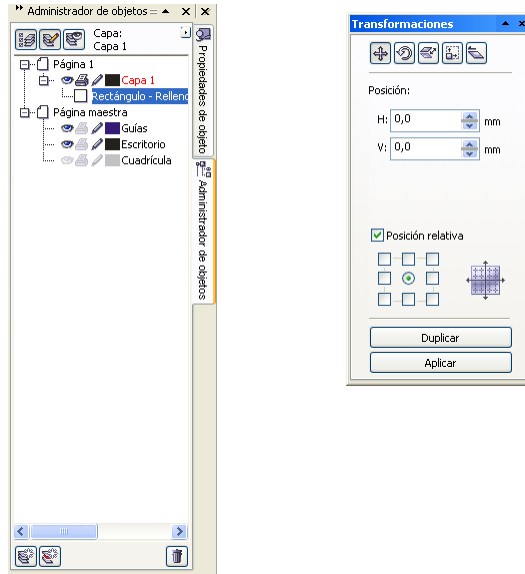
Las ventanas acoplables muestran los mismos tipos de controles que un cuadro de diálogo, como botones de comando, opciones y cuadros de lista. A diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, es posible mantener abiertas las ventanas acoplables mientras se trabaja con un documento, para así poder acceder rápidamente a los comandos y experimentar con distintos efectos.

Un ejemplo es la ventana acoplable Propiedades de objeto. Cuando esta ventana acoplable se encuentra abierta, es posible hacer clic en un objeto en la ventana de dibujo y ver el formato, las dimensiones y otras propiedades del objeto.



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, con tan sólo hacer clic en la pestaña de la ventana.



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.

Procedimientos iniciales en CoreIDRAW



Con CoreIDRAW es posible crear y editar dibujos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Gráficos vectoriales y mapas de bits
- Inicio y apertura de dibujos
- Búsqueda, inserción y almacenamiento de contenidos
- Exploración de las funciones básicas de CoreIDRAW
- Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones
- Aplicación de zoom y visualización panorámica
- Almacenamiento de dibujos
- Cierre de dibujos y salida de CoreIDRAW

Acerca de gráficos vectoriales y mapas de bits

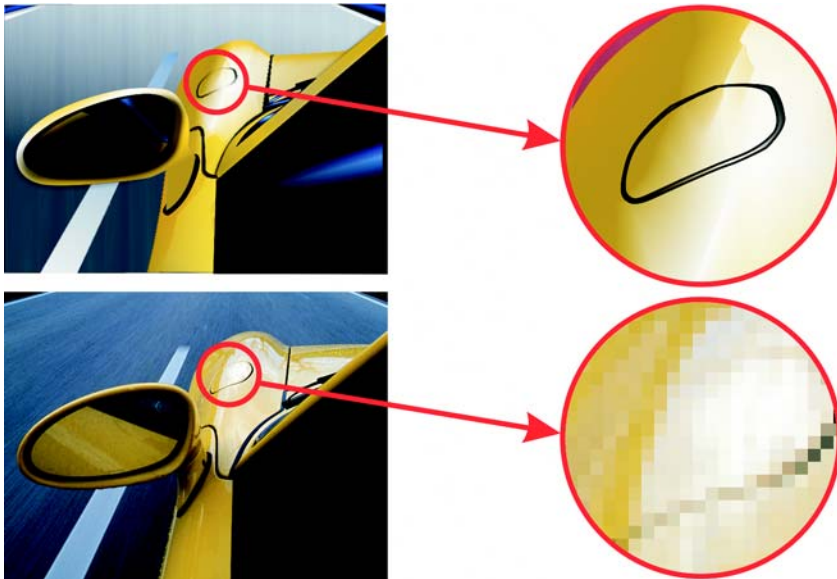
Los dos tipos principales de gráficos de PC son gráficos vectoriales y mapas de bits. Los gráficos vectoriales se componen de líneas y curvas, y se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición, longitud y dirección en la que se dibujan las líneas. Los mapas de bits, también 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 227.



*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.

La plantilla proporciona un punto de partida que otorga plena libertad de personalización al usuario. Las plantillas incluidas en CorelDRAW están disponibles en las siguientes categorías:

- Página completa
- Etiqueta

- Sobre
- Plegado por un lado
- Web

Para obtener más información sobre la creación y utilización de plantillas, consulte “Operaciones con plantillas” en la Ayuda.

Si el dibujo se basa en otro existente, pueden utilizarse de nuevo los objetos y las configuraciones de página. CorelDRAW permite abrir dibujos existentes guardados en distintos formatos de archivo. 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 “Formatos de archivo” 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 a caracteres 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.

Para iniciar CorelDRAW

- Haga clic en Inicio ▶ Todos los programas ▶ CorelDRAW Graphics Suite X3 ▶ CorelDRAW X3.

Para iniciar un dibujo

Para

Realice lo siguiente

Empezar un dibujo en una página en blanco	Haga clic en Archivo ▶ Nuevo.
---	-------------------------------

Para

Realice lo siguiente

Empezar un dibujo a partir de una plantilla Haga clic en **Archivo** ▶ **Nuevo con plantilla**, haga clic en la ficha correspondiente a la categoría de plantilla que desee y elija una plantilla.



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




Para especificar un estilo de diseño (plantilla), haga clic en **Diseño** ▶ **Preparar página**, haga clic en **Diseño** en la lista de categorías y elija un estilo de diseño del cuadro de lista **Diseño**.

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.
Para asegurarse de que abre el dibujo que desea, active la casilla de selección **Previsualización** para ver una miniatura del dibujo.
- 4 Haga clic en **Opciones** para mostrar opciones e información de archivo adicionales.
Si el dibujo es de CorelDRAW 11 o anterior y contiene texto en un idioma distinto al del sistema operativo, elija la opción correspondiente del cuadro de lista **Página de códigos** para asegurarse de que el texto se convierta correctamente a caracteres Unicode.
- 5 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
 - **Extraer perfil ICC incorporado**: permite almacenar el perfil ICC (International Color Consortium) incorporado en la carpeta de color en la que se ha instalado la aplicación.
 - **Mantener capas y páginas**: le permite mantener las capas y páginas cuando abre los archivos. Si desactiva la casilla de selección, todas las capas se combinan en una única capa.
- 6 Haga clic en **Abrir**.



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

Si desea ver una miniatura del dibujo, haga clic en la casilla de verificación **Previsualización**.

Búsqueda, inserción y almacenamiento de contenidos

La ventana acoplable **Carpeta de recortes**[™] le permite utilizar cliparts, imágenes fotográficas y sonidos almacenados en los CD de contenido de Corel o disponibles en línea. El manual de contenido digital incluye imágenes de los gráficos disponibles en el CD y lista sus ubicaciones en las carpetas.

Puede buscar cliparts, imágenes fotográficas y archivos de sonido en su sistema, o buscar en línea, en Corel en Web, o puede buscar contenidos por medio de palabras clave. Puede también crear su propia carpeta de recortes para almacenar contenidos de la ventana de dibujo que desee volver a utilizar.

Para buscar clipart, fotografías y archivos de sonido

- 1 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Carpeta de recortes**.
- 2 Introduzca un CD de contenido de Corel en la unidad de CD.
- 3 Haga doble clic en un icono de la lista de CD y elija una carpeta.

También es posible

Buscar archivos en su PC o en la red

Haga doble clic en el icono **Escritorio** y navegue hasta una carpeta.

Buscar imágenes en línea

Haga clic en el botón **Contenido en Web**.



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



Para cambiar el aspecto de la exploración en la ventana acoplable **Carpeta de recortes**, haga clic en la flecha del menú lateral, haga clic en **Ver** y elija un tipo de visualización.

Para buscar clipart, fotografías y archivos de sonido

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Carpeta de recortes ▶ Buscar**.
- 2 Introduzca un CD de contenido de Corel en la unidad de CD.
- 3 Escriba una palabra clave en el cuadro **Buscar texto**.

Para insertar un archivo gráfico o de sonido

- Arrastre el archivo gráfico o de sonido de la ventana acoplable **Carpeta de recortes** hasta la ventana de dibujo.

Para almacenar contenido de dibujo

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Carpeta de recortes ▶ Examinar**.
- 2 Sitúese en la carpeta en la que desee crear su carpeta de recortes.
- 3 Haga clic en la flecha de menú lateral y después en **Nueva carpeta**.
- 4 Cambie el nombre del archivo y ábralo.
- 5 Arrastre un objeto o grupo de objetos desde la ventana de dibujo hasta la ventana acoplable **Carpeta de recortes**.



La opción preestablecida es que a cada artículo que añade a su carpeta de recortes se le titule **Recorte**, **Recorte (1)**, **Recorte (2)**, y así sucesivamente. Puede dar nombres descriptivos a todos los artículos para que sea más fácil encontrarlos.



En lugar de crear una nueva carpeta, puede utilizar una carpeta existente para almacenar contenidos de dibujo.

Exploración de las funciones básicas de CorelDRAW

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 51
Dibujo de formas	“Dibujo de formas” en la página 71
Creación y manipulación de objetos	“Operaciones con objetos” en la página 85
Adición de color a los objetos	“Relleno de objetos” en la página 145
Adición de texto a un dibujo	“Adición y selección de texto” en la página 199
Creación de dibujos para utilizarlos en Web	“Publicación en Web” en la Ayuda
Impresión de dibujos	“Impresión” en la página 245

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. Determinadas acciones aplicadas a los objetos, como estiramiento, relleno, desplazamiento y rotación, pueden repetirse 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 ► 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, se deshacen todas las que figuran debajo de la elegida.

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

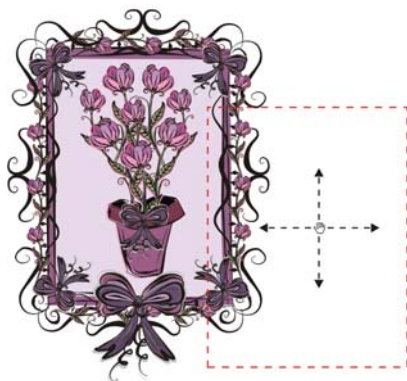


Es posible repetir una acción sobre otro objeto o grupo de objetos seleccionando el objeto u objetos y haciendo clic en **Edición** ▶ **Repetir**.

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

Aplicación de zoom y visualización panorámica










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 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.

Para aplicar zoom


- 1 Abra el menú lateral **Zoom**  y 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 abrir el menú lateral **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 Abra el menú lateral Zoom  y 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 su tamaño de visualización, haga clic en el botón **Explorador**  situado en la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo o presione la tecla **N**. 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 de modo que sea compatible con una versión anterior de

CorelDRAW Graphics Suite. Esto resulta especialmente útil si desea utilizar el dibujo en 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” en la Ayuda.

La aplicación le permite asignar notas, palabras clave y miniaturas a los dibujos para que sea posible encontrarlos más fácilmente. Si sus dibujos van a utilizarse en Internet, puede hacer que la aplicación reemplace automáticamente los espacios del nombre de archivo con barras de subrayado, para evitar posibles problemas en la visualización. 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 Ayuda.

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 **Tipo de archivo**.
- 4 Haga clic en **Opciones**, especifique la configuración que desee y haga clic en **Guardar**.

También es posible

Guardar notas o palabras clave con el archivo	Escriba las notas o palabras clave en el cuadro correspondiente.
---	--

Elegir qué miniatura se adjuntará a un dibujo	Elija una opción en el cuadro de lista Miniatura .
---	---

Utilizar un nombre de archivo adecuado para Web	Active la casilla de activación Nombres_de_archivo_para_Web .
---	--



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.



Si desea guardar los cambios realizados en un dibujo previamente almacenado, haga clic en **Archivo** ▶ **Guardar**.

Para guardar sólo los objetos seleccionados

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Haga clic en **Archivo** ▶ **Guardar como**.
- 3 Haga clic en **Opciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Sólo lo seleccionado**.
- 5 Elija la carpeta donde desea almacenar el archivo.
- 6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 7 Haga clic en **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**.



¿Necesita más información?

La Ayuda de CorelDRAW contiene más información para ayudarle a comenzar a utilizar el programa. Para acceder a esta información, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, haga clic en la ficha **Contenido** y haga doble clic en el tema **Procedimientos iniciales**.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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 81.



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

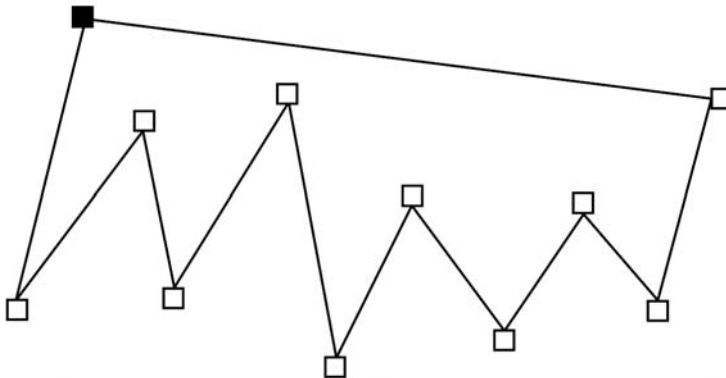
Las herramientas **Mano alzada**  y **Polilínea**  le permiten dibujar líneas a mano alzada como si estuviera haciendo esbozos en un cuaderno. Si se equivocara mientras

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

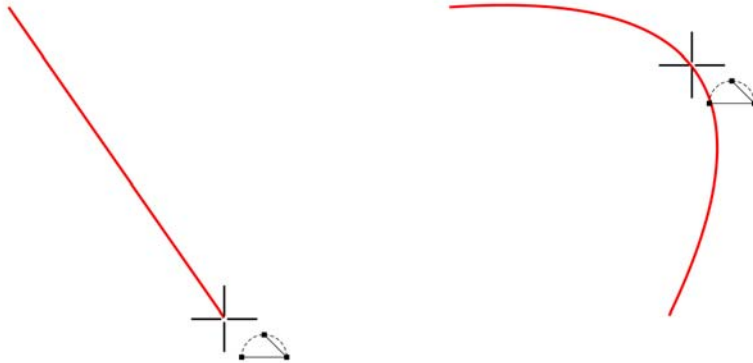
Las herramientas **Bézier**  y **Pluma**  le permiten dibujar líneas segmento a segmento, colocando cada nodo con precisión y controlando la forma de cada segmento curvo. Si utiliza la herramienta **Pluma**, puede previsualizar los segmentos de la línea que está dibujando.



*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 81.

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 117.

Dibujo de líneas con la herramienta Mano alzada

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Mano alzada** .
- 2 Realice una de las siguientes acciones:

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 Abra el menú lateral **Curva** , y 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 Abra el menú lateral Curva , y 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 Abra el menú lateral Curva , y 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.

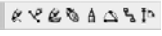

Puede añadir cuantos segmentos desee, y alternar entre segmentos curvos y rectos. Para obtener más información sobre cómo alternar segmentos curvos y rectos, consulte “Dibujo de líneas con la herramienta Bézier” en la página 55.

- 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 Abra el menú lateral **Curva** , y 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

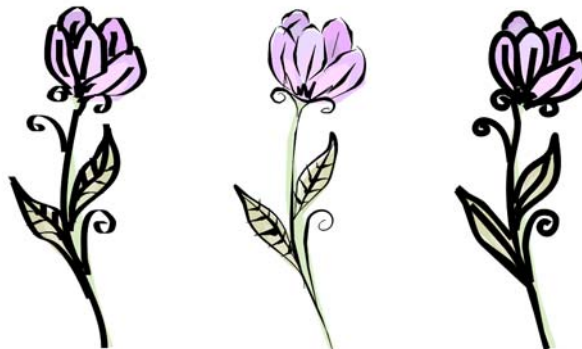
CorelDRAW permite simular el efecto de una pluma caligráfica al dibujar líneas. El grosor de las líneas caligráficas varía en función de la dirección de la línea y el ángulo de la plumilla. De modo predeterminado, las líneas caligráficas se muestran como formas cerradas dibujadas con un lápiz. El grosor 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.

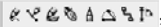


CorelDRAW permite crear líneas que varían de grosor en función de la presión. Este efecto se logra con el ratón o mediante una tableta gráfica y una pluma sensibles a la presión. Ambos métodos producen líneas con bordes curvos y anchuras variables a lo largo de un trayecto. Si desea obtener información 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 145.

Para dibujar una línea caligráfica

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Pluma caligráfica**  de la barra de propiedades.
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.

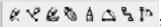




La anchura que defina será la máxima de la línea. La anchura real de la línea dependerá del ángulo que dibuje con respecto al ángulo de pluma caligráfica.



Para acceder a las líneas caligráficas, también puede hacer clic en **Efectos** ► **Medios artísticos** y especificar la configuración que desee en la ventana acoplable **Medios artísticos**.

Para dibujar una línea sensible a la presión

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Presión**  de la barra de propiedades.
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.






La anchura que defina representará la anchura máxima de la línea. La anchura real dependerá de la cantidad de presión que aplique.



Para acceder a las líneas sensibles a la presión, también puede hacer clic en **Efectos ▶ Medios artísticos**.

Para dibujar una línea preestablecida

- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Preestablecido**  de la barra de propiedades.
- 3 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
- contorno no enlazado al tamaño de un objeto..

Para especificar la configuración de líneas y contornos

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta Contorno  y haga clic en el botón del cuadro de diálogo **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 Escalar con imagen .

También es posible

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.

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**.

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 Abra el menú lateral de la herramienta **Contorno**  y haga clic en el botón del cuadro de diálogo **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 Abra el menú lateral de la herramienta **Contorno**  y haga clic en el botón **Cuadro de diálogo 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 94.

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.

Para convertir un contorno en un objeto

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

Para eliminar el contorno de un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de la herramienta **Contorno**  y haga clic en el botón **Sin contorno** .



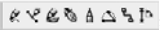


Para eliminar el contorno de un objeto también puede seleccionar el objeto y hacer clic con el botón derecho del ratón en la opción **Ninguno** de la paleta de colores.

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 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Pincel**  de la barra de propiedades.
- 3 Elija una pincelada en el cuadro **Lista de pinceladas**.
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 Abra el menú lateral **Curva** , y 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**.



Se puede acceder a las pinceladas personalizadas 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. Los objetos y la línea pueden editarse después de diseminar los objetos.

Para diseminar objetos en una línea


- 1 Abra el menú lateral **Curva** , y haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el botón **Diseminador**  de la barra de propiedades.
- 3 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  <input type="text" value="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  <input type="text" value="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 girar las líneas de objetos diseminados

- 1 Seleccione la lista de diseminador que desee ajustar.
- 2 Haga clic en el botón **Rotación**  de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor entre 0 y 360 en el cuadro **Ángulo** de la barra de propiedades.
Si desea que cada objeto diseminado gire de forma incremental, active la casilla de selección **Usar incremento** y escriba un valor en el cuadro **Incremento**.
- 4 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Basada en trayecto:** gira los objetos en relación con la línea.
 - **Basada en página:** gira los objetos en relación con la página.
- 5 Presione **Intro**.

Para descentrar las líneas de objetos diseminados

- 1 Seleccione una lista de diseminador.
- 2 Haga clic en el botón **Descentrar**  de la barra de propiedades.
- 3 Active la casilla de selección **Usar descentrado** para descentrar los objetos del trayecto de la línea de diseminación.
Si desea ajustar la distancia de descentrado, escriba un nuevo valor en el cuadro **Descentrar**.
- 4 Elija una dirección de descentrado en el cuadro de lista **Dirección de descentrado**.
Por ejemplo, si desea alternar entre la izquierda y la derecha de la línea, elija **Alternado**.

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**.



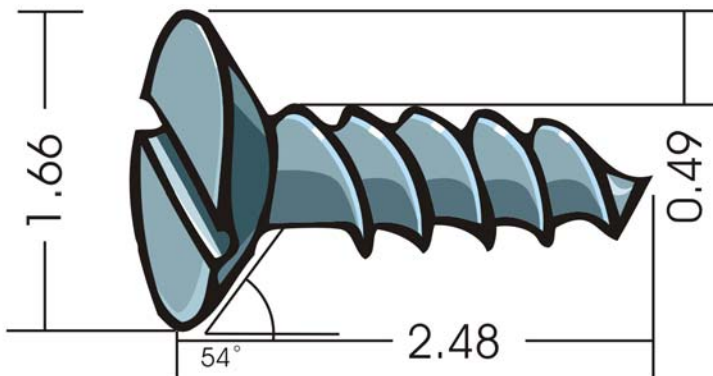
Las listas de diseminador se guardan como archivos CorelDRAW (CDR) y se puede acceder a ellas desde el cuadro de texto **Lista de diseminador** de la barra de propiedades **Medios artísticos**.

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 80.

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 101.

Para dibujar una línea de flujo entre dos o más objetos







- 1 Abra el menú lateral **Curva**  y haga clic en la herramienta **Conexión interactiva** .
- 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 Abra el menú lateral **Curva**  y 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  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 Abra el menú lateral **Curva**  y 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?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con líneas, contornos y pinceladas, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de ayuda**, haga clic en la pestaña **Contenidos** y haga doble clic en el tema “Operaciones con líneas, contornos y pinceladas”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Dibujo de formas

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

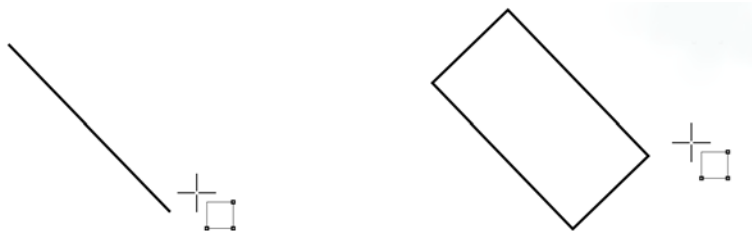
En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Dibujo de rectángulos y cuadrados
- Dibujo de elipses, círculos, arcos y formas de sector
- Dibujo de polígonos y estrellas
- Dibujo de espirales
- Dibujo de cuadrículas
- 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	Abra el menú lateral Rectángulo  y 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	Abra el menú lateral Rectángulo  y 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 137.

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 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 rotar la elipse.

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	Abra el menú lateral Elipse  y 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	Abra el menú lateral Elipse  y 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 Abra el menú lateral **Elipse**  y 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	Abra el menú lateral Elipse  y 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	Abra el menú lateral Elipse  y 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.

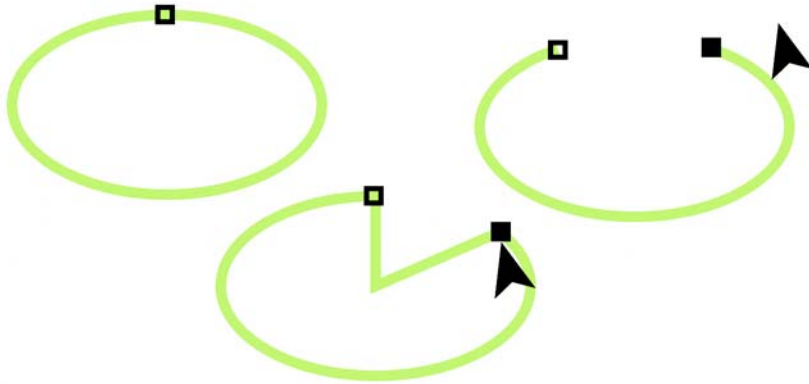


Para dibujar un arco, la elipse o el círculo debe tener un contorno.



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: un polígono, una estrella perfecta y una estrella compleja, con aplicación de relleno degradado

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 117. También se puede cambiar la forma de las estrellas perfectas, pero con restricciones.

Para dibujar un polígono

- Abra el menú lateral **Objeto** , haga clic en la herramienta **Polígono**  y arrastre el cursor por 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

Abra el menú lateral **Objeto** , haga clic en la herramienta **Estrella**  y arrastre el cursor por la ventana de dibujo hasta que la estrella alcance el tamaño deseado.

Dibujar una estrella compleja

Abra el menú lateral **Objeto**, haga clic en la herramienta **Estrella compleja**  y arrastre el cursor por 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

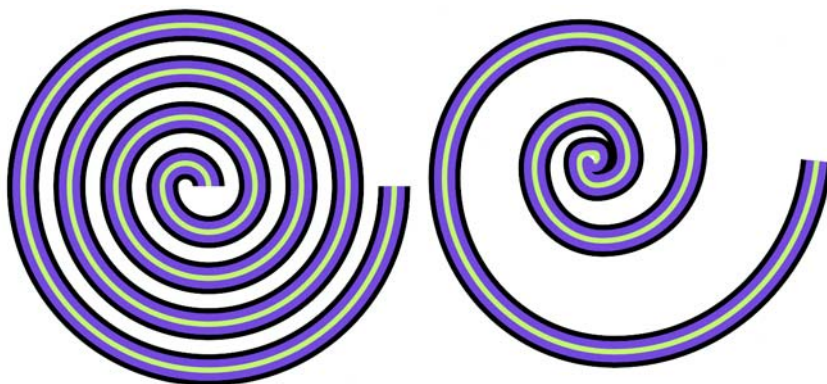
Seleccione una estrella, haga clic en la herramienta **Forma** , y arrastre un nodo de la estrella.



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 Abra el menú lateral **Objeto**     y 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 cuadrículas

Es posible dibujar una cuadrícula y definir el número de filas y columnas. Una cuadrícula es un conjunto agrupado de rectángulos que se pueden separar.


Para dibujar una cuadrícula

- 1 Abra el menú lateral **Objeto**     y haga clic en la herramienta **Papel gráfico** .
- 2 Escriba valores en las partes superior e inferior del cuadro **Filas y columnas del papel gráfico**  de la barra de propiedades.
El valor que escriba en la parte superior especificará el número de columnas, mientras que el de la parte inferior será el de filas.
- 3 Sitúe el cursor en el punto donde desee que se muestre la cuadrícula.
- 4 Arrastre en diagonal para dibujar la cuadrícula.



Si desea dibujar la cuadrícula desde su punto central hacia fuera, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor; para dibujar una cuadrícula con celdas cuadradas, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el cursor.

Para desagrupar una cuadrícula

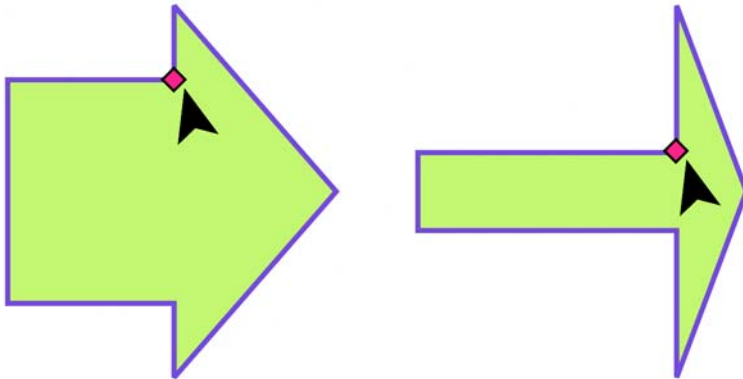
- 1 Seleccione una cuadrícula con la herramienta Selección .
- 2 Haga clic en Organizar ► Desagrupar.



También puede descombinar una cuadrícula haciendo clic en el botón Desagrupar de la barra de propiedades.

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 Abra el menú lateral Formas perfectas  y 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.



Las formas perfectas pueden modificarse como cualquier otra forma.



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

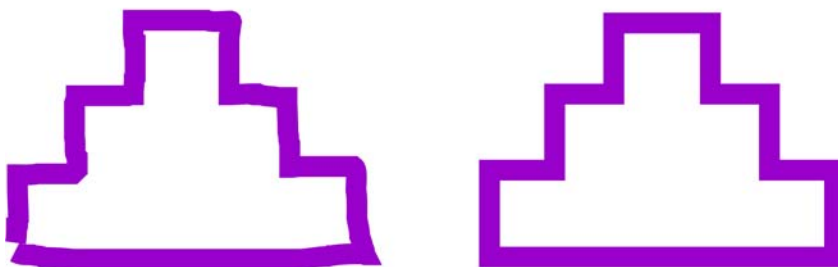
- 1 Haga clic en la herramienta **Texto** .
- 2 Sitúe el cursor dentro del contorno de la forma hasta que se convierta en un cursor de texto .
- 3 Escriba dentro de la forma, seleccione una fuente y formatee el texto.

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 CoreIDRAW. Los trapecios 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 CoreIDRAW 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**.

Para cambiar el grosor del contorno de un objeto dibujado mediante reconocimiento de forma

- 1 Haga clic en la herramienta **Dibujo inteligente** .
- 2 Haga clic en la forma.
- 3 En el cuadro de lista **Anchura de contorno** de la barra de propiedades, elija un grosor de contorno.



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

Si superpone líneas dibujadas con la herramienta **Dibujo inteligente**, el grosor del contorno se determinará en función del grosor medio.



Puede modificar el estilo de línea de una forma dibujada mediante reconocimiento de forma. Si desea obtener más información, consulte “Para especificar la configuración de líneas y contornos” en la página 60.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre el dibujo de formas, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Dibujo de formas”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Operaciones con objetos

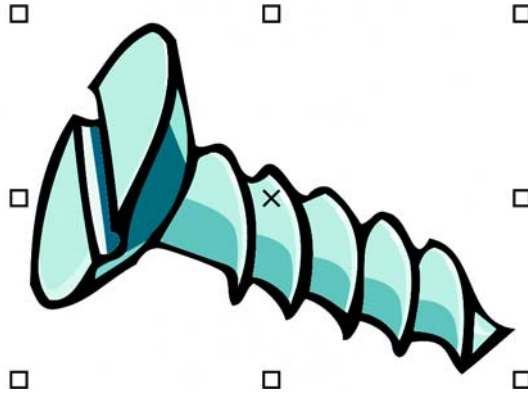
Las operaciones con objetos son una parte esencial de la creación de dibujos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Selección de objetos
- Copia, duplicación y eliminación de objetos
- Copia de propiedades de objeto, transformaciones y efectos
- Creación de objetos de áreas rodeadas
- Creación de un límite alrededor de los objetos seleccionados
- Clonación de objetos
- Colocación de objetos
- Alineación y distribución de objetos
- Ajuste de objetos
- Uso de guías dinámicas
- Cambio de orden de objetos
- Asignación de tamaño y aplicación de escala a objetos
- Rotación y reflejo de objetos
- Agrupamiento de objetos
- Combinación de objetos


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 un objeto con la herramienta Selección  .
Seleccionar varios objetos	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada uno de los objetos que desee seleccionar.
Seleccionar un objeto, empezando por el primer objeto creado y siguiendo hacia el último objeto creado	Presione Mayús + Tabulador hasta que aparezca un recuadro de selección alrededor del objeto que desee seleccionar.
Seleccionar un objeto, empezando por el último objeto creado y retrocediendo hacia el primer objeto creado	Presione Tabulador hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del 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.

Para**Realice lo siguiente**

Seleccionar un objeto de un grupo anidado

Mantenga presionada la tecla **Ctrl**, haga clic en la herramienta **Selección**, y a continuación haga clic en el objeto que desee seleccionar hasta que aparezca un cuadro de selección a su alrededor.

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 situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto oculto que desea seleccionar.

Seleccionar varios objetos ocultos

Mantenga presionadas las teclas **Mayús + Alt**, haga clic en la herramienta **Selección**, y a continuación haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor de los objetos ocultos que desea seleccionar.


Seleccionar un objeto oculto en un grupo

Mantenga presionadas las teclas **Ctrl + Alt**, haga clic en la herramienta **Selección**, y a continuación haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto oculto que desea seleccionar.





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.

Copia, duplicación y eliminación de objetos

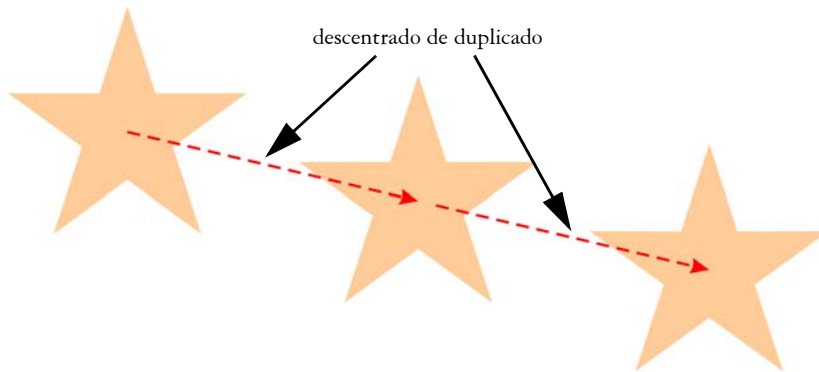
CorelDRAW permite copiar objetos de varias formas. Cuando un objeto deja de ser necesario, puede eliminarse.

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

Se pueden crear varias copias de un objeto simultáneamente, a la vez que se especifica su ubicación, sin necesidad de utilizar el Portapapeles. Por ejemplo, se pueden distribuir las copias horizontalmente, a la izquierda o la derecha del objeto original, o se pueden distribuir las copias del objeto verticalmente, por encima o por debajo del objeto original. Se puede especificar el espaciado entre las copias del objeto, o puede especificarse el descentrado entre las diferentes copias.

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 cortar o copiar un objeto, también puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el objeto y luego hacer clic en **Cortar** o **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.

Si desea pegar un objeto de un formato de archivo no compatible, o 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 de 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.



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

Puede también duplicar un objeto seleccionado presionando las teclas **Ctrl + D**.

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 del objeto horizontalmente

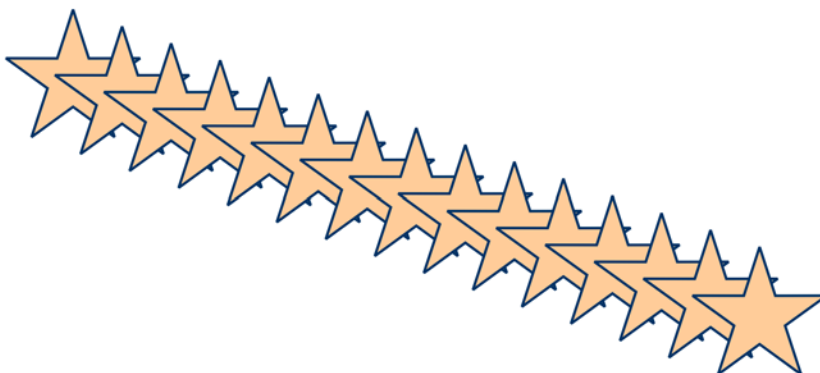
En el área **Descentrado vertical**, seleccione **Sin descentrado** del cuadro de lista **Modo**. En el área **Descentrado horizontal**, seleccione **Espaciado** del cuadro de lista **Modo**. Para especificar el espaciado entre las copias de un objeto, escriba un valor en el cuadro **Distancia**. Para colocar las copias de un objeto a la derecha o izquierda del original, seleccione **Derecha** o **Izquierda** del cuadro de lista **Dirección**.

Distribuir copias del objeto verticalmente

En el área **Descentrado horizontal**, seleccione **Sin descentrado** del cuadro de lista **Modo**. En el área **Descentrado vertical**, seleccione **Espaciado** del 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 por encima o por debajo del original, seleccione **Encima** o **Debajo** del cuadro de lista **Dirección**.

Descentrar todas las 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**.



Descentrado de varias copias de un objeto a una distancia especificada



Se puede acceder a la ventana acoplable **Paso y repetición** presionando las teclas **Ctrl+Shift+D**.

Para eliminar un objeto

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



Para recuperar un objeto eliminado, debe utilizar el **comando Deshacer**. Si desea obtener más información, consulte “Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones” en la página 43.

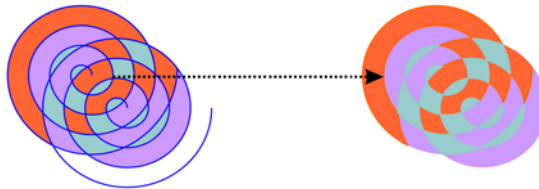


Para eliminar un objeto, también puede hacer clic en el mismo y presionar **Supr.**

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. Se puede crear un objeto con la forma de ese área, independientemente del número de formas y líneas que rodeen a la misma.

Si desea obtener más información sobre la creación de objetos en áreas rodeadas, consulte “Aplicación de rellenos en áreas” en la página 150.

