

Utilización de FreeHand

Marcas comerciales

Add Life to the Web, Afterburner, Aftershock, Andromedia, Animation Powerpack, Aria, Attain, Authorware, Authorware Star, Backstage, Design in Motion, Director, Dream Templates, Dreamweaver, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, Generator, Know Your Site, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, LikeMinds, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia Action!, el logo M de Macromedia y su diseño, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, MacroModel, el logo Made with Macromedia y su diseño, MAGIC, Mediamaker, Movie Critic, Roundtrip, Roundtrip HTML, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, SoundEdit, Titlemaker, UltraDev, Web Design 101, what the web can be y Xtra son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Macromedia, Inc. en EE.UU. y/u otros países.

El software FreeHand es propiedad de Macromedia, Inc. Copyright © 1988-2001 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. Patentes de EE.UU. 5.353.396, 5.361.333, 5.434.959, 5.467.443, 5.500.927, 5.594.855 y 5.808.610. Otras patentes pendientes.

Información de otras compañías

Las marcas comerciales, nombres comerciales, nombres de producto y logos de otras compañías pueden ser marcas comerciales o marcas comerciales registradas por sus propietarios respectivos.

Esta guía contiene vínculos a sitios Web de otras compañías que no se encuentran bajo el control de Macromedia. Macromedia no es responsable del contenido de cualquier sitio vinculado. Si accede a un sitio Web de otra compañía mencionado en esta guía, lo hace bajo su propia responsabilidad. Macromedia proporciona estos vínculos sólo como una ayuda, la inclusión del vínculo no implica que Macromedia haga suyo o acepte ninguna responsabilidad sobre el contenido de dichos sitios de otra compañía.

FreeHand se produce bajo licencia de DIC para utilizar copyrights de derivados de base de datos de color a partir de muestrarios. Color Database © Dainippon Ink & Chemicals, Inc. Pantone, Inc. es el propietario de los derechos de copyright de los gráficos de ordenador con color PANTONE y su software, licenciado a Macromedia, Inc. sólo para su distribución en combinación con FreeHand. Los gráficos de ordenador con color PANTONE y su software no pueden copiarse en otro disquete o en memoria salvo como parte de la ejecución de FreeHand. Es posible que las simulaciones de vídeo PANTONE® que se utilizan en este producto no coincidan con los colores estándar de identificación sólidos PANTONE. Utilice manuales de referencia de color PANTONE actuales para obtener los colores más exactos. © Pantone, Inc., 1986, 1988. PANTONE y HEXACHROME son marcas comerciales registradas de Pantone, Inc. Proximity/Merriam-Webster Hyphenation System® © 1983, 1990 Merriam-Webster, © 1983, 1990. Todos los derechos reservados. Proximity Technology Inc. GIF-LZW utilizado con licencia bajo Patente de EE.UU. N°. 4.558.302 y equivalentes internacionales. Kodak Digital Science y el símbolo del monograma DS son marcas comerciales de Eastman Kodak Company y se utilizan con permiso. Stone es una marca comercial de International Typeface Corporation y se utiliza por Stone Type Foundry Inc. bajo acuerdo con ITC. © 1991, 1992, 1993 Stone Type Foundry, Inc., Palo Alto, California. Trumatch 4-Color Selector © 1992 Trumatch Inc. Otras fuentes proporcionadas por Font Bureau, Inc., Boston, Massachusetts. Adobe, Adobe Type Manager, Illustrator y Photoshop son marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated. CorelDRAW es una marca comercial registrada de Corel Corporation o Corel Corporation Limited en Canadá, EE. UU. y/o otros países. Java y todas las marcas basadas en Java son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sun Microsystems, Inc. en EE.UU. y en otros países. Este software se basa en parte en el trabajo de Independent JPEG Group. El formato Graphics Interchange Format es Copyright © de CompuServe Incorporated. GIF es una marca de servicio propiedad de CompuServe Incorporated. Porciones Copyright © 1988-1992 de Sam Leffler. Porciones Copyright © 1991, 1992 de Silicon Graphics. Images © 1999 PhotoDisc, Inc. URW es una marca comercial de URW++GmbH, Poppenbuttel Bogen 29A, D-22399 Hamburg, Alemania, Teléfono: 49 (40) 60 60 50, Fax: 49 (40) 60 60 51 11. Png2pnm.c Copyright © 1999 de Willem van Schaik. Con permiso para utilizar, copiar, modificar y distribuir png2pnm.c y sus documentos para cualquier propósito sin aranceles. Access Softek Software Copyright © 1994 Access Softek. Focoltone Software proporcionado por Focoltone International Ltd.

Nota legal de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA, EXPRESA O IMPLÍCITA, DEL PAQUETE DE SOFTWARE ADJUNTO, SU COMERCIALIZACIÓN O SU ADECUACIÓN PARA ALGÚN PROPÓSITO EN PARTICULAR. LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS NO ESTÁN PERMITIDAS EN ALGUNOS ESTADOS. LA EXCLUSIÓN ANTERIOR PUEDE NO SER APLICABLE A USTED. ESTA GARANTÍA LE PROPORCIONA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. ES POSIBLE QUE DISPONGA DE OTROS DERECHOS QUE VARIÉN DE UNOS ESTADOS A OTROS.

Apple, el logotipo de Apple, Macintosh, Power Macintosh, Mac OS y LaserWriter son marcas comerciales de Apple Computer, Inc. Clipart Copyright © 1984-1995 Broderbund Software, Inc. ClickArt, T/Maker y Broderbund son marcas comerciales registradas de Broderbund Software, Inc. Todos los derechos reservados.

Acuerdo de licencia de T/Maker ClickArt

Las leyes sobre derechos de autor (copyright) de EE.UU. y los tratados internacionales sobre copyright protegen estas imágenes ClickArt ("Imágenes"), pero puede copiar las Imágenes en su estado actual o tras modificarlas e incorporarlas en otro trabajo para su propio uso interno. Las Imágenes no pueden distribuirse como parte de ningún otro producto de software ni como parte de un documento o colección de documentos electrónicos excepto en los casos siguientes: Podrá utilizar las Imágenes como parte de un producto electrónico o colección de productos electrónicos siempre que el destinatario de dicho documento no pueda extraer ni acceder a cualquier archivo que contenga a las Imágenes. Sin limitar la generalidad de la cláusula anterior, no puede (a) realizar copia alguna de ningún archivo de las Imágenes para descarga, distribución o reventa por medios electrónicos, magnéticos, ópticos o similares; (b) incorporar los datos nativos de la Imagen en ningún documento electrónico; ni (c) incluir ninguna Imagen en ningún producto de software o su documentación desarrollada para reventa sin el permiso especial por escrito de Broderbund.

Si utiliza las Imágenes en cualquier página electrónica a la que pueda accederse desde Internet, la Web u otros servicios electrónicos y dicho uso: (a) incluye más de cinco (5) Imágenes por página; o (b) incluye más de veinte (20) Imágenes por documento; o (c) representa más de un tercio de una pantalla estándar de 640x480 píxeles, entonces debe incluir una nota sobre la propiedad intelectual y un vínculo electrónico a la página inicial de ClickArt. Llame al número de teléfono (415) 382-3135 o escriba a Broderbund para obtener instrucciones detalladas y asistencia.

T/Maker permite incorporar y distribuir Imágenes duplicadas o modificadas como parte incidental de cualquier producto o colección de productos no electrónicos que se distribuyan comercialmente (por ejemplo: distribuidos para obtener beneficios, como un periódico), siempre que el uso o distribución de cualquiera de las Imágenes no constituya una parte sustancial del valor de las mercancías distribuidas comercialmente. Por ejemplo, no puede utilizar, sin el permiso por escrito de T/Maker, una Imagen como ilustración de una camiseta o póster fabricados para su reventa. No puede copiar ninguna porción de la Imágenes para su distribución o reventa. ClickArt, T/Maker y Broderbund son marcas comerciales registradas de Broderbund Software, Inc.

No existe ninguna garantía implícita con respecto a las Imágenes, Fuentes y disco compacto o CD ROM, incluidas las garantías implícitas de comerciabilidad, adecuación a un propósito determinado y de no conculcación de derechos de terceros. Ni Macromedia, Broderbund, URW ni ninguna otra compañía involucrada en la creación, producción, entrega o licenciamiento de las Imágenes o las Fuentes ofrecen ninguna garantía ni representación de ningún tipo, expresa o implícita, con respecto a las Imágenes y las Fuentes o su calidad, fiabilidad o rendimiento ni su comerciabilidad o adecuación a un propósito determinado. Las Imágenes y las Fuentes se licencian +tal como se reciben+. El riesgo absoluto con relación a la calidad, fiabilidad y rendimiento de las Imágenes es de su entera responsabilidad. Si las Imágenes o las Fuentes fueran defectuosas, Usted, y no Macromedia, Broderbund, URW ni ninguna compañía involucrada en la creación, producción, entrega o licenciamiento de las Imágenes y las Fuentes, deberá asumir todo el coste de las correcciones necesarias.

Copyright © 2001 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. No se permite la copia, fotocopia, reproducción, traducción o conversión mediante ningún medio electrónico o mecánico, ya sea de forma total o parcial de este manual, sin la previa autorización por escrito de Macromedia, Inc.

Número de referencia: ZFH10M100SP

Reconocimientos

Redacción: Mary Burger, Stephanie Gowin, John Bennett y Cathleen Janos

Edición: Rosana Francescato y Lisa Stanziano

Dirección del proyecto: Gary White

Ilustraciones: Aaron Begley y Noah Zilberberg

Dirección de la producción: John “Zippy” Lehnus

Producción: Paul Benkman and Caroline Branch

Especialista de producción internacional: Sherri Harte

Director senior de localización: Sami Kaied

Director de localización de proyecto: Gloria Figueroa

Nuestro especial agradecimiento a Robin Collins, Margaret Dumas, Delores Highsmith, Meredith Hines, David Spells y Erick Vera.

Primera edición: Marzo 2001

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

| | |
|--|----|
| Procedimientos iniciales | 11 |
| Requisitos del sistema | 11 |
| Instalación e inicio de FreeHand | 12 |
| Recursos para aprender a utilizar FreeHand | 14 |
| Novedades de FreeHand 10 | 15 |

CAPÍTULO 1

| | |
|---|----|
| Tutorial | 19 |
| Introducción | 19 |
| Qué se debe conocer | 20 |
| Visualización de los archivos del tutorial | 20 |
| Creación de objetos | 23 |
| Utilización del panel Herramientas para aplicar distintos colores de trazo y de relleno. | 32 |
| Creación de una fusión a lo largo de un trazado | 36 |
| Cómo añadir efectos especiales | 37 |
| Operaciones con objetos en capas | 39 |
| Importación de objetos | 42 |
| Operaciones con símbolos e instancias | 43 |
| Utilización del pincel de aerosol | 44 |
| Utilización de colores y matices | 47 |
| Cómo añadir un degradado de contorno al texto | 49 |
| Eliminación de páginas del documento | 53 |
| Utilización de la cuadrícula de perspectiva | 53 |
| Definición del área de impresión | 58 |
| Cómo añadir botones de navegación | 59 |
| Previsualización del archivo en la ventana de reproducción de Flash | 60 |
| Exportación del documento | 61 |
| Más información | 62 |

CAPÍTULO 2

Conceptos básicos de FreeHand 63

| | |
|--|----|
| Acerca de los gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits..... | 63 |
| Ventana del documento..... | 64 |
| Utilización de los paneles..... | 65 |
| Inspectores..... | 68 |
| Utilización de las barras de herramientas..... | 69 |
| Utilización de preferencias..... | 72 |
| Utilización de sugerencias..... | 74 |
| Utilización y administración de Xtras..... | 74 |
| Configuración de la vista del documento..... | 75 |
| Utilización de menús contextuales (Windows)..... | 81 |
| Personalización del entorno de trabajo..... | 83 |

CAPÍTULO 3

Configuración del documento..... 91

| | |
|---|-----|
| Utilización del inspector de documento..... | 91 |
| Operaciones con páginas..... | 92 |
| Operaciones con páginas maestras..... | 100 |
| Utilización de las reglas..... | 103 |
| Utilización de cuadrículas y guías..... | 105 |
| Creación y apertura de documentos..... | 108 |
| Vinculación e inclusión de objetos (Windows)..... | 113 |
| Importación de gráficos..... | 114 |
| Vinculación e inclusión..... | 117 |
| Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand..... | 120 |
| Manipulación de la sustitución de fuentes..... | 129 |
| Envío de correo electrónico (Windows)..... | 130 |
| Utilización de AppleScript para automatizar FreeHand (Macintosh)..... | 131 |
| Operaciones con asistentes (Windows)..... | 131 |

CAPÍTULO 4

Dibujo..... 133

| | |
|---|-----|
| Acerca de los gráficos vectoriales..... | 133 |
| Dibujo de rectángulos, elipses y líneas..... | 138 |
| Dibujo de polígonos y estrellas..... | 140 |
| Dibujo de espirales y arcos..... | 141 |
| Dibujo de trazados de estilo libre..... | 143 |
| Dibujo con las herramientas Pluma y Curva Bezier..... | 145 |

| | |
|--|-----|
| Edición de trazados | 147 |
| Trazado de ilustraciones. | 157 |
| Creación de gráficos y pictogramas | 160 |
| Dibujo con la herramienta Surtidor de gráficos | 166 |

CAPÍTULO 5

| | |
|--|-----|
| Operaciones con objetos | 171 |
| Cómo deshacer acciones | 171 |
| Cambio de los atributos predeterminados | 172 |
| Selección de objetos | 173 |
| Desplazamiento de objetos | 176 |
| Copia de objetos | 178 |
| Conversión de gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits | 182 |
| Agrupación de objetos. | 183 |
| Organización de objetos | 186 |
| Cómo añadir nombres y notas a objetos | 187 |
| Realización de cambios globales | 188 |

CAPÍTULO 6

| | |
|--|-----|
| Transformación y distorsión de objetos | 193 |
| Selección de objetos complejos | 193 |
| Combinación de trazados | 194 |
| Utilización de trazados de recorte | 201 |
| Ampliación de un trazado | 203 |
| Cómo hundir un trazado. | 204 |
| Operaciones con fusiones | 205 |
| Cómo añadir efectos especiales a objetos | 209 |
| Transformación de objetos | 214 |
| Distorsión de objetos. | 222 |
| Creación de perspectiva. | 229 |

CAPÍTULO 7

| | |
|--|-----|
| Utilización de capas, símbolos y estilos | 235 |
| Utilización de capas. | 235 |
| Utilización del panel Biblioteca | 244 |
| Utilización de estilos | 248 |

CAPÍTULO 8

Color, trazos y rellenos 255

| | |
|---|-----|
| Colores de tintas planas y cuatricromáticos | 255 |
| Modos de color | 256 |
| Utilización del panel Mezclador de colores | 257 |
| Utilización del panel Matices. | 259 |
| Utilización del panel Muestras. | 260 |
| Edición de colores. | 269 |
| Exportación de colores | 272 |
| Aplicación de color en FreeHand | 273 |
| Aplicación de trazos. | 274 |
| Aplicación de rellenos | 286 |

CAPÍTULO 9

Administración de colores 301

| | |
|---|-----|
| Estrategia de la administración de colores | 302 |
| Calibración visual de los colores del monitor. | 304 |
| Aplicación de tramado (Macintosh) | 306 |
| Utilización de los sistemas de administración de colores Kodak Digital Science y Apple ColorSync | 306 |
| Administración del color de imagen RVA para imágenes seleccionadas . | 311 |
| Utilización de tablas de color. | 312 |

CAPÍTULO 10

Utilización de la tipografía. 315

| | |
|---|-----|
| Creación de texto | 315 |
| Operaciones con bloques de texto | 316 |
| Importación de texto. | 321 |
| Selección de texto | 321 |
| Vinculación de bloques de texto | 323 |
| Edición de texto | 325 |
| Acerca de las herramientas de ajuste del texto | 331 |
| Configuración de especificaciones exactas de tipografía | 332 |
| Definición de tabuladores, sangrías y márgenes | 343 |
| Alineación de párrafos y adición de filetes de párrafo. | 349 |
| Aplicación de color al texto y a los bloques de texto. | 351 |
| Copia de atributos de texto | 353 |
| Operaciones con columnas, filas y tablas | 353 |
| Utilización de estilos de párrafo. | 357 |

| | |
|---|-----|
| Aplicación de efectos de texto | 362 |
| Conversión de texto en trazados | 371 |

CAPÍTULO 11

Creación de gráficos y animaciones Web 373

| | |
|---|-----|
| Aplicación de direcciones URL a objetos y texto | 373 |
| Acerca de la compresión de ilustraciones para la Web | 375 |
| Publicación de documentos de FreeHand como HTML | 375 |
| Animación de objetos y texto | 378 |
| Asignación de acciones de Flash | 380 |
| Exportación de películas Flash. | 382 |
| Utilización del Controlador o del menú Control con archivos SWF . . | 385 |

CAPÍTULO 12

Impresión387

| | |
|---|-----|
| Acerca de la elección de un dispositivo de salida | 387 |
| Configuración de la impresión | 388 |
| Selección de un archivo PPD. | 390 |
| Utilización de la previsualización. | 391 |
| Configuración de opciones de preimpresión PostScript | 394 |
| Sobreimpresión | 406 |
| Reventados | 410 |
| Definición de una área de impresión | 413 |
| Impresión de secciones de un documento | 414 |
| Acerca de la impresión de fuentes | 416 |
| Utilización del Informe del documento | 418 |
| Preparación de un documento para un servicio de filmación | 420 |
| Pautas para una impresión más rápida | 421 |

CAPÍTULO 13

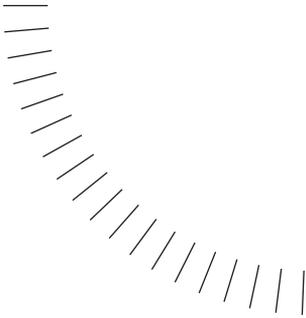
Almacenamiento y exportación de archivos 423

| | |
|--|-----|
| Almacenamiento de archivos | 423 |
| Adición de información de archivo IPTC | 424 |
| Acerca de los formatos de exportación de archivos. | 425 |
| Exportación de archivos | 430 |
| Exportación de ilustraciones de vectores | 434 |
| Exportación de imágenes de mapa de bits | 437 |
| Exportación de archivos PDF | 444 |
| Exportación de texto | 447 |

APÉNDICE A

| | |
|---|-----|
| Solución de problemas | 449 |
| Contacto con el servicio de asistencia técnica | 449 |
| Solución de problemas con los archivos de CorelDRAW | 454 |
| Solución de problemas con la impresión de trazos y rellenos | 458 |
| Solución de problemas de impresión | 459 |

| | |
|--------------------------------|------------|
| ÍNDICE ALFABÉTICO | 465 |
|--------------------------------|------------|



INTRODUCCIÓN

Procedimientos iniciales

Macromedia FreeHand 10 es una aplicación de dibujo vectorial. Con FreeHand, es posible crear gráficos de vectores que son escalables y que se imprimen a cualquier resolución sin perder los detalles y la nitidez.

FreeHand también sirve para crear e imprimir ilustraciones gráficas de Web como logotipos y anuncios publicitarios. Puede utilizarlo para convertir los gráficos en animaciones Flash.

La interfaz de usuario de FreeHand contiene una área de trabajo y un panel de herramientas semejantes a los de otros productos de Macromedia como Dreamweaver, Fireworks y Flash, ofreciendo una verdadera solución integrada de impresión y Web. Ahora, los documentos se pueden ver y probar en una ventana de reproducción de Flash sin salir del entorno de FreeHand.

Requisitos del sistema

FreeHand funciona con los sistemas operativos Macintosh® y Windows™. Los instaladores se encuentran en discos CD-ROM diferentes. Para instalar y empezar a utilizar FreeHand, es necesario el siguiente hardware y software:

Windows

- Procesador Pentium® Intel o equivalente que ejecute Microsoft® Windows 98, Windows 2000, Windows NT versión 4 o Windows ME
- Memoria RAM suficiente para los requisitos del sistema operativo más 64 MB para la aplicación
- 70 MB de espacio disponible en el disco duro
- Unidad de CD-ROM

- Monitor de color con una resolución de 800 x 600 píxeles y 256 colores, como mínimo (se recomienda una resolución de 1024 x 768 píxeles y millones de colores)
- Adobe Type Manager versión 4 o posterior con fuentes Type 1 (recomendado)
- Impresora compatible con PostScript Nivel 2 o superior

Macintosh

- Procesador PowerPC que ejecute el Sistema 8.6, 9.1, u OS X
- Memoria RAM suficiente para los requisitos del sistema operativo más 32 MB para la aplicación
- 70 MB de espacio disponible en el disco duro
- Unidad de CD-ROM
- Monitor de color con una resolución de 800 x 600 píxeles y 256 colores, como mínimo (se recomienda una resolución de 1024 x 768 píxeles y millones de colores)
- Adobe Type Manager versión 4 o posterior con fuentes Type 1 (recomendado)
- Impresora compatible con PostScript Nivel 2 o superior

Nota: Para ahorrar espacio del disco, los archivos clipart de FreeHand no se copian en la unidad de disco duro local durante la instalación. Estos archivos clipart se encuentran en la carpeta Clipart del CD-ROM de FreeHand y se pueden ver con el visor de la carpeta de FreeHand.

Instalación e inicio de FreeHand

En esta sección, se describe cómo instalar FreeHand en el disco duro e iniciar la aplicación.

Antes de comenzar, asegúrese de que el equipo cumple los requisitos del sistema enumerados en “Requisitos del sistema” en la página 11. Abra el documento Léame que está en el CD-ROM de FreeHand para conocer la información más reciente.

Para instalar e iniciar FreeHand en Windows:

- 1 Desactive cualquier aplicación de protección antivirus que esté ejecutándose.
- 2 Introduzca el CD-ROM de FreeHand en la unidad de CD-ROM.
- 3 Siga las instrucciones de la pantalla. El instalador de FreeHand pide que se introduzca el número de serie que se encuentra en la tarjeta de registro.
- 4 Para iniciar FreeHand desde el menú Inicio de Windows, seleccione Inicio > Programas > Macromedia FreeHand 10 > FreeHand 10.

Para instalar e iniciar FreeHand en Macintosh:

- 1 Introduzca el CD-ROM de FreeHand en la unidad de CD-ROM.
- 2 En el menú Apple, elija Paneles de control > Gestor de extensiones.
- 3 Desactive las extensiones de protección antivirus y reinicie el sistema.
En el escritorio aparecerá la carpeta raíz del CD-ROM.
- 4 Abra la carpeta FreeHand 10.
- 5 Haga doble clic en el icono del instalador de FreeHand 10 para iniciarlo.
- 6 Cuando aparezca la pantalla del instalador de FreeHand, siga las instrucciones mostradas en ella.
El instalador pide que se introduzca el número de serie que se encuentra en la tarjeta de registro.
Una vez terminada la instalación, se abre la carpeta de FreeHand en el escritorio.
- 7 Si el sistema lo solicita, reinicie el ordenador.

Desinstalación de FreeHand

Para desinstalar FreeHand, utilice Agregar o quitar programas (Windows) o el instalador (Macintosh) con el fin de eliminar todos los archivos de FreeHand del sistema.

Para desinstalar FreeHand en Windows:

- 1 Seleccione Inicio > Configuración > Panel de control.
- 2 Haga doble clic en Agregar o quitar programas.
- 3 Seleccione Macromedia FreeHand 10 en la lista de programas que se pueden eliminar.
- 4 Haga clic en el botón Agregar o quitar.
- 5 Siga las instrucciones en la pantalla.

El desinstalador eliminará del sistema todos los archivos de programa de FreeHand 10.

Nota: Si borra los archivos de FreeHand manualmente, algunos archivos y entradas del registro de bases de datos quedarán en el ordenador.

Para desinstalar FreeHand en Macintosh:

- 1 Introduzca el CD-ROM de FreeHand en la unidad de CD-ROM e inicie el instalador.
- 2 En la pantalla Instalar, el menú emergente pedirá que se seleccione una opción. Seleccione Desinstalar.

3 Siga las instrucciones de la pantalla.

El desinstalador eliminará del sistema todos los archivos de aplicación de FreeHand.

Nota: Si realizó la instalación personalizada para copiar FreeHand en una carpeta distinta de la predeterminada, deberá especificar la misma carpeta en la desinstalación.

Recursos para aprender a utilizar FreeHand

El paquete de FreeHand contiene diversos medios que le enseñarán a crear sus propias ilustraciones rápidamente. El paquete incluye un manual impreso, la Ayuda en línea que se visualiza en un navegador Web, las lecciones interactivas y el tutorial. Además, Macromedia ofrece un sitio Web actualizado periódicamente (www.macromedia.com/support/freehand).

Lecciones y tutorial de FreeHand

Si no está familiarizado con FreeHand o sólo conoce algunas de sus características, empiece por estas lecciones. En las lecciones, se enseñan las principales funciones de FreeHand practicando con ejemplos independientes.

Para ver las lecciones, elija Ayuda > Lecciones > Introducción.

El tutorial, incluido en el menú Ayuda y en el capítulo 1 del manual impreso, presenta el trabajo en FreeHand con la creación de una ilustración básica. Si desea seguir el tutorial, es necesario que conozca los temas explicados en las lecciones.

Utilización de FreeHand

El manual *Utilización de FreeHand* contiene las instrucciones y la información necesarias para utilizar todas las herramientas y comandos de FreeHand. Se proporciona impreso y también en la Ayuda en línea.

Ayuda de FreeHand

Esta Ayuda contiene toda la información de *Utilización de FreeHand*, aunque se ha optimizado para su visualización en línea. La Ayuda de FreeHand está disponible cuando la aplicación está activa. Para consultar la Ayuda de FreeHand en Windows, Macromedia recomienda utilizar Netscape Navigator 4.0, Microsoft Internet Explorer 4.0 o sus versiones posteriores. Para el Macintosh, Macromedia recomienda utilizar Netscape Navigator 4.0, Microsoft Internet Explorer 4.5 o sus versiones posteriores. En ambas plataformas, el navegador que utilice deberá contener plug-ins Flash. Si utiliza la versión 3.0 de los navegadores mencionados, podrá acceder al contenido de las películas y a la Ayuda de FreeHand, pero algunas funciones (como Buscar) no estarán disponibles. Al ejecutar simultáneamente FreeHand y la Ayuda en el Macintosh se puede necesitar más de 64 MB memoria, según los requisitos de memoria del navegador.

Centro de asistencia de FreeHand

El sitio Web del Centro de asistencia de FreeHand contiene la información más reciente sobre la aplicación, además de tutoriales, asesoramiento de usuarios expertos, ejemplos, consejos, actualizaciones e información sobre temas avanzados. Para la información más actual sobre FreeHand y la mejor manera de aprovechar la aplicación, visite nuestro sitio Web periódicamente, en <http://www.macromedia.com/support/freehand>.

Novedades de FreeHand 10

Además de herramientas y paneles que facilitan el trabajo, FreeHand 10 ofrece una serie de nuevas funciones que integran la impresión y la Web.

Ahora, FreeHand se puede utilizar con otras aplicaciones con más facilidad y eficacia.

Panel Navegación

Con el panel Navegación, puede asignar vínculos URL a los objetos o crear notas que se exportan con el documento. También puede asignar acciones de Flash a los objetos de FreeHand, con el fin de crear películas Flash interactivas que se exportan como archivos SWF. Para más información, consulte “Cómo añadir nombres y notas a objetos” en la página 187, “Aplicación de direcciones URL a objetos y texto” en la página 373 y “Asignación de acciones de Flash” en la página 380.

Páginas maestras

Las páginas maestras son unas páginas especiales que no se incluyen en el área de trabajo pero que pueden contener los mismos objetos y símbolos gráficos, excepto la numeración de página. Son un método sencillo de crear objetos y establecer atributos de página compartidos en un intervalo de páginas del documento. Las páginas maestras se pueden modificar en cualquier momento, reflejándose los cambios en cada página secundaria. Se pueden guardar con el documento o importar e exportar como elementos de biblioteca. Para más información sobre las páginas maestras, consulte “Operaciones con páginas maestras” en la página 100.

Funciones de la herramienta Pluma

Las funciones de la herramienta Pluma, mejoradas en FreeHand 10, permiten modificar una ilustración en cualquier momento. Esta herramienta, además de coincidir con la funcionalidad de Fireworks y Flash, es compatible con la misma herramienta de Adobe Illustrator sin que cambie en FreeHand. Para más información, consulte “Dibujo con las herramientas Pluma y Curva Bezier” en la página 145.

La herramienta Pluma incluye las siguientes funciones:

- La nueva preferencia Mostrar puntos sólidos permite que los puntos se muestren como formas sólidas para que sea más fácil editarlos.

- Unos nuevos cursores inteligentes similares a los de Adobe Illustrator muestran la acción que ocurrirá si se hace clic con la herramienta Pluma en la ilustración.
- Se memoriza el último punto final activo de un trazado, lo que permite efectuar otras acciones y después editar ese trazado.
- Ahora, puede hacer clic en el trazado seleccionado para insertar un nuevo punto.
- Se puede hacer clic en un punto para retraer sus selectores. Si los selectores del punto están retraídos, al hacer clic con la Pluma se eliminará ese punto.
- Ahora, con la tecla Mayús se pueden desactivar algunas funciones de Pluma, lo que da mayor flexibilidad al trabajar con muchos trazados distintos.

Panel Herramientas mejorado

Ahora, las herramientas Subseleccionar y Mano están disponibles en el panel Herramientas. Se han cambiado los iconos de las herramientas Estilo libre, Zoom y Línea para que coincidan con los de Fireworks. Para más información sobre estas y otras herramientas, consulte “Conceptos básicos de FreeHand” en la página 63.

Función Pinceladas

Con la función Pinceladas, puede crear un elemento gráfico, guardarlo como símbolo y utilizarlo como pincelada para estirarlo, repetirlo o apilarlo varias veces por un trazado. Esta función reduce el tamaño del archivo y elimina los tiempos de redibujo prolongados. Para más información sobre la función Pinceladas, consulte “Utilización de pinceladas” en la página 278.

Panel Biblioteca

En este panel, antes denominado Símbolos, se almacenan los símbolos y las páginas maestras. Para más información sobre el panel Biblioteca, consulte “Utilización del panel Biblioteca” en la página 244.

Edición de símbolos

Cuando se edita un símbolo, se actualizan todas las instancias de ese símbolo en el documento. Es una función muy útil con aquellos gráficos que es necesario actualizar con frecuencia. Para más información sobre la edición de símbolos, consulte “Edición de símbolos” en la página 247.

Integración con Flash

Hay disponibles nuevas funciones que permiten asignar acciones de Flash a objetos de FreeHand, previsualizar y probar las películas Flash y exportar un documento de FreeHand como un archivo SWF. Para más información, consulte “Asignación de acciones de Flash” en la página 380 y “Utilización del Controlador o del menú Control con archivos SWF” en la página 385.

Cuadro de diálogo Información de archivo

Este cuadro de diálogo permite introducir datos opcionales como fechas, nombres de archivos, títulos, líneas de encabezamiento, nombres de autor/fotógrafo e información de copyright. Se utiliza el protocolo IPTC (International Press Telecommunications Council) para almacenar dicha información.

Degradados de contorno

Con la función Degradado de contorno en el panel Degradado del inspector de relleno, ahora puede mezclar colores en dos dimensiones (horizontal y verticalmente). Para más información sobre los degradados de contorno, consulte “Aplicación de rellenos degradados” en la página 289.

Área de impresión

En FreeHand 10, es posible definir dentro del espacio de trabajo el área de impresión que se enviará a la impresora. Una área de impresión nueva se puede cambiar de tamaño o eliminar, ya que se trata como parte de los atributos del documento. Para más información sobre el área de impresión, consulte “Definición de una área de impresión” en la página 413.

Indicador de documento no guardado

En FreeHand 10, puede controlar las revisiones de sus documentos de trabajo. Cuando es necesario guardar un documento, aparece un asterisco (*) al final del nombre de archivo en la barra de título del documento (como en Dreamweaver y Fireworks 4). Para más información sobre el indicador de documento no guardado, consulte “Ventana del documento” en la página 64.

Cuadros de color

Ahora, el panel Herramientas contiene cuadros de color que permiten seleccionar los colores de cualquier matriz de pastillas y de muestras estándar. Esta funcionalidad es similar a la de Fireworks, Flash y Dreamweaver. Para más información sobre los cuadros de color, consulte “Color, trazos y rellenos” en la página 255.

CAPÍTULO 1

Tutorial

Introducción

En este tutorial se describe el uso de las sofisticadas herramientas de ilustración de Macromedia FreeHand 10 a fin de crear documentos profesionales para imprimir o presentar en la Web. Con este tutorial, diseñará el documento de un museo en el que se anuncia una exposición de objetos del Antiguo Egipto. Cuando haya terminado el documento, deberá seleccionar un área de impresión de las páginas del documento. También exportará dos páginas que incluirán una película Macromedia Flash, con sus botones de navegación correspondientes.

En concreto, completará las siguientes tareas:

- Crear y editar formas vectoriales
- Importar objetos
- Organizar objetos en bibliotecas
- Trabajar con objetos en capas
- Trabajar con colores, incluidos los rellenos degradados de contorno
- Alinear objetos a lo largo de un trazado y sobre la cuadrícula de perspectiva
- Seleccionar el área de impresión del documento
- Previsualizar el archivo en la ventana de reproducción de Flash
- Exportar el archivo al formato de película Flash (SWF)

Para completar este tutorial necesitará 1 hora y media, aproximadamente, dependiendo de su experiencia.

Qué se debe conocer

Aunque el tutorial está diseñado para usuarios no expertos, antes de realizarlo deberá conocer las técnicas que se describen en las cinco lecciones de la Ayuda de FreeHand. Estas lecciones interactivas abordan los siguientes temas:

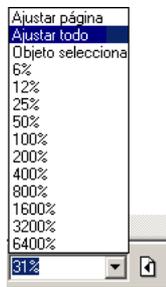
- Introducción a FreeHand 10
- Operaciones con trazados
- Operaciones con capas
- Utilización de capas para crear una animación Flash
- Creación de páginas maestras

Para abrir una lección, elija Ayuda > Lecciones y selecciónela en la lista. Para un mejor aprovechamiento de este tutorial, es preciso estar familiarizado con los conceptos que se tratan en las lecciones antes de empezarlo.

Visualización de los archivos del tutorial

Antes de comenzar a trabajar con su archivo de FreeHand, consulte la versión del archivo de tutorial terminado para conocer el aspecto que tendrá su documento cuando lo complete.

- 1 En FreeHand, elija Archivo > Abrir. En la carpeta de la aplicación FreeHand 10, acceda a la carpeta Práctica y abra el archivo con el nombre Tutorial_finalizado.fh10.
- 2 El archivo del tutorial terminado tiene 2 páginas. Para ver ambas páginas a la vez, elija Ajustar todo en el menú emergente Aumentar y reducir.



Las páginas 1 y 2 están diseñadas para verse en un navegador web; ambas páginas incluyen botones de navegación que las vinculan entre sí cuando se exportan al formato de película Flash (SWF).

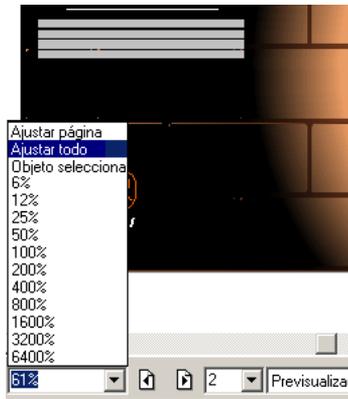


- 3 Para pasar de una página a otra, seleccione la que desee en el menú emergente Ir a la página.



Nota: Durante el tutorial, recibirá instrucciones para pasar a una determinada página del documento de FreeHand. Utilice el menú emergente Ir a la página para pasar de una a otra con rapidez.

- 4 Para modificar el aumento y reducción de las páginas, seleccione un aumento distinto en el menú emergente Aumentar y reducir.



- 5 Cuando haya acabado de ver el archivo, puede dejarlo abierto para consultarlo o puede cerrarlo mediante Archivo > Cerrar.

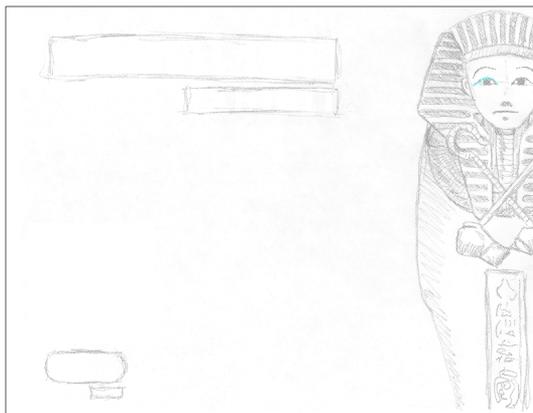
Si ha modificado el documento, no guarde los cambios cuando cierre el archivo.

Apertura del archivo inicial

- 1 Elija Archivo > Abrir. En la carpeta de la aplicación FreeHand 10, acceda a la carpeta Práctica y abra el archivo Tutorial_inicio.fh10.

Este archivo es una versión no terminada del archivo de tutorial que abrió anteriormente. La página 1 incluye un esbozo gráfico que constituye el fondo del documento. Los objetos que colocará en esta página aparecerán sobre el fondo, por lo que el esbozo gráfico del fondo se utilizará como guía para situar los objetos. Cuando no necesite el esbozo gráfico del fondo, podrá ocultarlo.

Además, el archivo incluye una guía a lo largo de uno de los ojos, que le ayudará a dibujar.



- 2 Elija Archivo > Guardar como y almacene el archivo con un nombre distinto en la misma carpeta que Tutorial_inicio.fh10.

Al copiar este archivo con otro nombre, puede guardar los resultados de su trabajo manteniendo intacto el archivo inicial, por si desea utilizarlo en otro momento.

Nota: Durante el tutorial, podrá deshacer los cambios realizados. FreeHand permite deshacer el número de cambios recientes que se establezca en los niveles de deshacer de Preferencias. Para deshacer un cambio, elija Edición > Deshacer.

Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia. Un asterisco en la barra de título del documento indica que lo ha modificado sin haber guardado los cambios.

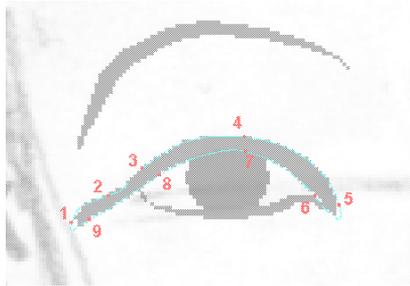
Creación de objetos

FreeHand ofrece una variedad de herramientas para dibujar y modificar objetos. Utilizará algunas de estas herramientas para crear la ilustración que completa el dibujo del ojo sobre el sarcófago.

Aumento del documento

Antes de empezar, es preferible que aumente el documento para disponer de un espacio más grande en el cual dibujar.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Zoom.
- 2 En la página 1 del documento de FreeHand, haga clic varias veces en el ojo izquierdo del sarcófago hasta que el menú emergente Aumentar y reducir indique el 800%.



Nota: También puede escribir un valor en el cuadro de texto Aumentar y reducir.

Selección de los colores de trazo y de relleno

Utilice el inspector de trazo para especificar el color del trazado que va a dibujar.

- 1 Para abrir el inspector de trazo, elija Ventana > Inspectores > Trazo.
- 2 En el menú emergente Tipo de trazo, verifique que la opción Básico está seleccionada.
- 3 En el menú emergente Grosor del trazo, seleccione Fina.
- 4 Haga clic en el menú emergente Color de trazo y seleccione Lapis.



Menú emergente Tipo de trazo

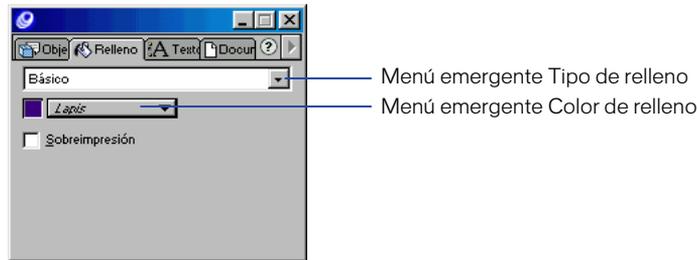
Menú emergente Grosor del trazo

Menú emergente Color de trazo

- 5 Para abrir el inspector de relleno, elija Ventana > Inspectores > Relleno, o haga clic en la ficha Relleno.

El inspector de relleno permite especificar el color que aparece dentro de los límites del trazado.

- 6 En el menú emergente Tipo de relleno, verifique que la opción Básico está seleccionada.
- 7 Haga clic en el menú emergente Color de relleno y seleccione Lapis.



El panel Herramientas muestra los colores de trazo y de relleno seleccionados.



Dibujo de un trazado con la herramienta Pluma

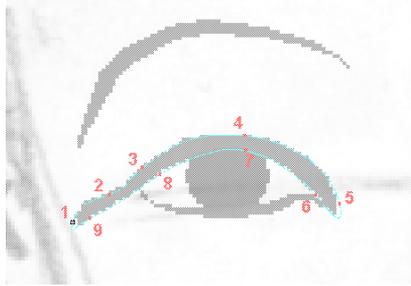
El uso de la herramienta Pluma permite crear y modificar trazados con precisión y facilidad. Para dibujar un trazado curvo con la herramienta Pluma, debe crear puntos y arrastrar selectores tangentes para formar las curvas.

Los trazados creados en FreeHand son vectores que definen formas matemáticamente para producir gráficos cuya resolución y suavidad de líneas se mantienen al ampliarlos.

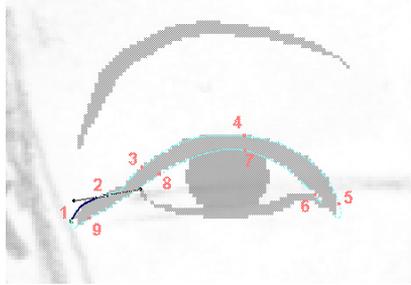


- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Pluma.

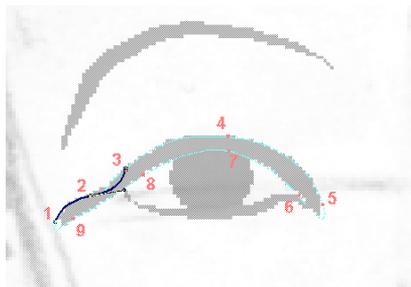
- 2 Para crear el primer punto, haga clic en el punto 1 de la ilustración de fondo, en el borde externo del ojo.



- 3 Haga clic en el punto 2 y mantenga presionado el ratón. Arrastre este segundo punto. A medida que lo arrastra aparece un selector. Arrastre el selector para que la línea curva siga la guía del contorno del ojo.

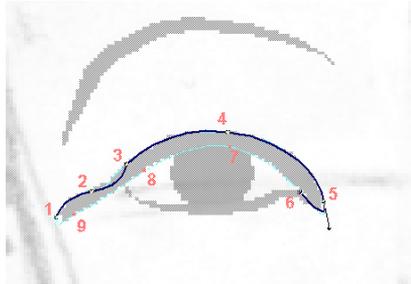


- 4 Haga clic en el punto 3. La línea no seguirá la curva, aunque deberá modificar este segmento de línea en breve.

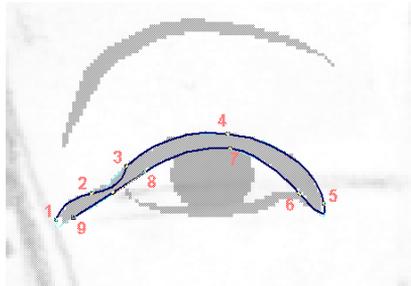


- 5 Haga clic en el punto 4 y mantenga presionado el ratón. Arrastre el selector del punto 4 de modo que la curva siga la guía.

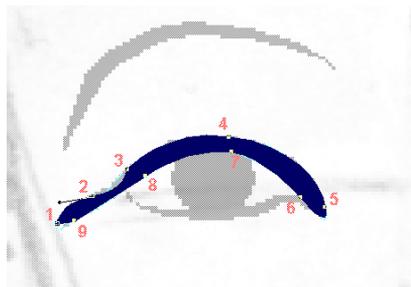
- 6 Haga clic en el punto 5 y mantenga presionado el ratón. Arrastre el selector del punto 5 a fin de crear la siguiente línea curva.
- 7 Haga clic en el punto 6.



- 8 Haga clic en el punto 7 y mantenga presionado el ratón. Arrastre el selector del punto 7 a fin de crear otra línea curva que siga la guía. Repita este paso con el punto 8.
- 9 Dibuje un segmento de línea recta haciendo clic (sin arrastrar) en el punto 9.



- 10 Coloque la herramienta Pluma sobre el punto 1 que ya ha creado. Aparecerá un pequeño círculo junto a la punta de la pluma cuando esté situada correctamente. Esto indica que si hace clic, terminará el trazado. Haga clic en ese punto.

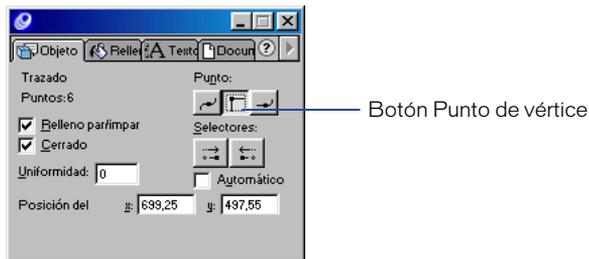


Cuando cierre el trazado, el color de relleno aparecerá dentro del contorno.

Modificación del trazado

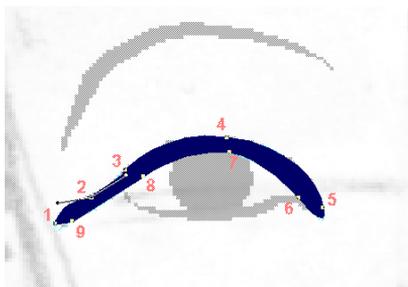
El segmento de línea entre los puntos 2 y 3 no sigue la curva. Deberá modificar el trazado con el inspector de objetos. Este inspector presenta los atributos de un objeto seleccionado.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Puntero. Con el trazado de la página 1 seleccionado, haga clic en el punto 2 de modo que aparezca su selector.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.
- 3 En el inspector de objetos, seleccione el botón Punto de vértice para convertir el punto de la curva en un vértice.



El desplazamiento de un selector de punto de curva, puede influir en los segmentos adyacentes del trazado. Los selectores de punto de vértice se desplazan individualmente, por lo que puede ajustar los segmentos adyacentes del trazado uno a uno.

- 4 Arrastre el selector del punto 2 hasta que el segmento de línea siga la guía.



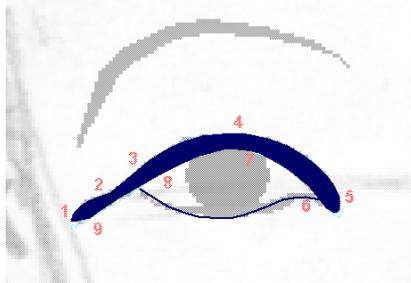
Nota: Para más información sobre la modificación de formas, consulte los pasos de la lección Operaciones con trazados (además, consulte “Remodelado de un trazado” en la página 148).

Utilización de la herramienta Lápiz

La herramienta Pluma permite crear un trazado colocando puntos, mientras que la herramienta Lápiz permite dibujarlo con estilo libre. Para comparar ambas herramientas, utilizará la herramienta Lápiz a fin de dibujar otro trazado que cree el efecto del contorno por debajo del ojo.



- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Lápiz.
- 2 Arrastre desde el borde interno del ojo a lo largo de la ilustración de contorno del fondo, con el fin de crear otro trazado por debajo del ojo, como se muestra en la siguiente ilustración.



Utilización del atributo de pincelada

La pincelada es un atributo fácil de manejar que se puede aplicar a todos los trazados en FreeHand para crear dos efectos:

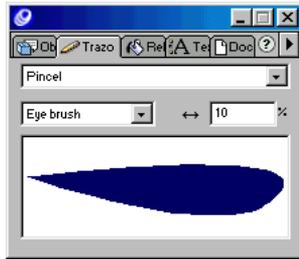
- El efecto de pintura extiende un símbolo gráfico a lo largo del trazado y permite crear líneas que tienen el aspecto de pinceladas.
- El efecto de aerosol repite el símbolo gráfico a lo largo del trazado.

Primero, debe añadir el atributo de pincelada a la línea de FreeHand para terminar el efecto del contorno del ojo. Más adelante en este tutorial tendrá oportunidad de utilizar la pincelada de aerosol.

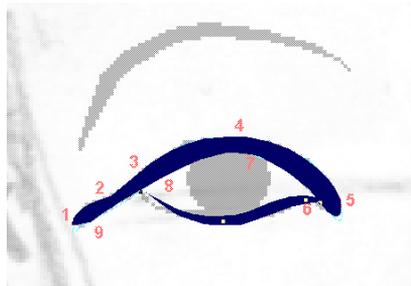
- 1 Con la línea del lápiz seleccionada, elija Ventana > Inspectores > Trazo.
- 2 En el inspector de trazo, elija Pincel en el menú emergente Tipo de trazo.
- 3 En el menú emergente Pincel, seleccione Eye brush.

Está utilizando una pincelada predefinida. Más adelante en el tutorial, aprenderá a crear una pincelada personalizada.

- 4 En el cuadro de texto Escala, cambie el porcentaje al 10% y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



Da la sensación de que el trazado se hubiese dibujado con un pincel, ya que su trazo se afina en los extremos.