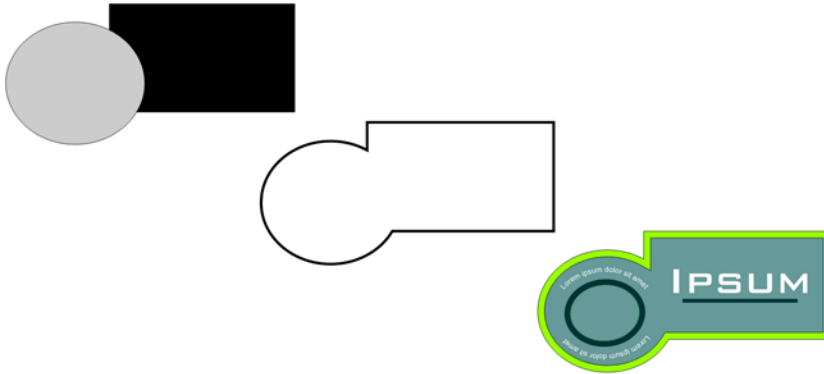


*Se han rellenado las áreas demarcadas creadas por los dos objetos en espiral (izquierda) por medio de la herramienta **Relleno inteligente**. La herramienta **Relleno inteligente** crea objetos a partir de cada área. En este ejemplo se han eliminado los objetos en espiral originales (derecha), y se 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 crear 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 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y luego 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 **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 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y, a continuación, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto en el que desee copiar las propiedades.







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 propiedades de relleno, de contorno o ambas, haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto, arrástrelo sobre otro objeto y elija **Copiar relleno** aquí, **Copiar contorno** aquí o **Copiar todas las propiedades**.

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

- 1 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y luego 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 **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 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y, a continuación, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto en el que desee copiar las transformaciones.

Para copiar efectos de un objeto a otro

- 1 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y luego 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**
 - **Silueta**
 - **Lente**
 - **PowerClip™**
 - **Sombra**
 - **Distorsión**
- 4 Haga clic en el borde del objeto cuyos efectos desee copiar.
- 5 Haga clic en el menú lateral **Cuentagotas** , y, a continuación, haga clic en la herramienta **Bote de pintura** .
- 6 Haga clic en el borde del objeto en el que desee copiar los efectos.

Colocación de objetos

Los objetos se colocan arrastrándolos a otro lugar, por desplazamiento, o especificando su posición horizontal y vertical.

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, se pueden establecer sus coordenadas horizontales y verticales con respecto al punto de anclaje del centro del objeto o cualquier otro punto de anclaje.

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 186.

Para mover un objeto

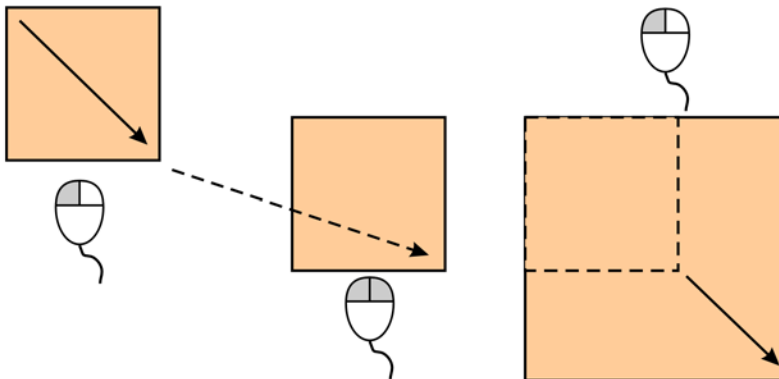
- Arrastre el objeto a una nueva posición del dibujo.



Para mover un objeto a otra página, arrastre el objeto hasta la ficha de número de página y después arrástrelo en la página.

Para mover un objeto mientras se dibuja

- 1 Comience a dibujar una forma, como un rectángulo, elipse o polígono.
- 2 Mantenga presionado el botón derecho del ratón sin soltar el botón izquierdo, y arrastre el objeto inacabado hasta su nueva posición.
- 3 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

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías **Documento**, haga clic en **Reglas**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento**.
- 4 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.

CorelDRAW permite alinear varios objetos con el centro de la página de dibujo horizontal o verticalmente. 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) alineados verticalmente (derecha).

Para alinear un objeto con otro

- 1 Seleccione los objetos.

El objeto utilizado para alinear el borde izquierdo, derecho, superior o inferior se ve determinado o bien por el orden de creación, o por el 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 Active cualquiera de las siguientes casillas para especificar las alineaciones horizontal y vertical.
 - **Izquierda, Centro, o Derecha:** alinea los objetos verticalmente
 - **Superior, Centro, o Inferior:** alinea los objetos horizontalmente
- 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 del comando **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.

También puede alinear objetos seleccionándolos y haciendo clic en el botón **Alinear y distribuir**  de la barra de propiedades.

Para alinear un objeto con el centro de la página

- 1 Seleccione un objeto.

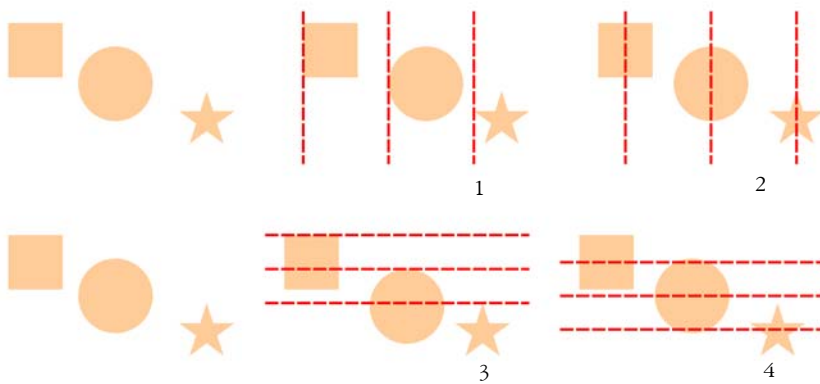
Si desea alinear varios objetos, seleccione con un recuadro los objetos.
- 2 Haga clic en **Organizar** ► **Alinear y distribuir** y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:
 - **Centrar respecto a página:** alinea todos los objetos con el centro de la página.
 - **Centrar verticalmente 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.



Puede asimismo alinear todos los objetos con el centro de la página, 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

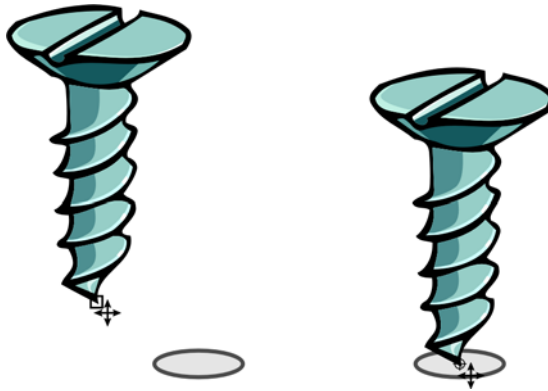


Parte superior: Distribución horizontal de objetos. 1) Izquierda: espacia los bordes izquierdos del objeto uniformemente. 2) Centro: espacia los puntos centrales del objeto uniformemente; Parte inferior: Distribución vertical de objetos. 3) Superior: espacia los bordes superiores del objeto uniformemente. 4) Centro: espacia los puntos centrales del objeto 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 el puntero está cerca de un punto de encaje, éste se resalta para indicar 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 encaje del objeto y, a continuación, encajar el objeto en un punto de encaje del objeto destino. Por ejemplo, puede encajar el puntero en el centro de un rectángulo y, a continuación, arrastrar el rectángulo por el centro y 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 encaje 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.	△
Cuadrante	Permite encajar en puntos que se encuentran a 0°, 90°, 130° y 270° en un círculo, una elipse o un arco.	⊙

Modo de ajuste	Descripción	Indicador de modo de ajuste
Tangente	Permite encajar en un punto del borde exterior de un arco, un círculo o una elipse, de modo que una línea esté en contacto con el objeto pero sin crear una intersección.	
Perpendicular	Permite encajar en un punto del borde exterior de un segmento donde está una línea al objeto.	
Borde	Permite encajar en un punto que toca el borde de un objeto.	
Centro	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 encaje. 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.

Para activar o desactivar el encaje

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

Una marca junto al comando **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 encaje.
- 3 Arrastre el objeto cerca del objeto destino hasta que se resalte el punto de encaje.



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

Para configurar las opciones de encaje

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Configuración de Encajar en objetos**.
- 2 En el área **Modos**, active una o varias de las casillas de selección de modo.
Para activar todos los modos de ajuste, haga clic en **Seleccionar todo**.
Para desactivar todos los modos de ajuste, pero sin desactivar el ajuste, haga clic en **Anular selección de todo**.
- 3 En el cuadro de lista **Umbral de ajuste**, elija una de las siguientes opciones de ajuste:
 - **Bajo**: activa un punto de encaje cuando se encuentra a una distancia de 4 píxeles de pantalla del puntero.
 - **Medio**: activa un punto de encaje cuando se encuentra a una distancia de 8 píxeles de pantalla del puntero.
 - **Alto**: activa un punto de encaje cuando se encuentra a una distancia de 16 píxeles de pantalla del puntero.

También es posible

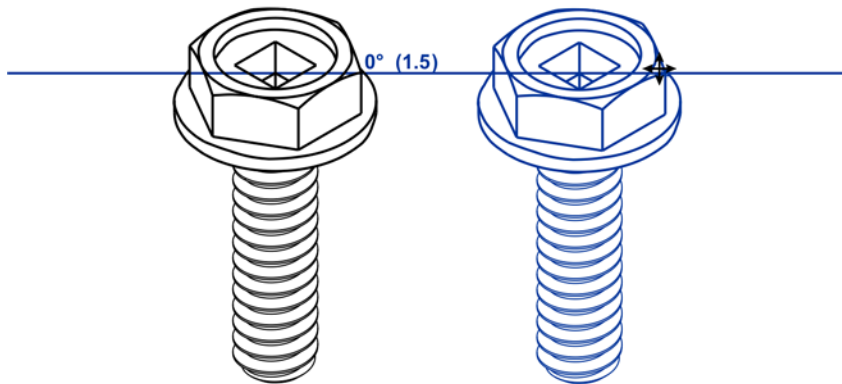
Mostrar u ocultar los indicadores de modo de ajuste	Active o desactive la casilla de selección Mostrar marcas de ubicación al encajar .
Mostrar u ocultar información en pantalla	Active o desactive la casilla de selección Información en pantalla .

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,

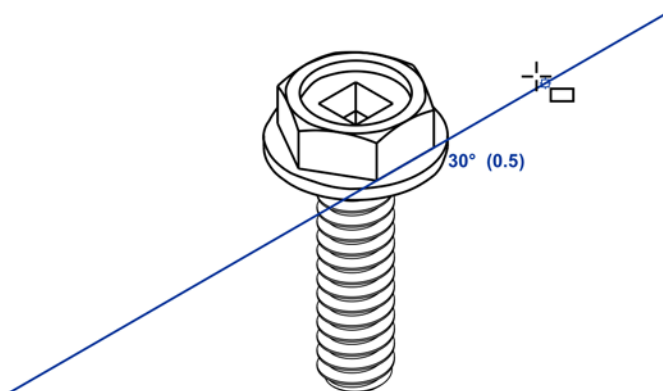
nodo, cuadrante y línea base de texto. Si desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de ajuste, consulte “Encaje de objetos” en la página 101.

Al arrastrar un objeto por una guía dinámica, se puede ver la distancia entre el objeto y el punto de encaje utilizado para crear la guía dinámica y así colocarlo con precisión. Las guías dinámicas se pueden utilizar para colocar objetos en relación con otros a medida que se dibujan. También se pueden visualizar intersecciones de guías dinámicas para así poder colocar un objeto en el punto de intersección.



En el perno de la izquierda, se ha separado una guía dinámica de un nodo. La información en pantalla que aparece junto al nodo indica el ángulo de la guía dinámica (0°) y la distancia entre el nodo y el puntero (3,8 cm). El perno de la derecha se ha arrastrado por la guía dinámica y se ha colocado exactamente a 3,8 cm del nodo utilizado para generar la guía dinámica.

Las guías dinámicas contienen divisiones invisibles, denominadas marcas, hacia las cuales gravita el puntero. Las marcas permiten desplazar objetos con precisión a lo largo de una guía dinámica. El espaciado entre marcas se puede ajustar según sus necesidades. También es posible desactivar el ajuste a marcas. Se pueden establecer otras opciones para guías dinámicas. Por ejemplo, es posible visualizar las guías dinámicas a uno o más ángulos preestablecidos o a ángulos personalizados especificados por el usuario. Si lo desea, puede previsualizar las configuraciones de ángulo. Cuando ya no necesite una línea guía dinámica a un ángulo determinado puede eliminar las configuraciones de ángulo. También puede visualizar guías dinámicas que son extensiones de segmentos de línea.



Una guía dinámica que es una extensión de un segmento de línea

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.



Las guías dinámicas se pueden activar y desactivar haciendo clic en el botón **Guías dinámicas** de la barra de propiedades o presionando **Shift + Alt + D**.

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 101.



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**.

Puede utilizar los puntos de encaje registrados para visualizar las intersecciones de guías dinámicas. Para ello, primero debe visualizar una guía dinámica y, a continuación mover el puntero a lo largo de la guía dinámica hasta el punto donde aparezca la intersección de otra guía dinámica procedente de un punto de encaje registrado.

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 maestra o 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.

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**.

Asignación de tamaño y aplicación de escala a objetos

CorelDRAW permite cambiar el tamaño y la escala de los objetos. En ambos casos, puede cambiar las cotas de un objeto proporcionalmente y conservar su proporción. Es posible asignar tamaño a las cotas de un objeto especificando valores o cambiando el objeto directamente. La aplicación de escala cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado.

El punto de anclaje de un objeto se puede trasladar desde su centro a cualquiera de los ocho tiradores de selección.

Para cambiar el tamaño de un objeto

Para

Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado

Arrastre cualquiera de los tiradores de selección de los vértices.

Para

Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a partir de su centro	Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre uno de los tiradores de selección.
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a un múltiplo de su tamaño original	Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre uno de los tiradores de selección.
Estirar un objeto seleccionado al cambiarlo de tamaño	Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre uno de los tiradores de selección.



También es posible especificar el tamaño del objeto escribiendo valores en los cuadros **Tamaño de objeto** de la barra de propiedades.

Para aplicar escala a un objeto

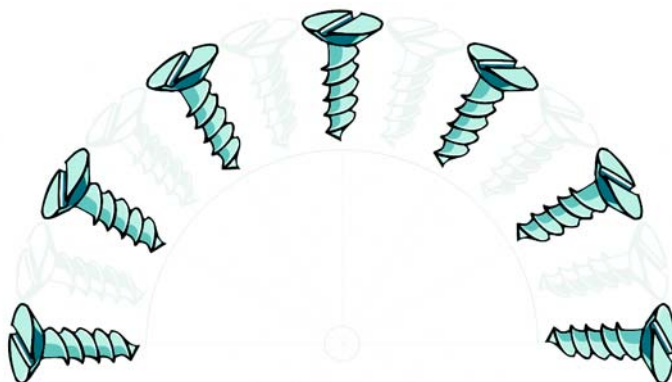
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Escala**.
- 3 En la ventana acoplable **Transformaciones**, escriba valores en los cuadros siguientes:
 - **H**: permite especificar el porcentaje de escala del objeto en sentido horizontal.
 - **V**: permite especificar el porcentaje de escala del objeto en sentido vertical.Si desea cambiar el punto de anclaje del objeto, active la casilla de selección correspondiente al punto de anclaje que quiera especificar.
Si desea mantener la proporción, desactive la casilla de selección **No proporcional**.



También se puede cambiar la escala de un objeto arrastrando un tirador de selección.

Rotación y reflejo de objetos

CorelDRAW permite girar los objetos y reflejar sus imágenes. Un objeto se gira especificando sus coordenadas horizontales y verticales. El centro de rotación se puede desplazar a una coordenada específica de la regla o a un punto relativo a la posición actual del objeto.



Rotación de objetos alrededor de un punto

Si se refleja un objeto, éste gira de izquierda a derecha, o de arriba a abajo. El punto de anclaje predeterminado para la acción de reflejar es el centro del objeto.



Reflejo de un objeto de arriba a abajo

Para girar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Transformaciones** ▶ **Girar**.
- 3 Desactive la casilla de selección **Centro relativo** en la ventana acoplable **Transformaciones**.

Para girar un objeto sobre un punto relativo a su posición actual, active la casilla de selección **Centro relativo**.

4 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo**.

También es posible

Especificar el punto alrededor del cual se girará el objeto

Escriba valores en los cuadros **H** y **V** para especificar las posiciones horizontal y vertical. Haga clic en **Aplicar**.





También se puede girar un objeto seleccionado arrastrando un tirador de rotación hacia la derecha o la izquierda.

Para hacer girar un objeto sobre una coordenada de la regla

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Transformaciones** ▶ **Rotar**.
- 3 Desactive la casilla de selección **Centro relativo**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo**.
- 5 Escriba valores en cualquiera de los siguientes cuadros **Centro**:
 - **H**: permite especificar el punto de la regla horizontal alrededor del cual rota el objeto
 - **V**: permite especificar el punto de la regla vertical alrededor del cual gira el objeto.
- 6 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.
- 7 Presione **Intro**.

Para reflejar un objeto

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Transformaciones** ▶ **Escala**.
- 3 En la ventana acoplable **Transformaciones**, haga clic en una de las opciones siguientes:

- **Reflejo horizontal** : refleja el objeto de izquierda a derecha.
- **Reflejo vertical** : refleja el objeto de arriba a abajo.

Si desea reflejar el objeto sobre un punto de anclaje específico, active la casilla de selección correspondiente al punto de anclaje que quiera especificar.

- 4 Haga clic en **Aplicar**.



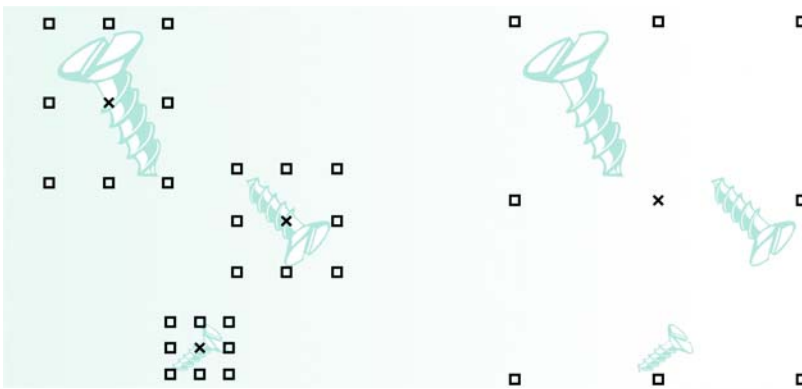
También se puede reflejar un objeto seleccionado manteniendo presionada la tecla **Ctrl** y arrastrando un tirador de selección hasta el extremo opuesto del objeto.

Para abrir la ventana acoplable **Transformaciones**, puede hacer clic en **Organizar ▶ Transformaciones** y seleccionar una opción en el menú lateral.

Agrupamiento de objetos

Cuando se agrupan dos o más objetos, se tratan como una unidad. Al agrupar objetos, se puede aplicar el mismo formato, propiedades y otros cambios a todos los objetos de ese grupo al mismo tiempo. CorelDRAW también permite agrupar otros grupos para así crear grupos anidados.

Puede añadirse o eliminar objetos de un grupo, y se puede eliminar objetos pertenecientes 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.



Los objetos individuales conservan sus atributos cuando están agrupados.

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.

Es posible seleccionar objetos de distintas capas y agruparlos, pero, una vez agrupados, los objetos pertenecen a la misma capa.



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

Para agrupar objetos, también puede hacer clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de objetos** y arrastrar 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 quitar un objeto de un grupo


- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de objetos**.
- 2 En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga doble clic en el nombre del grupo.
- 3 Arrastre el objeto fuera del grupo.



Puede asimismo eliminar un objeto de un grupo haciendo clic en el objeto en la lista de objetos y arrastrándolo fuera del grupo.

Para eliminar un objeto de un grupo, seleccione el objeto en la lista de objetos y haga clic en **Edición ▶ Eliminar**.

Para editar un único objeto de un grupo

- 1 Haga clic en la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en un objeto de un grupo a la vez que mantiene presionada la tecla **Ctrl**.
- 3 Edite el objeto.




Puede asimismo seleccionar un único objeto de un grupo haciendo clic en la ventana acoplable **Administrador de objetos**. Para abrir la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en **Herramientas ▶ Administrador de objetos**.

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 un grupo en objetos individuales, incluidos los objetos de grupos anidados



También se pueden desagrupar todos los grupos anidados de un grupo haciendo clic en el botón **Desagrupar todo** .

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. CorelDRAW convierte estos objetos en un único objeto de curvas. Si necesita modificar los atributos de un objeto que se ha combinado a partir de objetos separados, puede descombinarlo. 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 140.



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


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 combinar los objetos seleccionados también puede hacer clic en el botón **Combinar**  de la barra de propiedades.

Para cerrar las líneas abiertas de un objeto combinado, haga clic en **Organizar** ▶ **Cerrar trayecto** y haga clic en un comando.



Para descombinar un objeto combinado

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



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



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con objetos, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Operaciones con objetos”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Asignación de forma a objetos

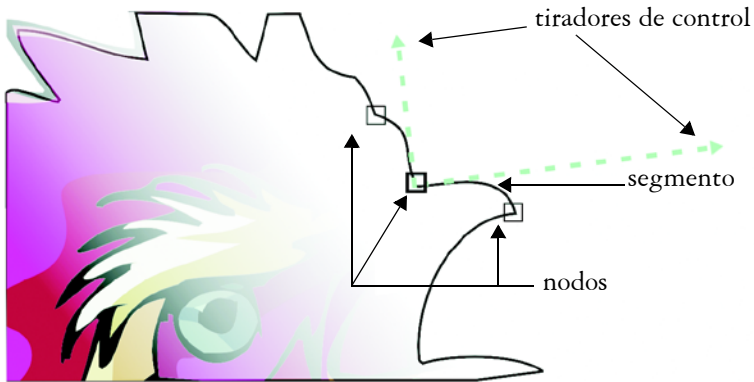
CorelDRAW permite dar forma a los objetos de varias maneras distintas.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Utilización de objetos de curvas
- Asignación de forma a objetos de curvas
- Inclinación y estiramiento de objetos
- 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: nodos, segmentos y tiradores de control

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.



También puede convertir un objeto en un objeto de curva si lo selecciona y hace clic en el botón **Convertir a curvas** , de la barra de propiedades.

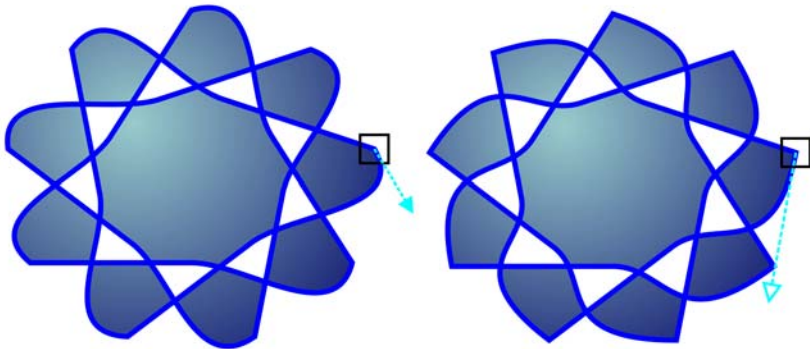
Asignación de forma a objetos de curvas

Puede dar forma a objetos de curvas manipulando sus nodos y segmentos, además de añadiendo y eliminando nodos.

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 asimismo utilizar las herramientas **Selección** y **Bézier**.

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.

Adición, eliminación, unión y alineación 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.

Un objeto de curva consta de componentes denominados trayectos. Un trayecto puede ser abierto (por ejemplo, una línea) o cerrado (por ejemplo, una elipse) y estar formado por un solo segmento de línea o curva, o por muchos segmentos unidos. Puede añadir color dentro de los trayectos cerrados. Para aplicar un relleno a un trayecto abierto, como una línea, primero debe unir sus nodos inicial y final para crear un objeto cerrado. Si desea obtener información sobre la aplicación de rellenos, consulte “Relleno de objetos” en la página 145. Si los trayectos constan de varios subtrayectos, puede dividirlos para crear subtrayectos. Si desea obtener más información sobre trayectos, consulte “Referencia: Asignación de forma a objetos” en la Ayuda.

Puede alinear los nodos de un objeto de curva horizontal o verticalmente.

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.

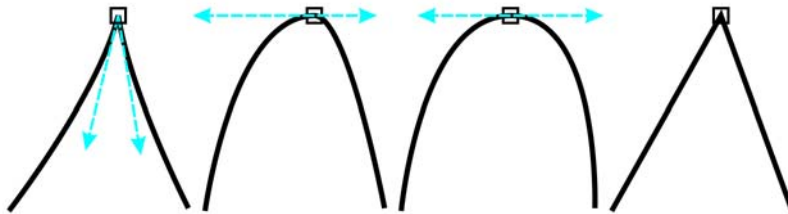
Los nodos asimétricos le permiten crear transiciones pronunciadas, tales como esquinas o ángulos agudos, en un objeto de curva. Puede mover cada tirador de control de un nodo asimétrico independientemente, cambiando únicamente la línea de un lado del nodo.

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.

Transformación de nodos

Puede dar forma a los objetos estirando, escalando, haciendo girar e inclinando sus nodos. Por ejemplo, si escala los nodos de esquina de un objeto de curvas, éste aumenta de tamaño proporcionalmente. Asimismo, puede girar todo un objeto de curvas o partes del mismo hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para seleccionar un nodo

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y 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 de la herramienta Forma , 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.





Puede también seleccionar un nodo por medio de las herramientas **Selección** , **Mano alzada** , **Bézier** , o **Polilínea** . Para hacer esto, primero haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**. En la lista de categorías **Espacio de trabajo**, haga clic en **Mostrar**, y asegúrese de que la casilla de verificación **Activar seguimiento de nodos** está activada. Haga clic en un objeto de curva, sitúe el cursor sobre un nodo hasta que aparezca el cursor de estado de forma de la herramienta , y haga clic en el nodo. Tenga en cuenta que cuando la casilla de verificación **Activar seguimiento de nodos** está activada, la función **Encajar** no está disponible.

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.
Puede cambiar el ángulo y distancia de un tirador de control del nodo para dar forma a un segmento.

Para manipular los segmentos de un objeto de curva

- 1 Abra el menú lateral Edición de formas , y 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.

Para añadir o eliminar un nodo

Para

Realice lo siguiente

Añadir un nodo	Abra el menú lateral Edición de formas  , haga clic en la herramienta Forma  , seleccione un objeto de curvas y haga doble clic donde desee añadir un nodo.
----------------	---




Para

Realice lo siguiente




Eliminar un nodo

Abra el menú lateral **Edición de formas**, 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 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y 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.



Para unir los nodos del extremo de un subtrayecto


- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Haga clic en un subtrayecto.
- 3 Haga clic en el botón **Cerrar automáticamente curva**  de la barra de propiedades.



Para cerrar varios subtrayectos, haga clic en **Organizar** ► **Cerrar trayecto**.

Para unir los nodos de varios subtrayectos





- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .

- 2 Presione la tecla **Mayús** y haga clic en un nodo de cada subtrayecto.
- 3 Haga clic en el botón **Extender curva para cerrar**  de la barra de propiedades.






Si desea unir nodos de objetos de curva independientes, primero debe combinarlos en un único objeto de curva y después unir los nodos finales de los nuevos subtrayectos. Si desea obtener información sobre cómo combinar objetos, consulte “Combinación de objetos” en la página 114.






Para separar un trayecto

Para	Realice lo siguiente
Dividir un trayecto	Abra el menú lateral Edición de formas  y 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	Abra el menú lateral Edición de formas y 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.

Para alinear los nodos

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas** , y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un objeto de curva.
- 3 Presione la tecla **Mayús** y seleccione los nodos que desee alinear.
- 4 Haga clic en el botón **Alinear nodos**  de la barra de propiedades.





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

- 1 Abra el menú lateral Edición de forma  y 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**.

Para estirar, escalar, girar o inclinar los nodos

- 1 Abra el menú lateral Edición de formas  y haga clic en la herramienta Forma .
- 2 Seleccione un objeto de curva.
- 3 Seleccione los nodos a lo largo de la curva que desee transformar.
- 4 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Estirar y escalar nodos 
 - Girar e inclinar nodos 
- 5 Arrastre un conjunto de tiradores para transformar los nodos.

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.

Efecto de distorsión

Descripción

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

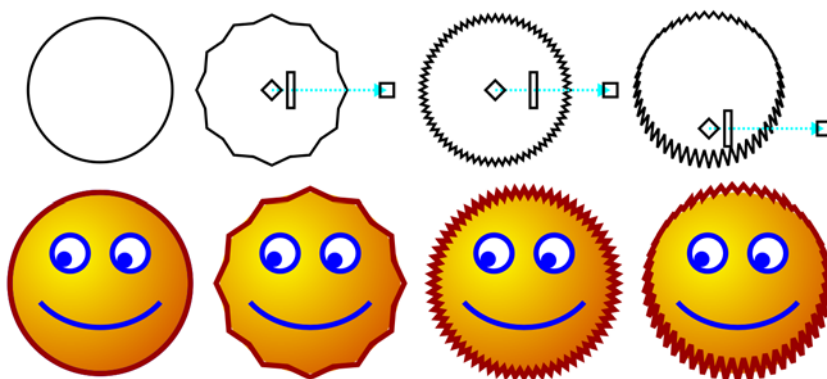
- 1 Abra el menú lateral **Herramienta interactiva**  y haga clic en la herramienta **Distorsión interactiva** .
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los botones siguientes para especificar la configuración que desee:
 - **Distorsión Empujar y tirar**
 - **Distorsión Cremallera**
 - **Distorsión 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: un círculo con efecto cremallera. Superior derecha: efectos cremallera con frecuencia más alta (más picos). Inferior: ejemplos 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 seleccionando haciendo clic en el botón **Borrar distorsión**  de la barra de propiedades.







Asignación de forma a objetos mediante envolturas

CoreIDRAW 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 dar forma a la envoltura; el resultado de esta acción es que el objeto cambia de forma. 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. CoreIDRAW también permite copiar y 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. Si desea obtener más información sobre los diferentes tipos de nodos, consulte “Utilización de objetos de curvas” en la página 117.

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 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Envoltura interactiva** .
- 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 copiar una envoltura



- 1 Seleccione un objeto en el que desee copiar una envoltura.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Copiar efecto** ▶ **Envoltura de**.
- 3 Seleccione el objeto cuya envoltura desea copiar.











También puede copiar una envoltura si selecciona un objeto, hace clic en el botón **Copiar propiedades de envoltura** de la barra de propiedades y selecciona el objeto cuya envoltura desea copiar.

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas**  para copiar una envoltura. Si desea obtener más información, consulte “Para copiar efectos de un objeto a otro” en la página 95.

Para modificar los nodos y segmentos de una envoltura

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Envoltura interactiva** .
- 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.
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.



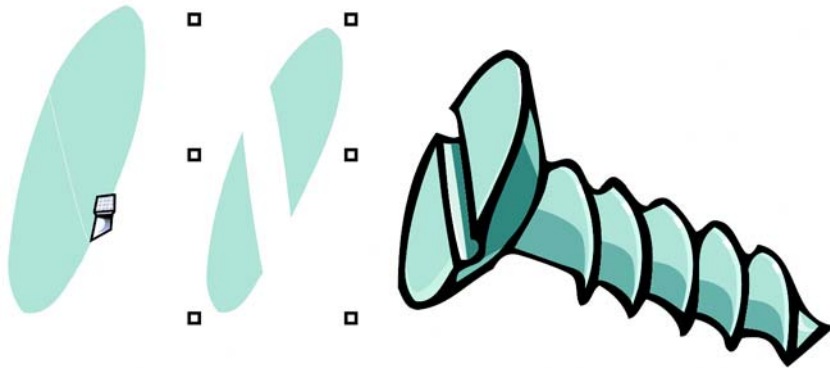
Recorte de objetos

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, y puede girarla y 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 Abra el menú lateral **Recortar**  y 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 girar 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 Abra el menú lateral **Recortar** , y 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** 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	Presione la tecla Mayús , haga clic en el punto donde desee empezar a cortar el objeto y vuelva a hacer clic cada vez que desee cambiar la dirección de la línea. Si desea limitar la línea con 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 Abra el menú lateral **Recortar** , y 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.

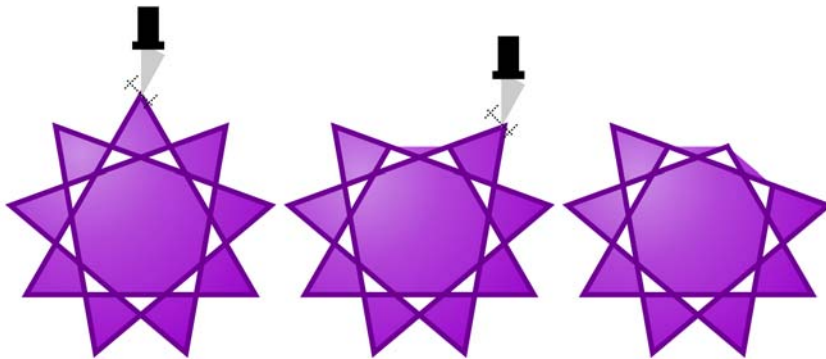
También puede borrar parte de un objeto seleccionado si hace doble clic en esa área con la herramienta **Borrador**.

Para eliminar un segmento de línea virtual

- 1 Abra el menú lateral **Recortar** , y 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

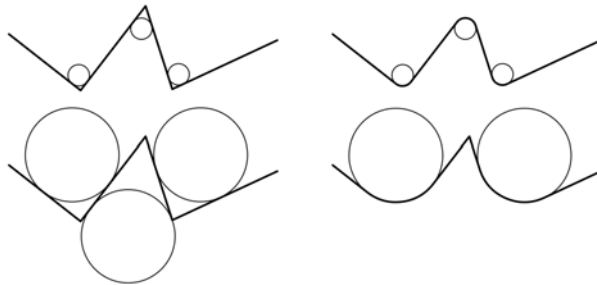
Puede dar forma a un objeto por medio del fileteado, festoneado o biselado de esquinas. El fileteado produce una esquina redondeada, el festoneado redondea e invierte la esquina para crear una muesca, y el biselado hace que una esquina aparezca plana.



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 intersectan en un ángulo inferior a 180 grados.

La operación no se aplica a algunas esquinas, o a todas, cuando el valor de fileteado, festoneado o biselado es demasiado alto. Esto ocurre cuando los segmentos de línea no son lo suficientemente largos para aplicar el radio o distancia de biselado. Cuando se establecen los valores para estas operaciones, tenga en cuenta que aunque los segmentos de línea puedan parecer lo suficientemente largos al comienzo de la operación, éstos se acortan cuando los valores de radio o distancia de biselado se aplican al objeto.

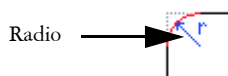


En este ejemplo, los círculos representan una configuración de radio fileteado. La parte superior muestra los fileteados propuestos a la izquierda y los resultados fileteados a la derecha. La parte inferior muestra los fileteados propuestos a la izquierda, pero en los resultados de la derecha, no todas las esquinas están fileteadas. Una vez que se aplica el primer fileteado, la siguiente esquina no puede filetearse porque el segmento de línea no es lo suficientemente largo. Esta esquina se pasa por alto, y la esquina final se filetea.

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.



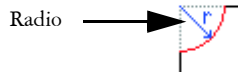
Para seleccionar nodos individuales, utilice la herramienta **Forma** .

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**.

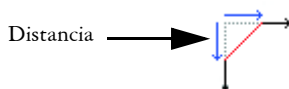


Para seleccionar nodos individuales, utilice la herramienta **Forma** .

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**.



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

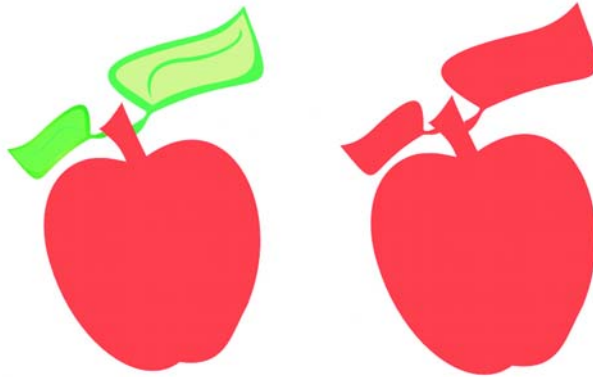
Soldadura e intersección de objetos

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 intersectan. Los atributos de relleno y contorno del objeto nuevo dependen del objeto definido como objeto destino.

Para soldar un objeto

- 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. Es posible copiar el contenido de un objeto PowerClip a otros objetos PowerClip.



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. Por ejemplo, puede bloquear el contenido para que se desplace con el contenedor cuando lo mueva. 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 copiar los contenidos de un objeto PowerClip

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Copiar efecto ▶ PowerClip de**.
- 3 Haga clic en un objeto PowerClip.

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.

Para bloquear o desbloquear los contenidos de un objeto PowerClip

- Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto PowerClip y haga clic en **Bloquear contenido en PowerClip**.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre la asignación de forma a objetos, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenidos**, y haga doble clic en el tema “Asignación de forma a objetos”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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 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 155.

Para aplicar un relleno uniforme

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno interactivo**  y 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.

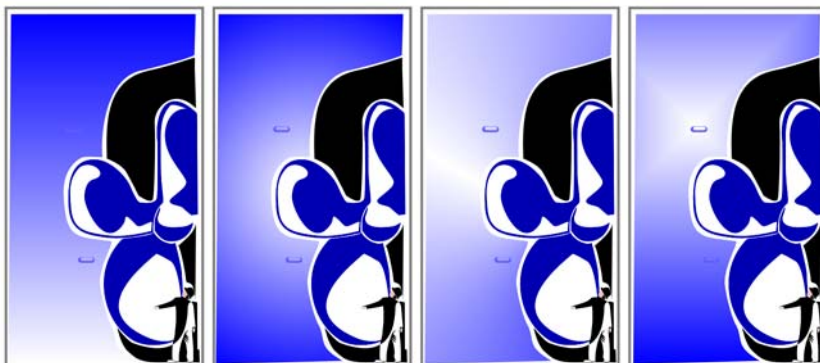
Para mezclar colores en un relleno uniforme, seleccione un objeto con relleno, presione la tecla **Ctrl** y haga clic en otro color de la paleta de colores.

Aplicación de rellenos degradados

Un relleno degradado es una progresión suave de dos o más colores que añade profundidad a un objeto. 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.



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.





Existen cuatro tipos de rellenos degradados. De izquierda a derecha: lineal, radial, cónico y cuadrado.

Para aplicar un relleno degradado preestablecido

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral **Relleno** , y haga clic en el botón **Cuadro de diálogo 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 Abra el menú lateral **Relleno interactivo**  y 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 Abra el menú lateral **Relleno**                          , y haga clic en el botón **Cuadro de diálogo 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.

También es posible

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 abriendo el menú lateral **Relleno interactivo** , 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 Abra el menú lateral **Relleno interactivo**  y 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 Abra el menú lateral **Relleno interactivo**  y 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 en áreas

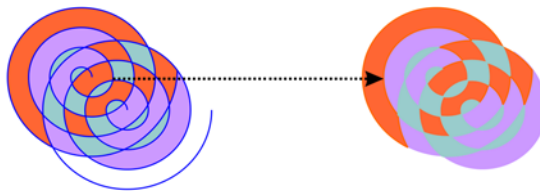
Puede aplicar rellenos a cualquier área demarcada, utilizando la herramienta **Relleno inteligente**. Al contrario de lo que ocurre con otras herramientas de relleno, que rellenan únicamente objetos, la **herramienta Relleno inteligente** detecta los bordes de un área y crea un trayecto cerrado de modo 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.*

Puede aplicar el relleno y el contorno predeterminados al área, utilizar la barra de propiedades para especificar un color de relleno y contorno determinados, o crear un contorno sin relleno.

Para aplicar un relleno a un área fuera de los objetos existentes

- 1 Abra el menú lateral **Herramienta inteligente**  y 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 demarcada que desea rellenar.
Se crea un nuevo objeto a partir del área demarcada, 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 107.

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 Abra el menú lateral **Relleno**  y haga clic en el diálogo **Color de relleno**.
- 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 Abra el menú lateral **Relleno**  y haga clic en el botón **Sin relleno** .



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo rellenar objetos, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, y a continuación en la pestaña **Contenidos**, y haga doble clic en el tema “Relleno de objetos”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Operaciones con colores

La aplicación permite elegir y crear colores en una amplia variedad de paletas de colores, mezcladores de colores y modelos de color estándar. 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 las paletas de colores en pantalla cambiando el tamaño de las muestras, el número de filas de las paletas y otras propiedades.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Elección de colores

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 que la equivalencia sea exacta.

Si desea obtener información sobre cómo aplicar los colores elegidos, consulte “Aplicación de rellenos uniformes” en la página 145 y “Formato de líneas y contornos” en la página 59.

Paleta de colores preestablecida

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. Los colores de relleno y de contorno se pueden elegir en 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 están proporcionadas por otros fabricantes. Algunos ejemplos de éstas son PANTONE®, HKS Colors, y paletas 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 253.

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. Si desea obtener más información sobre cómo trabajar con paletas de colores personalizadas, consulte “Creación de paletas de colores personalizadas” en la Ayuda.

Visualizadores de color

Los visualizadores de color muestran un rango de colores con formas unidimensionales o tridimensionales. El visualizador de color predeterminado está basado en el modelo de color HSB, pero puede utilizar este visualizador para seleccionar colores CMYK, CMY o RGB. Si desea obtener información sobre los modelos de color, consulte “Explicación de los modelos de color” en la Ayuda.

Armonías de color

Las armonías de color se aplican mediante la superposición de una forma, como un rectángulo o un triángulo, sobre un espectro de colores. Cada fila vertical de la cuadrícula de colores comienza con el color situado en uno de los puntos de la forma superpuesta.

Los colores de cada esquina de la forma siempre se complementan, contrastan o armonizan, dependiendo de la forma que se haya elegido. Las armonías de color permiten elegir el modelo de color preferido y resultan muy útiles cuando se seleccionan varios colores para un proyecto.

Mezclas de colores

Cuando se elige un color utilizando mezclas de colores, se combinan los colores básicos para obtener el color deseado. El mezclador de color muestra una cuadrícula de colores creada a partir de los cuatro colores básicos que se han seleccionado.



Para elegir un color con 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 para mostrar un selector de color emergente, y 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.

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

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra uno de los menús laterales siguientes:
 - El menú lateral **Relleno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color de relleno** .
 - El menú lateral **Contorno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color del 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 visualizado 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 la reproducción exacta de colores, consulte “Administración de color para visualización, entrada y salida” en la página 429.



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


El color **Anterior** (del objeto seleccionado) y el color **Nuevo** (que se ha elegido en el área de selección de colores) se pueden intercambiar haciendo clic en **Opciones** ▶ **Intercambiar colores**.

Para muestrear un color

- 1 Abra el menú lateral **Cuentagotas**  y 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 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.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con color, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Operaciones con colores”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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:

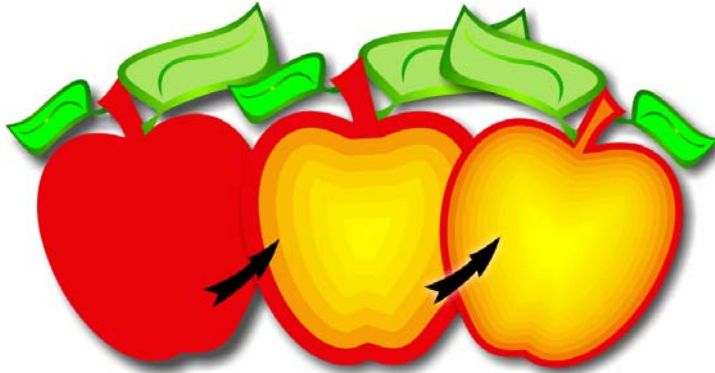
- Aplicación de siluetas a objetos
- Aplicación de perspectiva a objetos
- Creación de extrusiones de vector
- Creación de efectos de bisel
- Creación de sombras
- Mezcla de objetos

Aplicación de siluetas a objetos

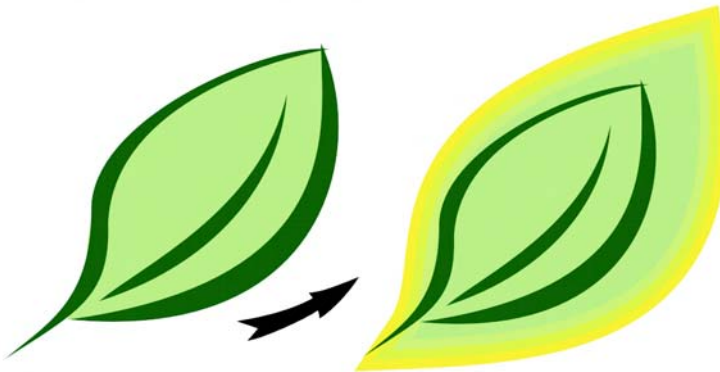
Puede aplicar una silueta a un objeto para crear una serie de líneas concéntricas que progresen hacia el interior o exterior del objeto. CorelDRAW también le permite establecer el número y la distancia de las líneas de la silueta.

Después de aplicar una silueta a un objeto, puede copiar o clonar su configuración para utilizarla en otro objeto.

También puede cambiar los colores de relleno entre las líneas de la silueta y de las propias líneas de 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.





Se ha aplicado una silueta central al objeto anterior. Puede cambiarse tanto el número de líneas de silueta como la distancia entre ellas.





Se ha aplicado una silueta exterior al objeto anterior. Tenga en cuenta que una silueta exterior se proyecta desde el borde exterior del objeto.

Para aplicar una silueta a un objeto

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** , y haga clic en la herramienta **Silueta interactiva** .
- 2 Haga clic en un objeto o un grupo de objetos y arrastre el tirador inicial hacia el centro para crear una silueta interior.
- 3 Desplace el deslizador de objeto para cambiar el número de etapas de silueta.



También es posible

Especificar el número de líneas de silueta	Haga clic en el botón Dentro  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 ajuste el deslizador de objeto.



Para crear una silueta exterior, arrastre el tirador inicial para alejarlo del centro.

Para definir el color de relleno de un objeto de silueta

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** , y haga clic en la herramienta **Silueta interactiva** .
- 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 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** , y haga clic en la herramienta **Silueta interactiva** .
- 2 Seleccione un objeto de silueta.

- 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, tales como siluetas, mezclas, extrusiones y objetos creados con la herramienta **Medios artísticos**. Estos efectos no pueden aplicarse a texto de párrafo, mapas de bits ni símbolos.

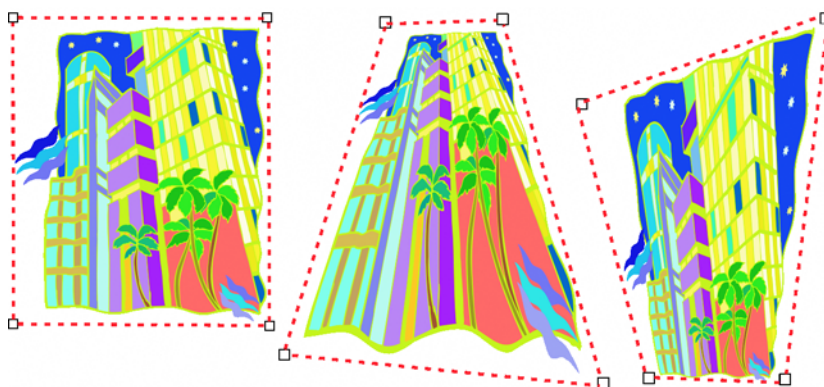


Gráfico original (izquierda) con una perspectiva de un punto (centro) y una de dos puntos (derecha) aplicadas.

Después de aplicar un efecto de perspectiva, puede copiarlo en otros objetos del dibujo, ajustarlo o eliminarlo del objeto.

Para aplicar una perspectiva

Para

Aplicar una perspectiva de un punto

Haga clic en **Efectos** ► **Añadir perspectiva**.
Presione **Ctrl** y arrastre un nodo.

Para

Aplicar una perspectiva de dos puntos

Haga clic en **Efectos ▶ Añadir perspectiva**.
Arrastre los nodos fuera de la cuadrícula para aplicar el efecto que desee.





Al mantener presionada la tecla **Ctrl**, se limita la movilidad 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.

Para ajustar la perspectiva

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un objeto que tenga un efecto de perspectiva.
- 3 Arrastre un nodo a otra posición.



La perspectiva también puede ajustarse arrastrando uno o ambos puntos de fuga.

Para eliminar el efecto de perspectiva de un objeto

- 1 Seleccione un objeto que tenga un efecto de perspectiva.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Borrar perspectiva**.

Creación de extrusiones de vector

Mediante el uso de extrusiones de vector puede hacer que los objetos parezcan tridimensionales. Puede crear extrusiones de vector 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.

Una vez creada la extrusión, es posible copiar o clonar sus atributos en un objeto seleccionado. La clonación o la copia transfiere los atributos de extrusión de un objeto

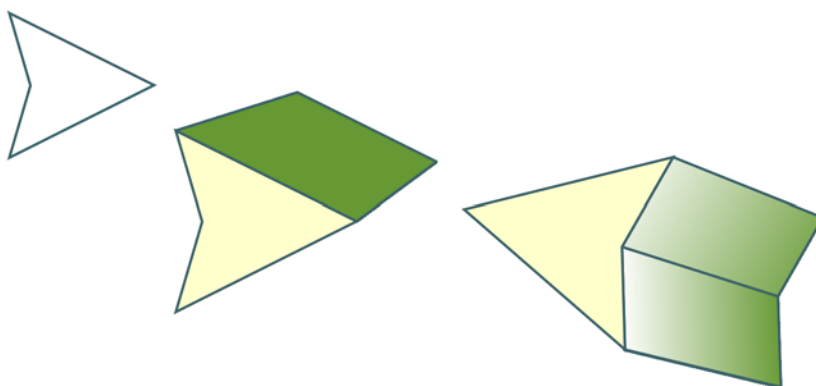
extruido a otro. Sin embargo, los ajustes de extrusión clonados no pueden modificarse independientemente del objeto maestro.

Puede modificar la forma de la extrusión girándola y redondeando las esquinas.

CorelDRAW también permite eliminar una extrusión de vector.

Rellenos extruidos

Es posible aplicar rellenos a toda una extrusión de vector o a las superficies extruidas de dicha extrusión. Igualmente, puede cubrir con relleno cada superficie por separado o aplicar un relleno de tapiz que cubra todo el objeto sin alterar el patrón ni la textura.



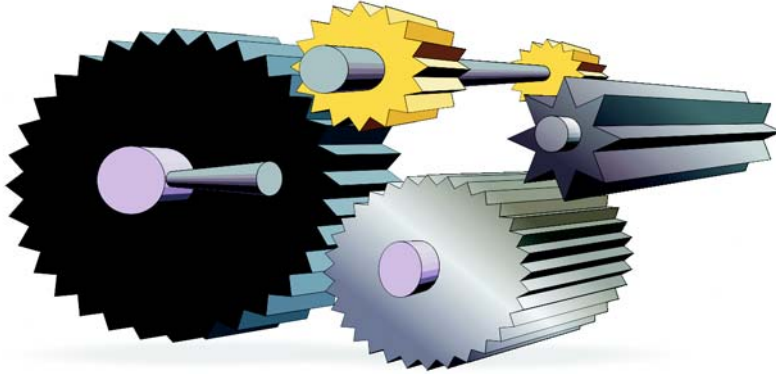
De izquierda a derecha: una forma sencilla, la misma forma con un relleno extruido de color uniforme, y con un relleno de gradiente y rotación.

Iluminación

Las extrusiones de vector pueden mejorarse aplicando fuentes de luz. Es posible añadir hasta tres fuentes de luz de distinta intensidad que se proyecten hacia el objeto extruido. Las fuentes de luz pueden eliminarse cuando ya no son necesarias.

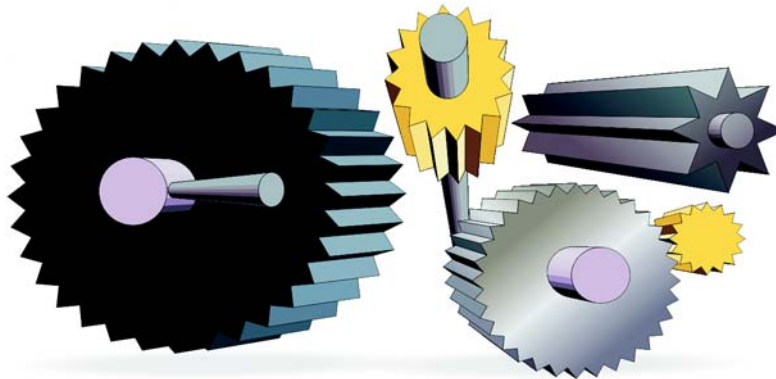
Puntos de fuga

Es posible crear extrusiones de vector en las que las líneas converjan en un punto de fuga. Si copia el punto de fuga de una extrusión de vector en otro objeto, ambos objetos parecerán retroceder hacia el mismo punto.





Extrusiones de vector con el mismo punto de fuga

También es posible asignar diferentes puntos de fuga a dos extrusiones de vector.



Extrusiones de vector con diferentes puntos de fuga

Para crear una extrusión de vector

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** , y haga clic en la herramienta **Extrusión interactiva** .
- 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.

También es posible

Aplicar valores preestablecidos a una extrusión de vector	Seleccione un objeto extruido, haga clic en la herramienta Extrusión interactiva y elija un valor preestablecido en el cuadro de lista Preestablecidos de la barra de propiedades.
---	--


Para cambiar la forma de una extrusión de vector

Para	Realice lo siguiente
Girar una extrusión	Seleccione un objeto extruido. 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 interactiva  , haga clic en una extrusión. Haga clic en el punto de fuga, y arrastre en la dirección que desee.
Cambiar la profundidad de una extrusión	Por medio de la herramienta Extrusión interactiva  , haga clic en una extrusión. Arrastre el deslizador entre los tiradores de vector interactivos.
Redondear las esquinas de un rectángulo o un cuadrado extruido	Abra el menú lateral Edición de formas  y haga clic en la herramienta Forma  . Arrastre un nodo de esquina por el contorno del rectángulo o cuadrado.






Para eliminar una extrusión de vector

- 1 Seleccione un objeto extruido.
- 2 Haga clic en **Efectos** ► **Borrar extrusión**.



Para borrar una extrusión de vector, también puede hacer clic en el botón **Borrar extrusión**  de la barra de propiedades.

Para aplicar rellenos a una extrusión de vector

- 1 Seleccione un objeto extruido con la herramienta **Extrusión interactiva** .
- 2 Haga clic en el botón **Color**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - **Usar relleno del objeto** : aplica el relleno del objeto a la extrusión.
 - **Usar color uniforme** : aplica un color uniforme a la extrusión.
 - **Usar sombra de color** : aplica un relleno degradado a la extrusión.



Es posible aplicar un relleno de patrón o de textura sin interrupciones a un objeto activando la casilla de selección **Rellenos de tapiz** antes de hacer clic en el botón **Usar relleno del objeto**.

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: un logotipo, el logotipo con un efecto bisel Suavizar borde, y con un efecto bisel Relieve.

Superficies biseladas

Puede controlar la intensidad del efecto de bisel especificando el ancho de la superficie biselada.

Luz y color

Un objeto con efecto de bisel parece como si estuviera 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. Si se cambia 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 localiza 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°).

Además, puede cambiar el color de las superficies biseladas que están en la sombra si especifica un color de sombra.

Para crear un efecto 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**, seleccione **Suavizar borde** del cuadro de lista **Estilo**.
- 4 Active cualquiera de las siguientes opciones de **Descentrado del bisel**:
 - **Al centro**: le 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.
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	Mueva 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.

Si se utiliza un determinado valor de altura, se puede cambiar la ubicación del foco, cambiando el valor de la dirección. Por ejemplo, a una altura de 45°, los diferentes valores de dirección cambian la ubicación del foco según se detalla a continuación:

- 45° sitúa el foco en el extremo superior derecho.
- 135° sitúa el foco en el extremo superior izquierdo.
- 225° sitúa el foco en el extremo inferior izquierdo.
- 315° sitúa el foco en el extremo inferior derecho.

El efecto del color de la sombra destaca más cuando el foco se sitúa cerca del plano del objeto (valor de altura bajo)

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**, seleccione **Relieve** del cuadro de lista **Estilo**.
- 4 En el cuadro **Distancia**, escriba un valor bajo.
- 5 Para cambiar la intensidad del foco, mueva el deslizador **Intensidad**.
- 6 Para especificar la dirección del foco, mueva 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 que se aleja del foco es una mezcla al 50 por ciento de los colores de la sombra y los del objeto.

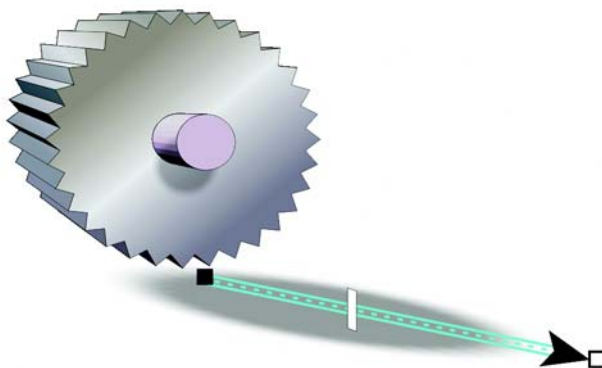
Para eliminar un efecto de bisel

- 1 Seleccione un objeto al que se haya aplicado un efecto de bisel.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Borrar efecto**.

Creación de sombras

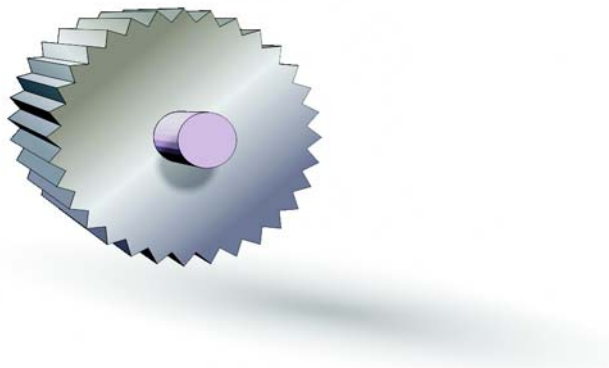
Las sombras simulan el efecto de la luz que incide sobre un objeto desde cinco perspectivas concretas: horizontal, derecha, izquierda, abajo y arriba. Las sombras pueden aplicarse a la mayoría de los objetos o grupos de objetos, incluidos texto artístico, texto de párrafo y mapas de bits.

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

Una vez creada la sombra, es posible copiarla o clonarla en un objeto seleccionado. Al copiar la sombra no se establece ninguna relación entre la copia y el original y, por lo tanto, pueden modificarse por separado. Mediante la clonación, los atributos de sombra del objeto maestro se reflejan automáticamente en el objeto clonado.



El efecto de fundido suaviza los bordes de una sombra.



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 la edición de una transparencia, consulte “Aplicación de transparencia” en la página 179.

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.


Además, es posible 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 un dibujo.

Las sombras pueden eliminarse.

Para añadir una sombra

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas** , y haga clic en la herramienta **Sombra interactiva** .
- 2 Haga clic en un objeto.
- 3 Arrastre desde el centro o un lateral del objeto hasta que la sombra adquiera el tamaño que desee.
- 4 Especifique los atributos en la Barra de propiedades.



Las sombras no pueden añadirse a otras sombras ni a grupos enlazados, tales como objetos mezclados, con silueta, biselados, extruidos 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.

Para eliminar una sombra

- 1 Seleccione la sombra de un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Borrar sombra**.



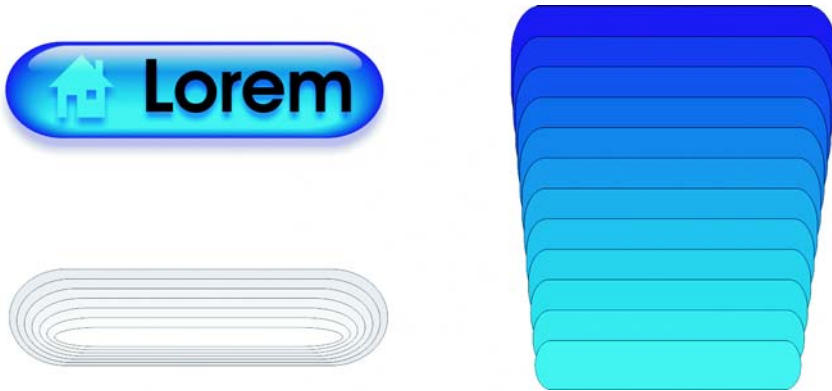
Para quitar una sombra de un objeto, también puede hacer clic en el botón **Borrar sombra**  de la barra de propiedades.

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.

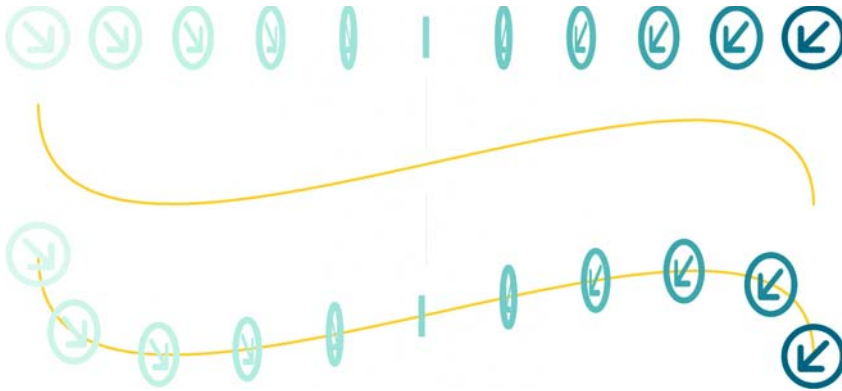
La mezcla en línea recta muestra la progresión de forma y tamaño entre un objeto y otro. Los colores de contorno y relleno de los objetos intermedios se van transformando a lo largo de un trayecto en línea recta por el espectro de colores. Los contornos de los objetos intermedios muestran una progresión 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.

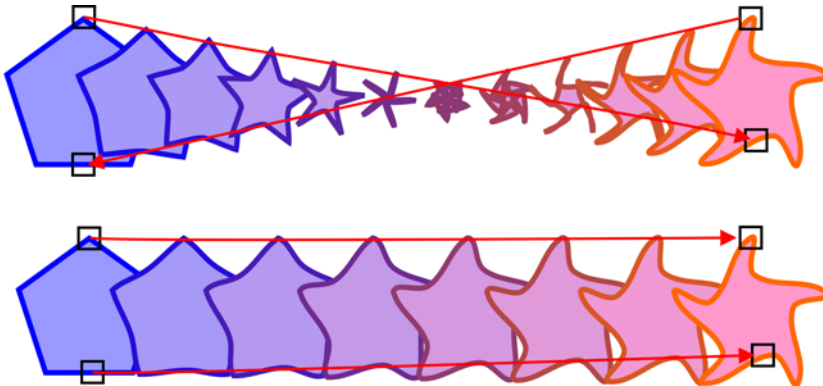
Los objetos se pueden adaptar a una parte o a la totalidad de la forma de un trayecto y es posible añadir uno o varios objetos a una mezcla para crear una mezcla compuesta.



La mezcla en línea recta (arriba) se ha adaptado a un trayecto curvo (abajo).




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.



El aspecto de una mezcla puede controlarse mediante la asignación de nodos. Dos nodos del polígono están asignados a dos nodos de una forma de estrella, por lo que se muestra una transición más gradual (abajo).


Para mezclar objetos

Para	Realice lo siguiente
Efectuar una mezcla a lo largo de una línea recta	Abra el menú lateral Herramientas interactivas  y haga clic en la herramienta Mezcla interactiva  . 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	Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta Mezcla interactiva . Seleccione el primer objeto. Mantenga presionada la tecla Alt y arrastre el cursor para dibujar una línea hasta el segundo objeto.
Adaptar una mezcla a un trayecto	Abra el menú lateral Herramientas interactivas y haga clic en la herramienta Mezcla interactiva . 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 selección Mezclar en todo el trayecto .
Crear una mezcla compuesta	Utilice la herramienta Mezcla interactiva para arrastrar un objeto hasta el objeto inicial o final de otra mezcla.

Para eliminar una mezcla

- 1 Seleccione una mezcla.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Borrar mezcla**.



También se puede eliminar una mezcla seleccionada haciendo clic en el botón **Borrar mezcla**  de la barra de propiedades.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo añadir efectos tridimensionales a objetos, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de ayuda**, haga clic en la pestaña **Contenidos** y haga doble clic en el tema “Aplicación de efectos tridimensionales a objetos.”

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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 “Relleno de objetos” en la página 145.

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 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva** .
- 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 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva** .
- 3 En la barra de propiedades, elija una de las siguientes transparencias degradadas del cuadro de lista **Tipo de transparencia**:
 - Lineal
 - Radial
 - Cónica
 - 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 los objetos, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Cambio de la transparencia de objetos”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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, 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.

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. y Tarjeta pliegue sup.- 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

Para	Realice lo siguiente
Elegir un tamaño de página preestablecido	Haga clic en Diseño ► Preparar página y elija un tipo de papel del cuadro de lista Papel .
Especificar un tamaño de página personalizado	Haga clic en Diseño ► Preparar página , y escriba los valores en los cuadros Anchura y Altura .

Para**Realice lo siguiente**


Establecer la orientación de página

Haga clic en **Diseño** ► **Preparar página** y active la opción **Horizontal** o **Vertical**.

Establecer la orientación de una sola página de un documento de varias páginas

Acceda a la página. Haga clic en **Diseño** ► **Preparar página**, seleccione el tamaño y la orientación de página que desee, y active la casilla de verificación **Cambiar sólo tamaño de página actual**.



Al activar la herramienta **Selección** y sin tener ningún objeto seleccionado, se puede cambiar rápidamente el tamaño y la orientación de la página por medio de los controles de la barra de propiedades. Para aplicar la configuración de tamaño y orientación de página a todas las páginas de un dibujo, comience por hacer clic en la mitad superior del botón **Establecer tamaño y orientación predeterminadas y actuales** . Para cambiar únicamente la página actual, haga clic en la mitad inferior del botón **Establecer tamaño y orientación predeterminadas y actuales**.

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 obtener un fondo más complicado o dinámico, puede utilizar un mapa de bits. Algunos ejemplos de mapa de bits incluyen diseños con textura, fotografías y clipart.

Al elegir un mapa de bits como fondo, se incorpora en el dibujo de forma predeterminada. Se recomienda esta opción. No obstante, el mapa de bits también puede vincularse de forma que si posteriormente se edita la imagen de origen, el cambio se refleje automáticamente en el dibujo. Si envía un dibujo con una imagen vinculada, también deberá enviar la imagen vinculada.

Un mapa de bits de fondo puede imprimirse y exportarse, o se pueden optimizar los recursos del PC exportando o imprimiendo un dibujo sin el mapa de bits de fondo.

Si no necesita fondo, puede quitarlo.

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.

Para utilizar un mapa de bits como fondo

- 1 Haga clic en **Diseño ▶ Fondo de página**.
- 2 Active la opción **Mapa de bits**.
- 3 Haga clic en **Explorar**.
- 4 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 5 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
- 6 Haga doble clic en el nombre del archivo.
- 7 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Enlazado**: vincula el mapa de bits con el dibujo para que los cambios realizados en el archivo de origen se reflejen en el fondo de mapa de bits.
 - **Incorporado**: incorpora el mapa de bits al dibujo para que los cambios realizados en el archivo de origen no se reflejen en el fondo de mapa de bits.

Si desea que el fondo se pueda imprimir y exportar con el dibujo, active la casilla de selección **Fondo de impresión y de exportación**.

- 8 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Tamaño predeterminado**: permite utilizar el tamaño actual del mapa de bits.
 - **Tamaño personalizado**: permite especificar las dimensiones del mapa de bits. Escriba valores en los cuadros **H** y **V**.

Puede especificar valores de altura y anchura no proporcionales si desactiva la casilla de selección **Mantener proporción**.



Si el mapa de bits es más pequeño que la página de dibujo, se mostrará como mosaico transversal en la página de dibujo. Si es mayor que la página de dibujo, se recortará para encajar en las dimensiones de la página.

Un mapa de bits de fondo no es un objeto y, por lo tanto, no puede editarse.

Para quitar un fondo

- 1 Haga clic en **Diseño ▶ Fondo de página**.

- 2 Active la opción **Sin fondo**.

Adición, cambio de nombre y eliminación de páginas

CorelDRAW permite añadir una página a un dibujo, asignarle otro nombre en cualquier momento y eliminar una página o una serie completa de páginas. Además, se pueden mover objetos de una página a otra.

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 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

- Arrastre el objeto hacia la ficha que tiene el número de página de destino y, sin soltar el botón del ratón, arrastre el objeto hasta situarlo en la página.

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 95.

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 ▶ 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 encajar objetos 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. Existen tres tipos de líneas guía: horizontal, vertical e inclinada. 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.

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 comando **Líneas guía** indica que las líneas guía están visibles.

Para añadir una línea guía horizontal o vertical

- 1 Haga clic en **Ver ▶ 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 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	Haga clic en Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Líneas guía .
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.
Eliminar una línea guía preestablecida	Haga clic en Ver ▶ Configuración de líneas guía , y haga clic en la lista de categorías Preestablecidos . Desactive la casilla de selección situada junto a la línea guía preestablecida que desee eliminar.



Para bloquear o desbloquear una línea guía, también puede hacer clic con el botón derecho del ratón en la línea guía y, a continuación, hacer clic en **Bloquear objeto** o **Desbloquear objeto**.

Puede acceder directamente a la configuración de líneas guía haciendo clic con el botón derecho del ratón en una regla y después en **Configuración de líneas guía**.

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?

Para obtener más información sobre páginas y herramientas de diseño, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenidos**, haga doble clic en el tema “Operaciones con páginas y herramientas de diseño”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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 capa y el orden de apilamiento
- 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. Los objetos pueden organizarse utilizando planos invisibles denominados 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, el uso de capas puede ayudar a organizar el plano arquitectónico de un edificio. Los distintos componentes del edificio (cañerías, instalación eléctrica, estructura, etc.) pueden organizarse colocándolos en capas diferentes. Puede seleccionar si desea mostrar sólo capas o sólo páginas.

Cada nuevo archivo incluye una página maestra, que contiene y controla tres capas predeterminadas: Cuadrícula, Guías y Escritorio. Estas capas contienen la cuadrícula, las líneas guía y los objetos situados fuera de los bordes de la página de dibujo. La capa Escritorio permite crear dibujos para utilizarlos en el futuro. Es posible especificar la configuración de la cuadrícula y las líneas guía en la página maestra. Puede asimismo especificar una configuración (como color) para cada capa de la página maestra y mostrar los objetos seleccionados.

Una página maestra puede albergar una o más capas maestras. Esta capa contiene información que debe mostrarse en todas las páginas de un documento. Por ejemplo,

puede utilizar una capa maestra para situar una cabecera, un pie de página o un fondo estático en todas las páginas.

Para crear una capa

Para	Realice lo siguiente
Crear una capa	Haga clic en Herramientas ► Administrador de objetos . Haga clic en el botón del menú lateral  y elija Nueva capa .
Crear una capa maestra	Haga clic en Herramientas ► Administrador de objetos . Haga clic en el botón del menú lateral y elija Nueva capa maestra .




Para utilizar una capa del dibujo, primero debe activarla. En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, la capa activa aparece resaltada en rojo. Cuando empiece un dibujo, la capa predeterminada (Capa 1) será la activa. Cuando crea una capa maestra, se mueve a la página maestra.



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 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**.