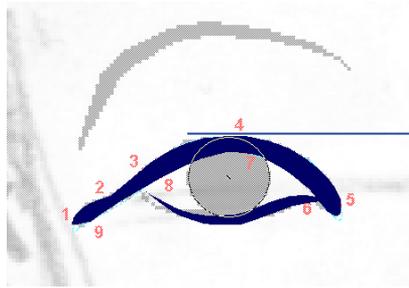


Utilización de la herramienta Elipse

Otro método para dibujar en un documento de FreeHand consiste en elegir una herramienta de forma en el panel Herramientas, arrastrar la herramienta en el documento para crear la forma y dejar que se coloquen los puntos automáticamente. Utilice este método para terminar el ojo.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Elipse.

- Haga clic en el borde izquierdo superior del óvalo de fondo, como se muestra en la siguiente ilustración, y arrastre hacia el lado opuesto del óvalo.



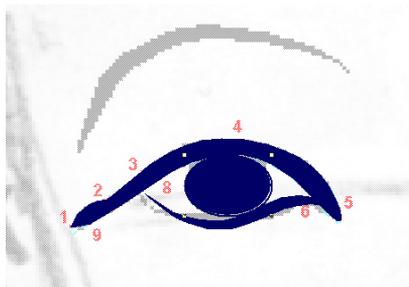
Empiece a arrastrar aquí.

- Para asignar un tamaño preciso a la elipse, acceda al inspector de objetos y escriba 12,12 en el cuadro de texto An, que indica la anchura del objeto.
- Para establecer su altura, escriba 8,5 en el cuadro de texto Al y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



- Si necesita desplazar la elipse, arrástrela con la herramienta Puntero (tenga cuidado de no arrastrar los puntos) hasta que quede sobre el óvalo de la ilustración de fondo.

Cuando la desplace, los valores en los cuadros de texto de las coordenadas X e Y del inspector de objetos cambiarán para reflejar la posición actual de la elipse.



Nota: También puede desplazar la elipse con las teclas de flecha del teclado. Mantenga la elipse seleccionada y presione las teclas de flecha para desplazarla un píxel cada vez en el sentido de la flecha.

- 6 Para cambiar el color de la elipse, verifique que está seleccionada y elija Negro en el menú emergente Color de trazo del panel Trazo.
- 7 Elija Negro en el menú emergente Color de relleno del panel Relleno.

Combinación de formas

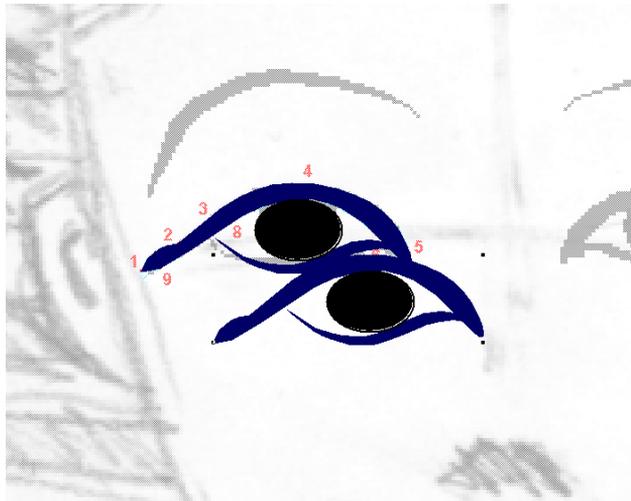
Ahora que ha creado tres objetos por separado, deberá agruparlos. Al agrupar varios objetos, se conservan sus respectivas ubicaciones aunque se pueden manipular como un solo objeto.

- 1 Con la elipse seleccionada, mantenga presionada Mayús y haga clic en ambos trazados del “contorno del ojo” utilizando la herramienta Puntero, a fin de seleccionar las tres formas.
- 2 Elija Modificar > Agrupar.

Creación de una imagen reflejada con la herramienta Reflejar

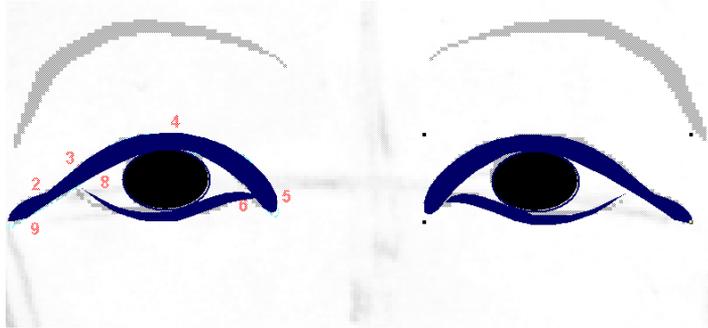
La herramienta Reflejar ofrece un modo de crear una copia reflejada del objeto seleccionado. En vez de dibujar el segundo ojo, utilizará la herramienta Reflejar para crearlo a partir del ojo que ya ha dibujado.

- 1 Verifique que el ojo está seleccionado y elija Edición > Duplicar.



- 2 Con la copia del ojo seleccionada, elija la herramienta Reflejar del panel Herramientas y haga clic en la copia del ojo.

- 3 Arrastre la copia reflejada del ojo con la herramienta Puntero hasta colocarla sobre el ojo de fondo.



- 4 Con la herramienta Puntero, haga clic en cualquier lugar de la página lejos de los ojos para no seleccionarlos.

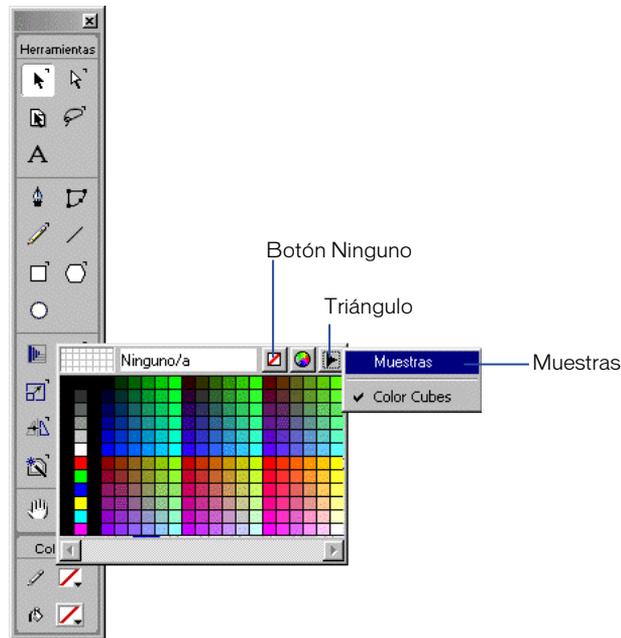
Nota: Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

Utilización del panel Herramientas para aplicar distintos colores de trazo y de relleno

Al principio del tutorial, utilizó los inspectores de trazo y de relleno para determinar los colores de los objetos. Ahora, debe seleccionar los colores para los polígonos que va a dibujar en los cuadros de color de trazo y de relleno.

A medida que avanza en un archivo de FreeHand, puede elegir los colores que ha mezclado o utilizado con frecuencia y añadirlos a una lista de muestras que se guardará con el documento. Más adelante en este tutorial, mezclará y añadirá un color a las muestras. Ahora, sin embargo, sólo trabajará con colores que ya están incluidos en la lista de muestras.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en el cuadro de color de trazo para ver la paleta de colores.



- 2 Si no está seleccionado Ninguno en el menú emergente Tipo de trazo, haga clic en el botón Ninguno.

La forma que va a dibujar no necesita un color de trazo.

- 3 En el panel Herramientas, haga clic en el cuadro de color de relleno para ver la paleta de colores.

- 4 Haga clic en el triángulo del borde superior derecho de la paleta y seleccione Muestras.

A medida que mueva el cuentagotas sobre un color de la lista, aparecerá una sugerencia con el nombre de ese color.

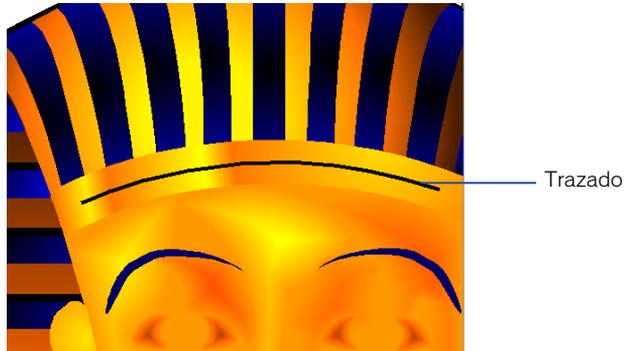


- 5 Haga clic en Gold Mid-Tone en la lista de colores para seleccionarlo.

Dibujo de un polígono

El polígono es otra de las formas que pueden seleccionarse en el panel Herramientas. Creará dos polígonos de dos colores distintos como primer paso para generar la ornamentación sobre la cabeza.

- 1 Pase a la página 3 y, con la herramienta Zoom, aumente el trazado de la diadema en la frente al 400%.



- 2 En el panel Herramientas, haga doble clic en la herramienta Polígono para mostrar el cuadro de diálogo Herramienta de polígonos.
- 3 En el cuadro de texto Número de lados escriba 7, o mueva el deslizador Número de lados a 7.
- 4 Verifique que Polígono está seleccionado en Forma y, después, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



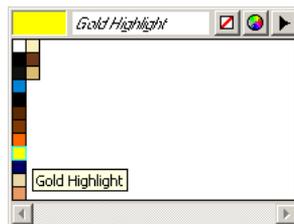
- 5 Arrastre para crear un polígono pequeño cerca del lado izquierdo del trazado de la diadema, que ya está creada, como se muestra en la siguiente ilustración:



- 6 Elija Edición > Duplicar y, con la herramienta Puntero, arrastre el polígono duplicado al otro extremo del trazado.



- 7 Con el polígono duplicado seleccionado, elija Gold Highlight en el cuadro de color de relleno del panel Herramientas.



Creación de una fusión a lo largo de un trazado

Puede seleccionar dos objetos de un trazado y combinarlos, para crear una transición entre ambos en varias fases; este efecto recibe el nombre de fusión. Es posible fusionar las formas y los colores. En esta parte del tutorial, fusionará los dos polígonos a lo largo de un trazado.

- 1 Con el polígono duplicado seleccionado, mantenga presionada Mayús y haga clic para elegir el primer polígono que dibujó.
- 2 Elija Modificar > Combinar > Fusión.



- 3 Si el inspector de objetos no se visualiza, elija Ventana > Inspectores > Objeto.
- 4 En el cuadro de texto Fases, escriba 6 y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

La transición entre ambos polígonos se producirá en 6 fases.



- 5 Con la fusión de polígonos seleccionada, mantenga presionada Mayús y haga clic en el trazado curvo de la diadema, a fin de añadirlo a la selección.

Nota: Si es necesario, mueva la fusión de polígonos para mostrar el trazado.



6 Elija Modificar > Combinar > Unir objeto fusionado al trazado.



Cómo añadir efectos especiales

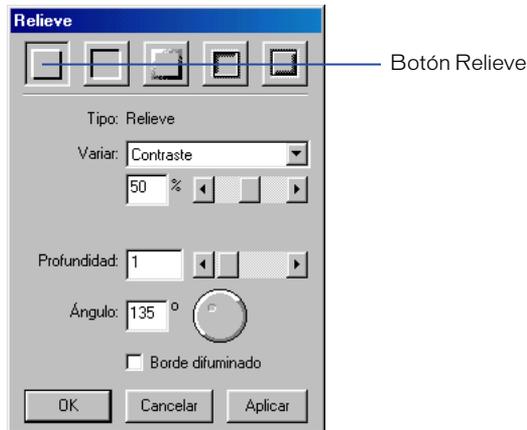
Aplique el efecto especial de relieve a los polígonos para que adquieran un aspecto tridimensional sobre la diadema:

- 1** Elija Modificar > Desagrupar.
- 2** Elija otra vez Modificar > Desagrupar.

Están seleccionados todos los polígonos, excepto el primero y el último del trazado.



- 3 Tenga cuidado de no seleccionar el trazado y haga clic con Mayús presionada en el primer y último polígono para añadirlos a la selección.
- 4 Elija Xtras > Crear > Relieve.
- 5 En el cuadro de diálogo Relieve, verifique que está seleccionado el botón Relieve.
- 6 Escriba 1 en el cuadro de texto Profundidad o mueva el deslizador a 1.
El valor de profundidad controla la distancia con que se resalta el efecto de relieve.
- 7 Escriba 135 en el cuadro de texto Ángulo y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
El ángulo determina la dirección del resalte y el sombreado.



- 8 Haga clic en cualquier lugar lejos de los objetos para cancelar su selección y, después, haga clic en el trazado de la diadema para seleccionarlo.

9 Presione Retroceso (Windows) o Borrar (Macintosh) para eliminar el trazado.



Nota: Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

Operaciones con objetos en capas

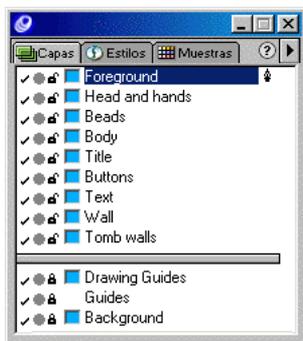
Las capas se utilizan continuamente en FreeHand, tal como se describe en la lección Operaciones con capas. Estas capas son similares a las hojas de acetato transparentes o al papel de calcar y se apilan unas sobre otras. Las capas ofrecen una organización lógica de los objetos; por ejemplo, se puede colocar todo el texto en una capa y todos los botones de navegación en otra. Cada objeto del documento de FreeHand reside sobre una capa y sólo se podrá editar cuando dicha capa sea visible y no esté bloqueada.

Cómo visualizar y ocultar capas

El documento de FreeHand de este tutorial dispone de 12 capas, incluidas las capas predeterminadas Foreground (Primer plano), Guides (Guías) y Background (Fondo). Los objetos del primer plano aparecen, de forma predeterminada, por delante de los objetos incluidos en las capas de guías y de fondo. Para manejar las capas del documento como se explicó en la lección Operaciones con capas, es necesario utilizar el panel Capas.

- 1 Para ver el panel Capas, elija Ventana > Paneles > Capas.

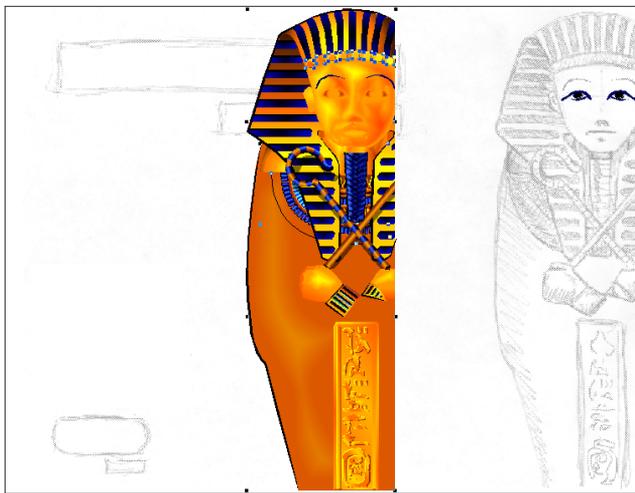
Los objetos que ha creado hasta ahora en este tutorial se encuentran en la capa Foreground.



Desplazamiento de una ilustración dispuesta en capas

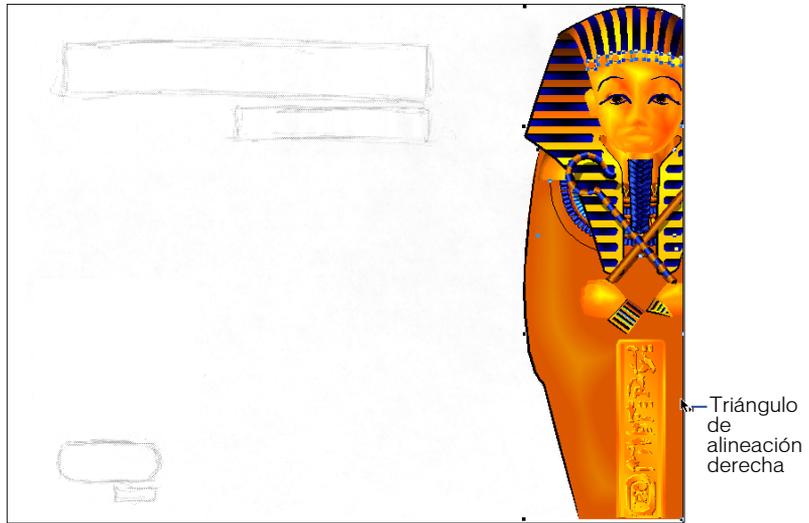
La página 3 del documento incluye objetos en cuatro capas distintas: Foreground, Head and hands, Beads y Body. Ahora copiará la ilustración dispuesta en capas en la página 1.

- 1 Para reducir la página y verla en su totalidad, elija Ver > Ajustar a página.
- 2 Haga clic con la herramienta Puntero en cualquier objeto de la página 3.
- 3 Elija Edición > Seleccionar > Todo.
- 4 Elija Edición > Cortar.
- 5 Pase a la página 1 del documento de FreeHand y elija Edición > Pegar.

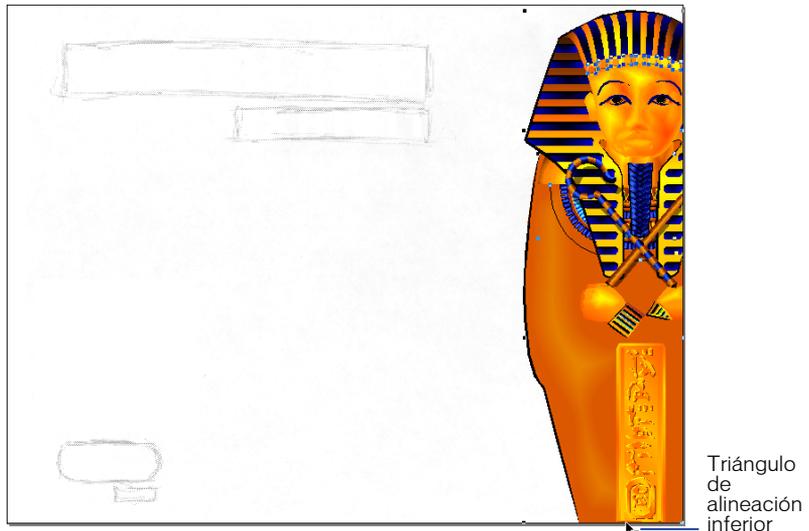


- 6 Arrastre la ilustración al borde derecho de la página hasta que aparezca el triángulo de alineación derecha.

Este triángulo indica que los objetos están alineados con el borde derecho de la página.



- 7 Manteniendo la ilustración alineada con el borde derecho de la página, arrastre los objetos hasta alinearlos con el borde inferior de la página. Esta vez, aparece otro triángulo que apunta hacia abajo cuando los objetos se alinean en el borde inferior de la página.



Los objetos que ha copiado permanecen en sus respectivas capas.

- 8 Haga clic en un lugar alejado del sarcófago para cancelar la selección de los objetos.

La capa Foreground está sobre las tres capas que contienen la ilustración del sarcófago, de modo que las ilustraciones de los ojos y la diadema que creó en primer plano aparecen por encima de las demás capas.

- 9 En el panel Capas, haga clic en la marca de verificación de la capa Background para ocultarla.

Para mostrar una capa oculta, puede hacer clic a la izquierda del nombre de capa sin marca de verificación.

Nota: Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

Importación de objetos

Ahora, deberá importar el gráfico de una cuenta que se utilizará para crear un collar. Para introducir gráficos o texto en el documento, dispone de tres opciones que posiblemente ya conozca: arrastrar y colocar, utilizar el comando Importar y cortar y pegar. En este tutorial utilizará el comando Importar.

- 1 En el panel Capas, haga clic en el icono de candado situado a la izquierda del nombre de las capas Head and hands y Body para bloquearlas.
- 2 En la página 1, aumente la vista del documento al 200%.
- 3 Seleccione Archivo > Importar.
- 4 En el cuadro de diálogo Importar documento (Windows) o Abrir (Macintosh), acceda a la carpeta Práctica incluida en la carpeta de la aplicación FreeHand 10 y haga doble clic en el archivo Cuenta.fh10.
- 5 Haga clic en el puntero de importación situado junto al sarcófago, como se muestra en la siguiente ilustración.

No es necesario colocar perfectamente la cuenta del collar.

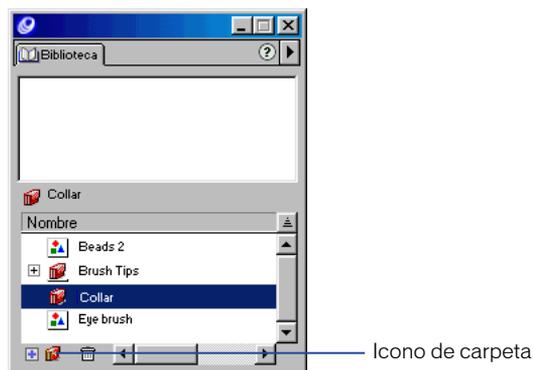


Operaciones con símbolos e instancias

Los símbolos y las instancias permiten manejar gráficos que se repiten y también reducen al mínimo el tamaño del archivo. Las instancias son copias de un objeto original de FreeHand que se almacena como un símbolo. Cuando modifique ese símbolo, todas sus instancias se modificarán automáticamente para reflejar el cambio.

Los símbolos se almacenan en la biblioteca para volver a utilizarlos en todo el documento. Para mantenerlos organizados en la biblioteca, puede disponerlos en grupos.

- 1 Elija Ventana > Biblioteca para mostrar el panel Biblioteca.
- 2 Haga clic en el icono de carpeta para crear un nuevo grupo. En la lista Biblioteca, haga doble clic en Grupo-01 y cambie el nombre del grupo a **Collar**.



- 3 Si es necesario, seleccione la cuenta que situó en la página 1 del documento. Elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.

La cuenta en esta página es ahora una instancia del símbolo de cuenta que hay en el panel Biblioteca. El nombre del símbolo es Gráfico-01.

- 4 En la lista Biblioteca, cambie el nombre del símbolo Gráfico-01 a **Lágrima** y arrástrelo al grupo Collar.

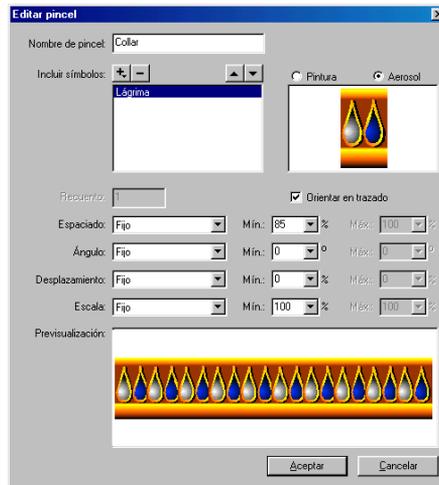


Utilización del pincel de aerosol

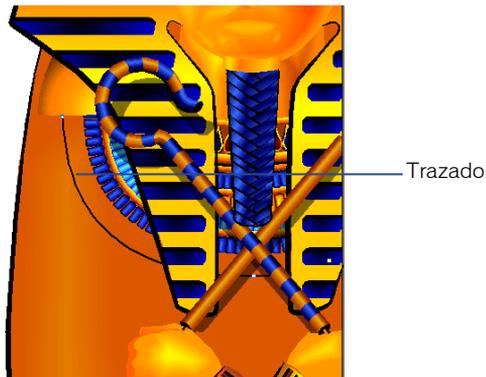
Al principio de este tutorial, utilizó el atributo de pincelada para extender un símbolo gráfico a lo largo de un trazado. Ahora, utilizará el atributo del pincel de aerosol para repetir otro símbolo gráfico (en este caso, la cuenta del collar) a lo largo de un trazado.

- 1 Con la cuenta de la página 1 seleccionada, elija Modificar > Pincel > Crear pincel.
- 2 En el cuadro de diálogo Editar pincel, asigne el nombre **Collar** al pincel.
- 3 Seleccione Aerosol.

- 4 En el cuadro de texto de porcentaje Mín., situado a la derecha de Espaciado, escriba 85 y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

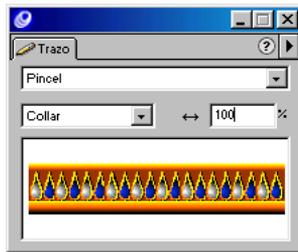


- 5 En la página 1, seleccione el trazado que ya está creado junto a los collares existentes.

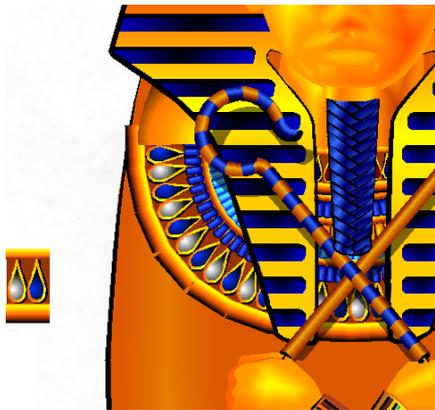


- 6 En el inspector de trazo, seleccione Pincel en el menú emergente Tipo de trazo.