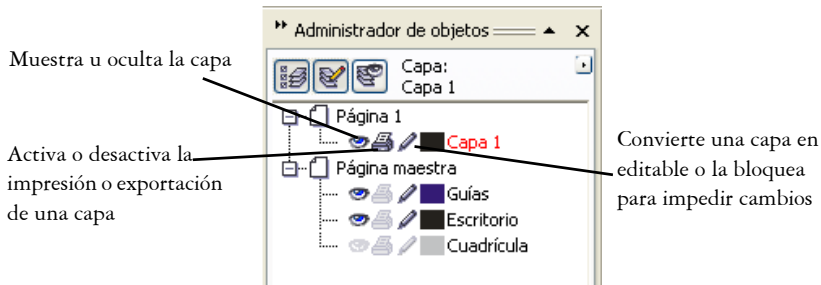


Al eliminar una capa, también se borran todos los objetos que contiene. Si desea conservar un objeto de la capa que va a eliminar, muévalo antes a otra capa.

Es posible eliminar cualquier capa desbloqueada, excepto las tres capas predeterminadas de la página maestra (Cuadrícula, Guías y Escritorio).

Cambio de las propiedades de capa y del orden de apilamiento

Para cada capa nueva, se activan de forma predeterminada las propiedades de visualización, edición, impresión y exportación, y se desactiva de forma predeterminada la propiedad de página maestra. Puede cambiar estas propiedades en cualquier momento. Para obtener información sobre capas maestras, consulte “Creación de capas” en la página 193.



Los iconos situados a la izquierda del nombre de una capa permiten cambiar las propiedades de la misma.

Propiedades de visualización

Las propiedades de visualización controlan si una capa está visible en la ventana de dibujo. Las capas pueden mostrarse u ocultarse. 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.

Propiedades de impresión y exportación

Las propiedades de impresión y exportación controlan si se muestra una capa 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.

Propiedades de edición


Puede activar una capa y permitir la edición de todas las capas o de la capa activa únicamente. 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.

Nombres de las capas y orden de apilamiento

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.

También puede cambiar la posición de una capa en el orden de apilamiento.


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. Si desea obtener más información, consulte “Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa” en la página 196.

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

- Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administrador de objetos**.

Para	Realice lo siguiente
Activar una capa	Haga clic en el nombre de una capa.
Bloquear o desbloquear una capa	Haga clic en el icono Bloquear o desbloquear  situado junto al nombre de la capa.

Para	Realice lo siguiente
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.

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**.

Para cambiar la posición de una capa en el orden de apilamiento


- 1 Haga clic en **Herramientas** ► **Administrador de objetos**.
- 2 En la lista **Capas**, arrastre la etiqueta del nombre de una capa a otra posición.

Desplazamiento y copia de objetos entre capas

Es posible mover o copiar objetos seleccionados a nuevas capas, incluidas las capas de la página maestra.

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 o copiar un objeto a otra capa

- 1 Haga clic en un objeto en el **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.



Para mover y copiar un objeto a otra capa, puede arrastrarlo a una nueva capa en la ventana acoplable **Administrador de objetos**.

Puede asimismo mover un objeto a otra capa por medio del comando **Orden**. Si desea obtener más información, consulte “Para cambiar el orden de un objeto” en la página 107



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con capas, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda**, y a continuación en la pestaña **Contenidos**, y haga doble clic en el tema “Operaciones con capas”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Adición y asignación de formato al texto

La aplicación CorelDRAW permite utilizar texto para crear documentos o anotar dibujos.

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
- Separación silábica
- Combinación y enlace de marcos de texto de párrafo
- Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto
- Inserción de códigos de formatoformato

Adición y selección de texto

Existen dos tipos de texto que puede añadir a los dibujos: texto artístico y texto de párrafo. El texto artístico se puede usar para añadir líneas cortas de texto a las que se puede aplicar una amplia gama de efectos, como por ejemplo, sombras. El texto de párrafo es útil para textos largos 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 214.

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 218. También puede especificar que los marcos de texto se amplíen o reduzcan al escribir, de modo que el texto encaje perfectamente en el marco.

Puede insertar un marco de texto de párrafo dentro de un objeto gráfico. Esto permite utilizar objetos como contenedores para el texto y emplear distintas formas para los 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/tipo de letra y formato. Si desea obtener más información

sobre cómo importar archivos, consulte “Importación de archivos” en la página 263. Para obtener más información sobre el pegado, consulte “Para pegar un objeto en un dibujo” en la página 89.



Puede también asignar hipervínculos al texto. Para obtener más información, consulte “Para asignar un hipervínculo a texto” en la Ayuda.

Para modificar texto, primero debe seleccionarlo. Se pueden seleccionar objetos de texto completos o caracteres específicos.

Para añadir texto artístico

- Haga clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta **Texto**  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	Seleccione el objeto con la herramienta Selección  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 .



La activación de la casilla de selección **Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir** en la página **Párrafo** del cuadro de diálogo **Opciones** afecta únicamente a los marcos de texto nuevos. El tamaño de los marcos de texto de párrafo existentes no se modificará.



Puede ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo si hace clic en el marco con la herramienta **Selección** y arrastra cualquiera de los tiradores de selección.

Para establecer las opciones para importar y pegar texto

- 1 Importe o pegue el texto.
- 2 En el cuadro de diálogo **Importación / Pegado 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 volver a activar el cuadro de diálogo **Importación / Pegado de texto**, haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**, seleccione **Advertencias** en la lista de categorías **Espacio de trabajo** y active la casilla de selección **Pegado e importación de texto**.

Para seleccionar texto

Para

Realice lo siguiente


Seleccionar todo un objeto de texto

Haga clic en el objeto de texto mientras utiliza la herramienta **Selección** .

Para

Realice lo siguiente

Seleccionar caracteres específicos

Arrastre sobre el texto mientras utiliza la herramienta **Texto** .



Puede seleccionar varios objetos de texto si mantiene presionada la tecla **Mayús** y hace clic en cada objeto con la herramienta **Selección**.


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, sobrrayados 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/tipo de letra 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 Haga clic en un espacio en blanco en la ventana de dibujo con la herramienta **Selección** .

- 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** **B**, **Cursiva** **I** o **Subrayado** **U** de la barra de propiedades.


Para cambiar el color del texto

- 1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** **A**.
- 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	Seleccione el texto utilizando la herramienta Texto  , mantenga presionada la tecla Ctrl y presione 8 en el teclado numérico.
Reducir el tamaño del texto	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 .



La tecla **Bloq Num** debe estar activa para aumentar o reducir el tamaño del 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 117. 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 217.

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 situada a la derecha 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**.

También es posible

Editar texto en la ventana de dibujo	Seleccione el texto con la herramienta Texto  y edítelo.
--------------------------------------	--




El texto convertido en curvas no puede editarse.

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 .
--	--



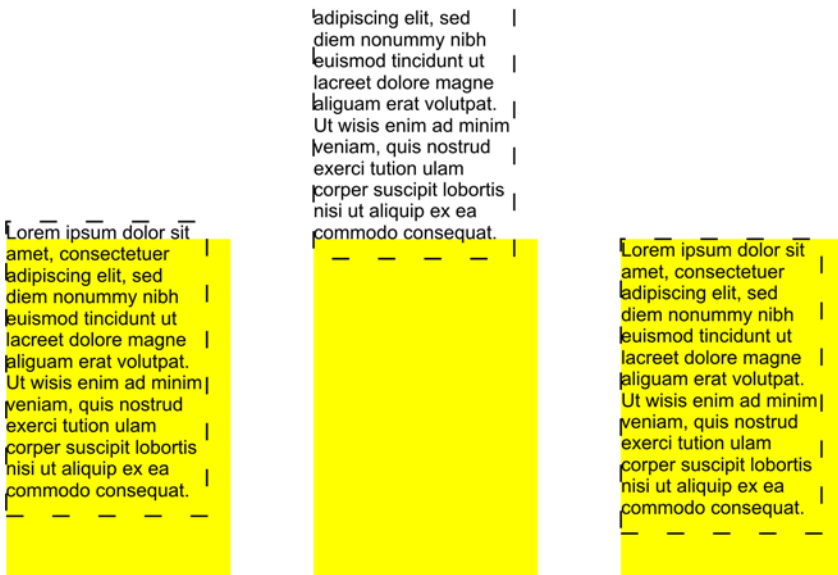
No es posible convertir texto de párrafo en texto artístico cuando el texto de párrafo está enlazado a otro marco, tiene efectos especiales aplicados o no cabe en el marco.



Para convertir texto en curvas, también puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el texto con la herramienta **Selección** y hacer clic en **Convertir a curvas**.

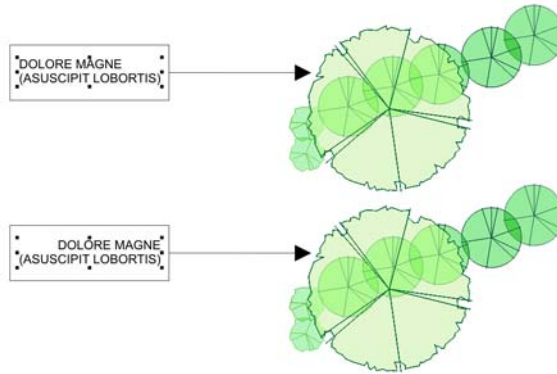
Alineación y espaciado del texto

Es posible alinear horizontalmente tanto el texto de párrafo como el artístico. El texto de párrafo se alinea respecto al marco de texto de párrafo. Es posible alinear horizontalmente todos los párrafos o sólo los seleccionados en el marco. 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. El espaciado entre caracteres de un texto seleccionado o un texto específico también se denomina ajuste de espaciado entre caracteres; el espaciado entre caracteres de todo un bloque de texto también se denomina espaciado manual. 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, selecciónelos con la herramienta **Texto** .

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**
 - **Centro**
- 5 Active una de las siguientes casillas de alineación vertical:
 - **Arriba**
 - **Abajo**
 - **Centro**
- 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.

Si va a alinear objetos de texto y decide alinearlos con la línea de base de la primera o de la última línea, las casillas de selección de alineación vertical y horizontal aparecerán atenuadas. Los puntos de la línea base de los objetos de texto se alinean unos con otros.



También puede alinear objetos seleccionándolos y haciendo clic en el botón **Alinear y distribuir** de la barra de propiedades.

Para cambiar el espaciado del texto

- 1 Seleccione el texto.
- 2 En el área **Espaciado** de la ventana acoplable **Formato de párrafos**, escriba valores en cualquiera de los cuadros.


Si la ventana acoplable **Formato de párrafo** no está abierta, haga clic en **Texto ▶ Formato de párrafo**.




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.



Puede cambiar el espaciado entre palabras y caracteres conservando su proporción si selecciona el objeto de texto con la herramienta **Forma**  y arrastra la **flecha de espaciado horizontal interactivo** de la esquina inferior derecha del objeto de texto. Arrastre la **flecha de 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 desea aplicar espaciado manual a dos caracteres, puede situar el cursor de la herramienta **Texto** entre ambos.

- 2 Escriba un valor en la ventana acoplable **Formato de caracteres** del cuadro de diálogo **Rango de espaciado manual**.

Si la ventana acoplable **Formato de caracteres** no está abierta, haga clic en **Texto** ► **Formato de caracteres**.


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. Al enderezar el texto, éste volverá a ocupar la posición original. Puede devolver a la línea base los caracteres desplazados verticalmente sin modificar el ángulo de rotación. 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 En el área **Desplazamiento de caracteres** de la ventana acoplable **Formato de caracteres**, 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 desplazar o girar caracteres seleccionando los nodos con la herramienta **Forma**  y especificando valores en los cuadros **Desplazamiento horizontal** , **Desplazamiento vertical**  o **Ángulo de rotación**  de la barra de propiedades.




Para enderezar un carácter desplazado o girado

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Enderezar texto**.

Para devolver a la línea base un carácter desplazado verticalmente

- 1 Abra el menú lateral **Edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione el objeto de texto y seleccione el nodo a la izquierda del carácter.
- 3 Haga clic en **Texto ▶ Alinear texto con línea de base**.

Para reflejar texto

- 1 Por medio de 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 216.

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 y arrastre el texto a una nueva posición. 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. Si se endereza el texto, vuelve a adquirir su aspecto original.

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 cambia al cursor **Adaptar texto a trayecto** . Si mueve el cursor sobre el trayecto, se mostrará una previsualización de dónde se adaptará 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**. Según mueva el texto, se mostrará 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 junto al texto. Según mueva el glifo a lo largo del trayecto, se mostrará 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 213.

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**.

Para enderezar texto

- 1 Mediante la herramienta **Selección** , seleccione el texto adaptado y el trayecto.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Separar texto**.
- 3 Seleccione el texto con la herramienta **Selección**.
- 4 Haga clic en **Texto** ▶ **Enderezar 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 capital modificando su configuración. Por ejemplo, puede cambiar la distancia entre la letra capital y el cuerpo del texto, o especificar el número de líneas de texto que aparecerá junto a la letra capital. Puede quitar la capital 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.

Es posible añadir tabuladores para sangrar el texto de párrafo. Los tabuladores se pueden quitar, y también se puede modificar su alineación. Se pueden configurar tabuladores con caracteres guía, que crean puntos que preceden al tabulador automáticamente.

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 asignarse el formato de marco de texto de párrafo a los marcos seleccionados, a los que estén seleccionados y enlazados en ese momento o a todos los marcos seleccionados y los que se enlacen con posterioridad. 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 de 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**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Número de columnas**.
- 4 Especifique las configuraciones y opciones que desee.

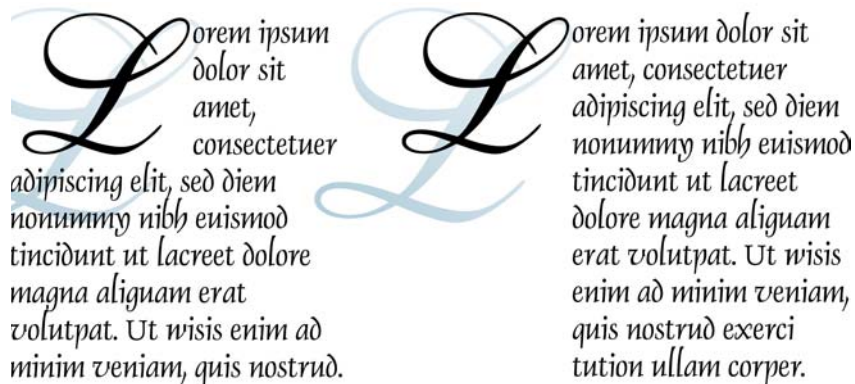


Puede cambiar el tamaño de las columnas y los medianiles arrastrando un tirador de selección lateral en la ventana de dibujo con la herramienta **Texto**



Para añadir una capitular

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Capitular**.
- 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 .
Previsualizar el efecto Capitular	Haga clic en Previsualizar .

Separación silábica

Los guiones de separación silábica dividen las palabras entre líneas cuando la palabra completa no cabe en una línea. En CorelDRAW puede activarse la separación silábica automáticamente. Cuando utiliza los guiones de separación silábica automática, CorelDRAW usa una definición de separación silábica predeterminada, en conjunción con la configuración de separación silábica de su sistema. Los guiones de separación silábica le permiten especificar dónde se dividirá una palabra cuando está al final de una línea. Puede también crear definiciones personalizadas para los guiones de separación

silábica, que le permiten especificar dónde se inserta un guión en una palabra específica cada vez que ésta se escribe en CorelDRAW.


Para separar silábicamente de forma automática el texto de párrafo

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo o un párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Usar separación silábica**.



Se puede utilizar la separación silábica con cualquiera de los idiomas de las herramientas de escritura que haya instalado.

Para insertar un guión de separación silábica

- 1 Por medio de la herramienta **Texto** , haga clic en una palabra en el punto donde desee colocar el guión.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Insertar código de formato ▶ Guión de separación silábica**.



Puede insertar un guión de separación silábica presionando las teclas **Ctrl + -**.

Para crear un definición personalizada de los guiones de separación silábica

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Insertar código de formato ▶ Guiones de separación silábica personalizados**.
- 2 Escriba la palabra para la cual desea crear la definición de separación silábica en el cuadro **Palabra**.
Según vaya escribiendo en el cuadro **Palabra**, irá apareciendo el mismo texto en el cuadro **Palabra con separación silábica**.
- 3 En el cuadro **Palabra con separación silábica**, haga clic en el punto donde desee insertar el guión, y presione la tecla guión (-).
- 4 Haga clic en **Añadir definición**.



La definición de separación silábica personalizada se define únicamente para los idiomas que seleccione en el cuadro de lista **Idioma**. Puede seleccionar otro idioma sin que esto afecte a su teclado.



Puede crear definiciones de separación silábica personalizadas seleccionando una palabra del documento. La palabra aparece en el cuadro **Palabra** del cuadro de diálogo **Guiones de separación silábica personalizados**. Una vez que haya insertado el guión de separación silábica en el cuadro **Palabra con separación silábica**, puede aplicarlo haciendo clic en **Aplicar a selección**.

Puede buscar y reemplazar guiones de separación silábica. Si desea obtener más información, consulte “Para buscar texto” en la página 206 y “Para buscar y reemplazar texto” en la página 206.

Para modificar la configuración de la separación silábica

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo o un párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Separación silábica**.
- 3 Active la casilla de verificación **Aplicar automáticamente separación silábica**.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:

Combinación y enlace de marcos de texto de párrafo

Es posible combinar los marcos de texto de párrafo. También se pueden descombinar en subcomponentes: columnas, párrafos, marcas, líneas, palabras y caracteres. Cada vez que descombine un marco de texto, los subcomponentes se incluirán 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 o a uno cerrado. Al 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 enlazarlos.

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, CorelDRAW 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 aplicar las columnas a 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 217.

Para combinar o descombinar 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 199.

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.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugit
 hendrerit in vulputate consequat, vel illum
 facilisis at vero eros et odio dignissim qui luptatum zzril delenit au feugiat nulla
 dolor sit amet, sed diam
 nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugit facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla
 facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla
 accumsan et iusto blandit praesent que dui dolore te facilisi. Lorem ipsum consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugit facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit au



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugit
 hendrerit in vulputate consequat, vel illum
 facilisis at vero eros et odio dignissim qui luptatum zzril delenit au feugiat nulla
 dolor sit amet, sed diam
 nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugit facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla
 facilisi. Lorem ipsum consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugit facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent




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**.
- 3 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**.

- 4 Haga clic en la herramienta **Texto**  y arrastre para crear un marco de texto de párrafo sobre el objeto o el texto.
- 5 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**
- 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 como rayas y espacios sin salto. Los siguientes caracteres de formato están disponibles:

- raya
- espacio de guión
- separación silábica
- guión
- espacio de raya de 1/4
- espacio sin salto
- espacio de raya
- guión 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?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con texto, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda**, y a continuación en la pestaña **Contenidos**, y haga doble clic en el tema “Adición y asignación de formato al texto”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Operaciones con mapas de bits

Es posible convertir un gráfico vectorial en un mapa de bits. Además, puede importar y recortar mapas de bits en la aplicación CorelDRAW.

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
- Adición de mapas de bits
- Recorte y edición de mapas de bits
- Aplicación de efectos especiales a los mapas de bits
- Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen
- Edición de fotografías en Corel PHOTO-PAINT

Conversión de gráficos vectoriales en mapas de bits

Cuando se convierte un gráfico vectorial en un mapa de bits, en la aplicación CorelDRAW se pueden aplicar efectos especiales que no están disponibles para los gráficos vectoriales o los objetos. Durante la conversión del vector, puede 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 tanto afecta al tamaño del archivo.

Cuando convierte un gráfico vectorial a mapa de bits, puede especificar valores como tramado, alisado, sobreimprimir negro, fondo transparencia, y 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.
 - **Siempre sobreimprimir negro:** evita huecos en la impresión entre los objetos negros y los que se hallan bajo éstos, sobreimprimiendo el negro cuando es el color que está por encima
 - **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.



Puede cambiar el umbral de negro de la opción **Siempre sobreimprimir negro**.

Si exporta un archivo vectorial a un formato de mapa de bits, por ejemplo GIF, el programa le pedirá que establezca las opciones de **Convertir a mapa de bits** descritas en el procedimiento anterior, antes de exportar el archivo.



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.

Adición de mapas de bits

Es posible importar un mapa de bits a un dibujo directamente o enlazándolo a un archivo externo. Si crea un enlace con un archivo externo, cualquier cambio que realice en el archivo original actualiza automáticamente el archivo importado.

Para importar un mapa de bits

- 1 Haga clic en **Archivo** ► **Importar**.
- 2 Elija la carpeta en la que está almacenado el mapa de bits.
- 3 Seleccione el archivo.
Si desea enlazar la imagen con el dibujo, active la casilla de selección **Enlazar mapa de bits externamente**.
- 4 Haga clic en **Importar**.
- 5 Haga clic en el lugar donde desea colocar el mapa de bits.
Si desea centrar la imagen en la página de dibujo, presione **Intro**.



Asegúrese de que al importar la imagen, la opción **Todos los formatos de archivo** está seleccionada en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.

Después de colocar el mapa de bits en la página, la barra de estado proporciona información sobre el mapa de bits, como el modo de color, el tamaño y la resolución.



Si desea importar un mapa de bits con su tamaño original, presione la **barra espaciadora** mientras hace clic en el botón **Importar**.

Si enlaza un mapa de bits se genera un archivo de menor tamaño que si importa directamente el 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 “Para recortar objetos” en la página 133. Para recortar un mapa de bits de forma irregular, puede usar la herramienta **Forma** y la función **Recortar mapa de bits**.

Cuando vuelve a muestrear un mapa de bits, puede cambiar el tamaño de la imagen, la resolución o ambos valores gracias a la adición o eliminación de píxeles. Por ejemplo, si agranda una imagen sin volverla a muestrear, pueden perderse detalles, ya que los píxeles de la imagen se extienden por 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. Por ejemplo, se pueden perder detalles al agrandar una imagen sin volverla a muestrear ya que los píxeles de la imagen se extienden por un área mayor. El sobremuestreo añade píxeles para mantener algunos de los detalles originales.



Con el nuevo muestreo, se puede aumentar la resolución de una imagen añadiendo píxeles (sobremuestreo) o reducirla eliminando píxeles (submuestreo).


Para recortar un mapa de bits


- 1 Abra el menú lateral Edición de formas , y haga clic en la herramienta Forma .
- 2 Seleccione un mapa de bits.
- 3 Arrastre los nodos de las esquinas del mapa de bits hasta obtener la forma que desee.
Si desea añadir un nodo, haga doble clic en el límite de nodos 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.



Puede asimismo recortar de forma rectangular un mapa de bits rápidamente, con la herramienta Recortar . Si desea obtener información sobre la herramienta Recortar, consulte “Para recortar objetos” en la página 133.

También puede recortar un mapa de bits seleccionado después de arrastrar los nodos de esquina del mapa de bits si hace 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 aparece 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 selección **Mantener proporción** y escriba un valor en el cuadro **Anchura** o **Altura**.

Si desea volver a muestrear el mapa de bits como un porcentaje de su tamaño original, rellene los cuadros % con valores.

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.



Ajuste rápido del color y el tono en el 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 “Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen” en la página 319.

Edición de fotografías en Corel PHOTO-PAINT

Puede abrir Corel PHOTO-PAINT, un programa completo de edición de fotografías desde CorelDRAW. Después de finalizar la edición de un mapa de bits, puede reanudar su trabajo rápidamente en CorelDRAW. Si desea obtener más información sobre cómo editar imágenes en Corel PHOTO-PAINT, en la barra de menú de Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda**.

Para editar fotografías en 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**.
Corel PHOTO-PAINT se abre con el mapa de bits seleccionado en la ventana de imagen.
- 3 Edite el mapa de bits.
- 4 En Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Guardar**  y haga clic en el botón **Cerrar** situado en la esquina superior derecha de la ventana de aplicación.

Corel PHOTO-PAINT se cierra el mapa de bits editado aparece en la página de dibujo de CorelDRAW.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con mapas de bits, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Operaciones con mapas de bits”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Vectorización de mapas de bits y edición de los resultados

CorelDRAW le permite vectorizar mapas de bits para convertirlos en gráficos vectoriales totalmente editables. Puede vectorizar esbozos, ilustraciones, fotografías digitales y logotipos que haya escaneado, e integrarlos fácilmente en sus diseños.

Para obtener información acerca de la diferencia entre gráficos vectoriales y mapas de bits, consulte “Acerca de gráficos vectoriales y mapas de bits” en la página 37.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Vectorización de mapas de bits
- Previsualización de los resultados de la vectorización
- Control del color de los resultados de la vectorización

Esta sección incluye asimismo consejos útiles para vectorizar mapas de bits. Si desea obtener más información, consulte “Consejos para vectorizar mapas de bits” en la página 242.

Vectorización de mapas de bits

Puede vectorizar un mapa de bits rápidamente, en un solo paso. Puede asimismo vectorizar un mapa de bits en el Laboratorio de vectorización, que le permite previsualizar y ajustar los resultados de la vectorización. Los siguientes temas describen los ajustes que puede realizar en el Laboratorio de vectorización. Para obtener información sobre la previsualización de los resultados de la vectorización, consulte “Previsualización de los resultados de la vectorización” en la página 239.

Selección de un estilo predeterminado

Un estilo predeterminado es una serie de configuraciones adecuadas para el tipo de mapa de bits específico que desea vectorizar (por ejemplo, dibujos lineales o una imagen fotográfica de alta calidad). Tanto si desea vectorizar un esbozo escaneado, una fotografía, o una ilustración detallada, puede escoger de entre varios estilos predeterminados para conseguir unos resultados óptimos en la vectorización.



Lineal



Logotipo



Logotipo detallado



Clipart



Imagen de baja calidad



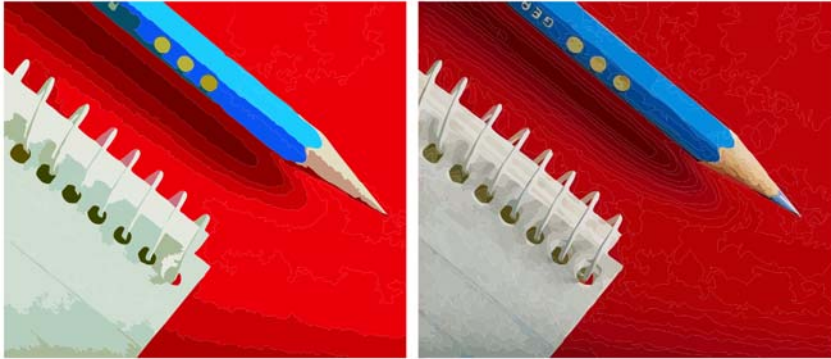
Imagen de alta calidad

Existen estilos predeterminados para cada uno de estos tipos de imagen.

Suavizado y ajuste de los detalles

Puede suavizar líneas curvas y ajustar la cantidad de detalles en el resultado de la vectorización. El suavizado afecta al número de nodos del resultado de la vectorización; el detalle afecta al número de objetos y colores.

El Laboratorio de vectorización proporciona información sobre el número de nodos, objetos y colores de los resultados de la vectorización. Esta información se actualiza cada vez que se ajusta la configuración. Para obtener información sobre cómo cambiar colores en los resultados de la vectorización, consulte “Control del color de los resultados de la vectorización” en la página 240.



Vectorización con un valor de detalle bajo (izquierda); vectorización con un valor de detalle alto (derecha).

Eliminación y mantenimiento del fondo

Con la mayoría de los estilos predeterminados, el fondo del mapa de bits se detecta y elimina automáticamente. No obstante, puede optar por mantener el fondo en el resultado de la vectorización. Puede asimismo especificar que se elimine el color del fondo. Si se elimina el color del fondo en los bordes, pero todavía se ve algo de color del fondo a través de las áreas internas de la imagen, puede eliminar el color del fondo de la imagen en su totalidad.

Finalización de la vectorización

La opción predeterminada es que el mapa de bits fuente se conserve después de haberlo vectorizado, y que los objetos de los resultados de la vectorización se agrupen automáticamente. Puede asimismo hacer que el mapa de bits fuente se elimine una vez que haya finalizado la vectorización.

Procedimiento para deshacer y rehacer acciones

Puede ajustar la configuración del Laboratorio de vectorización y volver a vectorizar 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.

Para vectorizar un mapa de bits en un solo paso

- 1 Seleccione un mapa de bits.

- 2 Haga clic en **Mapas de bits** ▶ **Vectorizar mapa de bits** ▶ **Vectorización rápida**.



Puede asimismo vectorizar un mapa de bits en un solo paso haciendo clic en el botón del menú desplegable **Vectorizar mapa de bits** de la barra de propiedades, y haciendo clic en **Vectorización rápida**.

Para vectorizar un mapa de bits en el Laboratorio de vectorización




- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits** ▶ **Vectorizar mapa de bits** y después en una de las siguientes opciones:
 - **Dibujo lineal**: para vectorizar esbozos e ilustraciones en blanco y negro
 - **Logotipo**: para vectorizar logotipos sencillos, con pocos detalles y unos cuantos colores
 - **Logotipo detallado**: para vectorizar logotipos que tengan muchos detalles y colores
 - **Clipart**: para vectorizar gráficos listos para usar que tengan una cantidad variable de detalles y colores
 - **Imagen de baja calidad**: para vectorizar fotografías sin muchos detalles o en las que éstos no sean importantes
 - **Imagen de alta calidad**: para vectorizar fotografías detalladas de alta calidad en las que los detalles sean importantes
- 3 Mueva cualquiera de los deslizadores siguientes:
 - **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 del mapa de bits fuente. Los valores más bajos resultan en más nodos y producen resultados de vectorización más exactos.
 - **Detalle**: le permite controlar la cantidad 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.

También es posible

Cambiar el estilo predeterminado

Elija un estilo preestablecido del cuadro de lista **Tipo de imagen**.

También es posible

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 .
Especificar el color de fondo que desea eliminar	Active la opción Especificar color , haga clic en la herramienta Cuentagotas  , y haga clic en un color de la ventana de previsualización.
Quitar un color de fondo de toda la imagen	Active la casilla de selección Quitar color de toda la imagen .
Deshacer o rehacer una acción	Haga clic en el botón Deshacer  o Rehacer  .
Recuperar los resultados de la primera vectorización	Haga clic en Restablecer .



Puede asimismo acceder al Laboratorio de vectorización desde el botón del menú desplegable **Vectorizar mapa de bits** de la barra de propiedades.

Previsualización de los resultados de la vectorización

La opción predeterminada es que se muestre tanto el mapa de bits fuente como el resultado de la vectorización. Puede asimismo previsualizar el resultado de una vectorización en una ventana de previsualización con una sola sección, o puede mostrar una vista de las líneas de dibujo (contorno) del gráfico vectorizado sobre el mapa de bits fuente.





Puede aumentar y disminuir su tamaño, para obtener una mejor imagen del mismo, y aplicar una panorámica para ver las áreas que quedan fuera de la ventana de previsualización.

Para previsualizar los resultados de la vectorización

- En Laboratorio de vectorización, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Previsualizar**:

- **Antes y después:** muestra tanto el mapa de bits fuente como el resultado de la vectorización.
- **Previsualización a gran tamaño:** muestra una previsualización del resultado de la vectorización en el Laboratorio de vectorización.
- **Superposición de líneas de dibujo:** muestra una previsualización de las líneas de dibujo (contorno) del resultado de la vectorización sobre el mapa de bits original. Para hacer que el mapa de bits sea más o menos visible bajo las líneas de dibujo, mueva el deslizador **Transparencia**.

También es posible

Aumentar o reducir	Haga clic en la herramienta Aumentar  o Reducir  , y haga clic en la ventana de previsualización.
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón Zoom para encajar  .
Aplicar panorámica a un gráfico	Haga clic en la herramienta Mano  y arrastre el gráfico.

Control del color de los resultados de la vectorización

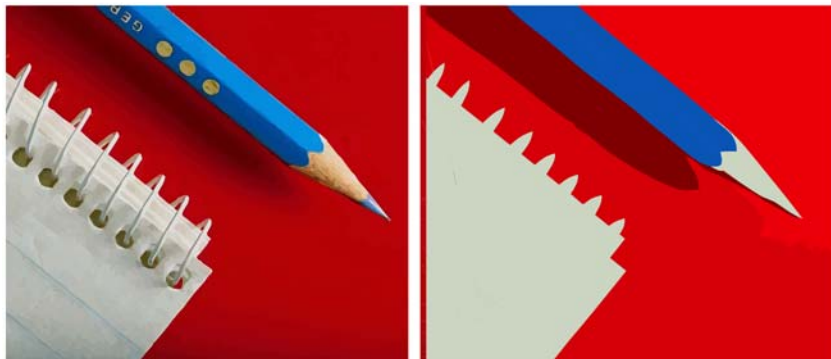
Cuando se vectoriza el mapa de bits fuente, la aplicación genera una paleta de colores para el resultado de la vectorización. La paleta de colores utiliza el modo de color del mapa de bits fuente (por ejemplo, RGB o CMYK). El número de colores de la paleta de colores se ve determinado por el número de colores del mapa de bits fuente y el estilo predeterminado seleccionado. Puede cambiar el modo de color del resultado de la vectorización, y puede reducir el número de colores del resultado de la vectorización.

Además, puede modificar la paleta de colores del resultado de la vectorización editando y mezclando 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 se prepara el resultado de la vectorización para la impresión comercial.

Cuando se mezclan dos o más colores, los valores de sus colores se equilibran para producir un nuevo color. Los colores fusionados se ven reemplazados por el nuevo color.

Si desea que el resultado de la vectorización contenga únicamente colores de una paleta de colores específica, puede abrir esa paleta de colores en el Laboratorio de vectorización. Los colores de los resultados de la vectorización se ven reemplazados por los más similares de la paleta de colores.

Una vez que haya editado la paleta de colores del gráfico vectorizado, puede guardarla para crear una paleta de colores personalizada que puede usar de nuevo.



Un gráfico vectorizado con 152 colores (izquierda). Un gráfico vectorizado con 5 colores (derecha).

Para controlar los colores del resultado de una vectorización

- 1 Seleccione un mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits** ► **Vectorizar mapa de bits**, y haga clic en un comando que no sea **Vectorización rápida**.
- 3 Haga clic en la pestaña **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 del resultado de una vectorización	Escriba un valor en el cuadro Número de colores , y haga clic fuera del cuadro.
Editar un color	Haga clic en el color que desee editar, y a continuación en Edición , y modifique la configuración del cuadro de diálogo Seleccionar color .

Para**Realice lo siguiente**

Fusionar colores


Manteniendo presionada la tecla **Ctrl**, haga clic en los colores que desee fusionar, y haga clic en **Fusionar**.

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 del gráfico vectorizado se asigna a un color similar de la paleta personalizada.

Crear una paleta de colores personalizada a partir de la paleta de colores editada del resultado de una vectorización

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**.



La fusión de colores no afecta al número de objetos del resultado de la vectorización.




Para aumentar el número de colores del resultado de una vectorización, debe cambiar el estilo predeterminado o aumentar la cantidad de detalles. Para obtener información sobre cómo cambiar el estilo predeterminado y la cantidad de detalles, consulte “Para vectorizar un mapa de bits en el Laboratorio de vectorización” en la página 238.

Puede asimismo cambiar el modo de color del resultado de la vectorización y especificar el número de colores que contiene en la página **Opciones** del Laboratorio de vectorización.

Consejos para vectorizar mapas de bits

Si los resultados no le resultan totalmente satisfactorios, tenga en cuenta los siguientes consejos.

- Utilice mapas de bits de alta calidad. Si se utilizó tramado o compresión JPEG en el mapa de bits fuente, éste quizás contenga ruido adicional. Para obtener mejores resultados en la vectorización, elimine el ruido antes de vectorizar el mapa de bits.
- Puede ajustar los resultados de la vectorización en cualquier momento, incluso en el transcurso de una vectorización, cambiando la configuración del Laboratorio de vectorización.
- Para vectorizar un área específica de un mapa de bits, puede utilizar la herramienta **Forma**  para definir el área antes de hacer clic en **Mapas de bits** ► **Vectorizar mapa de bits**.
- Si se han eliminado detalles importantes en el resultado de la vectorización, desactive la casilla de verificación **Quitar fondo** de la página **Opciones** del Laboratorio de vectorización. De igual modo, puede probar a activar la opción **Especificar color** de la página **Opciones** y tomar muestras del color que desee especificar como color de fondo.
- Si se elimina el color de los bordes pero éste permanece en las áreas internas, active la casilla de verificación **Quitar color de toda la imagen**.
- Si se eliminan demasiados colores o detalles, asegúrese de que se ha seleccionado el número máximo de colores en el cuadro **Número de colores**.
- Para conservar los detalles en mapas de bits que tienen muchos detalles, y a los que no se ha aplicado alisado, seleccione **Dibujo lineal** del cuadro de lista **Tipo de imagen** de la página **Opciones**.



Impresión

CorelDRAW proporciona innumerables opciones para imprimir proyectos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Impresión del trabajo
- Diseño de trabajos de impresión
- Previsualización de trabajos de impresión

Para imprimir el trabajo

En la aplicación CorelDRAW pueden imprimirse 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 “Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa” en la página 196.

Antes de imprimir un dibujo, se pueden especificar propiedades de la impresora, incluidas 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 en el cuadro de diálogo.

Para imprimir el trabajo

- 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 selección **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.



Es necesario seleccionar objetos antes de imprimir una selección.

La casilla de selección **Intercalar** sólo está disponible para documentos de más de una página.

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. Por ejemplo, dispondría en mosaico un trabajo de impresión cuyo tamaño fuera 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 selección **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 selección **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 saber cómo se va a mostrar 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 los problemas 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 ver rápidamente una presentación preliminar del trabajo de impresión en el cuadro de diálogo **Imprimir**, haga clic en **Archivo ▶ Imprimir** y luego en el botón **Miniprevisualización** .

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.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre la impresión, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Impresión”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Impresión comercial

Con CorelDRAW, es posible preparar trabajos para la impresión comercial.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Preparación de trabajos de impresión para un servicio de filmación
- Marcas de impresora
- Impresión de separaciones de color
- Impresión en película

Preparación de trabajos de impresión para un servicio de filmación

El Asistente de preparación para el servicio de filmación puede guiarle a través del proceso de envío de un archivo a un servicio de filmación. El asistente simplifica procesos como la creación de archivos PostScript y PDF, la recopilación de las distintas porciones necesarias para la impresión de una imagen, y la copia de la imagen original, los archivos de imagen incorporados y las fuentes/tipos de letra a una ubicación que defina el usuario.

La impresión de dibujos en archivos permite al servicio de filmación enviar el archivo directamente a un dispositivo de salida. Si no sabe con seguridad las opciones que debe elegir, consulte con el servicio de filmación.

Se puede incluir una hoja de información del trabajo con la configuración de preimpresión especificada.

Si desea obtener más información sobre la impresión comercial, consulte “Explicación de la impresión comercial” en la Ayuda.

Para utilizar el Asistente de preparación para el servicio de filmación

- 1 Haga clic en Archivo ► Preparación para servicio de filmación.
- 2 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - Reunir todos los archivos asociados con este documento
 - Elegir un perfil proporcionado por el servicio de filmación



La configuración de archivos PDF para un servicio de filmación y la de **PDF para preimpresión** son idénticas. Si desea obtener información sobre la configuración del estilo **PDF para preimpresión**, consulte “Almacenamiento de documentos como archivos PDF” en la página 257.

Para crear un perfil de un servicio de filmación es necesaria la utilidad Creador de perfil para servicios de filmación, que puede instalar de forma personalizada con CorelDRAW.

Para imprimir en un archivo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir en archivo**.
- 4 Haga clic en la flecha del menú lateral y, a continuación, haga clic en uno de los comandos siguientes:
 - **Para Mac®**: guarda el dibujo con un formato legible en un sistema Macintosh®.
 - **Archivo único**: imprime las páginas en un solo archivo.
 - **Páginas en archivos diferentes**: imprime las páginas en distintos archivos.
 - **Planchas en archivos diferentes**: imprime las planchas en distintos archivos.
- 5 Haga clic en **Imprimir**.
- 6 En el cuadro de lista **Guardar como tipo** elija una de las siguientes opciones:
 - **Archivo de impresión**: guarda el archivo con formato PRN.
 - **Archivo PostScript**: guarda el archivo con formato PS.
- 7 Elija la carpeta en la que desee almacenar el archivo.
- 8 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.



Si prefiere no preparar archivos PostScript, los servicios de filmación que posean la aplicación utilizada para crear el trabajo pueden aceptar los archivos originales (por ejemplo, archivos CorelDRAW) y aplicar la configuración de preimpresión necesaria.

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 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 selección **Marcas de corte/plegado**.

Si desea imprimir únicamente las marcas de corte/plegado exteriores, active la casilla de selección **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 “Impresión de marcas de impresora” en la página 251.

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 selección 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 selección **Imprimir números de página**.
Si desea colocar el número dentro de la página, active la casilla de selección **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 selección **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 selección **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, haga clic 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 el botón **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 sólo 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 “Elección de colores” en la página 155.

Corel también admite PANTONE® Hexachrome®, un tipo de proceso de impresión que aumenta el rango de colores imprimibles. Consulte con el servicio de filmación si debe utilizar color 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, consulte con el servicio de filmación para determinar la definición correcta.

Si tiene áreas sobreimpresas, puede seleccionar cómo imprimir las. Si desea obtener más información acerca de la sobreimpresión, consulte “Operaciones con sobreimpresión de colores y sobreimpresión” en la Ayuda.

Para previsualizar separaciones de color

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.

Si desea imprimir separaciones de color concretas, active la casilla de selección correspondiente en la lista de separaciones de color.



Aunque no se recomienda, se pueden imprimir las separaciones en color activando la casilla de selección **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 selección **Usar configuración avanzada**, haga clic en **Avanzado** y elija un orden en el cuadro de lista **Orden**.

Para convertir colores directos en cuatricromía

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **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 el color de cuatricromía PANTONE Hexachrome

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **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 selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Usar configuración avanzada** del área **Opciones**.
- 5 Haga clic en **Avanzado**.
- 6 Cambie cualquiera de las siguientes configuraciones:
 - **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.

Consulte 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 selección **Invertir**.



No elija la película en negativo si va a imprimir en una impresora de escritorio.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre la preparación de un documento para la impresión comercial, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Impresión comercial”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Publicación en 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
- Configuración de opciones de seguridad para 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. Se puede asimismo cargar un archivo PDF en una red interna o en 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 PDF para Web**, la resolución de las imágenes del archivo PDF se optimiza para Web. También se pueden crear estilos PDF nuevos o editar los preestablecidos. La configuración de seguridad de los archivos PDF no se guardan con los estilos PDF. Para obtener más información sobre las opciones de seguridad de PDF, consulte “Configuración de opciones de seguridad para archivos PDF” en la página 259.

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 **Estilo PDF**, elija una de las opciones siguientes:

- **PDF para 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 hipervínculos.
- **PDF para edición:** Crea un PDF de alta calidad para enviar a una impresora o una fotocopidora digital. Este estilo activa la compresión LZW, incorpora fuentes e incluye hipervínculos, 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.
- **PDF para 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.
- **PDF para 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**.

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


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 estilo PDF**  junto al cuadro de lista **Estilo PDF**.
- 6 Escriba un nombre para el estilo en el cuadro de lista **Guardar estilo PDF como**.



Para eliminar un estilo PDF, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar estilo PDF**  junto al cuadro de lista **Estilo PDF**.

Para editar un estilo 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 estilo PDF**  junto al cuadro de lista **Estilo PDF**.
- 6 Elija un estilo en el cuadro de lista **Guardar estilo PDF como**.



Si se guardan cambios realizados en la configuración de estilos preestablecidos, se sobrescribirá la configuración original. Para evitarlo, deben guardarse con un nuevo nombre los cambios en la configuración de estilos preestablecidos.

Configuración de opciones de seguridad para archivos PDF

Puede establecer opciones de seguridad para proteger los archivos PDF que cree. Las opciones de seguridad le permiten controlar si, y hasta que punto, se puede tener acceso, editar y reproducir un archivo PDF cuando se visualiza en Adobe Acrobat.

Las opciones de seguridad están controladas por dos contraseñas: La contraseña de autorización y la contraseña de apertura.

La contraseña de autorización es la contraseña principal que le permite controlar si un archivo puede imprimirse, editarse o copiarse. Por ejemplo, como propietario del

archivo, puede proteger la integridad de sus contenidos seleccionando una configuración de autorización que no permita ediciones.

Puede asimismo elegir una contraseña de apertura que le permita controlar quién puede tener acceso al archivo. Por ejemplo, si el archivo contiene información confidencial, y quiere limitar qué usuarios pueden visualizarlo, puede establecer una contraseña de apertura. No es recomendable establecer una contraseña de apertura sin establecer una contraseña de autorización, ya que entonces los usuarios tendrían acceso sin restricciones al archivo PDF, incluyendo la posibilidad de establecer una nueva contraseña.

Las opciones de seguridad se aplican cuando guarda el archivo PDF. Esta configuración puede visualizarse cuando se abre un archivo PDF en Adobe Acrobat.

Para abrir y editar un archivo PDF protegido, debe proporcionar la contraseña de autorización (o la de apertura en el caso de que no se haya establecido una contraseña de autorización). Para obtener información sobre cómo abrir y cerrar archivos PDF, consulte “PDF (Portable Document Format)” en la Ayuda.

Para establecer autorizaciones en archivos PDF

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Publicar como PDF**.
- 2 Haga clic en **Configuración**.
- 3 Haga clic en la ficha **Seguridad**.
- 4 Active la casilla de selección **Contraseña de autorización**.
- 5 Escriba una contraseña en el cuadro **Contraseña**.
- 6 Vuelva a escribir la contraseña en el cuadro **Confirmar contraseña de autorización**.
- 7 En la lista **Autorización de impresión**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Ninguna**: Les permite a los usuarios visualizar el PDF en pantalla pero no imprimir el mismo.
 - **Baja resolución**: Le permite a los usuarios imprimir una versión de baja resolución del archivo PDF. Esta opción está disponible para los archivos PDF compatibles con Adobe Acrobat 5 o posteriores.
 - **Alta resolución**: Le permite a los usuarios imprimir una versión de alta resolución del archivo PDF.
- 8 En la lista **Autorización de edición**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Ninguna**: Impide a los usuarios editar el archivo PDF.
 - **Cualquiera, menos extraer páginas**: Le permite a los usuarios editar el archivo PDF pero impide que eliminen páginas del mismo.

Si quiere permitir que se copie contenido del archivo PDF a otros documentos, active la casilla de selección **Activar copia de texto, imágenes y otro contenido**.



La contraseña de autorización es la contraseña principal del documento. El propietario del archivo puede utilizarla para establecer autorizaciones, o para abrir el archivo si se establece una contraseña de apertura.

Para establecer una contraseña de usuario para un archivo PDF

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Publicar como PDF**.
- 2 Haga clic en **Configuración**.
- 3 Haga clic en la ficha **Seguridad**.
- 4 Active la casilla de selección **Contraseña de apertura**.
- 5 Escriba una contraseña en el cuadro **Contraseña**.
- 6 Vuelva a escribir la contraseña en el cuadro **Confirmar contraseña de apertura**.



Si establece una contraseña de apertura, se recomienda que establezca asimismo una contraseña de autorización.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con archivos PDF, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, y haga doble clic en el tema “Publicación en PDF”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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

La aplicación permite importar archivos creados en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede importar archivos en formato PDF (Portable Document Format), JPEG o AI (Adobe Illustrator). 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 en el dibujo activo

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 4 Haga clic en el nombre del archivo.
- 5 Haga clic en **Opciones**.

Si el archivo contiene texto en un idioma distinto del empleado por el sistema operativo, elija la opción correspondiente del cuadro de lista **Página de códigos** para que los nombres de objetos, palabras clave y notas se muestren correctamente.

- 6 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección disponibles:
- **Enlazar mapa de bits externamente:** permite enlazar un mapa de bits externamente en lugar de incorporarlo al archivo.
 - **Combinar mapa de bits multicapa:** fusiona automáticamente las capas de un mapa de bits.
 - **Extraer perfil ICC incorporado:** permite almacenar el perfil ICC (International Color Consortium) incorporado en la carpeta de color en la que se ha instalado la aplicación.
 - **Comprobar marca al agua:** permite buscar en la imagen marcas al agua y cualquier información que contengan, como el copyright.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar la configuración predeterminada del filtro sin abrir el cuadro de diálogo.
 - **Mantener capas y páginas:** le permite conservar las capas y páginas cuando importa los archivos. Si desactiva la casilla de selección, todas las capas se combinan en una única capa.
 - **Enlazar a archivo de alta resolución para salida con OPI:** le permite insertar una versión de baja resolución de un archivo TIFF o CT (Scitex® Continuous Tone) 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).
- 7 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.



No todas las opciones de importación están disponibles para todos los formatos de archivo.



Pueden importarse de forma predeterminada mapas de bits multicapa.

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

Es posible exportar y guardar imágenes en varios formatos de archivo para utilizarlas en otras aplicaciones. Por ejemplo, un archivo puede exportarse al formato AI (Adobe Illustrator) o GIF.

El archivo se exporta al formato seleccionado. También puede exportarse un archivo si, estando abierto, se guarda con otro nombre o con otro formato; el archivo abierto permanece con el formato actual.

Algunos formatos de archivo pueden no admitir todas las funciones de un archivo de CorelDRAW (CDR), por lo que es aconsejable guardar el archivo original como CorelDRAW (CDR) antes de exportarlo.

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 de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 5 Haga clic en **Opciones** y active una de las siguientes casillas de selección:
 - **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.
 - **Nombres de archivo para Web**: reemplaza con una barra de subrayado el espacio en blanco del nombre de archivo. Los caracteres especiales se sustituyen por caracteres adecuados para los nombres de archivos para Web.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro**: oculta los cuadros de diálogo que proporcionan otras opciones durante la exportación.
- 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” 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 automáticamente para WordPerfect Office convirtiéndolo a un archivo gráfico de WordPerfect (WPG)
- 3 En el cuadro de lista **Los mejores gráficos para**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Compatibilidad** : le permite guardar el dibujo como mapa de bits en el formato de archivo PNG (Portable Network Graphic) Esto mantiene el aspecto del dibujo cuando lo importa desde una aplicación ofimática.
 - **Edición**: le permite conservar la mayoría de los elementos editables de dibujos vectoriales guardando el dibujo en el formato EMF (Extended Metafile Format)
- 4 En el cuadro de lista **Optimizado para**, elija una de las opciones siguientes:
 - **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 de archivo 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.



Tan sólo están disponibles las opciones aplicables a su copia impresa o electrónica. Por ejemplo, la opción **Optimizado para** está disponible únicamente si selecciona las opciones **Microsoft Office** y **Compatibilidad**.

Las capas de un dibujo se allanan cuando se exporta a Microsoft Office o WordPerfect Office.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo importar y exportar archivos, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenidos**, haga doble clic en el tema “Importación y exportación de archivos”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



COREL[®]
PHOTO-PAINT X3



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 aplicación de
- Barras de herramientas
- Caja de herramientas
- Barra de propiedades
- Ventanas acoplables
- 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.

Término	Descripción
Lente	Capa de objeto que protege la imagen total o parcialmente cuando se realizan correcciones de color y tonales.
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.
Trazado	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.

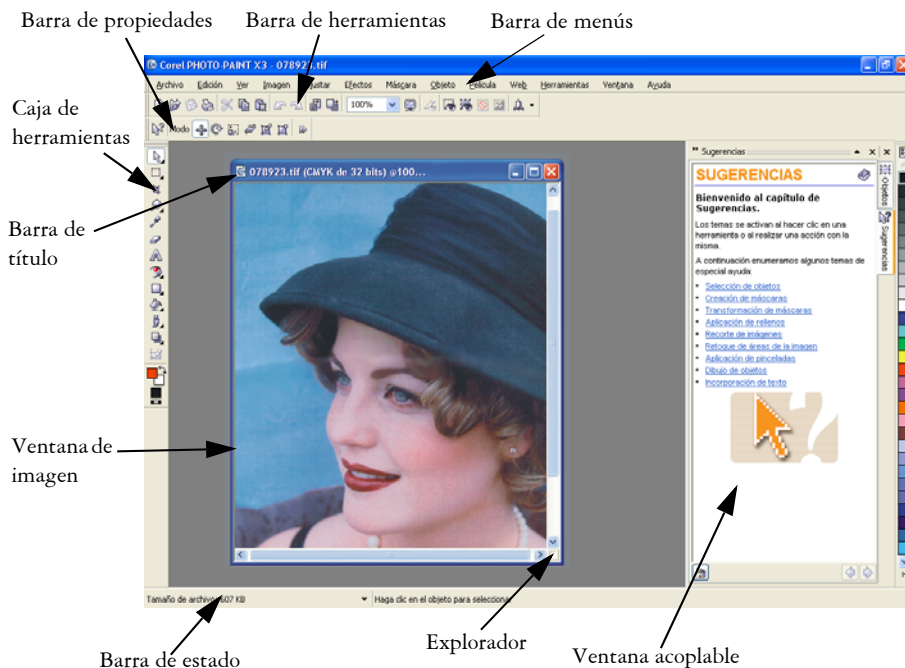
Exploración de la ventana de aplicación

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.

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 la aplicación” en la Ayuda.

La ventana de aplicación está formada principalmente por estos componentes:

Componente	Descripción
Barra de menús	Área que contiene menús desplegables con comandos agrupados por categoría.
Barra de propiedades	Barra acoplable con comandos que varían en función de la herramienta activa.



Componente

Descripción

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.

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.

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.






Barra de título







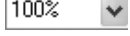






Área de la ventana de imagen que muestra el título de la imagen.

Componente	Descripción
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.
Ventana acoplable	Ventana que proporciona acceso a comandos adicionales y a información sobre la imagen. Algunas ventanas acoplables tienen un área de visualización. La ventana acoplable Objeto se muestra de forma predeterminada.
Barra de estado	Área que muestra información sobre la imagen, información sobre el sistema y sugerencias.

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.

Presione este botón	Para
	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
	Mostrar u ocultar el recuadro de objeto
	Borrar una máscara
	Invertir una máscara

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. Por ejemplo, el menú lateral **Pincel** muestra la herramienta **Pintar** de forma predeterminada pero, si se utiliza otra herramienta del menú lateral, como la herramienta **Diseminador de imágenes**, ésta es la que se muestra en la caja de herramientas con la 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.














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 tablas siguientes describen los menús laterales, las herramientas y el área de control de color de la caja de herramientas de Corel PHOTO-PAINT:

Menú lateral	Descripción
Menú lateral Selección 	Permite acceder a las herramientas Selección de objetos y Transformación de máscara.
Menú lateral Máscara 	Permite acceder a las herramientas Máscara rectangular, Máscara elipse, Máscara mano alzada, Máscara lazo, Máscara magnética, Máscara varita mágica y Máscara pincel.
Menú lateral Zoom 	Permite acceder a las herramientas Zoom y Mano.
Menú lateral Retoque 	Permite acceder a las herramientas Corrección de ojos rojos, Clonar y Pincel de retoque.
Menú lateral Forma 	Permite acceder a las herramientas Rectángulo, Elipse, Polígono, Línea y Trayecto.
Menú lateral Relleno 	Permite acceder a las herramientas Relleno y Relleno interactivo.
Menú lateral Pincel 	Permite acceder a las herramientas Pintar, Efecto, Diseminador de imágenes, Pincel deshacer y Pincel de reemplazar color.
Menú lateral Herramientas interactivas y de transparencia 	Permite acceder a las herramientas Sombra interactiva, Transparencia de objeto interactiva, Transparencia de color y Pincel de transparencia de objetos.


Herramienta	Descripción
 Selección de objetos	Permite seleccionar un objeto.

Herramienta	Descripción	
	Transformación de máscara	Permite cambiar el aspecto de las áreas editables.
	Máscara rectángulo	Permite definir áreas editables rectangulares.
	Máscara elipse	Permite definir áreas editables elípticas.
	Máscara mano alzada	Permite definir áreas editables de forma poligonal o irregular.
	Máscara lazo	Permite definir áreas editables de forma irregular rodeadas de píxeles de color similar.
	Máscara magnética	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.
	Máscara varita mágica	Permite definir áreas editables irregulares que incluyan todos los píxeles adyacentes cuyo color sea similar al del primer píxel seleccionado.
	Máscara pincel	Permite definir un área editable pasando el pincel por un área como si se estuviera pintando.
	Recortar	Permite eliminar áreas innecesarias y enderezar imágenes torcidas.
	Zoom	Permite cambiar el nivel de ampliación de la ventana de imagen.
	Mano	Permite arrastrar áreas de la imagen hasta poder verlas cuando la imagen es más grande que la ventana.
	Cuentagotas	Permite elegir colores de una imagen.

Herramienta	Descripción
 Borrador	Permite borrar áreas de la imagen o del objeto para revelar los objetos o el fondo subyacentes.
 Texto	Permite añadir texto a una imagen y modificar el texto existente.
 Corrección de ojos rojos	Permite eliminar el efecto de ojos rojos que aparece en algunas fotografías.
 Clonar	Permite duplicar parte de una imagen y aplicarla a otra parte de la misma o a otra imagen.
 Retoque	Permite quitar las imperfecciones de una imagen, como por ejemplo lágrimas, marcas de arañazos y arrugas, mezclando las texturas y los colores de la misma.
 Rectángulo	Permite crear formas cuadradas o rectangulares.
 Elipse	Permite crear formas circulares o elípticas.
 Polígono	Permite dibujar polígonos.
 Línea	Permite dibujar segmentos de línea recta separados o unidos utilizando el color de primer plano.
 Trayecto	Permite crear y modificar trayectos.
 Relleno	Permite rellenar áreas con cualquiera de los cuatro tipos de relleno: uniforme, degradado, mapa de bits y textura.
 Relleno interactivo	Permite aplicar rellenos degradados a toda la imagen, objeto o selección.
 Pintura	Permite pintar una imagen con el color de primer plano.

Herramienta	Descripción
 Efecto	Permite realizar correcciones locales de tono y color en la imagen.
 Diseminador de imágenes	Permite cargar una o varias imágenes y pintarlas en la imagen.
 Pincel deshacer	Permite restaurar el aspecto que tenían las áreas de la imagen antes de la última pincelada.
 Pincel de reemplazar color	Permite sustituir el color de primer plano de la imagen por el color de fondo.
 Sombra interactiva	Permite añadir sombras a objetos.
 Transparencia de objeto interactiva	Permite especificar que los colores de un objeto se fundan gradualmente con el color de fondo de la imagen.
 Transparencia de color	Permite conferir transparencia a los píxeles de un objeto que tengan un valor de color determinado.
 Pincel de transparencia de objetos	Permite pintar áreas de un objeto para conferirles mayor transparencia.
 Segmentación de imagen	Permite dividir una imagen grande en secciones más pequeñas para modificarlas para Web.

Área de control de color

	Permite elegir colores y rellenos. Consta de 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, 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, a continuación, en una ventana acoplable.

Para mover una ventana acoplable

- Arrastre la barra de título de la ventana acoplable a otro lugar.

Cuando una ventana acoplable se arrastra desde el lateral, se desacopla; cuando una ventana acoplable flotante se arrastra hacia el lateral, se acopla.



Mientras se arrastra una ventana acoplable, su contorno se muestra en pantalla. El contorno cambia de forma cuando la ventana acoplable se arrastra hasta el lateral de la ventana de aplicación para indicar que se ha acoplado.

Para minimizar una ventana acoplable

Para minimizar

Realice lo siguiente

Una ventana acoplable flotante

Haga clic en la flecha abajo de la barra de título de la ventana acoplable.

Una ventana acoplable acoplada

Haga clic en la flecha doble de la barra de título de la ventana acoplable. En el lateral derecho de la ventana de aplicación aparece una ficha.

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

Visualización de imágenes y obtención de 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
- Obtención de información sobre la 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

Abra el menú lateral **Zoom**  y haga clic en la herramienta **Mano** . Arrastre la imagen hasta que en la ventana de imagen aparezca el área que desee visualizar.

Para**Realice lo siguiente**

Saltar a otra área de la imagen

Haga clic en la ventana emergente **Explorador**  de la esquina inferior derecha de la ventana de imagen. Arrastre el rectángulo hasta el área de la imagen que desee visualizar.





*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.*

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

- Abra el menú lateral **Zoom**  y haga clic en la herramienta **Zoom** .

Para**Realice lo siguiente**

Aumentar la imagen

Haga clic en el lugar de la imagen que desee ampliar.

Para	Realice lo siguiente
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 ampliada  .
Aumentar o reducir con un nivel preestablecido	Elija un nivel de ampliación del cuadro de lista Nivel de zoom de la barra de propiedades.

Obtención de información sobre la 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?

Para obtener más información sobre visualización de imágenes y obtención de información sobre las mismas, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, haga clic en la ficha **Contenido** y haga doble clic en el tema “Visualización de imágenes y obtención de información sobre las mismas.”

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Operaciones con colores

La aplicación permite elegir y crear colores en una amplia variedad de paletas de colores, mezcladores de colores y modelos de color estándar. 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
- Creación de paletas de colores personalizadas
- 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 preestablecida

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. Los colores de primer plano, de fondo y de relleno se pueden elegir en 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 están proporcionadas por 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” en la página 296 y “Apertura y edición de paletas de colores personalizadas” 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 x 3 píxeles o de 5 x 5 píxeles para las imágenes de alta resolución. También puede muestrear los píxeles de un área seleccionada.

Visualizadores de color

Los visualizadores de color muestran un rango de colores con formas unidimensionales o tridimensionales. El visualizador de color predeterminado está basado en el modelo de color HSB, pero puede utilizar este visualizador para seleccionar colores CMY o RGB. Si desea obtener información sobre los modelos de color, consulte “Explicación de los modelos de color” en la Ayuda.

Armonías de color



Las armonías de color se aplican mediante la superposición de una forma, como un rectángulo o un triángulo, sobre un espectro de colores. Cada fila vertical de la cuadrícula de colores comienza con el color situado en uno de los puntos de la forma superpuesta.

Los colores de cada esquina de la forma siempre se complementan, contrastan o armonizan, dependiendo de la forma que se haya elegido.

Mezclas de colores

Cuando se elige un color utilizando mezclas de colores, se combinan los colores básicos para obtener el color deseado. El mezclador de color muestra una cuadrícula de colores creada a partir de los cuatro colores básicos que se han seleccionado.



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 visualizado 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 con 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.
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 del 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 visualizado 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 ampliada.
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 ampliada.
Muestrear en un área seleccionada	Haga clic en el botón Selección de cuentagotas  de la barra de propiedades ampliada.

Para elegir un color con un visualizador 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 Haga clic en la ficha **Modelos**.
- 3 Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modelo**.
- 4 Haga clic en **Opciones ► Visualizadores de color**, y elija un visor de color.
- 5 Desplace el deslizador de color.
- 6 Haga clic en un color en el área de selección de colores.

También es posible

Elegir un color de relleno	Haga doble clic en la muestra de color Relleno  del área de control de color, haga clic en el botón Relleno uniforme  del cuadro de diálogo Seleccionar relleno y haga clic en Editar .
----------------------------	---

También es posible

Intercambiar colores

Haga clic en **Opciones ▶ Intercambiar colores**. Así se intercambian el color **Anterior** (el color de primer plano o de fondo actual) y el color **Nuevo** (que se ha elegido en el área de selección de colores).



Si elige un color que no se encuentra en la gama de la impresora, Corel PHOTO-PAINT muestra el color de la gama más parecido al elegido. Este color se presenta en el área **Referencia**, en la muestra pequeña junto al color **Nuevo**. Puede elegir este color más parecido o corregir el color no incluido en la gama.



Para elegir un color con armonías 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 Haga clic en la ficha **Mezcladores**.
- 3 Haga clic en **Opciones ▶ Mezcladores ▶ Armonías de color**.
- 4 Elija una forma en el cuadro de lista **Matices**.
- 5 Elija una opción en el cuadro de lista **Variación**.
- 6 Arrastre el punto negro en el espectro de colores.
- 7 Haga clic en una muestra de color en la paleta de colores situada debajo del espectro de colores.



Si elige un color que no se encuentra en la gama de la impresora, Corel PHOTO-PAINT muestra el color de la gama más parecido al elegido. Este color se presenta en el área **Referencia**, en la muestra pequeña junto al color **Nuevo**. Puede elegir este color más parecido o corregir el color no incluido en la gama.

Para elegir un color con mezclas de colores

- 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 Haga clic en la ficha Mezcladores.
- 3 Haga clic en Opciones ▶ Mezcladores ▶ Mezcla de colores.
- 4 Abra todos los selectores de color y haga clic en un color.
- 5 Haga clic en un color en el área de selección de colores.




Si desea obtener información, consulte “Para abrir una paleta de colores personalizada” en la Ayuda.

Creación de paletas de colores personalizadas

Las paletas de colores personalizadas son conjuntos de colores que se guardan. 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, de un área editable o de la totalidad de un documento.

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.

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 área editable

- 1 Defina un área editable.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Paletas de colores ▶ Crear paleta a partir de visible**.
- 3 Haga clic en **Guardar paleta como** .
- 4 Escriba un nombre de archivo.
- 5 Haga clic en **Guardar**.



Si desea obtener más información sobre áreas editables, consulte “Definición de áreas editables” en la página 368.

Para crear una paleta de colores a partir de una imagen

- 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**.

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 añade éstos en Corel PHOTO-PAINT, los canales de color directo aseguran que la información del color se mantiene cuando se genera la salida de éste. El color directo se almacena en un canal de 8 bits en escala de grises que mantiene 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 “Máscaras” en la página 367.


Cuando previsualice su imagen, podrá elegir si los colores directos se mezclarán con los colores subyacentes (sobreimpresión) o los cubrirán. 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. Cuando visualiza imágenes, puede seleccionar si desea ocultar o mostrar los contenidos de los canales de color directo o cambiar el orden de los canales. Puede copiar canales de color directo entre imágenes y eliminarlos cuando ya no los necesite.

Tanto si crea un nuevo canal como si modifica uno existente, puede añadir o eliminar contenidos del canal cambiando el color de la herramienta que esté utilizando. Por ejemplo, pintar con negro aplica un color directo, y pintar con blanco borra el color, mientras que pintar con gris aplica un matiz del color.

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/paleta **Canales** no está abierta, haga clic en **Ventana** ► **Ventanas acoplables** ► **Ventanas**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Nuevo canal de color directo**, seleccione un color del selector.
- 3 Escriba un nombre para el canal en la casilla **Nombre** si no desea utilizar ese nombre para el canal de color directo.
- 4 En el cuadro de lista **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 se ven. 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 rellenado con el color de tinta

6 Haga clic en **Aceptar**.

El nuevo canal de color aparece en la ventana acoplable **Canales** bajo los canales actuales. Se muestra el nuevo canal de color directo y se ocultan los otros canales.



Para crear un nuevo canal, puede asimismo hacer clic en el botón **Nuevo canal de color directo**  de la ventana acoplable **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.

Si la ventana acoplable **Canales** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Canales**.


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 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 .
Cambiar las propiedades de tinta	En el cuadro de lista Propiedades de tinta , elija una de las opciones siguientes: <ul style="list-style-type: none">• 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 se ven. Esta opción le permite previsualizar la sobreimpresión.


Para pegar contenido en un canal de color directo

- 1 Copie un objeto o selección en el Portapapeles.
Si quiere copiar el objeto en otra imagen, abra la imagen en la que desea pegar el contenido.
- 2 En la ventana acoplable **Canales**, seleccione un canal de color directo.
- 3 Haga clic en **Editar ▶ Pegar ▶ Pegar como nueva selección**.
El contenido se muestra como un área editable rodeada por una máscara (indicada por una superposición coloreada o un recuadro). Si desea editar el área, puede hacerlo en este momento.
Si desea especificar una densidad de tinta uniforme para el área, haga clic con el botón derecho en negro (para un color directo sólido) o en un matiz de gris (para un tinte), haga clic en la herramienta **Relleno** , y a continuación en el área editable.
- 4 Haga clic en **Máscara ▶ Quitar**.
El contenido que se ha pegado está ahora asignado al canal de color directo.



Las dimensiones y la resolución de la imagen afectan el modo en el que se pega la información del canal de color directo de una imagen a otra. Para obtener los mejores resultados, copie y pegue los canales de color directo entre imágenes similares en cuanto a dimensiones y de la misma resolución.

Para mostrar u ocultar un canal de color directo

- En la ventana acoplable **Canales**, haga clic en el icono **Ojo**  situado al lado de un canal de color directo.
El ojo se muestra cerrado cuando el contenido del canal está oculto, y abierto cuando el contenido está visible.
Si la ventana acoplable **Canales** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Canales**.

Para cambiar el orden de los canales de color directo

- En la venta acoplable **Canales**, haga clic en la lista **Canales**, y arrástrelo a una nueva posición.

Para copiar un canal de color directo


- 1 En la ventana acoplable **Canales**, seleccione el canal de color directo que desea copiar.
- 2 Haga clic en **Edición ▶ Copiar**.
- 3 Abra la imagen en la que desea pegar el canal de color directo.
- 4 Haga clic en **Edición ▶ Pegar**.

El canal de color directo aparece en la parte inferior de la lista **Canales** de la ventana acoplable **Canales**.



Las dimensiones y la resolución de la imagen afectan el modo en el que se pega la información del canal de color directo de una imagen a otra. Para obtener los mejores resultados, copie y pegue los canales de color directo entre imágenes similares en cuanto a dimensiones y de la misma resolución.

Para eliminar un canal de color directo

- 1 En la ventana acoplable **Canales**, haga clic en un canal de color directo de la lista **Canales**.
- 2 Haga clic en el botón **Eliminar canal actual** .



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con color, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Operaciones con colores”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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
- Cambio 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 RGBde 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-PAINTadmite 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

Cambio 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 cambiar 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?

Para obtener más información sobre cómo cambiar modos de color, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, y haga doble clic en el tema “Cambio de los modos de color”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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
- Operaciones con gráficos vectoriales

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 donde está almacenado el archivo.
- 3 Haga doble clic en el nombre del 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 donde está almacenado el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.

- 4 Haga clic en el nombre del archivo.
- 5 Active una de las casillas de selección siguientes:
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar la configuración predeterminada del filtro sin abrir el cuadro de diálogo.
 - **Comprobar marca al agua:** permite buscar en la imagen marcas al agua y cualquier información que contengan, como el copyright.
 - **Extraer perfil ICC incorporado:** permite guardar el perfil ICC (International Color Consortium) incorporado en la carpeta Color ubicada en la carpeta en la que se ha instalado la aplicación.
- 6 Haga clic en **Importar**.
- 7 Haga clic en la ventana de imagen.

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. WIA también puede usarse para definir a Corel PHOTO-PAINT como aplicación predeterminada para la apertura de imágenes y, a continuación, cargar las imágenes en Corel PHOTO-PAINT directamente desde una cámara digital, sin necesidad de iniciar primero la aplicación.

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.

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.

Para abrir fotos de cámara digital automáticamente en Corel PHOTO-PAINT

- 1 Conecte una cámara digital al PC.
- 2 En el cuadro de diálogo **WIA**, elija **Corel PHOTO-PAINT** en la sección **Elija el programa que desee utilizar**.
- 3 Active la casilla de selección **Utilizar siempre este programa para abrir este archivo**.
Al hacer doble clic en una miniatura del directorio de la cámara digital, la imagen se carga en **Corel PHOTO-PAINT**.

Operaciones con gráficos vectoriales

Los gráficos vectoriales están constituidos por líneas, curvas, objetos y rellenos calculados matemáticamente. Aunque no es posible trabajar con gráficos vectoriales en **Corel PHOTO-PAINT**, es posible convertir dichos gráficos a mapas de bits al abrirllos o importarlos. Este proceso de conversión se denomina rasterización. También es posible copiar gráficos vectoriales de **CorelDRAW** y pegarlos en **Corel PHOTO-PAINT**.

Para abrir un gráfico vectorial

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Abrir**.
- 2 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.
- 3 En el cuadro de lista **Tipo de archivo**, elija el formato vectorial del archivo que desee importar.
- 4 Haga clic en el nombre del archivo.
- 5 Haga clic en **Abrir**.
- 6 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, especifique la configuración que desee.