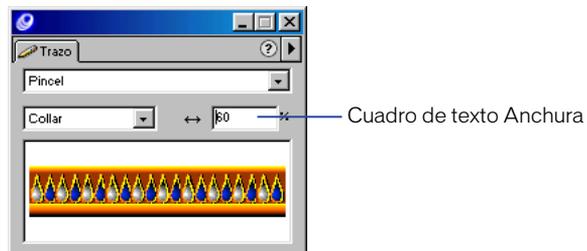
- 7 En el menú emergente Pincel, seleccione Collar: el nombre del pincel personalizado que acaba de crear.



Las instancias del símbolo de cuenta se repiten a lo largo del trazado.



- 8 En el cuadro de texto Anchura del panel Trazo, escriba 60 y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



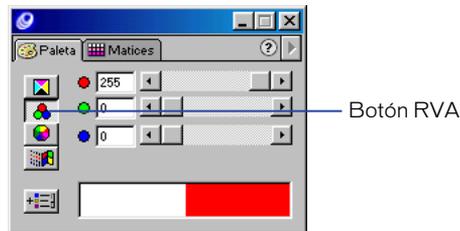
Nota: Puede mover los puntos que hay en el trazado, como se explicó al principio, para modificar la forma y la longitud del collar.

Utilización de colores y matices

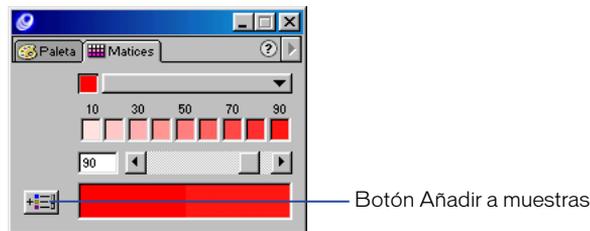
Puede utilizar el Mezclador de colores para mezclar colores CMAN (cian, magenta, amarillo, negro) o RVA (rojo, verde, azul) y otros modos de color con el fin de crear el color que desee. El modo CMAN utiliza colores de cuatricromía que representan tintas de impresión a cuatro colores; el modo RVA emplea los colores que aparecen en pantalla, por ejemplo, en una página Web.

El documento de este tutorial, diseñado tanto para imprimirlo como para exportarlo como una película Flash, utiliza los colores RVA. Ahora, deberá crear en el modo RVA una sombra dorada para las cuentas y añadir ese color a la lista de muestras del documento. Más adelante en el tutorial, imprimirá las páginas con colores CMAN.

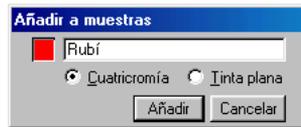
- 1 Si el panel Paleta de colores no está visible, elija Ventana > Paneles > Mezclador de colores.
- 2 Haga clic en el botón RVA. Para el rojo, escriba 255 en el cuadro de texto o mueva el deslizador a 255.
- 3 Para el verde y el azul, escriba 0 o mueva el deslizador a 0.



- 4 En el panel Matices, haga clic en el cuadro de matiz del 90% y, después, haga clic en el botón Añadir a muestras.

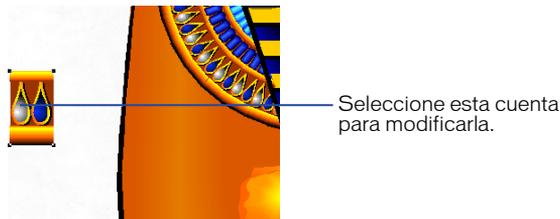


- 5 En el cuadro de diálogo Añadir a muestras, escriba **Rubí** en el cuadro de texto para asignar nombre al color y haga clic en Añadir.

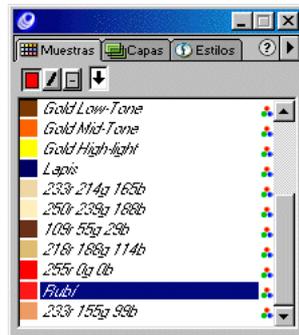


Nota: Cuando se añade un matiz a la lista de muestras, también se añade automáticamente el color básico de ese matiz.

- 6 En la página 1, seleccione la instancia de la cuenta (no las cuentas sobre el trazado) y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.



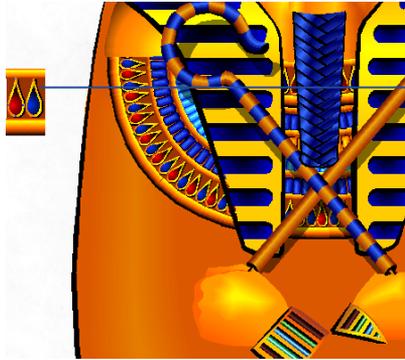
- 7 En la ventana de edición de símbolos, aumente el símbolo al 400%.
- 8 Si el panel Muestras no está visible, elija Ventana > Paneles > Muestras. Arrastre la muestra Rubí hasta el centro de la lágrima izquierda (no la lágrima azul).



- 9 Cierre la ventana de edición de símbolos.

Las cuentas situadas a lo largo del trazado se actualizan con el color rubí añadido.

- 10 En la página 1, seleccione y borre la instancia de la cuenta.
El símbolo permanecerá en la biblioteca.



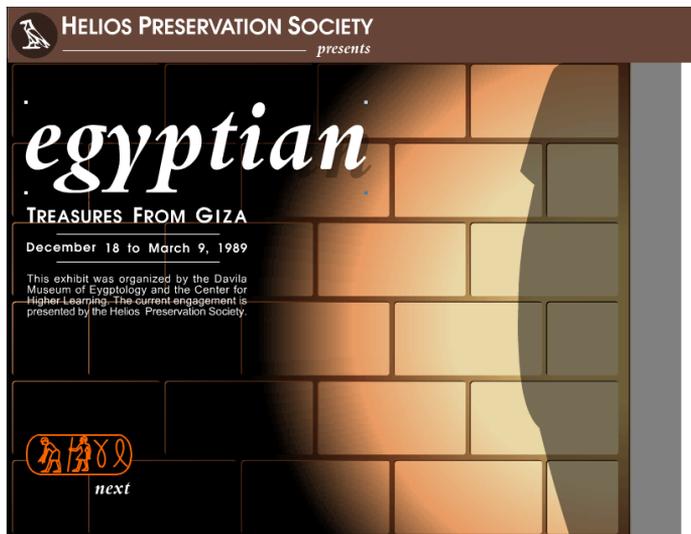
Borre la instancia original de la cuenta.

Nota: Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

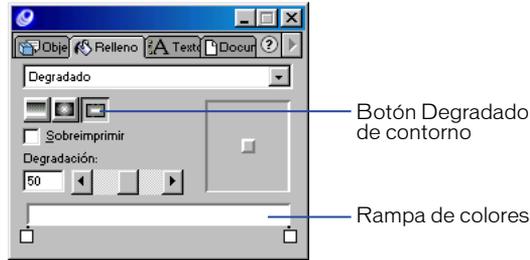
Cómo añadir un degradado de contorno al texto

Un degradado presenta variaciones sutiles de un color o transiciones entre dos o más colores. En FreeHand, se pueden crear degradados multicolores que siguen el contorno de un trazado. En este tutorial, utilizará la función de degradado de contorno para mejorar el aspecto usual del texto.

- 1 Pase a la página 4 y seleccione el texto que empieza por “Egyptian”.



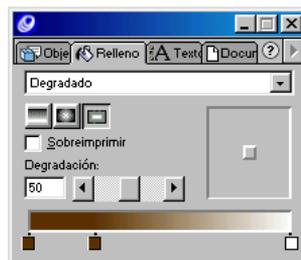
- 2 En el panel Relleno, seleccione Degradado en el menú emergente Tipo de relleno.
- 3 Haga clic en el botón Degradado de contorno y en la muestra de la izquierda de la rampa de colores.



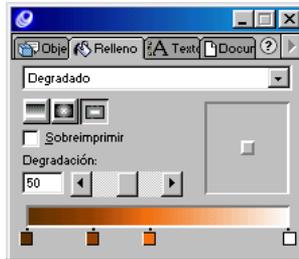
- 4 En la lista de muestras, seleccione Gold Base-Tone.



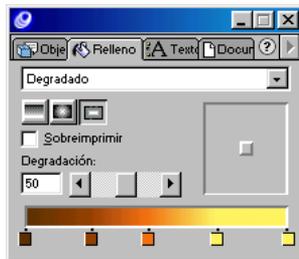
- 5 Arrastre la muestra un poco hacia la derecha, como se indica en la siguiente ilustración.



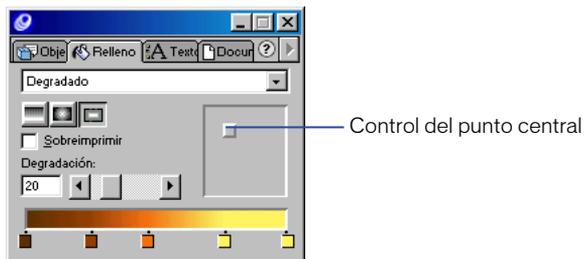
- 6 Haga clic en la segunda muestra, que acaba de crear y seleccione Gold Low-Tone en la lista de muestras.
- 7 Arrastre la primera muestra sobre la marca intermedia de la rampa de colores. Haga clic en esa marca y seleccione Gold Mid-Tone en la lista de muestras.



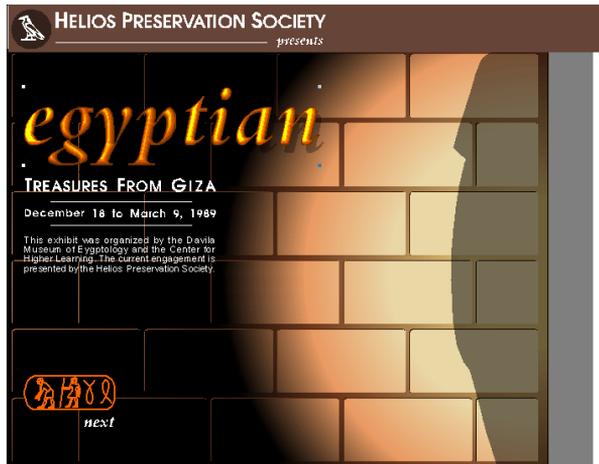
- 8 Haga clic en la muestra de la derecha y seleccione Gold Highlight.
- 9 Arrastre la muestra de la derecha hacia la izquierda una cuarta parte, aproximadamente, de la longitud total de la rampa de colores, como se muestra en la ilustración.



- 10 Arrastre el deslizador de degradación a 20.
Este deslizador controla la rampa del degradado.
- 11 Arrastre el control del punto central hacia la esquina superior izquierda, como se muestra en la siguiente ilustración.



El texto “Egyptian” del documento aparece con todos los colores que especificó en el panel Relleno aplicados como un degradado de contorno.

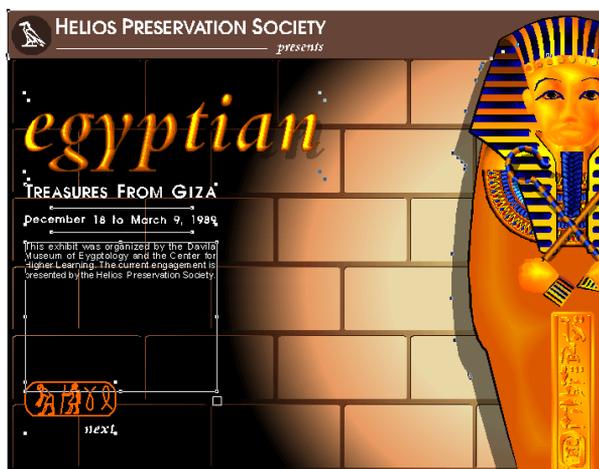


Nota: Puede seleccionar una letra del texto “Egyptian” con la herramienta Subselección del panel Herramientas. Después, puede ajustar el deslizador de degradación para esa letra y producir un efecto de degradado más uniforme. En el archivo Tutorial_finalizado.fh10 puede ver el aspecto que presenta el degradado de contorno cuando se ajusta para cada letra por separado.

12 Para mover los objetos de esta página a la página 1, elija Edición > Seleccionar > Todo.

13 Elija Edición > Cortar.

14 Pase a la página 1 y elija Edición > Pegar.



Eliminación de páginas del documento

Las páginas 3 y 4 del documento ya no son necesarias porque no contienen ningún objeto. Para eliminar estas páginas se puede utilizar el inspector de documento.

- 1 Pase a la página 3 y elija Ventana > Inspectores > Documento.
- 2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento para mostrar el menú emergente Opciones y elija Eliminar.



- 3 Pase a la que ahora es la página 3 y repita el paso 2 anterior para eliminar la siguiente página en blanco.

Nota: Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

Utilización de la cuadrícula de perspectiva

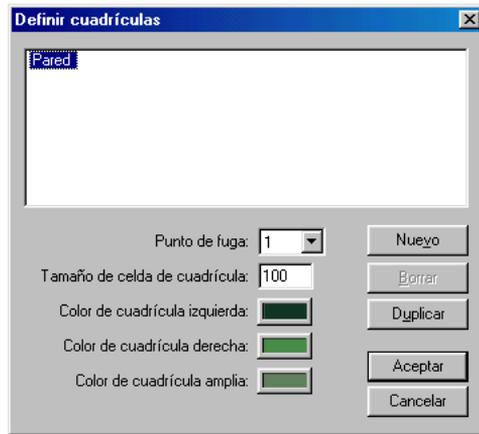
Si adjunta objetos a la cuadrícula de perspectiva, puede orientar esos objetos con relación a un punto de fuga, lo que añadirá profundidad a la ilustración. Aunque en este tutorial sólo utilizará un punto de fuga, es posible crear cuadrículas personalizadas con hasta tres puntos.

Definición de la cuadrícula de perspectiva

Antes de mostrar la cuadrícula de perspectiva, se puede definir el aspecto que va a presentar.

- 1 Pase a la página 2. En el cuadro de texto Aumentar y reducir tamaño de página, escriba 39 y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 2 En el panel Capas, bloquee la capa Tomb Walls.
- 3 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas.
- 4 En el cuadro de diálogo Definir cuadrículas, haga doble clic en Cuadrícula 1 y escriba Pared para cambiar el nombre de la cuadrícula.
- 5 Verifique que Punto de fuga tiene asignado el valor 1.

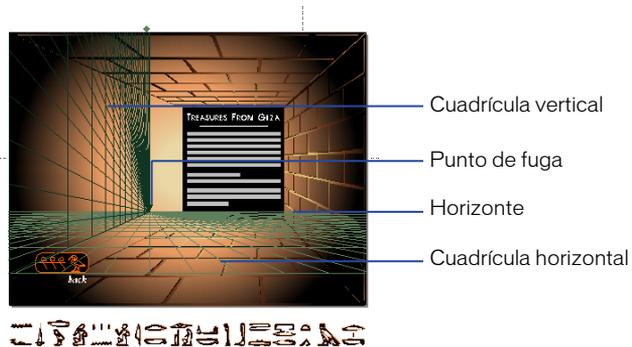
- 6 En el cuadro de texto Tamaño de celda de cuadrícula, escriba **100** y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



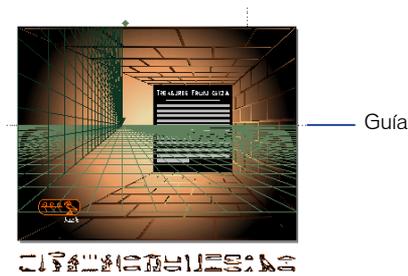
- 7 En la página 2, elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar.



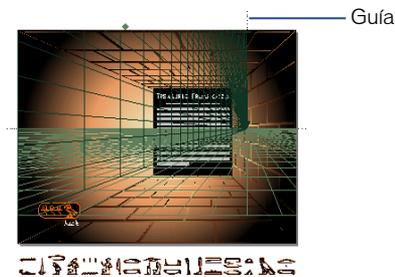
- 8 En el panel Herramientas seleccione la herramienta Perspectiva.



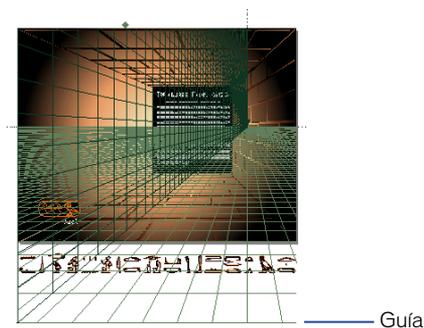
- 9 Sitúe el puntero de la herramienta Perspectiva sobre la línea de horizonte, que es el límite superior de la cuadrícula horizontal y arrastre el horizonte hasta la línea de guía horizontal ya creada.



- 10 Arrastre el punto de fuga hacia la derecha hasta que las líneas verticales se alineen con la guía vertical.



- 11 Arrastre la línea horizontal de la parte inferior de la cuadrícula de perspectiva hacia abajo, hasta que coincida con la guía horizontal situada por debajo de la página 2.

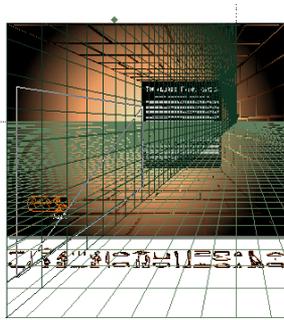


Cómo adjuntar un objeto a la cuadrícula de perspectiva

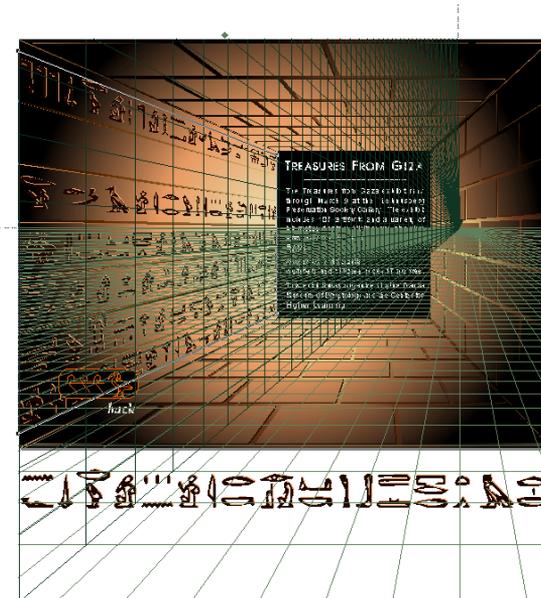
Una vez definida la cuadrícula de perspectiva, puede alinear objetos sobre ella.

- 1 Con la herramienta Perspectiva aún seleccionada, haga clic en la ilustración del jeroglífico más grande, desde el área de trabajo situada encima de la página 2. Arrastre la ilustración hasta la página 2 y presione la tecla de flecha izquierda con el botón del ratón presionado.

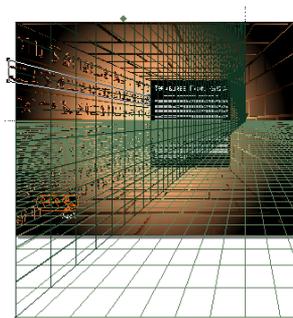
El gráfico se alinea sobre la cuadrícula de perspectiva.



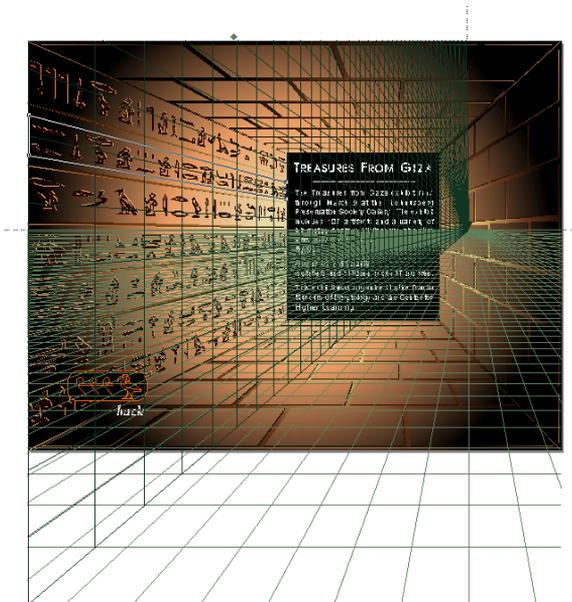
- 2 Arrastre para alinear el borde izquierdo del jeroglífico con el borde izquierdo de la página y suelte el botón del ratón.



- 3 Arrastre el gráfico del jeroglífico más pequeño desde el área de trabajo situada debajo de la página 2 hasta la pared izquierda, después, presione la tecla de flecha izquierda con el botón del ratón presionado.



- 4 Arrastre para alinear el borde izquierdo del jeroglífico con el borde izquierdo de la página y coloque el gráfico en el área vacía de la pared que no contiene jeroglíficos.



- 5 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para ocultar la cuadrícula.



- 6 En el panel Capas, desbloquee la capa Tomb Walls y oculte la capa Drawing Guides.

Nota: Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

Definición del área de impresión

Ha terminado de dibujar, importar y colocar todos los objetos en el archivo de FreeHand. En este momento del diseño, suele ser recomendable imprimir las páginas para revisarlas. Con la función de área de impresión de FreeHand, puede definir una área que incorpore áreas seleccionadas del área de trabajo y de las páginas del documento.

- 1 Aumente o reduzca la página al 25%.
- 2 Elija Archivo > Imprimir área.
- 3 Arrastre el puntero de área de impresión para seleccionar las páginas 1 y 2. Se puede situar el área de trabajo alrededor de ambas páginas, como se muestra en la siguiente ilustración.



Ahora se encuentra en el modo de área de impresión.

Nota: El área de impresión se puede cambiar de tamaño o eliminar y sus atributos se guardan con el documento. Para más información, consulte “Definición de una área de impresión” en la página 413.

- 4 Haga clic dentro de este área para abrir el cuadro de diálogo Imprimir área.
- 5 En el menú emergente Impresora, seleccione la impresora que vaya a utilizar.
- 6 Verifique que aparece Impresora en el campo Destino (Macintosh).
- 7 En el menú emergente Opciones, seleccione FreeHand 10 (Macintosh).
- 8 En el menú emergente Tamaño %, seleccione Ajustarse al papel y haga clic en Aceptar (Windows) o Imprimir (Macintosh) para imprimir el área especificada.

Nota: Los colores RVA del documento se imprimirán como colores CMAN de forma predeterminada. Para más información sobre el uso de colores, consulte “Administración de colores” en la página 301.

- 9 Para salir del modo Área de impresión, haga clic fuera del área.

Cómo añadir botones de navegación

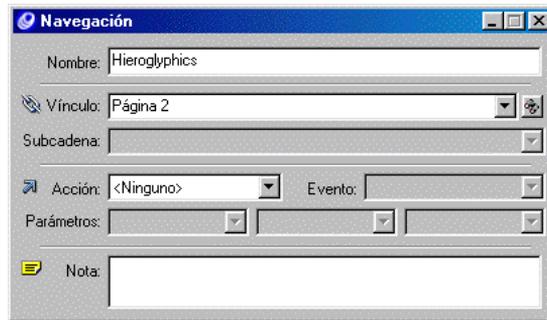
Con FreeHand 10, puede añadir botones a un documento, que se vinculan con otras páginas o direcciones URL, después de exportarlo a un formato para la Web. Con el panel Navegación se asignan vínculos y se puede previsualizar el documento como una película Flash dentro de FreeHand.

- 1 El aumento o reducción de la página 1 debe establecerse en 100%. Seleccione el botón Next y elija Ventana > Paneles > Navegación.



- 2 En el cuadro de texto Nombre, escriba **Jeroglíficos**.

- 3 En el menú emergente Vínculo, seleccione Página 2 y, después, cierre el panel Navegación.



Cuando el usuario haga clic en el botón de navegación del archivo SWF creado a partir de este archivo de FreeHand, accederá a la página 2.

Previsualización del archivo en la ventana de reproducción de Flash

Para probar el botón de navegación que acaba de crear, puede previsualizar el documento en una ventana de reproducción de Flash, que se abre directamente en FreeHand. El cuadro de diálogo Configuración de película permite establecer la forma de reproducir la película Flash.

- 1 Si el controlador no está visible, elija Ventana > Barra de herramientas > Controlador.



- 2 Haga clic en el botón Configuración de película del Controlador.
- 3 En la sección Fotogramas, elija Desde y verifique que aparece 1 en el cuadro de texto Desde. Escriba 2 en el cuadro de texto Hasta.

- 4 En el menú emergente Animación, seleccione Ninguna y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



- 5 En el Controlador, haga clic en el botón Probar película.

FreeHand crea un archivo SWF temporal con el documento. La página 1 aparece en la ventana de reproducción de Flash con un aspecto parecido al que tendría si exportara el archivo con formato SWF y la configuración de película actual.

- 6 Mueva el puntero al botón Next. Este puntero se convierte en un dedo extendido para indicar que el botón es navegable. Haga clic en el botón para pasar a la página 2 del documento.
- 7 Haga clic en el botón Back para volver a la primera página.

Exportación del documento

Después de previsualizar el documento en la ventana de reproducción de Flash, puede exportar el archivo con formato SWF. Cuando se exporta una película, se guarda con los valores actuales establecidos en el cuadro de diálogo Configuración de película.

- 1 Con la ventana de reproducción de Flash abierta, haga clic en el botón Exportar del controlador o elija Control > Exportar película.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar película, escriba el nombre de la película, defina la ubicación donde almacenarla y haga clic en Guardar.

Puede abrir el archivo SWF en Flash Player para ver las páginas 1 y 2.

Más información

Enhorabuena por aprender a realizar las siguientes tareas:

- Crear y editar formas vectoriales
- Importar objetos
- Organizar objetos en bibliotecas
- Trabajar con objetos en capas
- Trabajar con colores, incluidos los rellenos degradados de contorno
- Alinear objetos a lo largo de un trazado y sobre la cuadrícula de perspectiva
- Seleccionar el área de impresión del documento
- Previsualizar el archivo en la ventana de reproducción de Flash
- Exportar el archivo con formato de película Flash (SWF)

Para aprender más sobre cualquiera de los temas explicados y conocer otros temas no descritos en este tutorial, consulte el manual *Utilización de FreeHand* y la Ayuda de FreeHand. Además, puede visitar el galardonado Centro de asistencia de Macromedia en www.macromedia.com.

CAPÍTULO 2

Conceptos básicos de FreeHand

Para aprovechar todas las ventajas de Macromedia FreeHand, será muy útil que se familiarice con el área de trabajo de la aplicación, que incluye la ventana del documento, menús de comandos en la parte superior de la pantalla, herramientas y paneles e inspectores para editar y agregar objetos, además del área de trabajo en que se crean los gráficos. Se pueden añadir otros comandos a los menús instalando unas aplicaciones denominadas plug-ins.

Al abrir FreeHand, de modo predeterminado aparecen los siguientes paneles:

- Panel Herramientas
- Inspector de objetos
- Panel Mezclador de colores
- Panel Muestras

Acerca de los gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits

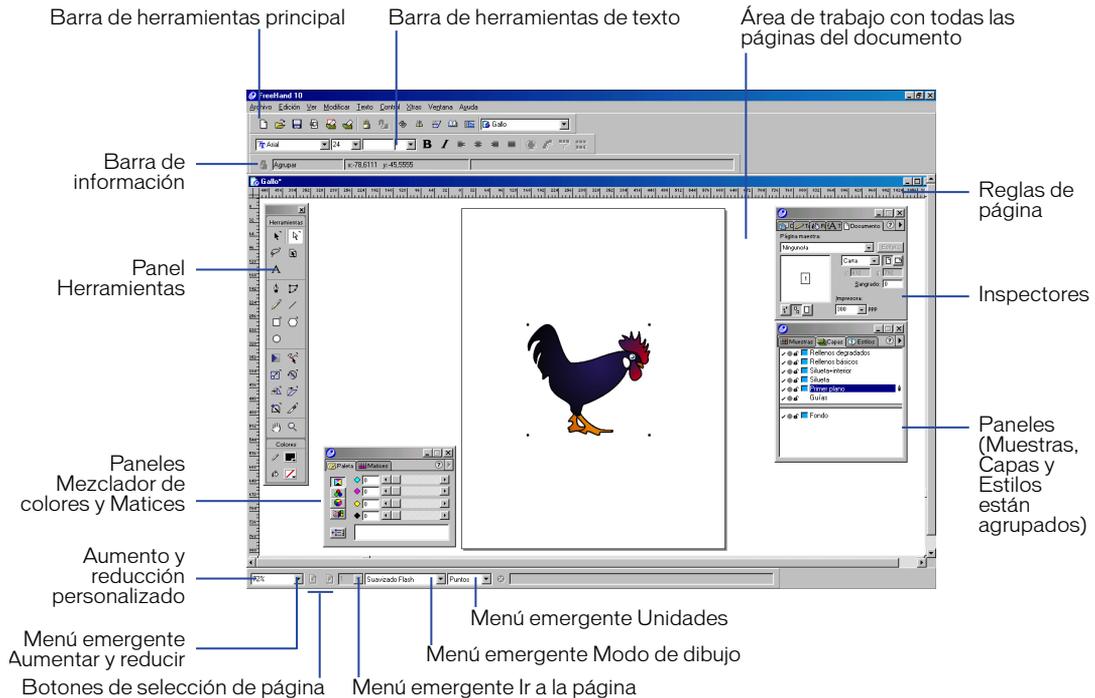
FreeHand es una aplicación que sirve para dibujar gráficos vectoriales. La resolución de un gráfico vectorial es independiente, el gráfico se puede escalar a cualquier tamaño e imprimirse en un dispositivo de salida con cualquier resolución sin que se pierdan detalles o nitidez. Sin embargo, los gráficos de mapa de bits, que se utilizan en las aplicaciones de edición de imágenes, están compuestos de píxeles. Su aspecto depende de la resolución de la pantalla o de la impresora. Por eso, los gráficos de mapa de bits suelen aparecer con bordes irregulares y pierden la nitidez cuando se escalan en la pantalla o se imprimen con baja resolución. Para más información sobre los gráficos vectoriales, consulte “Acerca de los gráficos vectoriales” en la página 133.

Aunque los gráficos vectoriales aparecen con la máxima resolución en la pantalla del equipo, se puede especificar una resolución más baja para preparar borradores de los documentos. Para más información, consulte “Configuración de la impresión” en la página 388.

Ventana del documento

Al ejecutar FreeHand aparece la ventana del documento y el área de trabajo, que es el espacio que contiene las páginas del documento.

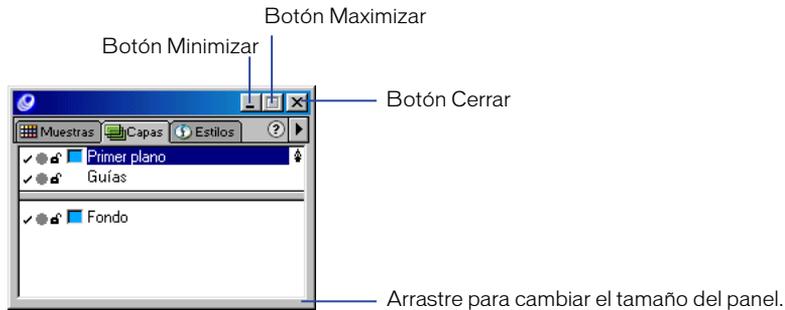
Esta ventana contiene todos los objetos que hay en un documento. Los objetos se deben colocar en una página si se desea imprimirlos con el comando Imprimir; si se colocan en el área de trabajo fuera de los límites de la página, se deben imprimir con el comando Imprimir área. Para más información sobre el comando Imprimir área, consulte “Definición de una área de impresión” en la página 413. El área de trabajo puede medir hasta 5,64 x 5,64 metros y contener 520 páginas de tamaño carta. Los botones, los paneles con fichas y las barras de herramientas se pueden personalizar. Para más información sobre los paneles y barras de herramientas, consulte “Utilización de los paneles” en la página 65 y “Personalización de barras de herramientas” en la página 86. Si ha modificado un documento sin guardarlo, aparece un asterisco junto al nombre en la ventana del documento. Para más información, consulte “Almacenamiento de archivos” en la página 423.



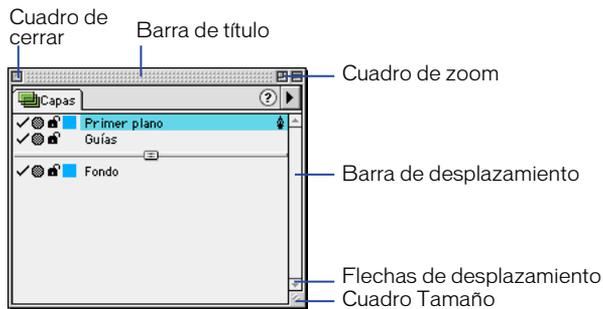
Utilización de los paneles

Los paneles de FreeHand flotan en la parte superior del área de trabajo y se pueden situar en cualquier lugar de la pantalla. Además, puede mover, separar o combinar estos paneles personalizables si arrastra sus fichas. Para activar un panel, se hace clic en su ficha.

Los paneles también se maximizan y minimizan haciendo clic en los botones Maximizar y Minimizar (Windows) o en el cuadro Zoom (Macintosh).



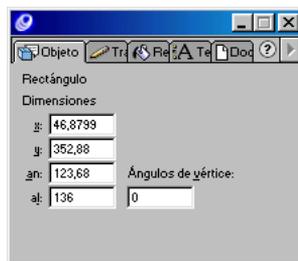
Controles de panel (Windows)



Controles de panel (Macintosh)

Los paneles e inspectores están agrupados del siguiente modo:

- Inspectores de objetos, trazo, relleno, texto y documento



- Paneles Muestras, Capas y Estilos
- Paneles Mezclador de colores y Matices

Los paneles Medios tonos y Biblioteca no están agrupados, de manera predeterminada, con otros paneles, aunque puede agruparlos si lo desea.

Para cambiar entre los paneles abiertos (Windows):

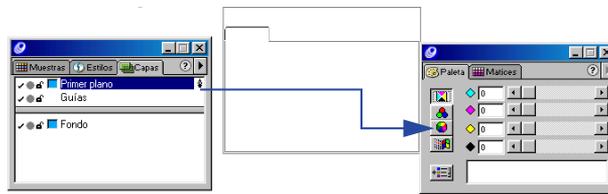
Presione Control+Tab.

Para mostrar u ocultar todos los paneles abiertos:

Elija Ver > Paneles.

Para agrupar los paneles:

Arrastre la ficha del panel para agruparlo con otro panel o grupo.



Para eliminar un panel de un grupo:

Arrastre la ficha del panel alejando éste del grupo.

Para devolver los paneles a su posición predeterminada:

- 1 Salga de FreeHand.
- 2 Examine la carpeta Spanish en la carpeta de aplicación FreeHand 10 y elimine el archivo Fhprefs.txt (Windows) o Preferencias (Macintosh).

Para almacenar los paneles minimizados o maximizados:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Paneles.
- 2 Seleccione Recordar la ubicación de los paneles comprimidos.

Con esta opción seleccionada, el panel minimizado se puede almacenar en una ubicación y devolver a su posición original al maximizarlo.

Ajuste de paneles

Los paneles del espacio de trabajo se pueden alinear si los ajusta entre sí o los ajusta con los bordes de la pantalla. En Windows, también puede ajustar paneles al borde de la aplicación. Los paneles ajustados cambian de tamaño y se minimizan por separado.

Para ajustar los paneles:

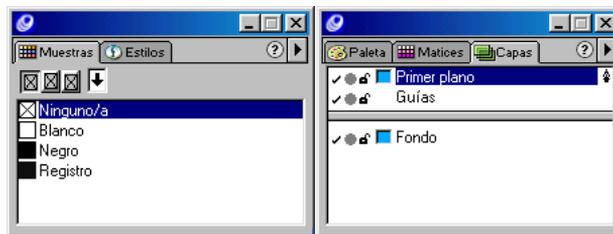
Arrastre un panel por su barra de título a menos de 12 píxeles del otro panel al que desea ajustarlo.

Para desactivar temporalmente el ajuste de paneles:

Mantenga presionada Mayús al arrastrar un panel.

Anclado de paneles

Cuando mueve, abre y cierra, o minimiza y maximiza paneles que están anclados, la acción afecta a todos los paneles como si fueran uno solo. Se puede anclar un panel horizontal o verticalmente a otro y cambiar el tamaño de cada panel anclado. En Windows, los paneles sin fichas no se ajustan ni anclan entre sí.



Anclado de paneles

Para anclar los paneles:

- 1 Mantenga presionada Control y arrastre un panel hacia otro por la barra de título. Los paneles se anclan al arrastrar uno de ellos a menos de 12 píxeles del otro.
- 2 Suelte el botón del ratón. Aparecerá un ancla entre los dos paneles para indicar que están anclados.

Para desanclar los paneles realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el ancla entre dos paneles.
- Mantenga presionada Control mientras arrastra la barra de título de un panel anclado alejándolo del adyacente.

Inspectores

Los inspectores son paneles que permiten mostrar y modificar los atributos tanto de objetos como de páginas. Se suele utilizar un inspector, como mínimo, en todas las actividades de dibujo. FreeHand incluye los siguientes inspectores:



- El inspector de objetos muestra la posición y el tamaño de uno o varios objetos seleccionados. Es posible editar valores en este inspector y aplicarlos a una selección. Para más información, consulte “Operaciones con objetos” en la página 171.



- El inspector de trazo muestra los atributos de trazo en un trazado seleccionado, incluido su tipo (Ninguno, Básico, Pinceles, Personalizado, Motivo y PostScript) y su anchura, límites, unión, ángulo mínimo, líneas discontinuas y flechas. Para más información, consulte “Aplicación de trazos” en la página 274.



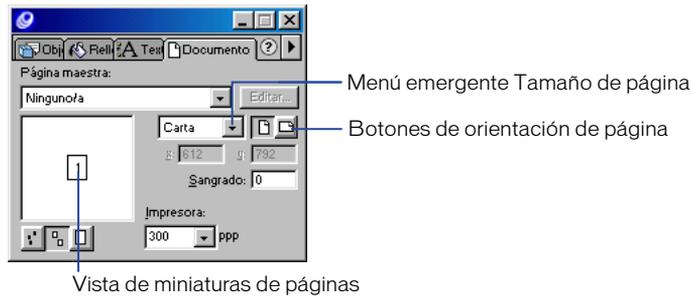
- El inspector de relleno muestra los atributos del relleno de un trazado seleccionado. Los rellenos posibles son Ninguno, Básico, Personalizado, Degradado, Lente, Motivo, PostScript, Texturas y Mosaico. Para más información, consulte “Aplicación de rellenos” en la página 286.



- El inspector de texto muestra el formato del texto seleccionado. Este inspector contiene cinco subpaneles, que son Carácter, Párrafo, Espaciado, Filas y columnas y Ajustar columnas. Para más información, consulte “El inspector de texto” en la página 331.



- El inspector de documento muestra iconos de miniatura para cada página del documento. Es posible mover las miniaturas en este inspector con la herramienta Puntero, a fin de desplazar las páginas correspondientes en el área de trabajo. Se puede elegir entre tres vistas aumentadas. El inspector de documento contiene opciones para añadir, duplicar y eliminar páginas, así como para definir el tamaño de página, la orientación, el sangrado y la resolución de impresora. Para más información, consulte “Utilización del inspector de documento” en la página 91.



Utilización de las barras de herramientas

FreeHand tiene varias barras de herramientas, las cuales aparecen a lo largo de los bordes superior, izquierdo e inferior de la ventana del documento. Las barras de herramientas Xtra y Operaciones Xtra aparecen en el borde izquierdo. Las barras de herramientas principal, Texto y Envoltura aparecen por encima de la ventana del documento. La barra de estado (Windows) aparece en la parte inferior. Puede personalizar la ubicación de estas barras de herramientas; para más información, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 86.

También puede hacer que se muestre información sobre las herramientas cuando el puntero pase por encima; consulte “Utilización de sugerencias” en la página 74.

- La barra de herramientas principal contiene muchos de los comandos de menú que permiten crear, abrir, guardar o importar documentos, buscar y reemplazar gráficos, bloquear y desbloquear objetos y ver los paneles e inspectores utilizados con más frecuencia. Para más información, consulte “Utilización de las barras de herramientas” en la página 69.
- La barra de herramientas Xtra contiene herramientas de dibujo y transformación que son plug-ins, por lo que se pueden añadir y eliminar de la aplicación. Para más información, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 74.
- La barra de herramientas Operaciones Xtra contiene botones para operaciones con trazados. Para más información, consulte “Transformación y distorsión de objetos” en la página 193.
- La barra de herramientas Texto incluye comandos comunes que permiten elegir una fuente y definir las opciones de fuente, texto, palabras y párrafo. Para más información, consulte “La barra de herramientas Texto” en la página 331.
- La barra de herramientas Envoltura incluye herramientas para aplicar transformaciones de envoltura a un objeto o un grupo de varios. Para más información, consulte “Creación de envolturas” en la página 225.
- La Barra de información proporciona datos sobre los objetos seleccionados, según el tipo de objeto y la acción actual. Los elementos que puede incluir esta barra de herramientas son el tipo de objeto, la posición del puntero, los cambios en la posición del objeto, además de su ángulo, centro de rotación, radio y número de lados.

- La barra de estado (Windows) aparece sobre el lado inferior de la ventana del documento. Para más información, consulte “Barra de estado” en la página 72.

Para mostrar u ocultar las barras de herramientas, realice una de los siguientes pasos:

- Para mostrar u ocultar cada barra de herramientas por separado, elija Ventana > Barras de herramientas y seleccione el nombre.
- Para mostrar u ocultar todas las barras de herramientas activas, elija Ver > Barra de herramientas.
- Para mostrar u ocultar el panel Herramientas, elija Ventana > Herramientas.

Barra de herramientas principal

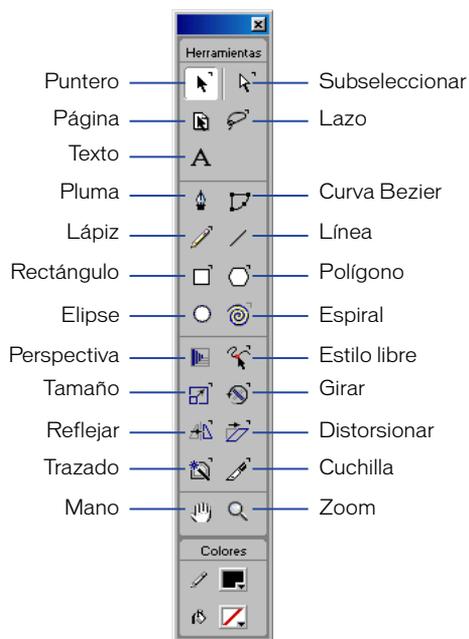
La barra de herramientas principal contiene los comandos básicos con que se empieza un proyecto de FreeHand. Puede utilizar esta barra de herramientas para abrir, bloquear y desbloquear los archivos y manipular el aspecto del documento.

| | | | |
|---|--|---|--|
|  | Crea un nuevo documento |  | Desbloquea los objetos seleccionados |
|  | Abre un documento existente |  | Abre el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar gráficos |
|  | Guarda el documento activo |  | Abre el inspector de objetos |
|  | Importa un archivo o un objeto |  | Abre el panel Transformar |
|  | Imprime el área seleccionada del documento |  | Abre el panel Muestras |
|  | Imprime el documento activo |  | Abre el panel Mezclador de colores |
|  | Abre el panel Alinear |  | Abre el panel Capas |
|  | Bloquea los objetos seleccionados |  | Abre el panel Biblioteca |

Utilización del panel Herramientas

El panel Herramientas contiene las herramientas que permiten seleccionar, dibujar y editar los objetos, aplicarles el color y crear texto. Se divide en dos secciones: Herramientas y Colores. Puede personalizar el panel añadiendo o quitando botones.

Este panel contiene, de manera predeterminada, las siguientes herramientas:



Para añadir una herramienta al panel Herramientas:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Personalizar.
- 2 Seleccione el comando que desee en la lista Comando.
- 3 Arrastre el botón al panel Herramientas.

Para eliminar una herramienta del panel Herramientas:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Personalizar para mostrar el cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas.
- 2 Arrastre el botón que desee fuera del panel Herramientas.

Una vez eliminada una herramienta, no podrá volver a colocarla en el panel. Para más información sobre la personalización de barras de herramientas, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 86.

Barra de estado

La barra de estado aparece sobre el borde inferior de la ventana del documento. Incluye los botones selectores de página y los menús emergentes para el aumento y reducción, la vista de página, el modo de dibujo y las unidades de medida. La barra de estado muestra mensajes sobre el progreso de una tarea o el comando de menú que esté resaltado. En Windows, puede cancelar una tarea haciendo clic en el botón rojo Cancelar que está en la barra de estado. Este botón no está disponible en el Macintosh.



Utilización de preferencias

Las preferencias de FreeHand permiten personalizar el entorno de trabajo.

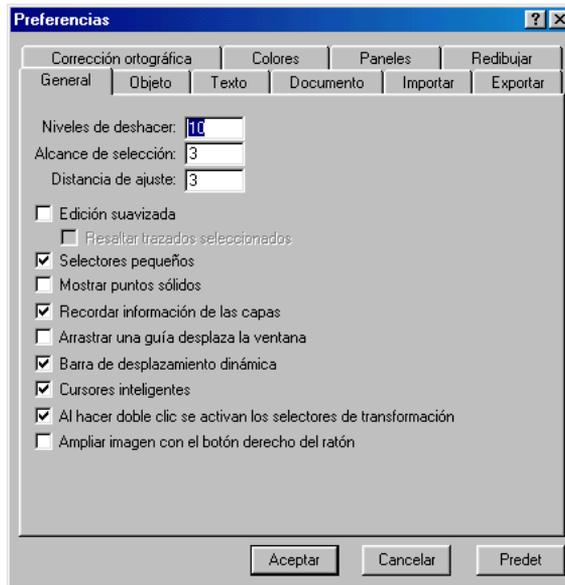
La configuración almacenada en el archivo Preferencias incluye el número de acciones de deshacer; la edición, los rellenos y el comportamiento de los trazados; las anchuras de línea y los estilos gráficos predeterminados; las opciones del texto; la visualización del documento y la posición de las ventanas; la configuración de página activa; las opciones de revisión al guardar el documento; los atributos de archivos importados y exportados; los valores para incorporar gráficos en EPS y otros formatos del Portapapeles; las preferencias de ortografía; los colores de guías y de cuadrícula con las opciones de administración del color; las opciones de visualización de paneles; los efectos de texto; la visualización de imágenes de alta resolución; el texto simulado (texto no legible que sirve para definir la posición); y en el Macintosh, los sonidos de ajuste.

Para una explicación más detallada de alguna de las opciones, consulte el índice.

Para mostrar las opciones de las preferencias:

- 1 Elija Edición > Preferencias.

- 2 En Windows, haga clic en una ficha; en Macintosh, haga clic en un elemento de la lista Categorías.



| Categoría |
|------------------------|
| General |
| Objeto |
| Texto |
| Documento |
| Importar |
| Exportar |
| Corrección ortográfica |
| Colores |
| Paneles |
| Redibujar |
| Sonidos |

Fichas de preferencias de Windows y categorías de preferencias de Macintosh

Para restablecer los valores predeterminados de todas las preferencias.

- 1 Elija Edición > Preferencias.
- 2 Haga clic en el botón Predeterminado que está en la parte inferior del cuadro de diálogo Preferencias.

Utilización de sugerencias

Las sugerencias muestran información acerca de una herramienta o un botón de barra de herramientas. En FreeHand, las sugerencias aparecen de manera predeterminada, aunque puede desactivarlas si lo desea.

Para mostrar las sugerencias:

Detenga el puntero sobre un botón de alguna de las barras de herramientas.

Para desactivar las sugerencias:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Paneles.
- 2 Cancele la selección de Mostrar sugerencias y haga clic en Aceptar.

Utilización y administración de Xtras

Los Xtras son extensiones de software que aumentan la capacidad de FreeHand. Los Xtras de FreeHand están desarrollados por Macromedia y otras compañías.

Los que tienen características similares se agrupan en submenús. Los Xtras de otras compañías pueden aparecer en el menú Xtras, la barra de herramientas Xtra, la barra de herramientas Operaciones Xtra o en un panel personalizado, según estén diseñados y se haya personalizado la interfaz de usuario.

Los Xtras que se incluyen con FreeHand se instalan automáticamente con la aplicación. Puede instalar Xtras adicionales. Una vez instalados, es posible activar y desactivar los Xtras con el Administrador de Xtras.

Para instalar un Xtra:

- 1 Arrastre el archivo Xtra a la carpeta FreeHand Xtras ubicada dentro de la carpeta FreeHand 10/Spanish.
- 2 Reinicie FreeHand.

Para eliminar un Xtra:

Arrastre el archivo Xtra fuera de la carpeta Xtras ubicada dentro de la carpeta FreeHand 10/Spanish.

Para utilizar un Xtra, realice una de las siguientes acciones:

- Elija el Xtra en el menú Xtras.
- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Xtra para mostrar esta barra de herramientas y haga clic en el Xtra.
- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para mostrar esta barra de herramientas y haga clic en el Xtra.

Para activar y desactivar un Xtra:

- 1 Elija Xtra > Administrador de Xtras para abrir el Administrador de Xtras.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - En Windows, haga clic en el nombre del Xtra que desea activar o desactivar. Una marca de verificación junto al nombre indica que ese Xtra está activado. El cambio tendrá efecto de inmediato.
 - En el Macintosh, haga clic en un encabezado de texto en negrita para activar y desactivar los grupos de Xtras relacionados que aparecen bajo ese encabezado. Los Xtras desactivados así se muestran en gris en el Administrador de Xtras y no aparecerán en el menú Xtras de FreeHand.

Configuración de la vista del documento

Puede configurar cómo se visualiza un documento para trabajar con más comodidad. Es posible utilizar vistas múltiples para mostrar varias páginas o documentos a la vez; también se pueden crear vistas personalizadas.