Para importar un gráfico vectorial

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.
- 3 En el cuadro de lista **Tipo de archivo**, elija el formato vectorial del archivo que desee importar.
- 4 Haga clic en el nombre del archivo.
- 5 Haga clic en **Abrir**.
- 6 Haga clic en la ventana de imagen.
- 7 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, especifique la configuración que desee.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Cómo cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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
- Ensamblado de imágenes
- Cambio de la orientación de la imagen

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.


También resulta sencillo recortar un borde de un color alrededor de una imagen, por ejemplo, un borde blanco alrededor de una fotografía antigua.

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 “Máscaras” en la página 367.

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.






Es posible ocultar la superposición de recorte para ver con mayor claridad la imagen que está recortando. Haga clic en el menú **Imagen ▶ Recortar ▶ Superposición de recorte**.

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 borde de color de una imagen

- 1 Haga clic en el menú **Imagen ▶ Recortar ▶ Recortar por color de borde**.

- 2 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Fondo:** recorta el color especificado en la muestra **Color de fondo**  en el área de control de color de la caja de herramientas.
 - **Primer plano:** recorta el color especificado en la muestra **Color del primer plano**  en el área de control de color de la caja de herramientas.
 - **Otro:** recorta el color elegido mediante el selector de color o la herramienta **Cuentagotas** .
- 3 En la sección **Tolerancia**, active una de las opciones siguientes:
 - **Normal:** determina la tolerancia al color en función de la similitud de los valores de matiz entre píxeles contiguos.
 - **Modo HSB:** determina la tolerancia al color en función de la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles contiguos.
- 4 Desplace el deslizador de **Tolerancia** para definir la tolerancia al color que desea recortar.

Es posible que deba probar distintas posiciones del deslizador de **Tolerancia** para lograr la eliminación del color del borde.

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**.




Ensamblado de imágenes

El ensamblado de imágenes permite unir dos imágenes 2D de manera continua. Por ejemplo, puede escanear una imagen grande en piezas más pequeñas, superpuestas, y volver a ensamblarlas.








También puede ensamblar imágenes para crear una sola imagen grande. Esta imagen se ha escaneado en cuatro secciones y se ha ensamblado.

Para ensamblar imágenes

- 1 Abra las imágenes que desee ensamblar.
- 2 Haga clic en **Imagen** ► **Ensamblar**.
- 3 Seleccione un nombre de archivo en la lista **Archivos de origen** y haga clic en **Añadir**.
Si desea seleccionar todas las imágenes abiertas, haga clic en **Añadir todo**.
- 4 Para cambiar la posición de una imagen en la lista **Archivos seleccionados**, haga clic en un nombre de archivo y, a continuación, en uno de los botones siguientes:
 - Botón **Arriba** 
 - Botón **Abajo** 
- 5 Haga clic en **Aceptar**.
- 6 En el cuadro de diálogo **Ensamblado de imagen**, haga clic en la herramienta **Selección** .
- 7 En la ventana de ensamblado de imagen, arrastre una imagen para alinearla con otra.
Repita la operación para alinear todas las imágenes.
- 8 Escriba un valor en el cuadro de lista **Mezclar imágenes** para definir el número de píxeles superpuestos que se utilizarán para mezclar las imágenes.
- 9 Active cualquiera de las opciones siguientes:
 - **Combinar con fondo**: crea una sola imagen allanada.

- **Crear objetos a partir de imágenes:** crea una imagen ensamblada en la que cada imagen de origen se convierte en un objeto independiente. Posteriormente podrá ajustar el brillo y el contraste de cada objeto para que coincidan.

También es posible

Visualizar la alineación de las imágenes	Haga clic en la herramienta Diferencia  . Se resaltan las áreas de imagen superpuestas; los bordes de las imágenes alineadas correctamente se muestran en negro.
Girar una o más imágenes seleccionadas	Haga clic en la herramienta Girar  y arrastre la imagen. Si desea girar una imagen en un ángulo preciso, escriba un valor en el cuadro Girar imagen .
Aplicar zoom para inspeccionar un área de unión de las imágenes	Haga clic en la herramienta Aumentar  y después en el punto que desee aumentar.
Reducir la imagen	Haga clic en la herramienta Reducir  y después en la imagen.
Visualizar áreas situadas fuera de la ventana de ensamblado de imágenes	Haga clic en la herramienta Panorámica  y arrastre la imagen.



Las imágenes ensambladas que se allanan ocupan un archivo de menor tamaño que las imágenes ensambladas que contienen objetos independientes.



Utilice las teclas de **flecha** con las herramientas **Selección**, **Girar** y **Mano** para mover, girar y visualizar imágenes con precisión en la ventana de ensamblado de imagen.

Cambio de la orientación de la imagen

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 **Color de 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°.



Es posible girar una imagen para cambiar su orientación.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre el recorte, ensamblado y cambio de orientación, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Recorte, ensamblado y cambio de orientación”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Ajuste de color y tono

Para mejorar la calidad de la imagen, puede ajustar el color y el tono de la misma, y así corregir matices de colores, equilibrar un exceso de oscuridad o claridad, o modificar colores específicos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen
- Ajuste del color y tono de una imagen
- Utilización de canales de color

Ajuste rápido del color y el tono en el 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” on page 311 y “Retoque” en la página 349.

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.

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. Por ejemplo, puede oscurecer una imagen que sea demasiado clara por medio de la herramienta **Seleccionar punto negro**.

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.



La corrección de un matiz de color depende del tipo de luz que causó dicho matiz. La imagen de la izquierda se tomó en un interior, con luz incandescente. La imagen de la derecha es la versión corregida.

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 ve afectado.

- 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** a la derecha para aclarar 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 establecer los valores Resaltes y Sombras, puede usar el deslizador **Medios tonos** para ajustar la imagen con precisión.



*Los deslizadores **Resaltes** y **Sombras** pueden aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen.*

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 “Ajuste del color y tono de las imágenes” en la página 325.

Para ajustar el color y el tono rápidamente en 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 Resaltes 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. Finalmente, 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 **Cerrar**, 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:

Para	Realice lo siguiente
Girar la imagen	Haga clic en el botón Girar hacia la izquierda  o en el botón 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  .
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.

Ajuste del color y tono de las imágenes

Corel PHOTO-PAINT proporciona filtros y herramientas para realizar ajustes en el color y el tono de 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 363.

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 “Máscaras” en la página 367.

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 “Ajuste rápido del color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen” en la página 319.

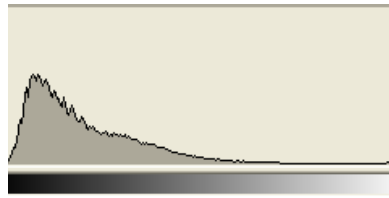
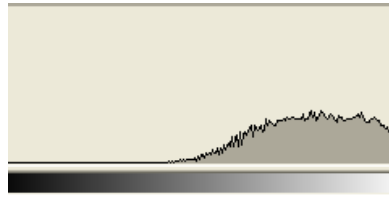
Elección de filtros de color y tono

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
- Ecuación de histograma
- Proporción muestra/destino

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 pinceladas. 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 En el cuadro de diálogo del filtro, especifique la configuración que desee.

Para ajustar el tono de la imagen de forma interactiva por medio de un histograma



- 1 Haga clic en **Ajustar** ► **Mejora del contraste**.
- 2 Desplace las flechas de **Recorte de valor de entrada** ▾ para ajustar las sombras y los resaltes.
La flecha de la izquierda permite oscurecer las áreas de sombra. Arrastre la flecha hasta que señale el área en la que el histograma empieza a formar un pico.
La flecha de la derecha permite aclarar áreas resaltadas. Arrastre la flecha hasta que señale el área en la que el histograma deja de formar pico.
- 3 Desplace el deslizador de **Gamma** para ajustar los medios tonos.
- 4 Desplace las flechas de **Compresión del rango de salida** △ para ajustar el contraste con precisión:
La flecha de la izquierda permite aclarar áreas oscuras al arrastrarla hacia la derecha.
La flecha de la derecha permite oscurecer áreas claras al arrastrarla hacia la izquierda.

También es posible

Redistribuir píxeles automáticamente a través del rango tonal








Active la casilla de selección **Autoajustar**.

Establecer valores de entrada y de salida mediante el muestreo de píxeles de la imagen



Active la opción **Establecer valores de entrada** o **Establecer valores de salida** del área **Muestreo de cuentagotas**. Haga clic en el botón **Cuentagotas de sombra**  para muestrear áreas de sombra, o en el botón **Cuentagotas de resalte**  para muestrear resaltes.

Para ajustar el color y el tono de la imagen mediante pinceladas

- 1 Seleccione un objeto o la imagen de fondo.
- 2 Abra el menú lateral **Pincel**      y 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

<p>Aumentar el efecto del pincel en un área sin necesidad de hacer clic sobre ella varias veces</p>	<p>Haga clic en el botón Acumulativo  de la barra Atributos de trazo que aparece en la ventana acoplable Configuración de pincel. 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.</p>
<p>Aplicar el efecto a un objeto y al fondo a la vez</p>	<p>Haga clic en el botón Fusionar origen  de 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.</p>

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 información sobre canales de color directo, consulte “” en la página 159.

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)

Modo de división	Canales de color creados
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?

Para obtener más información sobre cómo ajustar el color y tono de las imágenes, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, y haga doble clic en el tema “Ajuste de tono y color”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.

Cambio de las dimensiones de la imagen, la resolución y el tamaño del papel



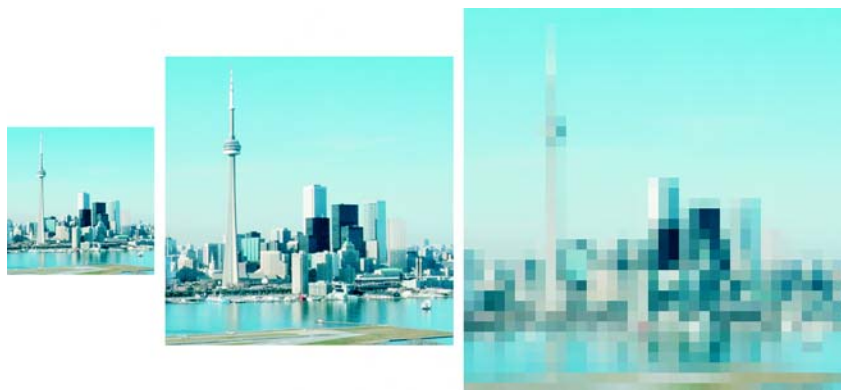
Es posible cambiar las dimensiones y la resolución de una imagen. También puede cambiar el tamaño del borde del papel que rodea a una imagen.

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” on page 319 y “Retoque” en la página 349.



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?

Para obtener más información sobre cómo cambiar las dimensiones de la imagen, la resolución y el tamaño del papel, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, haga clic en la ficha **Contenido** y haga doble clic en el tema “Cambio de las dimensiones de la imagen, la resolución y el tamaño del papel.”

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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
- Repetición de pinceladas
- Utilización de una pluma 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 397.

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 Haga clic en el menú lateral **Forma**  y, a continuación, en una de las siguientes herramientas:
 - 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 de la barra de propiedades ampliada.

Para dibujar un polígono

- 1 Abra el menú lateral **Forma**  y 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.
-----------------------	---

También es posible

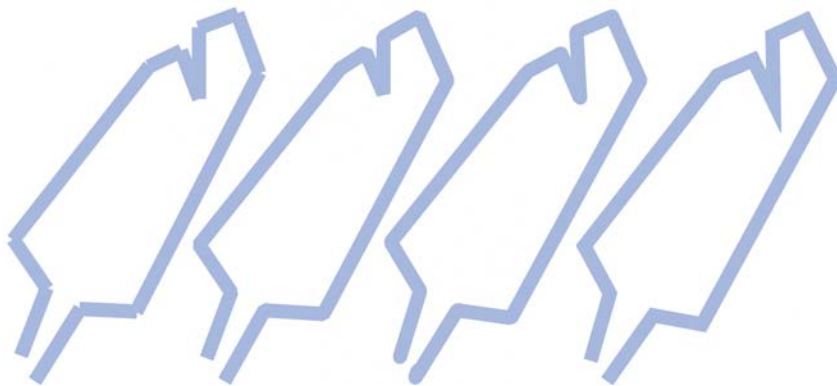
Aplicar contorno a un polígono	Escriba un valor en el cuadro Borde de la barra de propiedades para especificar la anchura del borde en píxeles.
Cambiar el tipo de unión de los segmentos de contorno	Elija un tipo de unión en el cuadro de lista Uniones de la forma de la barra de propiedades ampliada.

Para dibujar una línea

- 1 Abra el menú lateral **Forma**  y 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 más 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 de la barra de propiedades ampliada.



*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 397.

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 155.

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.

Pincel preestablecido



Aerógrafo

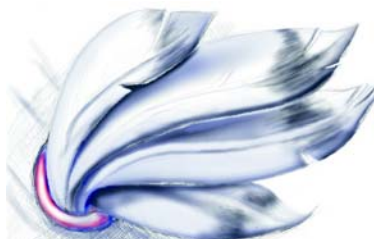


Aerosol

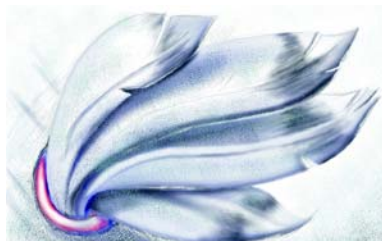


Pincel

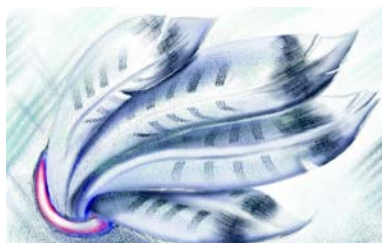
Pintura de una imagen



El aerógrafo se utiliza para realizar el sombreado.










Se han salpicado colores para añadir textura.



Se ha creado un efecto decorativo mediante un pincel de pelo de camello.

Para pintar con un pincel preestablecido




- 1 Abra el menú lateral **Pincel**      y haga 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 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.
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 de la barra de propiedades ampliada.

Para pintar con un color muestreado a partir de una imagen

- 1 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** .
- 2 Haga clic en un color en la ventana de imagen.
- 3 Abra el menú lateral **Pincel**  y 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 Abra el menú lateral **Relleno**  y haga clic en la herramienta **Relleno** .
- 2 En la barra de propiedades, elija un tipo de relleno.
- 3 Abra el menú lateral **Retoque**  y 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.



Es posible mejorar una foto diseminando imágenes o crear una imagen desde el principio utilizando valores preestablecidos.





Para diseminar imágenes

- 1 Abra el menú lateral **Pincel**   y 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.



También es posible


Cambiar la transparencia de las imágenes de la lista de diseminador	Escriba un valor en el cuadro Transparencia de la barra de propiedades ampliada.
Especificar el número de imágenes diseminadas con cada aplicación del pincel	Escriba un valor en el cuadro Número de pinceladas de la barra de propiedades ampliada.
Especificar la distancia entre pinceladas a lo largo de un trazo de pincel	Escriba un valor en el cuadro Espaciado de la barra de propiedades ampliada.
Especificar la distancia entre pinceladas a lo ancho de un trazo de pincel	Escriba un valor en el cuadro Extensión de la barra de propiedades ampliada.
Cambiar la velocidad a la que se desvanece la pintura en una pincelada	Escriba un valor en el cuadro Fundir de la barra de propiedades ampliada. Los valores negativos hacen que la pintura aparezca gradualmente, mientras que los positivos hacen que se desvanezca.

Para cargar una lista de imágenes

- 1 Abra el menú lateral **Pincel**  y haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes** .
- 2 Haga clic en el botón **Cargar la lista de imágenes**  de la barra de propiedades ampliada .
- 3 Elija la carpeta en la que esté almacenada la lista de imágenes.
- 4 Haga clic en el nombre de un archivo.
Si desea ver una miniatura de la lista de imágenes, active la casilla de verificación **Previsualización**.
- 5 Haga clic en **Abrir**.

Para crear una lista de diseminador

- 1 Abra el menú lateral **Pincel**  y 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**  de la barra de propiedades ampliada.
- 4 En el cuadro de diálogo **Crear lista de diseminador**, especifique el contenido de la lista de diseminador.

Repetición de pinceladas



Es posible guardar una pincelada y después volver a aplicarla a la misma imagen o a otras. También puede repetir una pincelada a lo largo del borde de un trayecto o de una máscara. Si desea obtener información sobre cómo aplicar una pincelada a un trayecto, consulte “Aplicación de pinceladas a trayectos” en la Ayuda.

Es posible editar una pincelada guardada para crear efectos nuevos mediante el ajuste de atributos como tamaño, número, ángulo y color de la pincelada.

Para guardar una pincelada

- 1 Abra el menú lateral de la herramienta **Pincel**  y haga clic en la herramienta **Pintura** .
- 2 En la barra de propiedades, abra el selector de la herramienta **Pincel** y haga clic en una herramienta.
- 3 Aplique una pincelada.
- 4 Haga clic en **Edición** ▶ **Repetir pincelada**.
- 5 En el cuadro de diálogo **Repetir trazo**, haga clic en la flecha de menú lateral **Trazo** y después en **Añadir trazo de última herramienta**.
- 6 Elija la carpeta en la que desee almacenar la pincelada.
- 7 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.




Para aplicar una pincelada guardada

- 1 Abra el menú lateral de la herramienta **Pincel**  y haga clic en la herramienta **Pintura** .
- 2 En la barra de propiedades, abra el selector de la herramienta **Pincel** y haga clic en una herramienta.
- 3 Haga clic en **Edición** ▶ **Repetir pincelada**.

Si aparecen dos opciones de menú llamadas **Repetir pincelada**, haga clic en la segunda.

- 4 Elija una pincelada en el cuadro de lista **Trazo**.
- 5 Haga clic en la ventana de imagen para aplicar la pincelada.
Si quiere aplicar más de una pincelada, continúe haciendo clic.

Para editar una pincelada guardada

- 1 Abra el menú lateral de la herramienta **Pincel**   y haga clic en la herramienta **Pintura** .
- 2 En la barra de propiedades, abra el selector de la herramienta **Pincel** y haga clic en una herramienta.
- 3 Haga clic en **Edición ▶ Repetir pincelada**.
Si aparecen dos opciones de menú llamadas **Repetir pincelada**, haga clic en la segunda.
- 4 En el cuadro de diálogo **Repetir trazo**, elija una pincelada guardada en el cuadro de lista **Trazo**.
- 5 En el cuadro de diálogo **Repetir trazo**, modifique los atributos que desee.
- 6 Haga clic en la ventana de imagen para aplicar la pincelada.

Utilización de una pluma sensible a la presión

Corel PHOTO-PAINT ofrece ajustes para controlar las pinceladas aplicadas con una pluma sensible a la presión o lápiz gráfico. La presión que se aplica con la pluma en la tableta determina el tamaño, la opacidad y otros atributos de la pincelada.

Los atributos de la pluma sensible a la presión pueden guardarse para uso futuro al guardar un pincel personalizado. Si desea obtener información sobre los pinceles personalizados, consulte “Creación de pinceles personalizados” en la Ayuda.






Para configurar una pluma de tableta

- 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 Abra el menú lateral **Pincel**     y 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 Pincel. 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?

Para obtener más información sobre las herramientas de forma y pintura, haga clic en Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Retoque”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Retoque

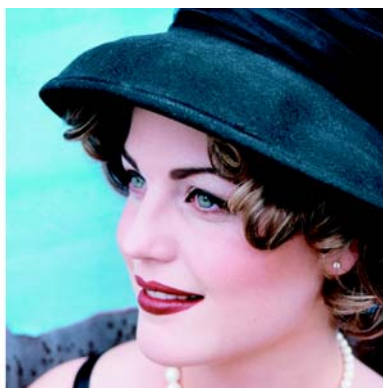
Corel PHOTO-PAINT le permite retocar imágenes para mejorar su calidad o modificar su contenido.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Mejora de imágenes escaneadas
- 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
- Difuminación, manchado y mezcla de colores

Mejora de imágenes escaneadas

Es posible quitar líneas de imágenes de vídeo entrelazadas o escaneadas. Estas líneas pueden rellenarse con copias de líneas de píxeles adyacentes o con colores derivados de los píxeles circundantes. También es posible eliminar ruidos y muaré. Muaré es el patrón de onda que se genera cuando se superponen en la misma imagen pantallas de medios tonos de dos frecuencias distintas. Ruido es el efecto de manchas que se genera al escanear o capturar vídeo.



Con el filtro *Desentrelazar* puede eliminar líneas de una imagen escaneada.

Para mejorar las imágenes escaneadas

Para

Realice lo siguiente

Quite el muaré

Haga clic en **Efectos** ▶ **Ruido** ▶ **Quitar muaré** y especifique la configuración que desee.

Quitar ruido

Haga clic en **Efectos** ▶ **Ruido** ▶ **Quitar ruido** y especifique la configuración que desee.



Quitar líneas

Haga clic en **Imagen** ▶ **Transformar** ▶ **Desentrelazar**.

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 de ojo de una persona.

Para corregir el efecto de ojos rojos

- 1 Abra el menú lateral **Retoque**  y haga clic en la 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.

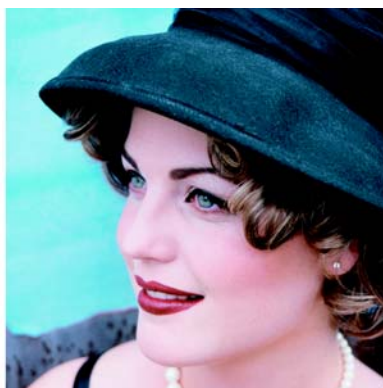
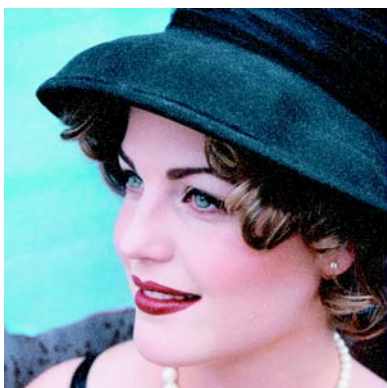
El filtro elimina el contraste entre los píxeles que superan el umbral de contraste establecido. Puede definirse un radio para determinar cuántos píxeles se verán afectados por los cambios. La configuración que se elija dependerá del tamaño de la mancha y del área circundante. Por ejemplo, si hay un arañazo blanco de 1 o 2 píxeles de ancho sobre un fondo oscuro, puede establecer un radio de 2 o 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 lágrimas, 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 354.

Para quitar marcas de polvo y arañazos en toda la imagen

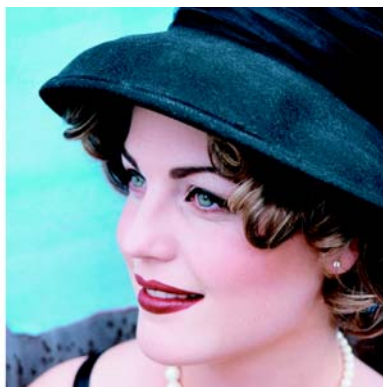
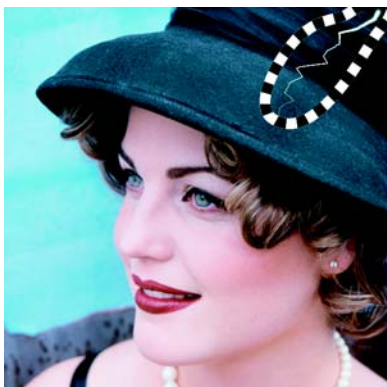
- 1 Haga clic en **Imagen** ▶ **Corrección** ▶ **Polvo y arañazos**.
- 2 Ajuste los deslizadores siguientes:
 - **Radio:** permite definir el rango de píxeles utilizado para producir el efecto. Defina un radio lo más bajo posible si desea conservar el detalle de la imagen.
 - **Umbral:** permite definir 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 370.

Para quitar las imperfecciones de una imagen mezclando la textura y el color

- 1 Abra el menú lateral **Retoque**  y 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**.

También es posible

Cambiar el tamaño del pincel

Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor por la ventana de imagen. Suelte la tecla cuando la plumilla alcance el tamaño deseado.



Puede utilizar la herramienta **Pincel de retoque** con imágenes en los modos de color Escala de grises, DuotonoLab, 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 Abra el menú lateral **Retoque**  y 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.

También es posible

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 del pincel**.

Clonar un objeto y el fondo simultáneamente

Haga clic en el botón **Fusionar origen**  de 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 363. 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 **Desperfilar 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 Abra el menú lateral **Pincel**  y 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.




Se ha utilizado la herramienta Borrador para eliminar el tirante del vestido de la mujer.



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 Abra el menú lateral **Pincel**  y haga clic en la herramienta **Deshacer pincelada** .
- 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 Abra el menú lateral **Pincel**  y 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.









Difuminación, manchado y mezcla de colores

Es posible difuminar, manchar o mezclar la pintura de una imagen. La acción de difuminar produce un efecto similar al que se obtiene cuando se pasa el dedo por pintura fresca. El efecto de manchar es el mismo que al frotar el dedo en un dibujo al pastel. La acción de mezclar suaviza la transición entre colores o bordes duros. Se puede difuminar, manchar o mezclar los colores de la imagen completa o del área editable que se defina. Si desea obtener más información sobre la definición de un área editable, consulte “Máscaras” en la página 367.




*Aquí se ha utilizado la herramienta **Difuminar** para modificar el collar de la mujer.*

Para difuminar, manchar o mezclar los colores de una imagen

- 1 Abra el menú lateral **Pincel**     y haga clic en la herramienta **Efecto** .
- 2 En la barra de propiedades, abra el selector **Herramientas de efecto** y elija una de las herramientas siguientes:
 - **Difuminar** 
 - **Manchar** 
 - **Mezclar** 
- 3 Elija un pincel en el cuadro de lista **Tipo de pincel** de la barra de propiedades.
- 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 la ventana de imagen.


También es posible

Aumentar el efecto del pincel en un área sin necesidad de hacer clic sobre ella varias veces

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**.

También es posible

Aplicar el efecto a un objeto y al fondo a la vez

Haga clic en el botón **Fusionar origen**  de 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.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo retocar imágenes, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Retoque”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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 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. 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 de ajuste y de transformación. Si desea obtener más información sobre el uso de filtros, consulte “Ajuste de color y tono” en la página 319. 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 381.



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 397 y “Modificación de objetos” en la página 403. 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 381.



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 ampliada 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?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con lentes, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, en la ficha **Contenido** y a continuación, haga doble clic en el tema “Operaciones con lentes”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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 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

De manera predeterminada, la superposición de máscaras se visualiza sólo 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 después de ocultar la superposición de máscaras. 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 consistentes 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 381.

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 ampliada, 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 Abra el menú lateral **Máscara**  y haga clic en la herramienta **Máscara 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 Abra el menú lateral **Máscara**  y 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.

Áreas editables en un canal de color específico

Es posible definir un área editable dentro de un canal de color específico. Toda imagen en color tiene un número de canales de color, y cada uno de ellos representa un

componente del modelo de color de la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB se compone de un canal rojo, otro verde y otro azul. Si una imagen se visualiza con sus canales de color por separado, sólo se muestra parte de su información de color. Visualizar únicamente determinados canales de color permite definir áreas editables con mayor precisión.

Para definir un área editable de color uniforme





- 1 Abra el menú lateral **Máscara**  y 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 374.

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 Abra el menú lateral **Máscara**  y elija una de las siguientes opciones:
 - 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**.

Para definir áreas editables en canales de color específicos

- 1 En la ventana acoplable **Canales**, haga clic en el icono de **ojo** , situado junto a un canal de color.
Si la ventana acoplable **Canales** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Canales**.
- 2 Abra el menú lateral **Máscara**  y haga clic en una de las siguientes opciones:
 - Herramienta **Máscara lazo** 
 - Herramienta **Máscara varita mágica** 
- 3 Defina un área en la imagen.

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 retóquelo si fuera necesario; (4) ponga el recorte en la ventana de la imagen; (5 - optativo) coloque el recorte sobre una imagen de fondo.

Puede establecer las opciones de algunas de las herramientas del Laboratorio de Recortar/extraer. Por ejemplo, puede personalizar el grosor del resalte cambiando la plumilla de la herramienta **Resaltar**. Si un área de imagen tiene bordes pronunciados, puede utilizar una línea más delgada para definir los bordes con mayor precisión. Por el contrario, si una imagen tiene bordes difusos o muy leves que sean difíciles de definir, puede utilizar una línea más gruesa. Puede también cambiar el color del resalte y el relleno para hacerlos más visibles.




También puede ampliar 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 al fondo circundante.
- 4 Haga clic en la herramienta **Relleno interior**  y, a continuación, en el área que desee recortar.
- 5 Haga clic en **Previsualizar**.
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 comando 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 el comando Laboratorio de Recortar/extraer.

Para configurar las opciones de herramientas del Laboratorio de Recortar/extraer

- 1 Haga clic en el menú **Imagen** ▶ **Laboratorio de Recortar/extraer**.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:






Para	Realice lo siguiente
Establecer el tamaño de la plumilla de las herramientas Resalte , Borrar , Añadir detalle y Quitar detalle	Elija un tamaño de plumilla en el cuadro de lista Tamaño de plumilla .
Cambiar el color de resalte	Elija un color de resalte del selector Color de resalte .
Cambiar el color de relleno	Elija un color de relleno del selector Color de relleno .



Puede cambiar el tamaño de la plumilla de las herramientas **Resalte**, **Borrar**, **Añadir detalle** y **Quitar detalle** de forma interactiva manteniendo presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra una herramienta.

Para ver una imagen en el Laboratorio de Recortar/extraer

- 1 Haga clic en el menú **Imagen** ▶ **Laboratorio de Recortar/extraer**.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:

Para	Realice lo siguiente
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas Aumentar  o Reducir  .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón 100%  .
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón Zoom para encajar  .
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta Mano  , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo retocar imágenes, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Retoque”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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 estilos preestablecidos
- 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
- Personalizada

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 “Máscaras” en la página 367.

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
- Apagar
- 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 363.

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. Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos**.

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 estilos preestablecidos

Algunos efectos especiales incluyen estilos preestablecidos. Es posible aplicar diferentes estilos preestablecidos y modificar su configuración para obtener el efecto deseado. Cuando el efecto logrado es satisfactorio, la configuración personalizada puede guardarse como estilo preestablecido para su uso posterior con otras imágenes. Los estilos preestablecidos pueden eliminarse cuando dejan de ser necesarios.


Los efectos especiales que incluyen estilos preestablecidos son los siguientes:

- Repujado
- Vidrio
- Malla
- Mancha luminosa
- Fotograma
- Torbellino
- Efectos de iluminación
- Alchemy
- Efecto bisel
- Filtro de foco
- Mapa de protuberancias


Para aplicar un estilo preestablecido

- 1 Haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.
- 2 Elija un estilo preestablecido en el cuadro de lista **Estilo** o **Prestablecidos**.

Para crear un estilo preestablecido personalizado

- 1 Haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.
Si desea basar el estilo preestablecido personalizado en un estilo preestablecido existente, elija éste en el cuadro de lista **Estilo** o **Prestablecidos**.
- 2 Ajuste la configuración del efecto especial.
- 3 Haga clic en el botón **Añadir preestablecido** .
- 4 Escriba un nombre en el cuadro de diálogo.

Para eliminar un estilo preestablecido personalizado

- 1 Haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.
- 2 Elija un estilo preestablecido en el cuadro de lista **Estilo** o **Prestablecidos**.
- 3 Haga clic en el botón **Eliminar preestablecido** .



No es posible eliminar el estilo predeterminado ni el último estilo preestablecido que se haya utilizado.

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. Es posible añadir más filtros de conexión a la carpeta de filtros de conexión o añadir filtros de conexión instalados en otras ubicaciones, pero los de otros fabricantes deben instalarse en una carpeta para la que se disponga de acceso de lectura y escritura.

Los filtros de conexión que no se están utilizando pueden desactivarse.

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.



Si los filtros de conexión están instalados en la carpeta de filtros de conexión de Corel PHOTO-PAINT, para eliminar filtros sueltos es preciso añadirlos uno a uno a la lista de la página Filtros de conexión y desactivar la primera casilla de selección de la lista (carpeta de filtros de conexión de Corel PHOTO-PAINT). Para añadir filtros sueltos a la lista, consulte “Para instalar un filtro de conexión de otra ubicación” en la página 385.



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?

Para obtener más información sobre cómo aplicar efectos especiales, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Aplicación de efectos especiales”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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

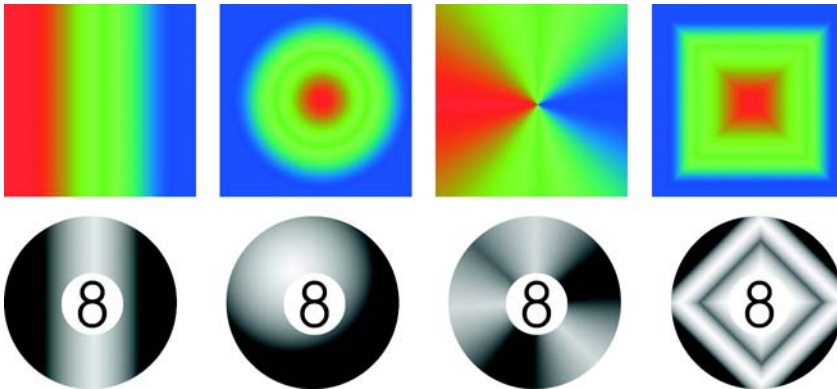
- 1 Abra el menú lateral **Relleno**  y haga clic en la herramienta **Relleno** . Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección de objetos**  antes de aplicar el relleno.
- 2 Haga clic en el botón **Relleno uniforme**  de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Editar** 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 ampliada. 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 dos colores o personalizado.



Rellenos degradados lineales, radiales, cónicos y rectangulares.

Para aplicar un relleno degradado preestablecido

- 1 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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** 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 de dos colores

1 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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** 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 **Dos colores** en el área **Mezcla de colores**.

7 Abra los selectores de color siguientes y haga clic en un color:

- **De:** determina el color inicial de la progresión.
- **A:** determina el color final de la progresión.


8 Mueva el deslizador **Punto medio** para establecer el punto intermedio entre los dos colores.

9 Haga clic en una de las opciones siguientes:

- **Trayecto directo** : mezcla los colores a lo largo de una línea recta, empezando con el color inicial y pasando por todo el espectro de colores hasta el color final.
- **Trayecto hacia la izquierda** : mezcla los colores a lo largo de un trayecto que se desplaza hacia la izquierda alrededor del espectro de colores.
- **Trayecto hacia la derecha** : mezcla los colores a lo largo de un trayecto que se desplaza hacia la derecha alrededor del espectro de colores.

Para crear un relleno degradado personalizado

1 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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** 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 368.

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 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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** 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 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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** 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**.

Para importar un relleno de mapa de bits

- 1 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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** de la barra de propiedades.
- 4 En el cuadro de diálogo **Relleno de mapa de bits**, haga clic en el botón **Cargar**.
- 5 En el cuadro de diálogo **Cargar relleno de mapa de bits**, elija la carpeta, el disco o el CD donde está almacenado el archivo.
- 6 Haga doble clic en el nombre del archivo.



Las imágenes en miniatura de los archivos de mapa de bits importados se añaden 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 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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** 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.

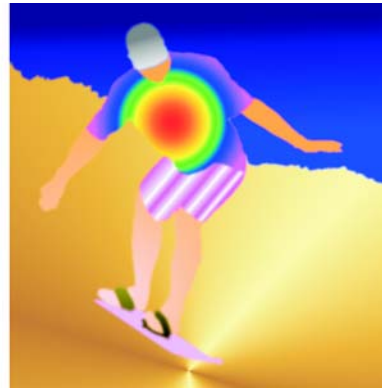


Para aplicar relleno a un objeto de texto, primero puede representar el texto como un área editable seleccionando el objeto de texto con la herramienta **Texto**  y haciendo clic en el botón **Crear máscara de texto**  de la barra de propiedades ampliada. De este modo se genera un área editable con forma 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 Abra el menú lateral **Relleno**  y 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?

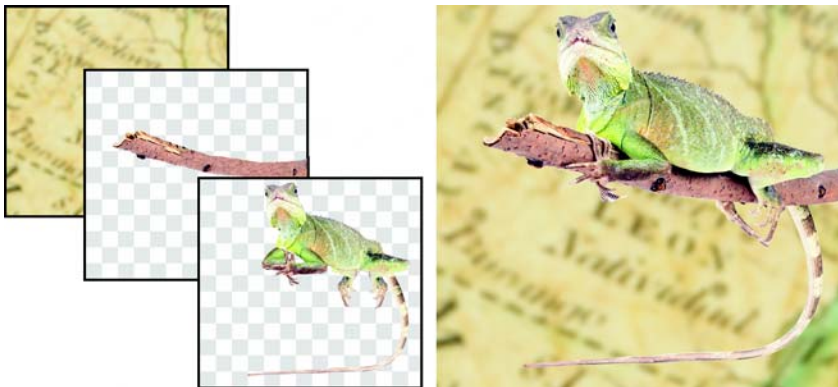
Para obtener más información sobre cómo aplicar rellenos a imágenes, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Relleno de imágenes”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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. Si desea obtener más información sobre la aplicación de pinceladas y la creación de formas, consulte “Pintura” en la página 337.

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 “Máscaras” en la página 367.





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 400.

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 425.

Para crear un objeto con una herramienta de pincel


- 1 Haga clic en el menú Objeto ▶ Crear ▶ Nuevo objeto.
- 2 Abra el menú lateral Pincel  y 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, también puede hacer clic en el botón **Nuevo objeto**  de la ventana acoplable **Objetos**. Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Objetos**.

Para crear un objeto con una herramienta de forma

- 1 Abra el menú lateral Forma  y haga clic en una herramienta de 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.



Cuando está activado el comando **Recuadro visible** del menú **Objeto**, aparece un contorno discontinuo, denominado recuadro, alrededor del objeto nuevo.

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 ampliada .

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.

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?

Para obtener más información sobre cómo trabajar con objetos, haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, y haga doble clic en el tema “Operaciones con objetos”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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.
Escala	Permite asignar a un objeto un porcentaje de su tamaño original.
Rotación	Permite girar un objeto en torno a su centro de rotación.
Reflejo	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.

Transformación

Descripción

Aplicación de perspectiva

Permite dar la impresión de profundidad a un objeto.

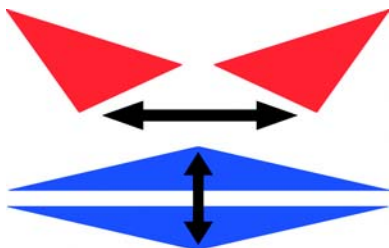
Es posible aplicar transformaciones a mano alzada en la ventana de imagen o ajustar los valores manualmente para obtener resultados más precisos.

Las transformaciones pueden aplicarse a un solo objeto o a varios objetos al mismo tiempo.

Transformación

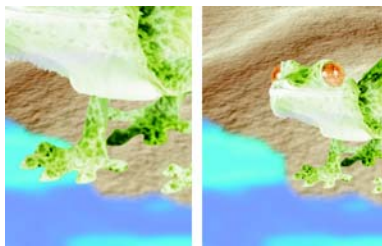


Asignación de tamaño y aplicación de escala

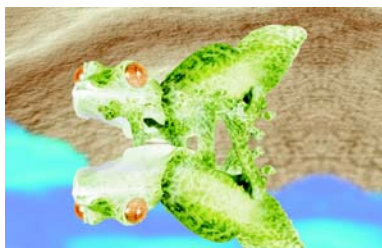


Reflejo

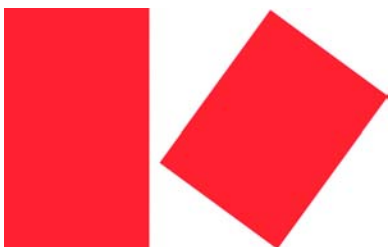
Aplicada a los objetos de una imagen



Se ha reducido el objeto de foto para encajarlo en la imagen de fondo.



Se ha invertido el objeto para crear un reflejo.



Rotación



Se ha girado el reflejo.



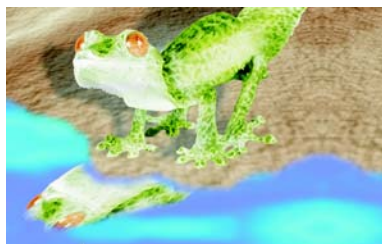
Inclinación



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**  de la barra de propiedades ampliada .
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**  de la barra de propiedades ampliada .
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**  de la barra de propiedades ampliada .
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**  de la barra de propiedades ampliada .
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**  de la barra de propiedades ampliada .
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**  de la barra de propiedades ampliada .
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**  de la barra de propiedades ampliada .
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**: añada transparencia a los píxeles de borde.
 - **Quitar mate blanco**: añada 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. También es posible copiar una sombra personalizada o guardarla como sombra preestablecida.

Al cambiar la forma o la transparencia de un objeto con sombra, ésta cambia también de manera automática.






Para añadir una sombra interactiva




- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas y de transparencia**     y 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 ampliada  . Por ejemplo, el desenfoque gaussiano crea una sombra de aspecto real.

Para añadir una sombra preestablecida o personalizada

- 1 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas y de transparencia**     y 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 En la barra de propiedades ampliada , escriba valores en cualquiera de los cuadros siguientes:
- **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.
 - **Difuminación de sombra:** permite especificar el porcentaje de difuminación de la sombra de perspectiva 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 ampliada. Por ejemplo, si desea crear una sombra de aspecto real, elija **Desenfoco gaussiano**. También puede especificar una dirección para los píxeles del fundido en el selector **Dirección del fundido de sombra** .

Para copiar una sombra

- 1 Seleccione el objeto al que desee aplicar una sombra.
- 2 Abra el menú lateral **Herramientas interactivas y de transparencia**  y haga clic en la herramienta **Sombra interactiva** .
- 3 Haga clic en el botón **Copiar propiedades de sombra**  de la barra de propiedades ampliada .
- 4 Haga clic en el objeto cuyas propiedades de sombra quiere copiar.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo modificar objetos, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenido**, y haga doble clic en el tema “Modificación de objetos”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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

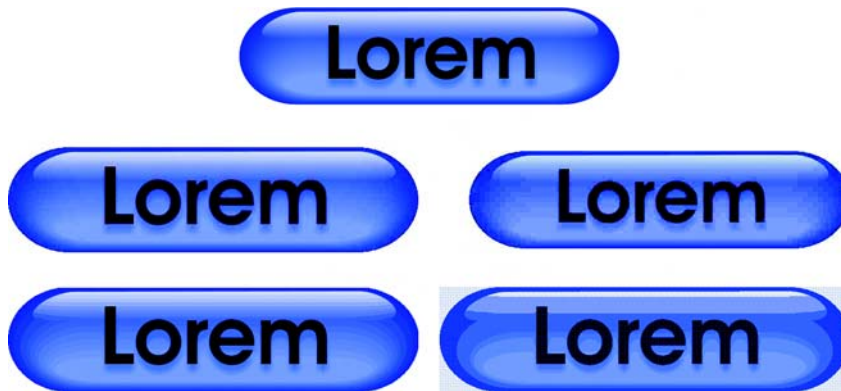
Para utilizar una imagen en Web, es preciso exportarla a un formato de archivo compatible con Web, como GIF o JPEG. El formato de archivo GIF es mejor para dibujo de líneas, texto e imágenes con bordes marcados o pocos colores, mientras que el formato JPEG es más adecuado para fotos. Si desea obtener 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.



El optimizador de imágenes Web permite previsualizar una imagen en diferentes formatos de archivo compatibles con Web.

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**.
- 4 Desactive la casilla de selección **Segmentos**.
- 5 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
- 6 Active la opción **Sólo las imágenes**.
- 7 Haga clic en **Guardar**.
- 8 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  .
---	--

También es posible

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

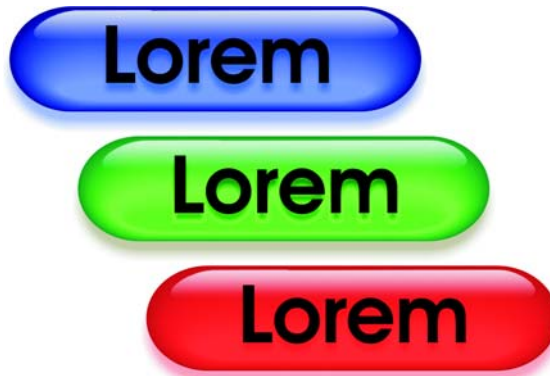
Las imágenes cambiantes son imágenes interactivas que cambian de aspecto al hacer clic en ellas o señalarlas. Por ejemplo, puede especificar que un botón cambie de color al hacer clic en él y que aparezca texto al pasar el puntero del ratón sobre el mismo. Las imágenes cambiantes se utilizan con frecuencia 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 “Máscaras” en la página 367.

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.

También es posible



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** .




En la ventana acoplable **Objetos**, los objetos de imagen cambiante aparecen resaltados y agrupados y llevan un icono de **objeto de imagen cambiante**  a la derecha del nombre de objeto. El icono de **objeto de texto de imagen cambiante**  indica que el objeto de imagen cambiante es texto.

En la ventana acoplable **Objetos**, el icono de **objeto de imagen cambiante** adopta el color rojo cuando hay una imagen cambiante superpuesta a otra imagen cambiante. Las imágenes cambiantes superpuestas no pueden exportarse. Es preciso mover la imagen cambiante para que deje de superponerse a otro objeto de imagen cambiante.

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.



Para editar una imagen cambiante, haga clic en ella en la ventana de imagen.

También puede editar una imagen cambiante si hace clic en el botón **Editar imagen cambiante**  de la ventana acoplable **Imagen cambiante**.



Para añadir un objeto a una imagen cambiante

- 1 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
- 2 Abra el menú lateral **Forma**  y haga clic en una herramienta de forma.
- 3 Desplácese por la ventana de imagen mediante el método de arrastre para crear una forma.

El objeto se añade a todos los estados de la imagen cambiante.


También es posible

Añadir pinceladas

Abra el menú lateral **Pincel** , haga clic en la herramienta **Pintar**  y desplácese por la ventana de imagen mediante el método de arrastre para crear una pincelada.

También es posible


Añadir texto

Haga clic en la herramienta **Texto**  y en la ventana de imagen y, a continuación, escriba el texto.



Si desea obtener más información sobre cómo añadir formas y pinceladas, consulte “Operaciones con objetos” en la página 397. Si desea obtener información sobre cómo añadir texto, consulte “Operaciones con texto” en la Ayuda.




De forma predeterminada, todas las pinceladas se añaden al objeto activo. Para crear un objeto, también puede hacer clic en el botón **Nuevo objeto**  de la ventana acoplable **Objetos**. Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Objetos**.


Para modificar un objeto del estado actual de la imagen cambiante

- 1 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**
- 2 En la ventana acoplable **Objetos**, seleccione el objeto que desee modificar.
Si la ventana acoplable **Objetos** no está abierta, haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Objetos**.
- 3 Modifique el objeto.
Los cambios sólo se aplican al objeto en el estado actual.



Una imagen cambiante puede mostrar texto diferente en cada uno de los estados No presionado, Presionado y Bajo cursor. Para editar el texto de una imagen cambiante, haga clic en la herramienta **Texto** , señale el texto hasta que el puntero se convierta en cursor y seleccione el texto. Escriba texto nuevo para reemplazar al actual.

Para quitar un objeto del estado actual de la imagen cambiante

- 1 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
- 2 En la ventana acoplable **Objetos**, seleccione el objeto que desee eliminar.
- 3 Haga doble clic en la herramienta **Borrador** .
El objeto desaparece únicamente del estado actual.



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre la creación de imágenes para Web, haga clic en **Ayuda** ► **Temas de Ayuda**, haga clic en la ficha **Contenido** y haga doble clic en el tema “Creación de imágenes para Web.”

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Almacenamiento y cierre

En Corel PHOTO-PAINT es posible guardar el trabajo mientras se crea y edita 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:

- Almacenamiento de 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 se guarda una imagen, es posible especificar el formato, el nombre del archivo y la carpeta donde va a guardarse. 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.

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 el nombre del archivo 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 Haga clic en **Opciones**.
- 6 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.
- **Nombres_de_archivo_para_Web:** reemplaza con una barra de subrayado el espacio en blanco del nombre de archivo. Los caracteres especiales se sustituyen por caracteres adecuados para los nombres de archivos para Web.
- **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** oculta los cuadros de diálogo que proporcionan otras opciones durante la exportación.

7 Haga clic en **Guardar**.


También es posible

Comprimir un archivo	Elija un tipo de compresión en el cuadro de lista Tipo de compresión .
Guardar un archivo en una carpeta nueva	Haga clic en Nueva , escriba un nombre en el cuadro Nombre de nueva carpeta y haga clic en Crear .
Especificar información sobre un archivo	Escriba las observaciones que desee en el cuadro Notas .



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).



También se puede guardar una imagen si se hace clic en el botón **Guardar**  de la barra de herramientas estándar.

Al guardar una imagen puede añadirle notas; para ello, basta con escribir el texto en el cuadro **Notas**. Las observaciones introducidas en el cuadro **Notas** del cuadro de diálogo **Abrir** se ven al abrir la imagen correspondiente o, si la imagen se ha importado, al abrir el cuadro de diálogo **Importar**. Algunos formatos de archivo no permiten guardar anotaciones con las imágenes.

Exportación de imágenes con otro formato de archivo

Las imágenes de Corel PHOTO-PAINT pueden exportarse en diversos formatos de archivo. El formato elegido depende del modo en que la imagen vaya a utilizarse en el

futuro. Sin embargo, si la imagen se exporta en otro formato, 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 un paquete de aplicaciones de productividad de oficina, como Microsoft Office o 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” 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 **Tipo de archivo**.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

La extensión de archivo que corresponda al formato seleccionado se adjunta automáticamente al nombre de archivo, pero puede eliminarse.

- 5 Haga clic en **Opciones**.
- 6 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.
 - **Nombres_de_archivo_para_Web**: reemplaza con una barra de subrayado el espacio en blanco del nombre de archivo. Los caracteres especiales se sustituyen por caracteres adecuados para los nombres de archivos para Web.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro**: oculta los cuadros de diálogo que proporcionan otras opciones durante la exportación.
- 7 Haga clic en **Guardar**.



Para comprimir una imagen en la exportación, elija un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**.

Para exportar una imagen 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**
 - **WordPerfect Office**
- 3 Haga clic en **Aceptar**.
- 4 Elija la carpeta donde desea almacenar el archivo.
- 5 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **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 WordPerfect Office.

Cierre de imágenes

Es posible cerrar una o todas las imágenes en cualquier momento. Si cierra una imagen sin guardarla, perderá el trabajo realizado.

Para cerrar una imagen

Para cerrar	Realice lo siguiente
Una imagen	Haga clic en Archivo ▶ Cerrar .
Todas las imágenes	Haga clic en Ventana ▶ Cerrar todo .



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre cómo guardar imágenes, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda**, y a continuación en la ficha **Contenidos**, haga doble clic en el tema “Almacenamiento y cierre”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Administración de color para visualización, entrada y salida

En ocasiones los colores que aparecen en el monitor no se corresponden con los colores de la imagen escaneada o de la salida de una impresora. La administración de color permite reproducir los colores con exactitud gracias al uso de perfiles de color y a la corrección de los colores para su visualización.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Operaciones con perfiles de color
- Elección de una configuración avanzada de administración de color
- Corrección de colores para su visualización

Operaciones con perfiles de color

Un sistema de administración de color permite lograr 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 que se utilicen, como escáneres, cámaras digitales e impresoras.

Explicación de la administración de color

Cada dispositivo utiliza una gama de colores o espacio de color. 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 espacio de color del monitor y de los dispositivos de entrada y salida que se empleen.

Elección de perfiles de color

Cada marca y modelo de monitor, escáner, cámara digital e impresora tiene un espacio 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
- Espacio de color RGB interno

Obtención de perfiles de color adicionales

Si necesita actualizaciones o perfiles adicionales, es posible descargarlos u obtenerlos en el CD de la aplicación. Es posible acceder a otros perfiles de color. Si desea obtener más información, consulte “Para copiar un perfil de color del CD” en la página 430 y “Para descargar un perfil de color” en la página 431.

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.

Para copiar un perfil de color del CD

- 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 CD 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 selección 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** de la aplicación.

Elección de una configuración avanzada de administración de color

Una vez elegidos los perfiles de color, el sistema de administración de color utiliza un módulo CMM (Color Matching Module, módulo de concordancia de color) para igualar al máximo los colores de los dispositivos. La aplicación utiliza de forma predeterminada el sistema de administración de color Kodak®. También es posible elegir diferentes representaciones para controlar cómo convierte el sistema de administración de color los colores al pasar de un espacio de color a otro.

Para elegir una representación y un sistema de color

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administración de color**.
- 2 Haga clic en el icono **RGB interno** .
- 3 En el cuadro de lista **Representar** del cuadro de diálogo **Configuración avanzada**, elija una de las opciones siguientes:
 - **Colorimétrico absoluto**: mantiene el punto blanco durante la conversión.
 - **Automático**: es la configuración predeterminada, que utiliza la saturación con gráficos vectoriales y el método perceptual con mapas de bits.
 - **Perceptual**: adecuada para diversas imágenes, especialmente mapas de bits e imágenes fotográficas.
 - **Colorimétrico relativo**: adecuada para realizar pruebas en impresoras de inyección de tinta.
 - **Saturación**: adecuada para gráficos vectoriales (líneas, texto y objetos de color uniforme).
- 4 Elija una opción en el cuadro de lista **Sistema de color**.









Corrección de colores para su visualización

La corrección del color permite que los colores se muestren con la mayor precisión posible en la pantalla. Si sólo se corrigen los colores de visualización, los colores se muestran de acuerdo con los perfiles de color de monitor y RGB interno.

Si se muestran los colores conforme se van a imprimir, los colores en pantalla simulan la salida con los perfiles de monitor, de impresora y de RGB interno. Simular la salida de la impresora puede provocar que los colores pierdan intensidad en la pantalla.

Para corregir colores para su visualización

- Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administración de color**.

Para	Realice lo siguiente
Corregir los colores de visualización	Haga clic en la flecha desde el icono de RGB interno  al icono de Monitor  .
Simular la visualización de la salida de una impresora compuesta	Haga clic en la flecha desde el icono de Impresora compuesta  al icono de Monitor  .
Simular la visualización de la salida de una impresora de separaciones	Haga clic en la flecha desde el icono de Impresora de separaciones  al icono de Monitor  .
Visualizar la simulación de una impresora de separaciones en una impresora compuesta	Haga clic en la flecha desde el icono de impresora de separaciones  al icono de impresora compuesta  .



¿Necesita más información?

Para obtener más información sobre la administración de color, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Administración de color para visualización, entrada y salida”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



Impresión

Corel PHOTO-PAINT proporciona innumerables opciones para imprimir proyectos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Impresión del trabajo
- Diseño de trabajos de impresión
- Previsualización de trabajos de impresión

Para imprimir el trabajo

En la aplicación Corel PHOTO-PAINT pueden imprimirse 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 propiedades de la impresora, incluidas 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 en el cuadro de diálogo.

Para imprimir el trabajo

- 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 selección **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.



La casilla de selección **Intercalar** sólo está disponible para documentos de más de una página.

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. Por ejemplo, dispondría en mosaico un trabajo de impresión cuyo tamaño fuera 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 selección **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 selección **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 saber cómo se va a mostrar 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 los problemas 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 ver rápidamente una presentación preliminar del trabajo de impresión en el cuadro de diálogo **Imprimir**, haga clic en **Archivo ▶ Imprimir** y luego en el botón **Miniprevisualización**

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 no desea que Comprobaciones previas compruebe si existen determinados problemas, haga clic en **Configuración**, haga doble clic en **Impresión** y desactive las casillas de selección 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?

Para obtener más información sobre la impresión, haga clic en **Ayuda** ▶ **Temas de Ayuda** y a continuación, en la ficha **Contenido**, haga doble clic en el tema “Impresión”.

Si desea obtener información sobre el uso de la Ayuda, consulte “Para utilizar la Ayuda” en la página 14.



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. texto 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.

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.

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 hipervínculo 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, el enfoque y las condiciones del flash, en imágenes TIFF y JPEG.

explorador de documentos 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

hiperenlace

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.

K

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 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.

Véase 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.

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 (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 (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 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 intersecta 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 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 dibujo

Parte de la ventana de dibujo enmarcada por un rectángulo con una sombra.

página maestra

Página que controla la configuración maestra de las capas de cuadrícula, líneas guía y escritorio más una capa activa inicial.

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 (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.

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.

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 unidades de fotocomposición 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.

progresivo

En imágenes JPEG, método con el que las imágenes aparecen en pantalla en su totalidad, pero con una resolución baja, de aspecto cuadriculado. 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.

Q

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

Relleno que 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 granuloso; 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.

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.

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.

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 de párrafo

Tipo de texto que permite aplicar numerosas opciones de formato y editar directamente grandes bloques de texto.

tiradores de control

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.

tono

En la edición de fotografías, tono a menudo se refiere a un color semitransparente aplicado sobre una imagen. También se denomina matiz de color.

tramado

Proceso utilizado para simular un número mayor de colores cuando sólo hay disponible un número limitado de colores.

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.

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 fotolitos 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.



A

acciones

- deshacer237, 238
- procedimiento para deshacer
y rehacer 43
- rehacer237, 238
- repetición 43

adaptación

- texto a trayecto214, 215

administración de color

- activación de aviso de gama431
- configuración de opciones
avanzadas431
- corrección de colores para su
visualización432
- elección de estilos431
- elección de un sistema431
- incorporación de perfiles de color ...431

adquisición de imágenes42

agrupación

- supresión de objetos de grupos113

agrupar

- objetos112

ajuste

- a cuadrícula188
- activación y desactivación103
- detalle en resultados de la
vectorización236
- en líneas guía191
- marcos de texto201
- objetos101, 104
- perspectiva165
- texto223, 224
- texto en trayecto215
- y guías dinámicas104

alineación

- nodos120, 125
- objetos98, 99
- texto208, 209, 210, 213
- uso de guías dinámicas104

alineación objetos con un punto

especificado100

almacenamiento257

- archivos PDF257
- dibujos46
- en diferentes formatos267
- objetos seleccionados48

altura

- dibujo de curvas con especificación .. .56

anchura

- dibujo de curvas con especificación .. .56

anulación de selección

- nodos121

apertura

- dibujos40

aplicación de panorámica46

aplicación de zoom44, 45

- en Laboratorio de vectorización239

archivos

- almacenamiento en diferentes
formatos267
- exportación263, 265
- exportación a Microsoft Office266
- exportación a WordPerfect Office ..266
- importación263

archivos de sonido41

- búsqueda42
- exploración41
- inserción42

arcos73, 74

ASCII		bloqueo	
codificación de texto en		capas	196
archivos PDF	259	objetos PowerClip	144
asignación de forma		borrado	
mediante envolturas	128	conexión de líneas	132
asignación de formato		en líneas rectas	132, 135
texto	199, 217	mantenimiento de nodos	135
asignación de tamaño	108	objetos	132
objetos	108	porciones de objetos	132, 133, 135
asistencia		borrar	132
proporcionar comentarios		buscar	
de los clientes	16	texto	206
aumento		búsqueda	
dibujos	44	La Ayuda	15
presentación preliminar	248		
Ayuda		C	
acceso	14	caja de herramientas	
búsqueda	15	descripción	27
cambio de idioma	11	recorrido	27
impresión	15	cambiar tamaño	
VBA	16	mapas de bits	231
B		cambio de tamaño	
barra de estado		texto	205
descripción	35	capas	193
barra de propiedades	33	activación	196
barras de calibración de color		bloqueo	196
impresión	251, 252	cambio de nombre	197
base de conocimientos		creación	193, 194
acceder	15	edición	195, 196
biselado		eliminación	194, 197
esquinas	139	impresión y exportación	195, 196
biselado de esquinas	137, 139	maestras, creación	194
mapas de bits		objetos	197
<i>Consulte también</i> vectorización de mapas		ocultación y visualización	196
de bits		orden de apilamiento	195, 197
		páginas maestras	193
		propiedades	196

visualización	194, 195	uso de coordenadas xy	97
capas maestras		uso de puntos de anclaje	98
creación	194	colocar sombras	172
capitulares		color	
adición a texto	218	texto	204
eliminación de texto	218	colores	155
caracteres		ajustar	232
desplazamiento	212	aplicación de efectos	232
devolución a la línea base	212	aplicar efectos	232
enderezamiento	212	contorno de silueta	163
especiales	226	control en resultados de la	
no imprimibles	226	vectorización	240, 241
propiedades	204	corrección entre dispositivos	432
rotación	212	creación de mezclas	158, 296
caracteres especiales	226	cuatricromía. <i>Consulte</i> colores de cuatricromía	
caracteres no imprimibles		edición en resultados de la	
visualización	226	vectorización	241
carpeta de recortes		elección	155, 157, 158, 295
creación	41, 42	eliminación de fondo	238
cierre		eliminación de imagen	238
CoreIDRAW	48	en efectos bisel	170
dibujos	48, 49	extrusiones de vector	169
círculos		fusión en resultados de la	
dibujo	73	vectorización	241
clipart	41, 42	mezcla	158, 296
clonación		muestreo	158
extrusiones de vector	165	optimización de la calidad	
codificación		de mapas de bits	232
texto en archivos PDF	259	paletas personalizadas	159
codificación (definición)	442	predeterminado para rellenos	153
códigos de formato		reducción en resultados de	
inserción en texto	225	la vectorización	241
colocación		rellenos de silueta	163
nodos	119, 122	utilización de armonías de color	295
objetos	95, 97	utilización de paletas de colores	157
tiradores de control	122	colores de cuatricromía	
		conversión de colores directos	
		en archivos PDF	259

conversión en colores directos	255	contraseñas	
PANTONE Hexachrome	255	configuración en	
colores directos		archivos PDF	259, 260, 261
conversión a colores de cuatricromía		control	
en archivos PDF	259	colores en resultados de la	
conversión en cuatricromía	255	vectorización	240, 241
columnas		convenciones de la documentación	12
adición a texto	218	conversión	
comandos		colores directos a colores de	
procedimiento para deshacer	43	cuatricromía en archivos PDF	259
procedimiento para rehacer	43	contornos de objetos	62
combinación		gráficos vectoriales a mapas de bits	227
objetos	114	gráficos vectoriales en mapas	
combinaciones	180	de bits	227
combinar		objetos en curvas	117, 118
marcos de texto de párrafo	221	texto	205, 207
objetos	115	copia	
Comentarios de los clientes	16	contenidos de objeto PowerClip	143
configuración		envolturas	130
de separación silábica	221	objetos	88
diseño de página	182	objetos en ubicación específica	90
escala de dibujo	191	propiedades de objeto	94
líneas y contornos	60	propiedades del contorno	62
para importar y pegar texto	202	Corel Corporation	18
reglas	186	contacto	16
seguridad en archivos PDF	259, 260	formación	16
configuración de preimpresión	259	Corel PHOTO-PAINT	232
consejos		Corel Technology Partners	17
para vectorizar mapas de bits	242	Corel Training Partners (CTPs)	17
contornos	51	CorelTUTOR	13
aplicación a grupos	162	acceso	16
caligráficos	61	corrección	
conversión a objetos	62	color	232
copia	62, 94	tono	232
eliminación	62	creación de zonas interactivas	
especificación de configuración	60	(definición)	444
formato	59	cuadrados	71

dibujo	72	desplazamiento entre dibujos	46
redondeo de esquinas	72	detalle	
cuadrícula	187	ajuste en resultados de la	
visualización	187	vectorización	236
cuadrículas	79	suavizado en resultados de la	
ajuste de objetos	188	vectorización	236
desagrupación	80	dibujo	
dibujo	79	con herramienta mano alzada	53
distancia entre líneas	187	con herramienta Polilínea	54
cursiva		con la herramienta Bézier	55
adición a texto	204	con la herramienta Pluma	55
curvas		curvas especificando altura y	
conversión de texto en	205, 207	anchura	56
D		demora de reconocimiento de	
degradado		forma	82
rellenos	146	formas	71
desagrupación		líneas	51
cuadrículas	80	líneas caligráficas	56, 58
objetos	114	líneas de cota	67, 69
desbloqueo		líneas de flujo	67
capas	196	líneas predeterminadas	56, 59
objetos PowerClip	144	líneas sensibles a la presión	56, 58
descentrado	64	mediante reconocimiento	
copias de objetos	90	de forma	81, 82
líneas diseminadas	67	notas	68
descombinación		uso de guías dinámicas	104
objetos combinados	115	dibujos	
deshacer		almacenamiento	46
acciones	237, 238	apertura	40
desinstalación de aplicaciones	9, 10, 11	aplicación de panorámica	46
desplazamiento		cierre	48, 49
establecimiento de distancias de		creación	39
desplazamiento	97	creación a partir de una plantilla	39
objetos	95, 96, 97	guardar	47
texto	212	inserción de contenidos	41
		panorámica	44
		restablecimiento de los guardados	43
		diseminación	
		líneas	64, 65

diseminador de objetos	64	mapas de bits	229, 232
diseño		resultados de la vectorización ..	235, 241
márgenes	251	texto	205, 207
medianiles	251	Efecto bisel Suavizar borde	170
páginas	181	Efecto Relieve	172
para impresión	246	efectos	
diseños de imposición	251	3D	161
disposición en mosaico de los		biselado	169
trabajos de impresión	247	color	232
distancia entre líneas de cuadrícula	187	copia	95
Distorsión Cremallera	127	distorsión	126
Distorsión cremallera		tono	232
aplicación	127	Efectos 3D	
Distorsión empujar	126	adición a objetos	161
aplicación	127	efectos bisel	169
Distorsión tirar	126	eliminación	172
aplicación	127	estilos	169
Distorsión Torbellino	127	luz y color	170
Distorsión torbellino		Relieve	172
aplicación	127	Suavizar borde	170
distribución		superficies	170
copias de objetos	90	efectos de distorsión	126
objetos	98, 100	aplicación	126, 127
división		efectos especiales	232
mapas de bits	134	aplicación a mapas de bits	232
objetos	132, 134	efectos tridimensionales	161
documentos		aplicación	162
apertura	40	aplicación de perspectiva	164
creación	39	aplicación de siluetas	162
inicio	38	extrusiones de vector	165
duplicación de objetos	88, 90	perspectiva	164
		sombras	172
E		eliminación	
edición		capas	194, 197
colores	241	color de fondo	238
		color de imagen	238
		contornos de objetos	62

distorsión	128	escala de densitómetro	
efectos bisel	172	impresión	251, 252
fondo	237	escala de dibujo	
mezclas	177	valor preestablecido personalizado ..	191
nodos de curvas	123	escalar	126
nodos de objetos	120	escaneo	
perspectiva	165	imágenes	42
segmentos de línea virtuales	136	espaciado	208, 211
eliminación de fondo	184	texto	208, 211
elipses	73	espacio de trabajo	447
3 puntos	74	barra de estado	35
dibujo	73, 74	barra de herramientas estándar	24
encaje		barra de propiedades	33
configuraciones	104	barras de herramientas	24, 26
enderezamiento		caja de herramientas	27
texto	213, 217	herramientas	24
enlace		terminología	21
externo de mapas de bits	263	ventana de aplicación	22
mapas de bits	228	ventanas acoplables	33
texto de párrafo	223	espacio de trabajo (definición)	447
enlazar (definición)	446	espirales	78
envolturas	128	esquinas	
aplicación	129	biselado	137, 139
asignación de forma	130	festoneado	137, 139
conversión de segmentos y curvas ..	130	fileteado	137, 138
copia	130	redondeo	72
eliminación	128	estilos	
modificación	130	ajuste de texto	223, 224
preestablecidas	128	biselado	169
restablecimiento	128	cambio de predeterminados	238
escala	108, 191	edición de PDF	259
configuración de dibujo	191	etiqueta	181
dibujo	191	selección de predeterminado	235
elección	191	estilos predeterminados	
nodos	126	cambio	238
objetos	109	selección	235
valor preestablecido personalizado ..	191		

estiramiento	
nodos	126
objetos	126
estirar	126
estrellas	75
dibujo	76
modificación	77
estrellas complejas	
dibujo	76
estrellas perfectas	
dibujo	76
etiquetas	
creación	181
exportación	
archivos	265
capas	196
incorporación de perfiles de color	431
extracción	
contenidos de PowerClip	226
subtrayectos de objetos	
combinados	116
trayectos de objetos	125
extrusiones	165
vector	167
extrusiones de vector	165
bordes biselados	169
cambio de forma	168
clonación	165
copia	165
creación	167
eliminación	168
fuentes de luz	169
redondeo de esquinas	168
relleno	169
rotación	168
F	
festoneado de esquinas	137, 139
fileteado de esquinas	137, 138
flechas	
dibujo	80
fondo	183
color uniforme	184
creación	183
eliminación	184
eliminación de los resultados	
de la vectorización	237, 238
eliminar color	238
exportación	183
mantenimiento en resultados	
de la vectorización	237, 238
forma	
curvas	118, 126
objetos	117
formas	71
adición a finales de línea	62
creación a partir de líneas	54
formas cerradas	
creación a partir de líneas	53, 54
formas de diagrama de flujo	
dibujo	80
formas de orla	
dibujo	80
formas de sector	73, 74
formas perfectas	80
formas perfectas (definición)	448
formas predefinidas	80
adición de texto	81
dibujo	80
modificación	81
formateo	
códigos	225

propiedades de caracteres	204	Herramienta Relleno inteligente . . .	150, 151
fotos	41	herramientas	24
búsqueda	42	herramientas de tres puntos	
exploración	41	curva	56
inserción	42	elipse	74
funciones		I	
principales	42	idiomas	
fusión		cambio en la interfaz de	
colores en resultados de la		usuario y la Ayuda	11
vectorización	241	iluminación	
G		aplicación a extrusiones de vector . . .	169
gráficos		eliminación de extrusiones	
adiciones a la carpeta de recortes	42	de vector	169
ocultación para presentación		en efectos bisel	170
preliminar	248	mejora de extrusiones de vector	166
gráficos vectoriales	37	imagen	
conversión a mapas de bits	227	eliminar color de	238
conversión de gráficos vectoriales		imágenes	41
en mapas de bits	227	ajuste de color y tono	232
impresión	246	búsqueda	42
grupos		carga desde cámaras digitales	42
adición de objetos	113	escaneo	42
guardar		exploración	41
dibujos	47	inserción	42
guías dinámicas	104	importación	
activación y desactivación	106	archivos	263
visualización	106	incorporación de perfiles de color . .	431
H		mapas de bits	228
Herramienta Bézier	52, 55	texto	202
Herramienta Curva de 3 puntos	52	impresión	245
Herramienta Dibujo inteligente	53	barras de calibración de color . . .	251, 252
Herramienta Mano alzada	51, 53	capas	196
Herramienta Pluma	52, 55	configuración de límite de sangría . .	252
Herramienta Polilínea	51, 54	configuración de página	183
		conversión de colores directos	
		en cuatricromía	255

diseño	246	inclinación	126
diseños de imposición	251	nodos	126
disposición en mosaico		objetos	126
de los trabajos	247	incorporación	
en archivo	250	objetos en texto	225
en película	256	incorporación (definición)	452
escala de densitómetro	251	información del archivo	
escalas de densitómetro	252	impresión	251, 253
hojas de información de trabajo	251	inicio	
impresión comercial	249	CorelDRAW	39
información del archivo	251, 253	dibujos	39
límite de sangría	251	instalación de aplicaciones	9, 10
mapas de bits	246	interfaz de usuario	
marcas de impresora	251, 253	cambio de idioma	11
marcas de registro	251, 252	interlineado	208
márgenes	251	intersección	
medianiles	251	objetos	140, 141
números de página	251, 252	varios objetos	142
ocultación de gráficos en		L	
la previsualización	248	La Ayuda	13
orientación de página	247	Laboratorio de ajuste de imagen	232
pantallas de medios tonos	232, 255	Laboratorio de vectorización	
previsualización	247, 248	aplicación de zoom	239
separaciones de color	253, 254	vectorización de mapas de bits	238
sobreimpresión	256	visualización panorámica en	239
sobreimpresión de colores	256	límite	
sobreimpresión en RIP	256	creación	93
temas de Ayuda	15	límite de esquinado	60
texto	246	límite de sangría	
trabajos de servicio de filmación	249	configuración	251, 252
vectores	246	línea base de texto (definición)	453
visualización de problemas	248	línea clave	
impresión comercial	249, 256	creación	93
impresoras			
configuración de la administración			
de color	431		
imprimir			
marcas de recorte y plegado	251, 252		