Los comandos del menú Ver sirven para elegir distintos modos de previsualizar y de mostrar el trabajo. Hay preferencias que puede definir para que las páginas se coloquen y vean como desee cuando abra un documento.

Para configurar las preferencias de vistas y colocación del documento:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Documento.
- 2 Realice ambas o una de las siguientes acciones:
 - Para abrir un documento con el mismo aumento que tenía cuando lo guardó por última vez, seleccione Restablecer última visualización al abrir documento.
 - Para abrir un documento en una ventana del mismo tamaño y en la misma posición que cuando lo guardó por última vez, seleccione Tamaño de ventana y ubicación anteriores.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para obtener más información sobre las preferencias, consulte “Utilización de preferencias” en la página 72.

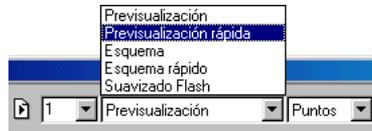
Optimización del redibujo de documentos

Puede elegir cómo se ve un documento en la pantalla utilizando modos de dibujo. Los modos de dibujo no afectan a los datos de objetos ni a la calidad de impresión. También se pueden definir preferencias para controlar el redibujo de la pantalla.

Los modos de dibujo rápidos, Previsualización rápida y Esquema rápido, optimizan el redibujo al reducir las fases de fusión y atenuar el texto en pantalla que tenga un tamaño de 50 puntos o menor.

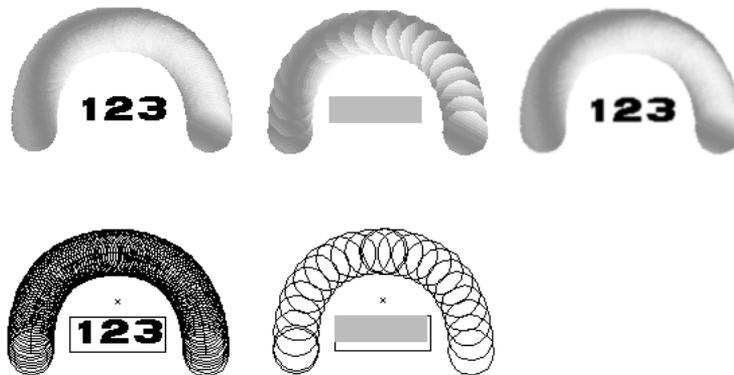
Para elegir un modo de dibujo:

Elija una opción del menú emergente Modo de dibujo, que está en la barra de estado (Windows) o en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento (Macintosh):



- Previsualización muestra el documento tal como se imprimirá. (No es posible previsualizar los trazos y rellenos personalizados, PostScript, o con textura).
- Previsualización rápida muestra las fusiones con pocas etapas y el texto atenuado.
- Esquema sólo muestra un fino trazo negro, sin el relleno de los objetos y cuadros vacíos con una X para la ubicación de las imágenes EPS y de mapa de bits.
- Esquema rápido muestra las fusiones con pocas etapas y el texto atenuado.
- Suavizado Flash suaviza el texto y los gráficos en pantalla, obteniendo una previsualización de los gráficos con el aspecto que tendrán al exportarse al formato Macromedia Flash (SWF).

Nota: Este modo no suaviza rellenos y trazos de patrón o PostScript ni algunos otros rellenos (de mosaico, personalizados, con textura y rellenos de lente que no sean los de transparencia), trazos discontinuos, efectos de texto, fuentes de mapa de bits, o fuentes de contornos bloqueados.



De izquierda a derecha: Previsualización, Previsualización rápida, Suavizado Flash, Esquema, Esquema rápido.

Para cambiar entre los modos Previsualización y Esquema:

Elija Ver > Previsualización.

Si se elige Ver > Previsualización cuando el documento ya está definido en este modo, cambiará a Esquema. De la misma manera, si se elige Ver > Previsualización cuando el documento está definido en el modo Esquema, cambiará a Previsualización.

Para cambiar entre Esquema rápido y Modo rápido:

Elija Ver > Modo rápido o presione Control+Mayús+K (Windows) o Comando+Mayús+K (Macintosh).

Para definir el efecto de desplazamiento en el redibujo:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Redibujar.
- 2 Seleccione Redibujar durante el desplazamiento para que el documento se redibuje al hacer clic en una flecha o una barra de desplazamiento.

Si esta opción no está seleccionada, el documento se redibuja al detenerse el desplazamiento.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para establecer el número máximo de objetos que se previsualizan al arrastrar:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Redibujar.
- 2 Escriba un valor en el cuadro de texto Mostrar al arrastrar.

Si se previsualizan muchos objetos a la vez, el redibujo puede ser muy lento y se necesitará un mínimo de 32 MB de RAM caché.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para previsualizar un objeto al arrastrar:

- 1 Haga clic en el objeto sin soltar el botón del ratón.
- 2 Presione y suelte Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el objeto.

Para establecer el número de objetos que se pueden previsualizar a la vez, consulte el procedimiento anterior. Los objetos fuera del número establecido en preferencias de Redibujar se muestran como recuadros de límite al arrastrarlos.

Para arrastrar un objeto sin previsualizarlo:

Arrastre el objeto hasta la ventana del documento.

El objeto se desplaza representado con un recuadro de límite.

Aumento y reducción de la vista

Es posible aumentar o reducir una vista utilizando herramientas, comandos de menú y métodos abreviados del teclado. También se pueden crear una vista personalizada a partir del aumento y reducción aplicados con la herramienta Zoom. Puede elegir niveles de aumento del 6% al 6400% del tamaño real de la página, tanto con los comandos del menú Ver como en el menú emergente Aumentar y reducir del documento.

En Windows, puede aumentar una área seleccionada presionando el botón derecho del ratón y utilizando preferencias. Para más información, consulte “Utilización del botón derecho del ratón en Windows” en la página 81.

Para aumentar o reducir la vista de una página con la herramienta Zoom:

- 1 Haga clic en la herramienta Zoom.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Para aumentar la vista, haga clic en la página.
 - Para aumentar una área seleccionada, arrástrela.
 - Para reducir una página, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en la página.
 - Para reducir una área seleccionada, arrástrela con Alt (Windows) o con Opción (Macintosh) presionadas.

Para aumentar o reducir una página con comandos de menú, realice uno de estos pasos:



- Elija un nivel de aumento en el menú emergente Aumentar y reducir de la barra de estado (Windows) o de la parte inferior de la ventana del documento (Macintosh). También puede escribir un valor seguido de una x en el cuadro de texto Aumentar y reducir en el borde inferior de la ventana del documento, hasta 256 x (6400%).
- Elija Ver > Aumentar y reducir para seleccionar un nivel de aumento del 6% al 6400%.
- En Windows, escriba un valor en el cuadro de texto del menú emergente Aumentar y reducir, en la barra de estado.
- En el Macintosh, haga clic en el menú emergente Aumentar y reducir que está en el lado inferior de la ventana del documento y seleccione un valor.
- En Windows, haga clic con el botón derecho y elija un valor entre el 6% y el 6400% en el menú emergente Vista.

Para aumentar o reducir una página con métodos abreviados del teclado:

- 1 Seleccione la herramienta Zoom.

2 Realice uno de los siguientes pasos:

- Para reducir la vista de la página al siguiente valor, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en la página.
- Para reducir hasta el valor mínimo, mantenga presionadas Mayús+Alt (Windows) o Control+Opción (Macintosh) y haga clic en la página.
- Para aumentar hasta el valor máximo, mantenga presionada Mayús (Windows) o Control (Macintosh) y haga clic en la página.

Para crear una vista personalizada con la herramienta Zoom:

1 Seleccione la herramienta Zoom.

2 Arrastre manteniendo presionada Mayús el área que desea incluir en la vista personalizada.

La pantalla se redibuja a su nivel de aumento correcto y aparece el cuadro de diálogo Nueva vista.

3 Asigne un nombre a la nueva vista personalizada.

Para ajustar la vista a una selección o página:

Elija una opción del menú Ver o del menú emergente Aumentar y reducir, en el lado inferior de la ventana del documento:

- Ajustar a página encaja la página activa dentro de la ventana del documento.
- Objeto seleccionado encaja todos los objetos seleccionados dentro de la ventana del documento.
- Ajustar todo encaja todas las páginas en la ventana del documento.

Visualización de varias vistas de un documento

Para ver un documento con distintos niveles de aumento, puede utilizar varias vistas y mostrar hasta ocho ventanas del mismo documento simultáneamente.

Para abrir otra vista del documento:

1 Elija Ventana > Nueva ventana.

2 Cambie la vista y el nivel de aumento de la nueva ventana.

Para cerrar las vistas del documento realice uno de los siguientes pasos:

- Haga clic en el cuadro de cierre de la ventana.
- Para cerrar todas las vistas del documento, presione Control+Mayús+F4 (Windows) o mantenga presionada Opción y haga clic en el cuadro de cierre (Macintosh).

Asignación de nombre y almacenamiento de vistas personalizadas

Puede asignar un nombre y guardar el porcentaje de aumento, el modo de dibujo y las posiciones de la barra de desplazamiento de la vista actual, para recuperarlas más tarde.

Para guardar la configuración con un nombre de vista personalizado:

- 1 Ajuste como desee los elementos de la vista con las barras de desplazamiento y con los menús emergentes Modo de dibujo y Aumentar y reducir.
- 2 Elija Ver > Personalizado > Nuevo.
- 3 Nombre la vista y haga clic en Aceptar.

Para recuperar una vista guardada, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija el nombre de la vista en el menú emergente Aumentar y reducir.
- Elija Ver > Personalizado y seleccione la vista en el menú emergente.
- En Windows, haga clic con el botón derecho para abrir el menú contextual y elija una vista personalizada del submenú Vista.

Para definir, nombrar y guardar una vista con la herramienta Zoom:

- 1 Haga clic en la herramienta Zoom.
- 2 Arrastre manteniendo presionada Mayús para definir la nueva vista.
El cuadro de diálogo Nueva vista se abre una vez que se ha definido.
- 3 Nombre la nueva vista y haga clic en Aceptar.

Para editar una vista con nombre:

- 1 Ajuste los elementos y redefina la vista con las barras de desplazamiento y con los menús emergentes Aumentar y reducir y Modo de dibujo.
- 2 Elija Ver > Personalizado > Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar vistas, seleccione un nombre de vista y haga clic en Redefinir.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para eliminar una vista con nombre:

- 1 Elija Ver > Personalizado > Editar.
- 2 Seleccione la vista que desea eliminar.
- 3 Haga clic en Eliminar y después en Aceptar.

Para cambiar de la vista actual a la anterior:

Elija Ver > Personalizado > Anterior.

Nota: Puede pasar a la vista personalizada anterior sólo si ha creado al menos dos vistas personalizadas.

Utilización de menús contextuales (Windows)

En Windows, puede elegir comandos de menús contextuales a medida que trabaja. También puede imprimir una tarjeta de métodos abreviados que sirve de referencia rápida.

Utilización del botón derecho del ratón en Windows

Haciendo clic con el botón derecho, puede mostrar un menú contextual con comandos específicos para objetos (incluidos sus trazados, bloques de texto, imágenes de mapa de bits, rutas EPS, grupos y fusiones) o con inspectores.

Además, puede utilizar el botón derecho del ratón para aumentar o reducir una área del documento.

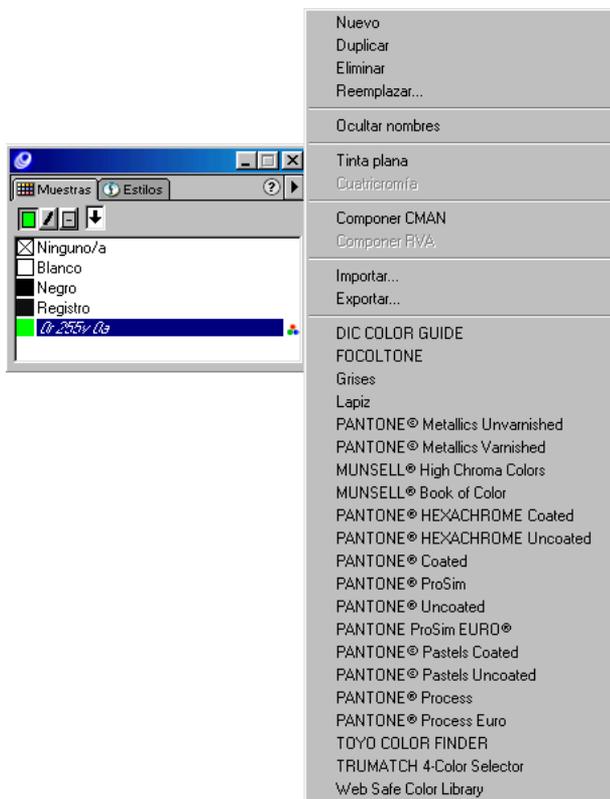
Para mostrar un menú contextual, realice uno de estos pasos:

- Haga clic con el botón derecho en un objeto para mostrar un menú contextual con comandos específicos del objeto.
- Seleccione varios objetos presionando Mayús o arrastrando un recuadro de límite a su alrededor. Haga clic con el botón derecho en la selección para mostrar los comandos comunes.



- Haga clic con el botón derecho en una página, un cuadro de color, un estilo o en la capa de primer plano o de fondo.

Esto puede utilizarse en el inspector de documento, el panel Muestras, el panel Capas, el panel Estilos, el panel Matices y en todas las muestras, cuadros de color y áreas vacías del documento.



Para aumentar una área del documento con el botón derecho del ratón:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Seleccione Activar/desactivar el botón derecho del ratón y haga clic en Aceptar.

Nota: Al seleccionar esta opción se desactivan los menús contextuales de Windows.

Impresión de una tarjeta de métodos abreviados de referencia

Puede imprimir una tarjeta de métodos abreviados de referencia y guardarla como tarjeta personalizada.

Para imprimir una tarjeta de métodos abreviados de referencia:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en Imprimir.
- 3 En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, haga clic en Imprimir.
- 4 En el cuadro de diálogo Imprimir, haga clic en Aceptar.

Para guardar una lista de métodos abreviados de teclado personalizada:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en Imprimir.
- 3 En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, haga clic en Guardar como.
- 4 Examine una ubicación en que guardar el archivo y escriba el nombre en el cuadro de texto Nombre de archivo.
- 5 Haga clic en Guardar.

Se crea un archivo de texto que puede abrirse en cualquier otra aplicación que convierta el texto en tablas y clasifique por métodos abreviados, comandos o descripciones.

Personalización del entorno de trabajo

Para añadir o cambiar métodos abreviados del teclado, reorganizar las barras de herramientas de FreeHand y cambiar botones en esas barras de herramientas, utilice el cuadro de diálogo Personalizar.

Personalización de métodos abreviados

Utilice el panel Métodos abreviados del cuadro de diálogo Personalizar para modificar los métodos abreviados actuales o asignar otros a comandos que no dispongan de ellos. A excepción del Administrador de Xtras y el comando Repetir Xtra, no se pueden asignar métodos abreviados a los Xtras.

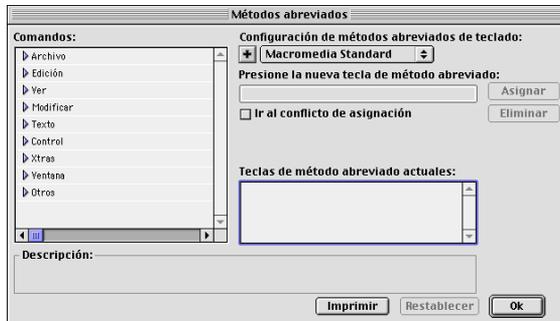
Además del grupo de métodos abreviados predeterminados de FreeHand, se suministran los de otras aplicaciones como Adobe Illustrator®, QuarkXpress®, Adobe PageMaker® (Macintosh), Adobe Photoshop® (Macintosh) y Macromedia Director™ (Macintosh).

Para asignar un método abreviado personalizado:

1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado.



Cuadro de diálogo Personalizar métodos abreviados (Windows)



Cuadro de diálogo Personalizar métodos abreviados (Macintosh)

2 Para crear un método abreviado personalizado, realice uno de estos pasos:

- Para mantener intactos todos los métodos abreviados predeterminados de FreeHand, haga clic en el botón más (+) situado en el campo de configuración de métodos abreviados. Examine una ubicación, escriba el nombre del archivo y haga clic en Guardar.
- Elija una aplicación en el menú Configuración de métodos abreviados del teclado.

3 Haga clic en el signo más (+) (Windows) o en el triángulo (Macintosh) para mostrar la lista Comandos.

La lista de comandos incluye todos los menús de FreeHand, más algunas funciones adicionales. Si el comando que desea no está en un menú de FreeHand, haga clic en Otro en la lista Comando.

- 4 Haga clic en el nombre del comando al que va a asignar un nuevo método abreviado.

La explicación del comando aparece en Descripción. El cuadro de texto Teclas de método abreviado actuales muestra los métodos abreviados que ya estén asignados a ese comando. Un comando puede tener más de un método abreviado, aunque sólo aparecerá uno en el menú.

- 5 Haga clic en el cuadro de texto Presione la nueva tecla de método abreviado, con el fin de seleccionarlo y presione la tecla o secuencia de teclas que formarán el nuevo método abreviado.

El método abreviado aparecerá en el cuadro de texto Presione la nueva tecla de método abreviado. Los métodos abreviados que estén asignados a ese comando o secuencia de teclas aparecen enumerados en Actualmente asignado a.

- 6 Elija cómo se va a asignar el método abreviado:

- Seleccione Ir al conflicto de asignación para resaltar el comando de la lista que ya tiene un método abreviado asignado.
- Haga clic en Asignar para que se asigne el nuevo método abreviado a ese comando y se desactiven los previamente asignados.

- 7 Repita los pasos del 4 al 6 para asignar más métodos abreviados.

- 8 En el cuadro de texto Configuración de métodos abreviados del teclado, elija un grupo de métodos abreviados del menú emergente.

- 9 Haga clic en el signo más (+) para nombrar los métodos abreviados y seleccione una ubicación en que guardarlos.

Puede guardar métodos abreviados en más de un grupo; al pasar a otro grupo se guardarán todos los métodos abreviados asignados y eliminados en el grupo anterior.

- 10 Haga clic en Cerrar para confirmar los nuevos métodos abreviados asignados, o haga clic en Restablecer para volver a los métodos abreviados anteriores sin guardar los nuevos.

Para eliminar un método abreviado:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado.
- 2 Seleccione el método abreviado que desea eliminar en Teclas de método abreviado actuales.
- 3 Haga clic en Eliminar.
- 4 Haga clic en Cerrar o seleccione un nuevo grupo de métodos abreviados para confirmar la eliminación.

Para ver y elegir en los grupos de métodos abreviados disponibles:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado.
- 2 Elija un grupo de métodos abreviados en el menú emergente Configuración de métodos abreviados del teclado.

Para copiar un grupo de métodos abreviados personalizados en otro sistema:

- 1 Seleccione el archivo Shortcuts que está en la carpeta Teclado de la carpeta FreeHand 10/Spanish/Configuración.
- 2 Copie este archivo en la carpeta del mismo nombre del otro sistema.

El nombre del nuevo grupo aparece en el menú emergente Configuración de métodos abreviados del teclado. (Windows añade la extensión SET al archivo de grupo de métodos abreviados, aunque dicha extensión no aparece en el menú Configuración de métodos abreviados del teclado).

Personalización de barras de herramientas

Para personalizar la forma, la ubicación y el contenido de una barra de herramientas, puede utilizar el cuadro de diálogo Barra de herramientas o arrastrar los botones. La barra de estado sólo se puede personalizar en Windows.

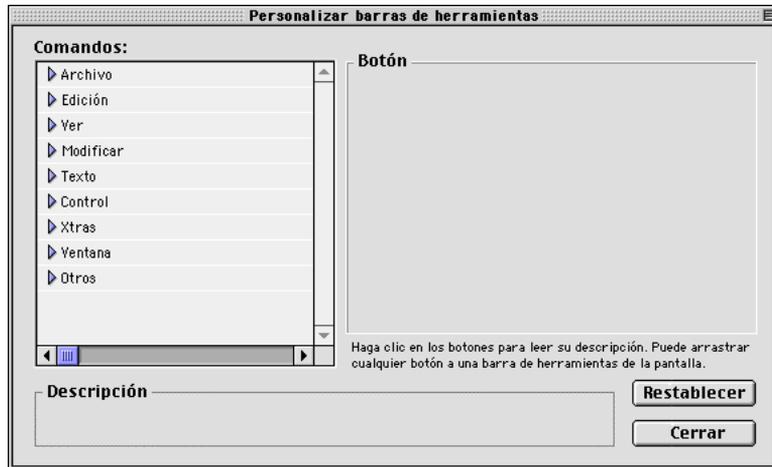
Nota: Los botones desactivados no se pueden mover ni eliminar.

Para personalizar barras de herramientas con el cuadro de diálogo Barra de herramientas:

- 1 Elija Edición > Métodos abreviados de teclado y haga clic en la ficha Barras de herramientas (Windows) o elija Ventana > Barras de herramientas > Personalizar (Macintosh).



Cuadro de diálogo Personalizar barras de herramientas (Windows)



Cuadro de diálogo Personalizar barras de herramientas (Macintosh)

2 Realice uno de los siguientes pasos para seleccionar el comando que desea añadir:

- Desplácese por la lista de comandos. Si es necesario, haga clic en el signo más (+) (Windows) o en el triángulo (Macintosh) para buscar el comando cuyo botón desea colocar en una barra de herramientas.
- Si el comando no está en un menú de FreeHand, haga clic en Otro.
- Haga clic en un menú o un comando para resaltar los botones asociados.
- Haga clic en un botón para resaltar el comando de menú asociado.

La lista de comandos contiene todos los menús de FreeHand, más algunas funciones adicionales.

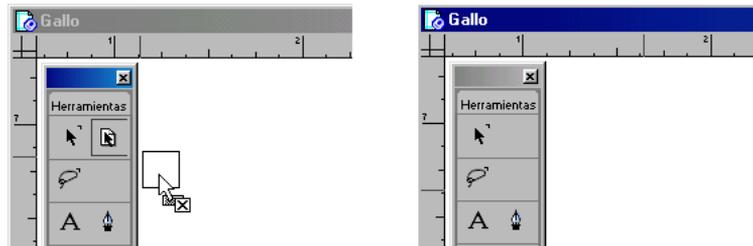
3 Arrastre el botón del cuadro de diálogo Personalizar barras de herramientas a su nueva ubicación en una barra de herramientas.

Si es necesario, los botones existentes se desplazarán para colocar el nuevo botón.

Para eliminar un botón de una barra de herramientas:

Mantenga presionada Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre el botón fuera de la barra de herramientas.

Nota: No se puede deshacer esta acción una vez que el botón esté fuera de la barra de herramientas.



Botón arrastrado fuera de la barra de herramientas (izquierda) y el resultado (derecha)

Para personalizar barras de herramienta arrastrando el ratón:

Para mover cualquier botón de un barra de herramientas a otra, mantenga presionada Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre el botón a la nueva ubicación.

Para duplicar un botón y situarlo en más de una barra de herramientas:

Mantenga presionadas Alt+Control (Windows) u Opción+Comando (Macintosh) y arrastre el botón a una segunda ubicación.

Para mover una barra de herramientas al área de trabajo:

- 1 Haga clic en un selector de la barra de herramientas.
- 2 Arrástrela sobre el área de trabajo.

Se convierte en una barra flotante dimensionable al soltarla fuera del área de barras de herramientas.

Para anclar una barra de herramientas flotante al área superior, inferior o lateral de barras de herramientas:

- 1 Haga clic en el área gris de la barra de herramientas flotante.
- 2 Arrastre la barra de herramientas flotante al área superior, inferior o lateral de barras de herramientas.

La barra de herramientas flotante se convierte en normal cuando se suelta fuera del área de trabajo.

CAPÍTULO 3

Configuración del documento

Al empezar un proyecto de Macromedia FreeHand, puede elegir entre distintas configuraciones de documento para sus necesidades de diseño y resultados finales. Puede utilizar el inspector de documento para establecer opciones como el tamaño y la orientación de página, el sangrado y la resolución de salida final. Utilícelo también para definir tamaños de página personalizados y establecer las unidades de medida del documento. Puede crear plantillas y utilizarlas como predeterminadas para crear nuevos documentos. También se pueden crear páginas maestras que den un aspecto característico a todo el documento.

Para alinear y colocar objetos en el documento, es posible definir guías, cuadrículas y reglas de página.

Hay muchos formatos de gráficos y texto que se pueden importar en FreeHand. Si abre o importa un gráfico que utiliza fuentes no instaladas en el sistema, puede reemplazarlas.

En Windows, se puede empezar un proyecto rápidamente y simplificar el trabajo con los asistentes de FreeHand, que consisten en pantallas interactivas que le guían y ayudan a simplificar una variedad de tareas.