línea de recorte	
creación	93
líneas	51
adición de formas finales	62
Bézier	55
caligráficas	56, 58, 61
cierre	53, 54
cota	67, 69
dibujo	51, 53, 55
diseminación	64, 65
eliminación de segmentos	136
especificación de configuración	60
flujo	67, 68
formato	59
límite de esquinado	60
mano alzada	54
nota	68
predeterminadas	56, 59
previsualización	55
sensibles a la presión	56, 58
líneas a mano alzada	
formato	59
líneas caligráficas	56
creación como contornos	61
dibujo	58
líneas de conexión	67, 68
líneas de cota	67
dibujo	69
líneas de flujo	67
desplazamiento	68
dibujo	68
líneas guía	193
adición	189
ajuste de objetos	191
bloqueo	190
configuración	188
desbloqueo	190
eliminación	190
modificación	188, 190
ocultación	188
ocultación y visualización	189
líneas predeterminadas	56
dibujo	59
líneas sensibles a la presión	56
dibujo	58
lista de diseminador	64
creación	67
espaciado de objetos	65
orden de diseminación	65
restablecer configuración guardada ..	65
tamaño de objetos	65
M	
manipulación	
segmentos de curvas	119, 123
mantenimiento	
fondo en resultados de la vectorización	237, 238
manual del usuario	13
mapa de bits fuente	
mantenimiento	238
mapas de bits	37, 227
adición	228
aplicación de efectos de color y tono	232
aplicación de PowerClip	142
cambiar tamaño	231
combinación de mapas de bits multicapa	263
comprobación de marcas al agua ...	263
conversión de gráficos vectoriales ..	227
corrección de color	232
división	132
edición	229, 232

efectos especiales	232	separación de objeto	201
eliminación de polvo y arañazos	232	tamaño fijo	221
enlace externo	263	marcos. Consulte marcos de texto	
extracción de perfiles de		medianiles	251
color incorporados	263	mezcla	
importación	228, 263	objetos	175, 177
impresión	246	mezclas	175
mantener proporciones	231	creación	177
mantenimiento de fuente	238	creación de colores	158, 296
nuevo muestreo	231	eliminación	177
recorte	229, 230	rellenos de malla	150
vectorización	235, 238	Microsoft Office	
marcas al agua		exportación de archivos	266
comprobación durante		modificación	
la importación	263	contenidos de objetos PowerClip ...	144
marcas de arañazos		modificación de instalaciones	10
eliminación de mapas de bits	232	modos de color	
marcas de corte		cambio en resultados de la	
impresión	252	vectorización	241
marcas de impresora	259	monitores	
colocación	253	aviso de colores no imprimibles ...	431
inclusión en PDF	259	mosaico	149
marcas de plegado		mover	
impresión	252	objetos mientras se dibuja	96
marcas de recorte y plegado		texto	214
impresión	251, 252	muestreo	
marcas de registro		colores	158
impresión	251, 252	N	
marcos de texto	199	negativos	
adición de columnas	218	impresión	256
ajuste automático	201	negrita	
ajuste de texto	218, 221	adición a texto	204
alineación de texto de párrafo	210	nodos	
asignación de formato	221	adición	120, 123
combinar	221, 222		
descombinar	221, 222		
enlace y desenlace	221		

alineación	120, 125	agrupación	113
anulación de selección	121	agrupar	112
cambio de tipo en curvas	126	ajuste	101, 104
colocación	119, 122	ajuste de texto	223, 224
eliminación	120, 123	alineación	98, 99
eliminación de envolturas	130	alineación de texto	210
escala	126	almacenamiento de seleccionados ...	48
estiramiento	126	añadir a contenedores PowerClip ...	142
inclinación	126	anulación de selección	88
modificación de envolturas	130	aplicación de efectos de distorsión a ...	126
reducción de número en curvas	124	aplicación de perspectiva	164
rotación	126	aplicación de rellenos uniformes ...	145
selección	119, 121	asignación de forma	117
tipos	120	asignación de tamaño	108
transformación	121, 126	borrado	132, 133, 135
unión	120, 124	colocación	95, 97
nodos asimétricos	120, 126	combinación	114, 115
nodos finales		conversión de contornos	62
unión en subtrayecto	124	conversión en curvas	118
nodos simétricos	120, 126	copia	88
nodos uniformes	120, 126	copia de contorno	62
notas		copia de efectos	95
dibujo	68, 80	copia de propiedades	94
Notas técnicas de diseñadores expertos		copia de tamaño, posición	
acceso	16	o rotación	94
nuevas funciones	4	copiar	89
nuevo muestreo		cortar	89
mapas de bits	229, 231	creación de PowerClip	142, 143
números de página		curvas <i>Consulte</i> objetos de curvas	
impresión	251, 252	desagrupación	114
O		desplazamiento	95, 96, 97, 186
objetos		diseminación	64
creación de áreas	92	distorsión	127
objetos		distribución	98, 100
Adición de efectos 3D	161	división	132, 134
		duplicación	88, 90
		efectos de transformación de	
		color y tono	232
		eliminación	88, 92

eliminación de contornos	62	bloqueo y desbloqueo	144
eliminación de perspectiva	165	copia	143
eliminación de porciones	136	creación	142, 143
enlace con marcos de texto	223	extracción del contenido	226
escala	108, 109	modificación del contenido	144
establecimiento de distancias de desplazamiento	97	objetos anidados	142
incorporación en texto	225	ocultar	
intersección	140, 141, 142	Sugerencias	15
mezcla	175, 177	opacidad	179, 180
mover	96	ajuste para transparencias	180
orden	107, 108	transparencias	179, 180
pegado	89	optimización	
recorte	132, 133, 137	archivos PDF	261
reflejo	109	orden de apilamiento de capas	197
rellenos	145	orden de objetos	107
rotación	109, 110	cambio	107, 108
selección	85, 86	orientación	181
soldadura	140, 141	impresión	247
tamaño	108	página	182
utilización de envolturas	128	P	
visualización	194	páginas	
objetos de curvas	117	adición	185
adición de nodos	123	asignación de nombre	185
asignación de forma	118	configuración	181
Bézier	55	desplazamiento de objetos	186
cambio de tipo de nodo	126	diseño	181
conversión de objetos en	118	eliminación	185
dibujo a mano alzada	53, 54	fondo	183
dibujo especificando altura y anchura	56	orientación	181
eliminación de nodos	123	orientación para impresión	247
manipulación de segmentos	119, 123	tamaño	181
modificación	126	visualización	194
nodos	121	páginas maestras	193
reducción de número de nodos	124	páginas,	
objetos PowerClip	142	orden	186
anidados	143		
bloquear y desbloquear	144		

paletas	
colores	155, 157
creación de paletas de colores . . .	159, 296
paletas de colores	155
acoplamiento y desacoplamiento . . .	159
creación	296
creación de paletas	
personalizadas	159, 296
creación de personalizadas	241
fijas o personalizadas	157
utilizar personalizados	241
pantallas	
aplicación en mapas de bits	232
pantallas de medios tonos	
personalización	255
texto de párrafo	
<i>Consulte también texto</i>	
PDF	
almacenamiento de archivos	257
codificación de texto	259
compresión de texto y dibujos	259
configuración de contraseñas	261
configuración de opciones	
de seguridad	259
configuración de permisos	260
configuración de preimpresión	259
conversión de colores directos	
en cuatricromía	259
creación y edición	257
edición de estilos	257
estilos	259
inclusión de marcas de impresora . . .	259
mantenimiento de la	
configuración de documento	259
marcas de impresora	259
optimización de archivos	261
publicación en	257
reducción de tamaño de archivo	259
representaciones de rellenos	
como mapas de bits	259
pegado	
objetos	89
pegar	
texto	202
perfiles de color	
incorporación	431
perfiles ICC	
elección de opciones	431
permisos	
configuración en archivos PDF	260
personalización	
paletas de colores	241
pinceladas	63
separación silábica	220, 221
perspectiva	
ajuste	165
aplicación a objetos	164
eliminación	165
pinceladas	51
aplicación	63
creación de personalizadas	63
polígonos	75
conversión a estrellas	77
dibujo	76
variación de forma	77
polvo	
eliminación de mapas de bits	232
posición	
copia en objetos	94
texto en trayecto	215
predeterminados	
rellenos degradados	147
texto	205

previsualización	
aplicación de zoom en Laboratorio	
de vectorización	239
aumento de la velocidad	248
ocultación de gráficos	248
resultados de la vectorización	239
separaciones de color	248
trabajos de impresión	247, 248
visualización de panorámica en	
Laboratorio de vectorización	239
problemas	
visualización para trabajos de impresión	
248	
procedimiento para deshacer	
acciones	43
procedimiento para deshacer acciones	
especificación de niveles	43
procedimiento para rehacer acciones . . .	43
propiedades de caracteres	204
publicación	
en PDF	257
puntas de flecha	62
adición a líneas o curvas	62
puntos de fuga	166
R	
reconocimiento de forma	
cambio del grosor del contorno	83
corrección	83
establecimiento de la demora	
de reconocimiento	82
reconocimiento de forma (definición) . .	466
recorte	
mapas de bits	132, 229, 230
objetos	132, 133, 137
rectángulos	71
dibujo	72
redondeo de esquinas	72
recursos de formación	16
redondeo de esquinas	138
reducción	
colores en resultados de	
la vectorización	241
número de nodos en curvas	124
reemplazar	
texto	206
reflejo	
objetos	111
texto	213, 216
registro	
productos Corel	11
reglas	186
calibración	187
desplazamiento	187
origen	187
personalización	187
visualización	186
rehacer	
acciones	237, 238
rellenos	145, 152
aplicación a áreas fuera	
de los objetos	150, 151
aplicación a extrusiones de vector . .	169
aplicación de uniformes	145
color predeterminado	153
copia	94
definición de color de silueta	163
degradado	146
degradados	146
degradados. <i>Consultar</i> rellenos degradados	
eliminación	153
extruidos	166
malla	150

representaciones como	
mapas de bits	259
uniformes	145
rellenos de malla	150
rellenos de patrón	149
mapas de bits	149
tamaño de mosaico	149
rellenos de textura	
aplicación	150
rellenos degradados	146, 169
aplicación	146
aplicación de dos colores	147
aplicación de personalizados	148
aplicación de predeterminados	147
atributos	146
calidad de impresión	146
calidad de visualización	146
etapas	146
rellenos extruidos	166
rellenos uniformes	145
reparación de instalaciones	10
reparación de la instalación	9
repetición de acciones	43
resolución	
cambio en mapas de bits	229, 231
resultados de la vectorización	
cambio de modo de color	241
creación de paleta de colores	
personalizada	241
edición	235
edición de colores	241
previsualización	239
reducción de colores	241
solución de problemas	242
resultados de vectorización	
control de colores	240, 241
eliminación de fondo	238
fusión de colores	241
mantenimiento de fondo	238
revisión de productos Corel	12
revisones de producto	12
rotación	109
copia de objetos	94
líneas diseminadas	66
mediante las coordenadas	
de la regla	111
nodos	126
objetos	110
texto	212
S	
salida de CorelDRAW	49
sectores circulares	74
segmentos	
eliminación	136
manipulación de curvas	119, 123
modificación de envolturas	130
segmentos de línea virtuales	
eliminación	136
seguridad	
configuración en	
archivos PDF	259, 260
selección	
nodos	119, 121
objetos	85, 86
texto	199, 202
separación	
texto de trayecto	217
trayectos	125
separación silábica	219, 220, 221
separaciones	
silábicas	220

separaciones de color	
impresión	253, 254
previsualización	248
sobreimpresión	256
separaciones silábicas	220
Servicios de Atención al Cliente de Corel	12
Servicios Profesionales de Corel	17
siluetas	161
definición de colores	163
símbolos	
adición a una lista de diseminador de objetos	65
listas de diseminador	64
simulación de texto	203
Sitio web	17
sobreimpresión de color	256
sobreimpresión en RIP	
reducción del color	256
umbral	256
soldadura	
objetos	140, 141
solución de problemas	
resultados de la vectorización	242
sombras	
adición	174
creación	172
eliminación	174
separación de objetos	174
suavizado	
detalle	236
subrayado de texto	204
subtrayectos	
cierre	124
unión de nodos	124
Sugerencias	13
mostrar y ocultar	15
T	
tabuladores	
adición a texto	217, 219
tamaño	
copia de objetos	94
tamaño de archivo	
reducción para PDF	259
terminología	12, 21
herramientas del espacio de trabajo	24
ventana de aplicación	22
texto	
adaptación a trayecto	214, 215
adición a dibujos	199, 201
adición a formas predefinidas	81
adición a trayecto	214
adición de capitulares	218
adición de caracteres especiales	225
adición de columnas	218
ajuste	223, 224
ajuste a marco de texto	218
ajuste de la posición en trayecto	215
alineación	208, 209, 210, 213
artístico. <i>Consulte también</i> texto artístico	
asignación de formato	199, 217
búsqueda y reemplazo	205, 206
cambio de aspecto	203
cambio de color	204
cambio de estilo predeterminado	203
cambio de propiedades de caracteres	204
cambio de tamaño	205
cambio de unidad de medida	205
cambio entre mayúsculas y minúsculas	203
codificación en archivos PDF	259
combinación de marcos	221, 222

conversión	205, 207	ajuste	223
copia	214	ajuste de marcos automático	201
copia de propiedades	94	alineación	208, 209, 210
descombinar marcos	222	conversión a texto artístico	205, 207
desplazamiento	212, 214	espaciado	208
devolución a la línea base	213	formato	217
edición	205, 207	modificación de configuración	
eliminación de capitulares	218	de separación silábica	221
eliminación de estilo de ajuste	224	separación de marco de objeto	201
enderezamiento	212, 213, 217	tiradores de control	
enlace	221, 223	colocación	122
espaciado	208, 211	tono	
giratorio	212	ajuste	232
importación y pegado	202	efectos	232
impresión	246	herramientas	
incorporación de objetos	225	<i>Consulte asimismo las herramientas específicas</i>	
inserción de códigos de formato	225	transformación	
interletrado	211	efectos de color y tono	232
párrafo. <i>Consulte</i> texto de párrafo		nodos	121
reflejo	213, 216	transparencias	179
selección	199, 202	aplicación	179
separación de trayecto	214, 216, 217	aplicación al contorno	180
separación silábica	219, 221	aplicación de combinaciones	180
simulación	205	con patrón	180
Texto artístico	199	copia	179
texto artístico		degradada	180
adaptación a trayecto	214	edición de colores	180
adición	201	opacidad	179, 180
alineación	208, 209	tipos	179
conversión a texto de párrafo	205, 207	uniforme	179
conversión en curvas	118	trayecto	
espaciado	208	adaptación de texto a	214, 215
Texto de párrafo	199	adición de texto a	214
texto de párrafo		ajuste de texto a	215
adaptación a marco	218	reflejo de texto en	216
adición	201	separación de texto de	217
adición de columnas	218		
adición dentro de objeto	201		

trayectos	
cierre automático	132
extracción de objetos	125
mantener abiertos	132
separación	125
tutoriales	
acceso a CorelTUTOR	16
acceso a Notas técnicas de diseñadores expertos	16
U	
Unicode	
codificación de texto en archivos PDF	259
unidades de medida	
para texto	205
unión	
nodos	120, 124
V	
valores predeterminados	
texto	203
VBA	
ayuda	16
vectorización de mapas de bits . . .	235, 238
consejos	242
control de colores	240
en el Laboratorio de vectorización . .	238
en un paso	237
finalización de la vectorización . . .	237
previsualización de resultados	239
ventana acoplable Carpeta de recortes .	41
ventanas acoplables	33
visualización	
capas	194
cuadrícula	187
guías dinámicas	106
objetos	194
páginas	194
visualización panorámica	44
en Laboratorio de vectorización	239
visualizadores de color	
elección de colores	158, 295
W	
WordPerfect Office	
exportación de archivos	266



!

256 colores304

A

Actualización de productos Corel 12

administración de color

- activación de aviso de gama431
- configuración de opciones avanzadas431
- corrección de colores para su visualización432
- elección de estilos431
- incorporación de perfiles de color431, 432
- utilización de perfiles de color429

administración del color429

ajuste

- brillo321
- color327
- Vea también color*
- colores 319, 325, 328
- contraste321
- fotografías319
- medios tonos322
- resaltes322
- sombras322
- tono 319, 325, 326, 328

allanamiento de objetos402

almacenamiento257, 425

- archivos PDF257
- con otro formato de archivo425, 426
- con otro nombre de archivo426
- configuración de copia de seguridad425

- configuración de Guardar automáticamente425
- conservación de las propiedades de imagen425
- en otra ubicación426
- imágenes425
- para Web416

anulación de selección

- objetos400

apertura307

- gráficos vectoriales310
- imágenes307

aplicación de escala a objetos403, 406

aplicación de zoom285, 287

- cambio del nivel de ampliación287
- recuperación del nivel de zoom anterior287
- visualización de áreas situadas fuera de la ventana de imagen286

arañazos351

- eliminación351, 352, 353

archivos

- exportación a Microsoft Office428
- exportación a WordPerfect Office ..428
- importación307

archivos de sonido

- búsqueda307

área de control de color

- elección de colores293

área de trabajo

- cambio de visualización285

áreas editables367

- aplicación de efectos especiales383
- creación de áreas con forma de borde370



creación de lentes	364	barras de calibración de color	
definición	368, 369, 371	impresión	251, 252
definición en canales de color	374	barras de herramientas	274
eliminación	367, 375	estándar	274
expansión	371	ocultación	286
inversión	367	visualización y ocultación	276
recorte	313	base de conocimientos	
representación como objetos ...	399, 400	acceso	15
visualización de información sobre la imagen	288	borde	
áreas editables con forma de borde ...	370	cambio de tamaño	335
áreas protegidas	367	recorte	311, 312
distinción	367	bordes	
asignación de forma a las lentes	366	cambio en objetos	408
asistencia		borrado	358
comentarios de los clientes	16	áreas de la imagen	359, 360
Corel en Web	17	áreas del objeto	359
registro	11	colores	360
aumento		Borrador (herramienta)	359
presentación preliminar	436	brillo	
Ayuda		ajuste	321
acceso	13	búsqueda	
búsqueda	15	archivos de sonido	307
cambio de idioma	11	Ayuda	15
cambio de idioma de	11	clipart	307
impresión	14	imágenes	307
VBA	16		
B		C	
Barra de estado	282	caja de herramientas	276
barra de estado		herramientas y menús laterales ...	276
cambio de información	283	ocultación	286
barra de propiedades	281	cámaras digitales	307
ampliada	281	configuración de la administración	
barra de propiedades ampliada	281	de color	429
apertura o cierre	281	fotos	308, 309
		cambio de tamaño	
		borde del papel	335

imágenes	333, 334		
objetos	406		
canales			
color directo	297		
canales de color	330		
combinación de imágenes	332		
creación de máscaras	371, 374		
división de imágenes en canales	332		
edición	330, 331		
mezcla	330, 331		
visualización	330, 331		
canales de color directo	297		
cambiar propiedades	299		
creación	298		
eliminación	301		
ocultar o mostrar	300		
reorganización	301		
selección	299		
capas	363		
objetos	397		
capas de ajustes	363		
carga			
rellenos de mapa de bits	392		
carga de fotos	309		
cierre de imágenes	425, 428		
clipart			
búsqueda	307		
clonación	354		
áreas de la imagen	355		
objetos	355		
Clonar (herramienta)	342, 355		
Clonar impresionismo	355		
Clonar puntillismo	355		
codificación (definición)	442		
color			
canales. <i>Vea</i> canales de color			
control en el Laboratorio de			
ajuste de imagen	320		
corrección	363		
corrección rápida	323		
filtros	326		
matiz	319		
modificación mediante			
pinceladas	327, 328		
modos	330		
<i>Vea también</i> canales de color			
tramado	305		
color de fondo			
elección	293		
color del primer plano			
elección	293		
color inicial	371		
colores	291		
ajuste	319, 325, 328		
borrado	360		
corrección entre dispositivos	429, 432		
creación de mezclas	296		
cuatricromía. <i>Consulte</i> colores de cuatricromía			
difuminado	361		
directos. <i>Consulte</i> colores directos			
elección	291, 293, 294, 295		
manchado	361		
mezcla	296, 361		
muestreo en imágenes	294		
paletas personalizadas	296		
reproducción exacta	429		
selecciones actuales	293		
sustitución	360		
utilización de armonías de color	295		
utilización de paletas de			
colores	291, 293		



visualización de información
sobre la imagen288

colores de cuatricromía
conversión en colores directos255
PANTONE Hexachrome255

Comando Recortar/extraer376

combinación400
objetos402
objetos con el fondo402

compresión
optimización de imágenes
para Web415

configuración
seguridad en archivos PDF259

configuración de preimpresión259

configuración de una pluma de tableta346

contorno337
rectángulos y elipses337
triángulos y polígonos338

contraseñas
configuración en archivos PDF261

contraste356
ajuste321

convenciones de la documentación12

copia
objetos400

copia de áreas de imagen354

Corel Corporation18
contacto16
formación16

Corel Technology Partners17

Corel Training Partners (CTPs)17

CorelTUTOR16

corrección
color319, 325

Vea también color
colores 320
imágenes 328
tono319, 323, 325, 328

Creación de instantáneas320

Cuentagotas (herramienta)342

D

desentrelazado350

deshacer358
parte de una acción 360

desinstalación de aplicaciones9, 10, 11

Deslizador Brillo321

Deslizador Contraste322

Deslizador Medios tonos323

Deslizador Resaltes322

Deslizador Saturación321

Deslizador Sombra322

Deslizador Temperatura321

Deslizador tono321

Desperfilado adaptable (filtro)357

Desperfilear máscara (filtro)357

dibujo337
adición de contornos a formas337, 338
líneas 339
rectángulo y elipses 337
redondeo de esquinas de
rectángulos 337
triángulos y polígonos 338

difuminado de colores360, 361

dimensiones de las imágenes333, 334

diseminación de imágenes343
carga de listas de imágenes 344

creación de listas de diseminador ...	344	Elipse (herramienta)	337
elección de imágenes	343	elipses	337
Diseminador de imágenes		dibujo	337
(herramienta)	343	enfoque	
diseño		detalle de la imagen	356
márgenes	251	enlazar (definición)	446
medianiles	251	ensamblado de imágenes	313, 314
para impresión	434	escala de densitómetro	
diseños de imposición	251	impresión	251, 252
disposición en mosaico de los		escaneo	307, 308
trabajos de impresión	435	fotos	308
distorsión	403	imágenes	307
objetos	407	escáneres	
distribución de objetos	400	configuración de la administración	
duplicación		de color	429
áreas de imagen	354	espaciado	
objetos	400	objetos	400
E		Explorador (ventana emergente)	286
edición		exportación	425
canales de color	330	con otro formato de archivo	426
Efecto (herramienta)	358	imágenes	427
efectos	381	incorporación de perfiles de color ..	431
efectos especiales	381	lentes	366
aplicación	382, 385	para Web	415, 416
aplicación en áreas editables	383	exposición	
categorías	381	corrección	319
color y tono	385	exposición (definición)	448
creación de estilos preestablecidos ..	384	F	
eliminación de estilos		Filtro Mejora del contraste	328
preestablecidos	384	filtros	381
estilos preestablecidos	383, 384	aplicación con lentes	363
repetición	383	filtros de ajuste	325, 326, 328
tipos	381	utilización	328
Elección	431	filtros de conexión	385
eliminación de máscaras	374		

eliminación	386	gráficos vectoriales	309
instalación	385	apertura	310
filtros de efectos		importación	310
lentes	363	grupos de recorte	400
fondo		creación	401
creación de objetos a partir de	399	deshacer	401
eliminación	375	H	
formas	337	herramientas	276
contorno	337, 338	histogramas	325, 326
dibujo de rectángulos y elipses	337	utilización interactiva	328
dibujo de triángulos y polígonos	338	I	
representación como objetos	399	idioma	
formatos de archivo		Ayuda	11
compatible con Web	415	interfaz de usuario	11
visualización de información de una imagen	288	idiomas	
fotografías		cambio en la interfaz de usuario y la Ayuda	11
corrección del color y el tono	319	imagen	
fotografías en blanco y negro		orientación	315
creación	303	reflejo	315, 316
fotos	307	imágenes	
apertura	307	ajuste de brillo y contraste	321
cámaras digitales	308, 309	ajuste de color y tono	325
escaneo	308	ajuste interactivo	328
importación	307	almacenamiento	425
retoque	349	apertura	307
fundido	408	búsqueda	307
bordes de objetos	409	cambio de tamaño	333, 334
G		cierre	428
GIF		corrección	353
optimización y exportación	415	dimensiones	333
gráficos		ensamblado	313
ocultación para presentación preliminar	436	exportación	427
vectoriales	309, 310	nuevo muestreo	307, 333, 334, 335
		recorte	312

resolución	333, 334	orientación de página	435
rotación	316	pantallas de medios tonos	255
unión	314	previsualización	435, 436
visualización en el Laboratorio de ajuste de imagen	323, 325	impresión comercial	249
imágenes cambiantes	418	impresoras	
creación	420	configuración de la administración de color	431
edición	421, 422, 423	inclinación de objetos	403, 407
eliminación de objetos	424	información del archivo	
imágenes para Web	418	impresión	253
imágenes de vídeo	349	instalación de aplicaciones	9, 10
mejora	349, 350	instantáneas	
imágenes escaneadas	349	creación	320
mejora	349, 350	interfaz de usuario	
importación	307	cambio de idioma	11
archivos	307	cambio de idioma de	11
gráficos vectoriales	310	Internet	
imágenes	307	exportación para Web	415
incorporación de perfiles de color ...	431	imágenes cambiantes	418
rellenos de mapa de bits	392	optimización para Web	415
impresión	433	inversión de máscaras	374
barras de calibración de color	252	Invertir (filtro del efecto)	385
cambio de la resolución	334		
canales de color directo	297		
color de cuatricromía PANTONE Hexachrome	255		
conversión de colores directos en cuatricromía	255		
diseño	434		
disposición en mosaico de los trabajos	435		
impresión comercial	249		
marcas de impresora	253		
marcas de registro	252		
márgenes	251		
medianiles	251		
ocultación de gráficos en la previsualización	436		
		J	
		JPEG	
		optimización y exportación	415
		L	
		La Ayuda	13, 14
		Laboratorio de ajuste de imagen	319
		aplicación de zoom	325
		corrección rápida de color y tono ...	323
		panorámica	325
		rotación de imágenes	325
		utilización de controles automáticos	320

utilización de controles de	
corrección de color	320
ver imágenes	325
visualización de imágenes	323
lápiz gráfico	346
configuración de atributos	347
lentes	363
combinación con el fondo	366
creación	363, 364
exportación	366
modificación	364, 365, 366
límite de sangría	
configuración	252
impresión	251
Línea (herramienta)	339
líneas	337
dibujo	339
unión	339
listas de imágenes	343
carga	344
M	
manchado de colores	360, 361
Mano (herramienta)	286
marcas de impresora	
impresión	251
marcas de recorte y plegado	
impresión	251, 252
Máscara lazo (herramienta)	372
uso en canales de color	374
Máscara magnética (herramienta)	372
máscara Mano alzada	370
Máscara mano alzada (herramienta)	370
Máscara varita mágica (herramienta)	372
uso en canales de color	374
máscaras	367
canales de color	374
color	371
contorno	370
creación	368, 369
creación de lentes	364
detección automática de bordes	372
eliminación	374, 375
expansión	371
inversión	374, 375
Mano alzada	370
máscaras con forma de borde	370
máscaras de color	373
máscaras de color uniforme	372
utilización de canales de color	371
máscaras de color	371
creación	372, 373
matiz de color (definición)	456
medianiles	251
medidas	
cambio de unidades de medida	289
medios tonos	
ajustes	322
medios tonos (definición)	467
mejoras de producto	12
menús	
ocultación de la barra de menús	286
menús laterales	276
mezcla	
canales de color	330
mezcla de colores	360, 361
mezclas	
creación de colores	296
Microsoft Office	
exportación de archivos	428

modelos de color
 cambio289

modificación de instalaciones 10

modo de color con paleta
 almacenamiento de las opciones
 de conversión305
 tramado304

modo de color indexado304

modos de color
 cambio 289, 303, 304
 conversión a color con paleta ... 304, 305
 visualización de información
 de la imagen285

monitores
 aviso de colores no imprimibles431
 configuración de la administración
 de color429

mosaico
 mapas de bits391

muaré
 eliminación350

muestreo
 pintura con colores de imagen342

muestreo de colores294

N

negativos
 impresión256

nivel de ampliación287

**Notas técnicas de diseñadores
 expertos** 16

nuevo muestreo
 imágenes307

nuevo muestreo de imágenes 334, 335

números de página
 impresión252

O

objetos 403
 agrupación400, 401
 aplicación de perspectiva407
 cambio de nombre400
 cambio de propiedades400
 cambio de tamaño y escala406
 clonación355
 combinación400, 402
 combinación con el fondo402
 copia400
 creación397
 desagrupación401
 distorsión407
 distribución400
 grupos de recorte400
 inclinación407
 lentes363
 mezcla con el fondo410
 modificación de
 los bordes408, 409, 410
 pintura340
 reflejo407
 rotación406
 selección400
 sombras411
 transformación403

objetos de primer plano
 recorte o extracción375

ocultación
 ventanas, caja y barras de
 herramientas286

ocultar
 canales de color directo300
 sugerencias15

ojos rojos350
 eliminación350

optimización	
colores	429
optimización de imágenes	
para Web	415, 416
órbitas	345
orientación	
cambio	316
imágenes	311, 316
impresión	435
P	
páginas	
orientación para impresión	435
paletas	
apertura	282
colores	293
creación de paletas de colores	296, 297
desplazamiento	282
ocultación	286
paletas de colores	291, 304
acoplamiento y desacoplamiento	297
almacenamiento	304
creación	296
creación de paletas	
personalizadas	296, 297
edición	304
elección	304
en modo de color con paleta	305
fijas o personalizadas	293
panoramas	313, 314
panorámica	286
pantallas de medios tonos	
personalización	255
Paso alto (filtro)	357
patrones simétricos	345
PDF	
almacenamiento de archivos	257
configuración de contraseñas	
de usuario	261
configuración de opciones	
de seguridad	259
configuración de permisos	
de archivo	260
configuración de preimpresión	259
edición de estilos	257
estilos	259
inclusión de marcas de impresora	259
marcas de impresora	259
optimización de archivos	261
publicación en	257
perfilado	356, 408
áreas de la imagen	358
bordes de objetos	410
filtros	357
imágenes	357
Perfilado direccional (filtro)	357
Perfilar (filtro)	357
perfiles de color	429
copia desde un CD	430
descarga	431
elección	430
incorporación	431
perfiles ICC	
elección de opciones	431
permisos	
configuración para archivos PDF	260
perspectiva	403
aplicación a objetos	407
Pincel de reemplazar color	
(herramienta)	360
Pincel deshacer (herramienta)	360

pinceladas	
ajuste de color y tono	327
almacenamiento	345
aplicación	340, 341, 345
edición	346
pintura con imágenes	343
pintura con órbitas	345
pintura con patrones simétricos	345
repetición	345
representación como objetos	399
pinceles	
pintura con pinceles	
preestablecidos	341
Pintar (herramienta)	340, 345
pintura	
aplicación de pinceladas	340
con imágenes diseminadas	343
con pinceles preestablecidos	341
con rellenos	342
espirales	345
muestreo de colores de imagen	342
órbitas	345
patrones simétricos	345
utilización de plumas sensibles	
a la presión	346
pluma de tableta	
configuración	346
plumas sensibles a la presión	346
configuración de atributos	347
Polígono (herramienta)	338
polígonos	337
dibujo	338
Posterizar (filtro del efecto)	385
previsualización	
aumento de la velocidad	435, 436
ocultación de gráficos	436
separaciones de color	436
trabajos de impresión	435, 436
previsualización a pantalla completa	285
cambio de la visualización	286
previsualizaciones	285
cambio de visualización	
de la imagen	286
profundidad de color	
cambio	304
modos de color	303
punto blanco	
selección	320
punto negro	
selección	320
punto negro (definición)	465
R	
rango tonal (definición)	465
Recortar (herramienta)	311
recorte	
áreas editables	311
borde	311, 312
en áreas editables	313
expansión de áreas de recorte	312
imágenes	311, 312
recorte o extracción de imágenes	375
Rectángulo (herramienta)	337
rectángulos	337
dibujo	337
recuadro	
personalización	410
recuadro de máscara	367
ocultación y visualización	368
recuadro de objeto	
personalización	410
reducción de bordes	408

bordes de objetos410	resalte (definición)467
reflejo403	resaltes
imágenes315, 316	ajuste 322
objetos407	resolución
reflejo de imágenes316	cambio 335
registro	imágenes333, 334
productos Corel11	resolución de salida334, 335
Relleno (herramienta)387	restauración de fotos349
Relleno interactivo (herramienta)394	retoque349
rellenos387	rotación403
degradados388, 389	imágenes315, 316
elección de colores293	objetos 406
gradiente394	ruido
mapa de bits390	eliminación349, 350, 351
patrones 3-D392	
pintura342	S
textura392	selección
uniformes387	objetos 400
rellenos de gradiente394	punto blanco 320
aplicación394	punto negro 320
rellenos de mapa de bits390	selecciones367
aplicación390	separaciones de color
carga392	impresión253, 254
creación391	previsualización 436
importación392	Servicios de Atención al
mosaico de imágenes391	Cliente de Corel12
rellenos de textura392	Servicios Profesionales de Corel17
aplicación393	sobreimpresión en RIP
rellenos degradados388	reducción del color 256
aplicación388, 389	umbral 256
creación de profundidad388	sobremuestreo de imágenes334, 335
modificación de preestablecidos389	sombra (definición)467
personalización389	Sombra interactiva (herramienta)411
personalizados388	sombras411
reparación de imágenes349	adición 412
reparación de instalaciones10	

adición a objetos412	transformaciones
ajuste322	aplicación a objetos403
copia413	Transformar (filtros)385
submuestreo de imágenes334, 335	triángulos
Sugerencias	dibujo338
mostrar u ocultar15	tutoriales
superposición de máscaras367	acceso a CorelTUTOR16
ocultación y visualización368	acceso a Notas técnicas de diseñadores expertos16
T	
tabletas346	U
tamaño	Umbral (filtro del efecto)385
borde del papel335	uniformes
cambio de las dimensiones	rellenos387
de la imagen334	unión
visualización de la imagen333	imágenes313, 314
tamaño de archivo	V
reducción para PDF259	VBA
visualización de información	Ayuda16
sobre la imagen288	ayuda16
tamaño del papel	Vea también tono
borde del papel335	ventana de aplicación272
cambio336	ventanas
temperatura (definición)472	ocultación286
terminología12, 271	ventanas acoplables
tono	apertura282
ajuste319, 325, 328	desplazamiento282
corrección363	minimización282
corrección rápida323	visualización285
filtros326	áreas situadas fuera de la
modificación mediante	ventana de imagen286
histogramas326, 328	cambio de visualización
modificación mediante	de la imagen285
pinceladas327, 328	canales de color330
tramado	coordenadas del cursor288
color305	
modo de color con paleta304	



imágenes en el Laboratorio	
de ajuste de imagen	323, 325
información de una imagen	288
información sobre la imagen . . .	288, 289
ocultación de ventanas	286
pantalla completa	286
visualización panorámica	285
visualizadores de color	
elección de colores	294, 295
W	
Web	
asistencia	17
exportación de imágenes	415, 416
imágenes cambiantes	418
optimización de imágenes	415, 416
resolución de imagen	334
Z	
Zoom (herramienta)	287