Utilización del inspector de documento

El inspector de documento muestra una representación en miniatura del área de trabajo de FreeHand, con iconos de miniatura de cada página del documento. Se puede utilizar para añadir o eliminar páginas, definir atributos como el tamaño, orientación y sangrado de la página y definir atributos del documento como la resolución de impresora de destino. Si se arrastran las miniaturas de página en el inspector de documento, se mueven las correspondientes páginas en el área de trabajo.

Para mostrar el inspector de documento, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Ventana > Inspectores > Documento.
- Haga clic en la ficha Inspector de documento si es visible.
- Haga clic en el botón Inspector de documento en la barra de herramientas principal.

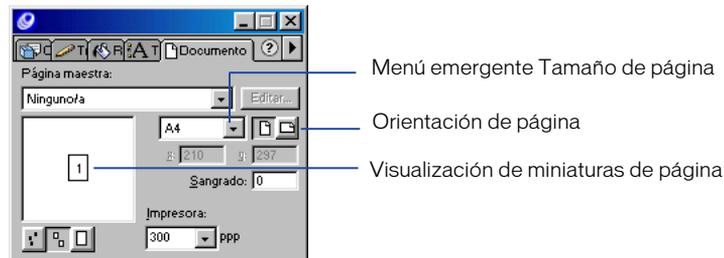
Nota: El botón Inspector de documento no aparece de modo predeterminado al abrir FreeHand. Para añadir este botón a la barra de herramientas principal, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 86.

Operaciones con páginas

Puede definir opciones de página, como el tamaño, la orientación y el valor de sangrado, con el inspector de documento. Cuando añada más páginas, puede establecer estas opciones con el cuadro de diálogo Añadir páginas, al que se accede desde este inspector.

Para definir opciones de página:

- 1 Muestre el inspector de documento (consulte el procedimiento anterior).



- 2 Elija el tamaño de las páginas en el menú emergente Tamaño de página.

- 3 Haga clic en uno de los botones de orientación de página a la derecha del menú emergente Tamaño de página, con el fin de seleccionar una orientación: Vertical (retrato) u Horizontal (paisaje).

- 4 Escriba un valor de sangrado en el cuadro de texto Sangrado. El tamaño del papel deberá ser mayor que el tamaño de página que especifique. Para definir el tamaño, elija Archivo > Imprimir. Para más información, consulte “Configuración de opciones de preimpresión PostScript” en la página 394.

-  **5** Haga clic en un botón de aumento y reducción de página para aumentar o reducir el tamaño de las miniaturas.

Cuando el aumento se define en sus niveles medios o máximos, es posible que no se vean todas las páginas en la ventana del área de trabajo del inspector de documento.

- 6** Seleccione un valor del menú emergente Resolución de la impresora. Para más información sobre la resolución de impresoras, consulte “Impresión” en la página 387.
- 7** Para mover páginas en el área de trabajo, realice uno de estos pasos:
- Arrastre una miniatura a otra ubicación en la ventana de previsualización del inspector de documento.
 - Para desplazarse por la vista del área de trabajo, haga clic en la herramienta Mano y arrastre el área de trabajo.



Para añadir páginas a un documento:

- 1** En el inspector de documento, realice uno de los siguientes pasos:
- Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel para mostrar el menú emergente Opciones y elija Añadir páginas.
 - Seleccione la herramienta Página en el panel Herramientas y arrastre la página manteniendo Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionadas.
- 2** Defina opciones en el cuadro de diálogo Añadir páginas.
- 3** Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Selección de páginas

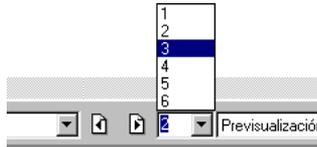
Para cambiar los atributos de una página, es necesario que primero la seleccione. Puede seleccionarla directamente en su documento o en el inspector de documento.

Puede establecer preferencias que permiten seleccionar las páginas en el inspector de documento con las teclas RePág y AvPág del teclado o con una herramienta del panel Herramientas.

Para seleccionar una página, realice uno de estos pasos:



- Haga clic en la herramienta Página del panel Herramientas y en una sola página en el área de trabajo.
- En el inspector de documento, haga clic en una miniatura de página.
- Elija un número de página en el menú emergente Ir a la página de la barra de estado (Windows) o en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento (Macintosh), o escriba un valor en el cuadro de texto.



- Haga clic en un botón selector de página en la barra de estado (Windows) o en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento (Macintosh).
- Haga clic en la página en el inspector de documento con cualquier herramienta. Para que funcione, es necesario que esté seleccionada la opción Activar página al utilizar herramientas; consulte el siguiente procedimiento.

Para establecer cómo se activan las páginas en el inspector de documento:

1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Documento.

2 Elija una de las siguientes opciones:

- Elija Activar página al cambiar de vista para seleccionar las páginas en el inspector de documento o en la ventana con las barras de desplazamiento.

Cuando la opción está seleccionada, puede activar una nueva página desplazándose por la ventana del documento. La página activa aparecerá en la barra de estado (Windows) o en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento (Macintosh) y estará resaltada en el inspector de documento.

- Elija Activar página al utilizar herramientas (opción predeterminada) para seleccionar las páginas con cualquier herramienta.

Con esta opción seleccionada, puede hacer clic en una página o utilizar una herramienta en la ventana del documento para activarla.

3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Duplicación, eliminación y desplazamiento de páginas

Para duplicar, eliminar o desplazar páginas, se utiliza el inspector de documento o la herramienta Página.

Para duplicar una página:

- 1 Seleccione la página (consulte “Selección de páginas” en la página 93).
- 2 En el inspector de documento, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento para mostrar el menú emergente Opciones y elija Duplicar.
 - Con la herramienta Página, arrastre la página en el área de trabajo manteniendo Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionadas.

Para eliminar una página:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione la página en la previsualización del área de trabajo del inspector de documento, haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector para mostrar el menú emergente Opciones y elija Eliminar.
 - Utilice la herramienta Página para seleccionar la página en el área de trabajo y presione Supr.

Nota: Para eliminar una página con la herramienta Página, es necesario que haya al menos dos en el área de trabajo.

- 2 Si la página seleccionada contiene objetos, en la indicación haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para desplazar una página, realice uno de estos pasos:

- Con la herramienta Página, seleccione y arrastre la página a la ubicación que desee en el área de trabajo.
- En el inspector de documento, seleccione y arrastre la página a la nueva ubicación.

Puede seleccionar la página con cualquier herramienta en el inspector de documento, siempre que esté seleccionada la preferencia Activar página al utilizar herramientas.

Para desplazar una página sin mover su contenido:

- 1 Selecciónela con la herramienta Página.
- 2 Empiece a arrastrar la página, después mantenga presionadas Control (Windows) o Comando (Macintosh) y siga arrastrándola en el área de trabajo.

Modificación, cambio de tamaño y rotación de páginas

Puede modificar los atributos de página. Para cambiar de tamaño y girar las páginas, se utiliza la herramienta Página.

Para modificar una página:

- 1 Mantenga presionada Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga doble clic en la página para abrir el cuadro de diálogo Modificar página.
- 2 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Seleccione un nuevo tamaño de página en el menú emergente. Para crear un tamaño personalizado, seleccione Personalizado en el menú emergente y escriba los valores en los cuadros de texto.
 - Seleccione una nueva orientación de página.
 - Introduzca un nuevo tamaño de sangrado en el cuadro de texto.
 - Seleccione una página maestra del menú emergente Basada en página maestra, si hay alguna disponible.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para ajustar una página a la cuadrícula al cambiar su tamaño:

- 1 Verifique que está seleccionada Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.
- 2 Haga clic en la herramienta Página del panel Herramientas.
- 3 Haga clic en la página que desea cambiar de tamaño para ver sus selectores.
- 4 Arrastre un selector superior, lateral o de esquina. Para cambiar el tamaño de la página conservando las proporciones, mantenga presionada Mayús al arrastrar.

Para girar una página:

- 1 Haga clic en la herramienta Página del panel Herramientas.
- 2 Haga clic en la página para ver sus selectores.
- 3 Coloque el puntero fuera de los selectores de esa página. El puntero se convierte en el de rotación.
- 4 Arrastre para cambiar la orientación de la página.

Nota: Esto no girará los objetos que hay en la página.

Definición de tamaños de página personalizados

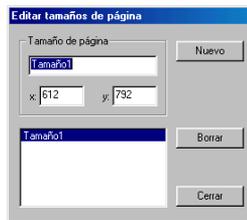
Puede añadir tamaños personalizados al inspector de documento utilizando el cuadro de diálogo Editar tamaños de página del menú emergente Tamaño de página. Los tamaños personalizados se basan en la unidad de medida actual del documento. No se pueden modificar; para editar un tamaño personalizado que haya definido, deberá eliminarlo y volver a crearlo.

Las páginas personalizadas se conservan en el documento de FreeHand. Para que una página personalizada esté disponible en los nuevos documentos de FreeHand, puede añadir su definición a una plantilla de FreeHand. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 110.

Para añadir un tamaño de página personalizado:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Documento para ver el inspector de documento.
- 2 En el inspector de documento, elija Editar en el menú emergente Tamaño de página a la izquierda de los botones de orientación de página.

Aparecerá el cuadro de diálogo Editar tamaños de página.



- 3 Haga clic en Nuevo.
- 4 Escriba el nombre de la nueva página personalizada en el cuadro de texto Tamaño de página.
- 5 Introduzca el tamaño de la página en los cuadros de texto X e Y.
- 6 Haga clic en Cerrar.

Para eliminar un tamaño de página personalizado:

- 1 En el inspector de documento, elija Editar en el menú emergente Tamaño de página.
- 2 En el cuadro de diálogo Editar tamaños de página, seleccione la página que quiere eliminar.
- 3 Haga clic en Borrar.

Si se elimina una página personalizada en el cuadro de diálogo Editar tamaños de página, no tiene efecto en las páginas personalizadas del documento. El tipo de página cambia a Personalizado en el inspector de documento.

Para crear una página personalizada con unidad de medida distinta a la del cuadro de diálogo Editar tamaños de página:

- 1 Cierre el cuadro de diálogo Editar tamaños de página si está abierto.
- 2 Cambie la unidad de medida del documento con el menú emergente Unidades de la barra de estado (Windows) o de la esquina inferior izquierda de la ventana del documento (Macintosh).
- 3 En el inspector de documento, elija Editar en el menú emergente Tamaño de página a la izquierda de los botones de orientación de páginas.
Aparecerá el cuadro de diálogo Editar tamaños de página.
- 4 Haga clic en Nuevo. Asigne un nombre a la nueva página personalizada, defina su tamaño y haga clic en Cerrar.

Para aplicar un tamaño personalizado a una página seleccionada:

Seleccione la página personalizada en el menú emergente Tamaño de página del inspector de documento.

Para crear una nueva página con un tamaño personalizado:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Documento.
- 2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento para mostrar el menú emergente Opciones y elija Añadir páginas.
- 3 En el cuadro de diálogo Añadir páginas, introduzca el número de páginas que desea añadir.
- 4 Seleccione la página personalizada en el menú emergente Tamaño de página.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Definición de la unidad de medida

FreeHand ofrece precisión y flexibilidad para introducir valores numéricos y ver las reglas y la cuadrícula.

- Se puede elegir entre puntos, picas, pulgadas, pulgadas decimales, milímetros, kyus, centímetros o píxeles en la visualización de reglas, paneles y cuadros de diálogo.
- Las unidades de medida se pueden combinar con otras distintas de las predeterminadas, que también se pueden omitir en los cuadros de texto. Al omitir la unidad de medida predeterminada, la aplicación sigue convirtiendo los valores en esa unidad. Por ejemplo, si introduce **125m** en un cuadro de texto, el resultado es 125 milímetros en vez de 125 puntos; el valor de 125 milímetros se convierte automáticamente en 354,3307 puntos.
- Puede escribir ecuaciones matemáticas y combinar unidades de medida en los cuadros de texto, con el fin de que se calculen los valores automáticamente.

- Puede definir unidades de medida personalizadas equivalentes a otras unidades, como metros, pies, millas, cíceros y puntos didot. Para más información, consulte “Utilización de las reglas” en la página 103.

Para definir la unidad de medida de todo el documento:

- 1 Haga clic en el menú emergente Unidades que está en la barra de estado (Windows) o en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento (Macintosh).
- 2 Elija una unidad de medida.

Esta definición afecta a casi todos los cuadros de texto numéricos a excepción de los que tengan valores para texto basados en puntos. Por ejemplo, si el menú emergente Unidades está definido en pulgadas e introduce 12 en el cuadro de texto de tamaño de la fuente, obtendrá siempre una fuente que mide 12 puntos.

Para definir una unidad de medida distinta de la predeterminada en un cuadro de texto:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Para introducir un valor en picas distinto del predeterminado, escriba el valor seguido de **p**.
Por ejemplo, escriba **7p** para 7 picas.
 - Para introducir otras unidades de medida, escriba el valor numérico seguido de la unidad (**i** para pulgadas, **p** para picas, **pt** para puntos, **m** para milímetros, **c** para centímetros y **x** para píxeles).
- 2 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Para especificar el tamaño de fuente de un bloque de texto utilizando funciones matemáticas:

- 1 Seleccione el bloque de texto con la herramienta Puntero.
- 2 En el menú emergente Tamaño de fuente del inspector de documento, escriba valores numéricos y cree una ecuación con cualquiera de los siguientes símbolos matemáticos:
 - + (suma)
 - – (resta)
 - * (multiplicación)
 - / (división)

Las operaciones de multiplicación y división se calculan antes de la suma y la resta cuando se combinan.

Es posible combinar distintas unidades de medida en una ecuación. Por ejemplo, si la unidad de medida predeterminada está definida en puntos en el menú Unidades, al escribir $4*50-49$, $71+80$, o $2i + p7$ en un cuadro de texto se obtendrá 151 puntos en ambos casos. Si introduce una ecuación o una unidad no válida, FreeHand intenta resolverla o utiliza 0.

3 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Operaciones con páginas maestras

Las páginas maestras permiten aplicar composiciones de página completas a un documento. En una página maestra, puede definir atributos, colocar texto y gráficos y después aplicar esos atributos a algunas o todas las páginas del documento. Puede crear más de una página maestra en un documento.

Nota: También puede utilizar plantillas si desea aplicar una composición de página a todo el documento. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 110.

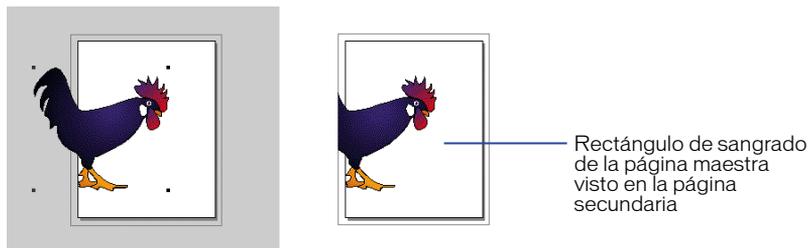
Puede convertir la página actual del documento en página maestra o crear una nueva. Al crear una página maestra, se utilizan los valores de tamaño, orientación y sangrado de la página actual del documento; puede modificar estos valores si lo desea. Al convertir una página del documento en página maestra, los elementos que están en la primera también se colocan en la página maestra.

Puede administrar las páginas maestras como si se tratara de símbolos gráficos, con el panel Biblioteca. Puede agrupar, duplicar, cambiar de nombre y eliminar las páginas maestras, y ocultar o mostrarlas en el panel Biblioteca. Para más información sobre el panel Biblioteca, consulte “Utilización del panel Biblioteca” en la página 244.

Las páginas maestras se pueden exportar para utilizarlas en otros documentos, e importar de otros documentos para aplicarlas al actual. También puede incluir información acerca de las páginas maestras en un informe de documento. Para más información, consulte “Utilización del Informe del documento” en la página 418.

Cuando trabaje con páginas maestras, no olvide los siguientes parámetros:

- Cuando se aplica una página maestra a una secundaria, los elementos de la primera se colocan en el fondo de cada capa de la página secundaria.
- Los objetos se pueden sangrar fuera de la página maestra hacia el área de trabajo. Cuando se aplican páginas maestras con sangrados a páginas secundarias, las ilustraciones de éstas se controlan por el rectángulo de sangrado.



Páginas maestra y secundaria

- Si se selecciona una página maestra en el menú emergente del inspector de documento, la página actual (o intervalo de páginas) se convierte en secundaria de esa página maestra. Si se selecciona Ninguno/a en el inspector de documento, la página actual (o intervalo de páginas) se convierte en normal, sin asociarse a la página maestra.

Para crear una nueva página maestra:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Ventana > Inspectores > Documento. Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento para mostrar el menú emergente Opciones y elija Nueva página maestra.
- Elija Ventana > Biblioteca. Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Nueva página maestra.

La nueva página se abre en la ventana de páginas maestras y utiliza los valores de tamaño, orientación y sangrado de la página actual. Si la página actual ya es secundaria de una página maestra distinta, la nueva página tendrá los valores de la otra página maestra. Estos valores se pueden modificar en el inspector de documento.

2 Coloque elementos como texto y gráficos en la página maestra.

3 Una vez terminada su composición, cierre la ventana de páginas maestras. Los atributos se guardarán con el símbolo de página maestra en la biblioteca.

Para basar una página seleccionada del documento en una página maestra existente:

En el inspector de documento, seleccione la página del menú emergente Página maestra.

Para convertir la página en una nueva página maestra:

1 Seleccione la página (consulte “Selección de páginas” en la página 93).

2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento para mostrar el menú emergente Opciones y elija Convertir en página maestra.

Para aplicar una página maestra a la página del documento:

1 Seleccione una página (o varias) con la herramienta Página.

2 Realice uno de los siguientes pasos:

- En el inspector de documento, elija una página en el menú emergente Página maestra.

Nota: Si el documento tiene varias páginas, la seleccionada es la única que se asigna a la página maestra. Si tiene seleccionadas varias páginas con la herramienta Página, todas se convierten en secundarias de la página maestra en el procedimiento anterior.

- Arrastre un icono de página maestra desde el panel Biblioteca y suéltelo en la página del documento.

Para añadir una página secundaria al documento, realice uno de los estos pasos:

- Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento para mostrar el menú emergente Opciones y elija Añadir páginas. Seleccione Basada en página maestra.
- Seleccione una página secundaria, haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento o el panel Biblioteca para mostrar el menú Opciones y elija Duplicar.
- Arrastre la página manteniendo Alt presionada con la herramienta Página.

Para editar una página maestra:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Haga doble clic en el icono de la página maestra en el panel Biblioteca.
- Seleccione una página secundaria y haga clic en Editar en el inspector de documento.

2 Modifique la página maestra como sea necesario.

3 Cierre la ventana de páginas maestras para terminar la edición.

Para liberar una página secundaria:

1 Seleccione una o varias páginas con la herramienta Página.

Nota: La página actual deberá ser secundaria.

2 En el inspector de documento, haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha para mostrar el menú emergente Opciones y elija Liberar página secundaria.

La página actual ya no está basada en una página maestra. Todos los objetos de la maestra anterior se pegan dentro de la página actual. Se crea un grupo de objetos para cada capa que contenía objetos.

Para mostrar u ocultar las páginas maestras en el panel Biblioteca:

1 Elija Ventana > Biblioteca.

2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Mostrar páginas maestras.

Este comando alterna entre mostrar y ocultar las páginas maestras. Una marca de verificación junto al elemento de menú indica que las páginas maestras son visibles (valor predeterminado).

Para importar una página maestra:

1 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Importar.

- 2 En el cuadro de diálogo Abrir, explore la carpeta de la que importar la página maestra.
- 3 Haga clic en el nombre de archivo y en Abrir.
- 4 Seleccione la página maestra en el cuadro de diálogo Importar símbolos (haga clic con Mayús presionada para seleccionar varias páginas) y haga clic en Importar.

La parte inferior del panel Biblioteca muestra la página maestra importada.

Para exportar una página maestra:

- 1 En el panel Biblioteca, haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha para mostrar el menú emergente Opciones y elija Exportar.
- 2 Seleccione las páginas maestras y haga clic en Exportar.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar símbolos, abra la carpeta en la que se exportará el símbolo.
- 4 Escriba el nombre de archivo de la página maestra y haga clic en Guardar.

Utilización de las reglas

Las reglas ayudan a colocar y medir con exactitud los objetos en el documento. Aparecen a la izquierda y en la parte superior de la ventana del documento.

Las reglas se ajustan cuando se desplaza o aumenta y reduce en un archivo. Las marcas grandes indican la unidad de medida (como puntos) y las pequeñas indican el incremento (como 16 puntos). De modo predeterminado, el punto cero se ajusta en la esquina superior izquierda de la ventana del documento, aunque puede modificar esta posición.

Las reglas de página utilizan la unidad de medida actual del documento, definida en el menú emergente Unidades que está en la parte inferior izquierda de la ventana del documento. Se pueden definir unidades de medida personalizadas equivalentes a metros, pies, yardas, millas, millas náuticas, kilómetros, cíceros y puntos didot. Las unidades personalizadas se definen para un solo documento.

Nota: Para que las unidades personalizadas estén disponibles en nuevos documentos de FreeHand, puede añadirlas a una plantilla de FreeHand. Para más información, consulte "Creación de una nueva plantilla predeterminada" en la página 112.

Para mostrar u ocultar las reglas de página:

Elija Ver > Reglas de página > Mostrar.

Este comando alterna entre mostrar y ocultar las reglas. Una marca de verificación indica que las reglas son visibles.

Para cambiar el punto cero de las reglas de página:

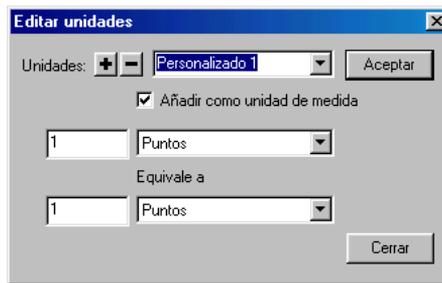
Arrastre el marcador de punto cero desde la esquina superior izquierda de la ventana del documento hasta una nueva posición en el área de trabajo.

Para restablecer las reglas de página:

Haga doble clic en el marcador de punto cero.

Para definir una unidad de medida personalizada:

- 1 Elija Ver > Reglas de página > Editar.
- 2 En el cuadro de diálogo Editar unidades, cree una unidad de medida personalizada escribiendo el nombre o aceptando el nombre predeterminado.



- 3 Introduzca valores numéricos en los cuadros de texto y utilice los menús emergentes para elegir las unidades en que se basará la unidad de medida personalizada.

4 Realice uno de los siguientes pasos:

- Para añadir otra unidad personalizada, haga clic en el botón más (+).
- Para eliminar una unidad personalizada, haga clic en el botón menos (-). Cuando aparezca el cuadro de diálogo de aviso, haga clic en Aceptar para eliminar esa unidad de medida.

5 Haga clic en Aceptar y después en Cerrar.

Para eliminar una unidad de medida personalizada:

- 1 Elija Ver > Reglas de página > Editar para abrir el cuadro de diálogo Editar unidades.
- 2 Seleccione la unidad de medida que desea eliminar en el menú emergente Unidades.
- 3 Haga clic en el botón menos (-).
- 4 En el cuadro de diálogo de aviso, haga clic en Aceptar. Después, haga clic en Cerrar.

Utilización de cuadrículas y guías

Para ayudar en la alineación, puede mostrar líneas no imprimibles como la cuadrícula o las guías. También puede cambiar el color de esas líneas.

Para cambiar el color de la cuadrícula o las guías:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores.
- 2 Para cambiar el color de las guías o la cuadrícula, haga clic en el correspondiente cuadro Guías o Color de la cuadrícula para seleccionar otro color.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para más información sobre la selección de colores, consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273.

Utilización de la cuadrícula

La cuadrícula es un fondo no imprimible de líneas de puntos horizontales y verticales. Puede utilizarla para alinear objetos con exactitud y hacer que los objetos se ajusten a las intersecciones o a posiciones asociadas a su lugar original en la celda de cuadrícula.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula:

Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar.

Este comando alterna entre mostrar y ocultar la cuadrícula. Una marca de verificación indica que la cuadrícula es visible.

Para activar y desactivar el ajuste a la cuadrícula:

Elija Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

Este comando alterna entre activar y desactivar el ajuste a la cuadrícula. Una marca de verificación indica que el ajuste a la cuadrícula está activado.

Para configurar opciones de cuadrícula:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula > Editar.
- 2 Introduzca el tamaño de cuadrícula en las unidades de medida definidas para el documento actual. (Para más información sobre la configuración de unidades de medida, consulte “Definición de tamaños de página personalizados” en la página 97).
- 3 Elija el tipo de ajuste:
 - Para hacer que los objetos se ajusten a la misma posición relativa dentro de la celda de cuadrícula de destino, seleccione Cuadrícula relativa.
 - Para hacer que los objetos se ajusten a determinadas intersecciones de la cuadrícula, cancele la selección de Cuadrícula relativa.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de guías

Las guías son líneas azules no imprimibles que ayudan a alinear y colocar los objetos. Se puede cambiar el color de las guías; consulte “Utilización de cuadrículas y guías” en la página 105. Las guías se pueden establecer donde sea necesario utilizando las reglas de página o el comando Editar guías. Puede añadir, modificar y eliminar las guías que sea necesario. También puede bloquearlas en su posición.

De modo predeterminado, la ventana del documento no se desplaza cuando se arrastra una guía. Sin embargo, se pueden definir preferencias para que sí se desplace. (Para más información sobre la configuración de preferencias, consulte “Utilización de preferencias” en la página 72). También puede cambiar lo cerca de una guía que están los objetos antes de quedar ajustados si utiliza la preferencia Distancia de ajuste; para más información, consulte “Selección de objetos” en la página 173.

Los trazados se pueden convertir en objetos de guía y las guías se pueden bloquear con el panel Capas; para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 235.

Para mostrar u ocultar guías:

Elija Ver > Guías > Mostrar.

Este comando alterna entre mostrar y ocultar las guías. Una marca de verificación indica que las guías son visibles.

Para añadir una guía al arrastrar:

- 1 Si las reglas de página no son visibles, elija Ver > Reglas de página > Mostrar para que se vean.
- 2 Arrastre desde la regla superior sobre la página para definir las guías horizontales y arrastre desde la regla izquierda para definir las verticales.

Nota: El puntero debe estar sobre la página cuando suelte el botón del ratón para que la guía permanezca en ésta una vez arrastrada fuera de la regla.

Para añadir una determinada cantidad de guías:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Ver > Guías > Editar.
 - Haga doble clic en una guía existente.
- 2 Haga clic en Añadir.
- 3 Seleccione Horizontal o Vertical.
- 4 Elija una opción Añadir en para añadir guías:
 - Seleccione Recuento y escriba un valor para añadir un número determinado de guías.
 - Seleccione Incremento y escriba un valor para añadir guías a intervalos definidos.

- 5 Introduzca la primera y última posición de las guías.
- 6 Defina el intervalo de páginas.
- 7 Haga clic en Añadir.
- 8 Repita los pasos del 3 al 7 para definir más guías horizontales o verticales.
- 9 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para ajustar o liberar los objetos de las guías:

Elija Ver > Guías > Ajustar a guías.

Este comando alterna entre activar y desactivar el ajuste a guías. Una marca de verificación junto al elemento de menú indica que el ajuste está activado. Ajustar a guías está activada de manera predeterminada.

La herramienta Puntero muestra un triángulo horizontal o vertical cuando los objetos se ajustan a la guía respectiva.

Para bloquear o desbloquear las guías:

Elija Ver > Guías > Bloquear.

Este comando alterna entre bloquear y desbloquear las guías. Una marca de verificación junto al elemento de menú indica que las guías están bloqueadas. Las guías están desbloqueadas de forma predeterminada.

Para editar, liberar o eliminar las guías:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Ver > Guías > Editar.
 - Haga doble clic en una guía existente.



2 Seleccione la guía que desea modificar.

Para modificar más de una guía a la vez, haga clic manteniendo presionada Control (Windows) o Comando (Macintosh). Haga clic con Mayús presionada para seleccionar guías adyacentes.

3 Realice uno de los siguientes pasos:

- Para modificar la posición de una guía, haga clic en Editar. En el cuadro de diálogo Posición de la guía, escriba una nueva ubicación y haga clic en Aceptar.
- Para liberar las guías, haga clic en Liberar.
- Para eliminar las guías, haga clic en Eliminar (Windows) o en Borrar (Macintosh).

4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para establecer si la vista se desplaza al arrastrar una guía:

1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.

2 Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Arrastrar una guía desplaza la ventana para que la vista se desplace al arrastrar una guía vertical u horizontal fuera de los bordes de la ventana del documento.
- Cancele la selección de esta opción para que no se desplace la vista al arrastrar una guía.

3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Creación y apertura de documentos

Con los comandos de menú, puede crear documentos nuevos desde el principio o que se basen en una plantilla. Para aprender a crear y editar plantillas, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 110.

Puede abrir un documento de varias páginas, realizar cambios y guardarlo. Los últimos cuatro documentos guardados aparecerán en el menú Archivo para su fácil acceso. Al salir de FreeHand, tendrá la oportunidad de revisar todos los documentos no guardados.

Puede establecer preferencias que determinan la vista y colocación de las páginas de un documento cuando se abra. Para más información sobre la configuración de preferencias, consulte “Utilización de preferencias” en la página 72.

Además de abrir los documentos de la aplicación, FreeHand 10 puede abrir archivos de muchos tipos, incluidos los de Adobe Illustrator, versión 1.1 a 9.

Para crear un nuevo documento, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Archivo > Nuevo.
- Haga clic en el botón Nuevo de la barra de herramientas principal.

Para abrir un documento existente:

- 1 Elija Archivo > Abrir o haga clic en el botón Abrir de la barra de herramientas principal.
- 2 Localice el archivo que desea abrir y haga clic en Abrir.

Para cambiar entre los documentos abiertos:

Elija Ventana y el nombre del documento que desea visualizar.

Nota: En el Macintosh, puede hacer clic en el icono de FreeHand de la barra de título para seleccionar el nombre del documento.

Para cerrar un archivo y salir de FreeHand:

- 1 Elija Archivo > Salir (Windows) o Archivo > Salir (Macintosh).
- 2 Si aún no ha guardado o nombrado el archivo, aparecerá un cuadro de diálogo de aviso. Para guardar el archivo, haga clic en Revisar y después en Sí (Windows) o Guardar (Macintosh).
- 3 Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre (si es necesario) y haga clic en Guardar.

Para más información sobre cómo guardar archivos, consulte “Almacenamiento y exportación de archivos” en la página 423.

Para establecer preferencias que afectan a cómo manipula FreeHand los documentos:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Documento.
- 2 Realice uno o varios de los siguientes pasos:
 - Seleccione Restablecer última visualización al abrir documento para abrir el documento con el nivel de aumento que tenía la última vez que lo guardó.
 - Seleccione Tamaño de ventana y ubicación anteriores para abrir el documento en una ventana del mismo tamaño y en la misma posición que la última vez que lo guardó.
 - Escriba un nombre de plantilla en el cuadro de texto Plantilla para documento nuevo si desea que se basen en ella los nuevos documentos. Para más información sobre el uso de plantillas, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 110.

- Seleccione Al salir, revisar documentos sin guardar (Windows y Macintosh) para revisar y guardar cada documento que esté abierto al salir de la aplicación.
- Seleccione Búsqueda de vínculos perdidos (Macintosh) para localizar los vínculos con gráficos que se hayan perdido.
- Haga clic en Predeterminados para restablecer las preferencias predeterminadas.

3 Haga clic en Aceptar.

Apertura de documentos FreeHand 5 y posteriores

Algunas funciones de FreeHand son distintas según la versión, por lo que los atributos de un gráfico pueden quedar modificados u omitidos al convertirlo. Después de convertir un documento de una versión anterior, asegúrese de que se visualiza e imprime correctamente antes de eliminar el archivo original.

Los archivos convertidos de FreeHand aparecen en FreeHand 10 con un aspecto similar al que tenían en las versiones anteriores, excepto lo siguiente:

- En los documentos convertidos que tienen texto unido a un trazado, el texto siempre se alinea con el comienzo del trazado.
- Cuando se abren documentos de versiones anteriores de FreeHand que contienen trazados abiertos con relleno, los atributos de relleno aparecen en el inspector de relleno, aunque es posible que no aparezcan los rellenos. Para visualizar el relleno, puede seleccionar la opción Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos en las preferencias de objeto, seleccionar el objeto y volver a aplicar ese relleno.
- Al importar documentos de FreeHand 5 a FreeHand 10, los colores se almacenan como color CMAN aunque aparezcan en Muestras con sus nombres de color RVA. FreeHand 8 y 9 almacena los colores internamente como CMAN, RVA o Hexachrome (CMANNV). FreeHand 5 almacena los colores como CMAN.

Para convertir un archivo de FreeHand 5 o posterior:

Abra el archivo en FreeHand 10.

El archivo convertido se convierte en *nombre archivo.FH10* (Windows) o *nombre archivo* (convertido) (Macintosh).

Utilización de las plantillas

Para trabajar con más eficacia y evitar incoherencias de diseño, cree plantillas para los documentos que compartan elementos de diseño y configuraciones de producción. Después, puede utilizar estas plantillas como predeterminadas para crear otros documentos.

También puede utilizar las páginas maestras para aplicar composiciones a cada página. Para más información, consulte “Operaciones con páginas maestras” en la página 100.

La configuración de una plantilla y sus atributos son valores predeterminados para la creación de otros documentos. Para crear nuevos documentos con los mismos objetos, configuraciones, colores y estilos de objeto y de párrafo que los de un documento existente, puede guardar éste como una plantilla.

Un archivo de plantilla guarda los siguientes elementos del documento de FreeHand:

- Guías
- Información de capas
- Estilos de objeto
- Estilos de párrafo
- Símbolos y páginas maestras
- Todos los objetos
- Pinceles personalizados
- Colores personalizados
- Tamaños de página personalizados
- Unidades de medida personalizadas

Cuando abre una plantilla aparece una copia sin título de ella. La copia sin título sirve para crear otra plantilla o reemplazar una existente. También puede designar una plantilla como la predeterminada para todos los nuevos documentos.

Para guardar un documento como plantilla:

- 1 Elija Archivo > Guardar como.
- 2 Introduzca el nombre del archivo de plantilla en el cuadro de diálogo Guardar documento (Windows) o el cuadro de diálogo Guardar (Macintosh).
- 3 Seleccione Plantilla FreeHand en el menú emergente Guardar como archivos de tipo (Windows) o Plantilla FreeHand en el menú emergente Formato (Macintosh).
- 4 Elija un destino y haga clic en Guardar. En Windows, se añade la extensión FT10 al nombre del archivo.

Para editar una plantilla de FreeHand:

- 1 Abra la plantilla, realice los cambios y elija Archivo > Guardar como.
- 2 Guarde el documento modificado como plantilla con el mismo nombre y en la misma ubicación.
- 3 FreeHand solicita sustituir el archivo de plantilla original. Haga clic en Sí (Windows) o Reemplazar (Macintosh).

La nueva plantilla sustituye a la anterior.

Para convertir un archivo de FreeHand en una plantilla sin abrirlo (Macintosh):

- 1 Seleccione el archivo de FreeHand en el Finder.
- 2 Elija Archivo > Obtener información y seleccione Plantilla.

Para convertir una plantilla en un documento de FreeHand, cancele la selección de Plantilla.

Para cambiar la plantilla predeterminada:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Documento.
- 2 En Plantilla para documento nuevo, escriba el nombre de archivo de la nueva plantilla predeterminada.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Creación de una nueva plantilla predeterminada

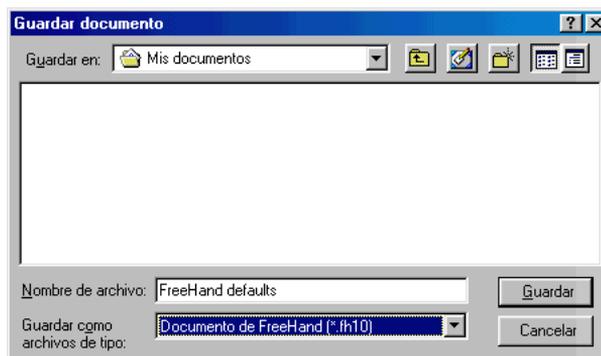
Con la plantilla predeterminada, puede aplicar valores predeterminados de un documento para controlar la configuración de todos los demás. Puede aplicar valores predeterminados de objeto a la plantilla predeterminada para controlar la configuración de los objetos que seleccione.

Para crear una nueva plantilla predeterminada:

- 1 Elija Archivo > Nuevo.
- 2 Modifique el documento.

Por ejemplo, modifique el tamaño de página, los colores predeterminados de la lista, el tamaño de fuente predeterminado o el nivel de aumento y guarde los cambios con la plantilla.

- 3 Elija Archivo > Guardar como.
- 4 Elija Plantilla FreeHand en el menú emergente Guardar como archivos de tipo (Windows) o Plantilla de FreeHand en el menú emergente Formato (Macintosh).



- 5 Asigne un nombre al archivo y guárdelo en la carpeta Spanish de la carpeta de aplicación FreeHand. En Windows, se añade la extensión FT10 al nombre del archivo.

Nota: Para comprobar que su nombre coincide con el de la plantilla predeterminada, haga clic en Edición > Preferencias, haga clic en Documento y verifique que el nombre introducido en Plantilla para documento nuevo coincide con el nombre del archivo que acaba de guardar.

Vinculación e inclusión de objetos (Windows)

Vinculación e inclusión de objetos (OLE) es un estándar de Windows para la información compartida entre aplicaciones. Una aplicación actúa como servidor OLE (FreeHand), mientras que la otra actúa como cliente. Para más información sobre OLE, consulte la documentación de Microsoft Windows.

Para insertar un objeto OLE:

- 1 Abra cualquier aplicación de Windows que admita OLE 2.0 como cliente.
- 2 Elija Insertar > Objeto.
- 3 Haga clic en Documento de Freehand 10 como el tipo de objeto.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows). Se abrirá un nuevo archivo de FreeHand 10 dentro de FreeHand.
- 5 Edite el documento como desee.
- 6 Elija Archivo > Salir y volver al documento para volver a la aplicación de Windows.
- 7 Guarde el documento en la aplicación de Windows.

Para actualizar un objeto OLE:

- 1 Abra el archivo que contiene el objeto OLE del procedimiento anterior.
- 2 Haga doble clic en el objeto OLE.
- 3 FreeHand 10 se iniciará desde la otra aplicación.
- 4 Actualice el archivo en FreeHand.
- 5 Elija Archivo > Salir y volver al documento para volver a la otra aplicación.
- 6 Guarde el documento en la otra aplicación.

Importación de gráficos

FreeHand puede importar muchos formatos de gráficos vectoriales y de mapa de bits.

Los gráficos y el texto se pueden importar con los comandos Abrir, Importar y Pegar, o arrastrando con el ratón. También se pueden importar archivos de clipart con Clipart viewer.

FreeHand importa los gráficos de las siguientes maneras:

- Los gráficos vectoriales importados se convierten al formato de FreeHand y se almacenan en el documento de FreeHand actual.
- Los archivos de gráficos EPS se vinculan, incluyen o analizan según la naturaleza del archivo y una determinada configuración de preferencias. Para más información, consulte “Vinculación e inclusión” en la página 117.
- FreeHand importa correctamente los trazados de recorte de las imágenes EPS y TIFF.
- Las imágenes de mapa de bits abiertas o importadas de un archivo se vinculan, de manera predeterminada, al documento de FreeHand, pero no se incluyen, aunque puede cambiar esta preferencia. Las imágenes de mapa de bits que se importan arrastrando con el ratón, o copiando y pegando, siempre se incluyen. Para más información, consulte “Vinculación e inclusión” en la página 117.
- Al abrir archivos de Illustrator en FreeHand, las fusiones activas se tratan como objetos vectoriales agrupados y los objetos con degradados de malla se convierten en trazados con relleno del 50% de negro.

Nota: Cuando importa un archivo de gráfico en FreeHand y después lo modifica y guarda en la aplicación en que lo creó con el mismo nombre y en idéntica ubicación, todas las referencias a ese archivo también se actualizan en FreeHand.

Para importar un gráfico:

1 Elija Archivo > Importar.

2 Seleccione un archivo y haga clic en Abrir.

Si el archivo que ha elegido para importar contiene una previsualización, aparecerá cuando lo seleccione.

3 Si desea establecer opciones de importación específicas para HPGL y DXF (Windows), elija el tipo de archivo y haga clic en Configurar a fin de abrir otro cuadro de diálogo.

4 Sitúe el puntero de importación en donde debe aparecer la esquina superior izquierda del gráfico o el bloque de texto.

5 Coloque el gráfico realizando uno de estos pasos:

- Haga clic para colocar el gráfico con su tamaño predeterminado.

- Para cambiar el tamaño de la imagen al importarla, arrastre el puntero y suéltelo cuando el recuadro tenga el tamaño correcto.

Nota: Si importa o abre un archivo HPGL (Windows), CGM (Windows) o DXF (Windows y Macintosh) en FreeHand, no podrá exportarlo ni guardarlo. Para guardar la información del documento, será necesario que lo guarde como un documento de FreeHand.

Formatos de importación de archivos

FreeHand permite importar archivos con distintos formatos de mapa de bits y vectoriales, como se detalla en la siguiente tabla. Los tipos de archivo más frecuentes que se importan son los siguientes:

- Archivos de gráfico vectorial en formato de Adobe Acrobat, Illustrator y CorelDRAW (versiones 7 y 8). Estos gráficos vectoriales se importan como trazados editables.
- Archivos EPS de Adobe PageMaker, Photoshop y QuarkXPress. (Estos archivos no se pueden editar en FreeHand).
- Archivos de imagen de mapa de bits de Fireworks en el formato PICT (Macintosh), PNG, TGA, TIFF, PSD, GIF, JPEG o BMP. Los gráficos de mapa de bits se importan en su formato original. Para más información, consulte “Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand” en la página 120.
- Otros formatos de archivo, incluidos los de Adobe Acrobat, texto ASCII y RTF; para más información sobre la importación de texto, consulte “Importación de texto” en la página 321.

| Formatos de importación de FreeHand | Extensión de archivo | Windows | Macintosh | Comentarios |
|---------------------------------------|----------------------|---------|-----------|--|
| Acrobat PDF | PDF | X | X | Formato de documento portátil (Portable Document Format) |
| Adobe Illustrator versiones 1.1 a 9.0 | AI, EPS | X | X | Vectores y mapas de bits |
| Adobe Photoshop versiones 3.0 a 6.0 | PSD | X | X | En Photoshop, seleccione la preferencia de compatibilidad con el formato de Photoshop 2.5 antes de guardar el archivo para exportarlo. Los archivos PSD de Photoshop importados en FreeHand siguen siendo editables en Photoshop, utilizando el editor externo para iniciar la aplicación o abriendo el archivo origen en Photoshop. |
| DXF de AutoCAD | DXF | X | X | Vectores |
| Texto ASCII | | X | X | |

| Formatos de importación de FreeHand | Extensión de archivo | Windows | Macintosh | Comentarios |
|---|-----------------------------|----------------|------------------|--|
| ComputerGraphics Metafile | CGM | X | N/D | |
| CorelDRAW 7.0 y 8.0 | CDR | X | X | Vectores y mapas de bits |
| Desktop Color Separations 2.0 (DCS2 EPS) | DCS2 | X | X | Vectores y mapas de bits |
| FreeHand versiones 5.0 a 9.0 | | X | X | Vectores y mapas de bits |
| GIF de CompuServe | GIF | X | X | Mapas de bits |
| Gráficos HPGL | PLT | X | N/D | Vectores, utilizado para imprimir en plotters. Requiere fuentes especiales creadas para gráficos HPGL; no admite las fuentes TrueType y Type 1. Consulte al fabricante del plotter si desea más información. |
| PostScript encapsulado, EPS de Macintosh, EPS de MS-DOS | EPS | X | X | Vectores y mapas de bits |
| EPS con previsualización TIFF | EPS | X | X | Vectores y mapas de bits |
| JPEG | JPG | X | X | Mapas de bits |
| PICT de Macintosh | PICT, PICT2 | N/D | X | Mapas de bits |
| Micrografx Designer 3.x | DRW | X | N/D | Vectores |
| Portable Network Graphic | PNG | X | X | Mapas de bits |
| EPS de QuarkXPress | EPS | X | X | Vectores; los archivos no se pueden editar en FreeHand. |
| Texto RTF | RTF | X | X | Formato de texto enriquecido; se conserva el texto con su formato. |
| Targa | TGA | X | X | Mapas de bits |
| TIFF | TIF | X | X | Mapas de bits |
| Mapa de bits de Windows | BMP | X | X | Mapas de bits |
| Metarchivo mejorado de Windows | EMF | X | N/D | Vectores y mapas de bits |
| Metarchivo de Windows | WMF | X | N/D | Vectores y mapas de bits |

Importación con Clipart viewer de FreeHand

Clipart viewer de FreeHand permite elegir entre miles de archivos de clipart que se suministran con FreeHand 10. Para importar los archivos de clipart, sólo tiene que arrastrar las previsualizaciones al documento de FreeHand.

Nota: El clipart suministrado no se instala con FreeHand. Se encuentra en el CD de FreeHand.

Para importar clipart con Clipart viewer:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - En Windows, elija Inicio > Programas > Macromedia FreeHand 10 > FreeHand 10 Clipart viewer.
 - En el Macintosh, localice Clipart viewer de FreeHand 10 en la carpeta de aplicación FreeHand 10 y haga doble clic en el icono para iniciarlo.
- 2 Haga doble clic en las carpetas (Windows) o en los triángulos (Macintosh) para expandir las vistas de las carpetas.
- 3 En FreeHand, abra un documento existente o cree otro nuevo.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre la previsualización de clipart que desee de la ventana de Clipart viewer al documento de FreeHand.
 - Haga doble clic en la previsualización de Clipart viewer para abrir ese archivo como un nuevo documento de FreeHand.
 - Arrastre la previsualización de clipart desde la ventana del clipart viewer hasta la barra de título de FreeHand para abrir ese archivo como un nuevo documento de FreeHand (Windows).
- 5 Elija Archivo > Salir (Windows) o Archivo > Salir (Macintosh) para cerrar el clipart viewer.

Vinculación e inclusión

Ahora, puede establecer preferencias que determinan si se vinculan o se incluyen los mapas de bits y los gráficos EPS cuando se importan en un documento de FreeHand. Un gráfico incluido pertenece al documento, mientras que un gráfico vinculado sigue siendo independiente del archivo, por lo que el documento de FreeHand será más pequeño.

La inclusión es útil para transportar una ilustración sin romper su vínculo, aunque el archivo será más grande y se necesitará más memoria para mostrar el documento.

Nota: No incluya archivos EPS de DCS 1.0 en un documento de FreeHand. Un archivo DCS 1.0 está compuesto de cinco archivos distintos: uno de baja resolución para previsualización compuesta y uno para cada color de cuatricromía (CMYK). Si intenta incluir el archivo, sólo se incluirá el archivo de baja resolución.

Cuando vincula un gráfico, se muestra una previsualización de ese gráfico en el documento. Cuando imprime o exporta un gráfico vinculado, es necesario que el vínculo se mantenga. Si mueve o cambia de nombre un gráfico vinculado, deberá volver a vincularlo para que se muestre e imprima en el documento. Los gráficos vinculados son más fáciles de actualizar después de modificarlos, ya que se actualizan automáticamente al abrir el documento. Sin embargo, si las imágenes vinculadas se almacenan en un servidor, FreeHand funcionará más lentamente.

Para vincular un gráfico:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Importar.
- 2 Verifique que no están seleccionadas las opciones Incluir imágenes y archivos EPS al importar y Convertir archivos EPS editables al importar.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 Elija Archivo > Importar.
- 5 Examine y busque el gráfico que desea importar.
- 6 Haga doble clic en el nombre de archivo.
Aparece el puntero de importación.
- 7 Haga clic en el documento para importar el archivo.

Para incluir siempre los gráficos:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Importar.
- 2 Seleccione la opción Incluir imágenes y archivos EPS al importar.
- 3 Verifique que no está seleccionada la opción Convertir archivos EPS editables al importar.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Administración de vínculos

Cuando se vincula o incluye un gráfico, FreeHand registra el nombre de archivo y la ubicación de ese gráfico. Cuando abre, exporta o imprime una ilustración que tiene un vínculo, FreeHand busca el gráfico vinculado por su nombre de archivo. Si el gráfico original no se encuentra en su carpeta original, la aplicación lo busca en la carpeta en que está el documento de FreeHand.

Cuando traslade un documento a otro sistema o a un dispositivo de almacenamiento, siga estas indicaciones:

- Guarde los gráficos vinculados en la misma carpeta que el documento o incluya todos los gráficos en el documento.

- Cuando prepare un documento para enviarlo a un servicio de filmación, utilice el comando Reunir para impresión con el fin de reunir todos los elementos necesarios, incluidos los archivos de gráficos vinculados. Para más información, consulte “Preparación de un documento para un servicio de filmación” en la página 420.
- Utilice la función Búsqueda de vínculos perdidos (Macintosh). Para más información, consulte “Actualización y solución de vínculos perdidos al abrir el documento” en la página 120.

Para actualizar el vínculo de un gráfico después de abrir el documento:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Edición > Vínculos para mostrar el cuadro de diálogo Vínculos.
- En el inspector de objetos, haga clic en el botón Vínculos.

Aparece el cuadro de diálogo Vínculos, que enumera todos los archivos de gráficos importados. La información de los archivos con vínculos perdidos aparecerá en cursiva. La columna Clase enumera el tipo de imagen (por ejemplo, TIFF, EPS o escala de grises). La columna Tamaño enumera el tamaño de los archivos. La columna Página enumera el número de página del documento en que aparece la esquina superior izquierda de la imagen.

- 2** Para ver la información de un gráfico vinculado, como su nombre, ubicación, fecha de última modificación, clase y tamaño y una miniatura del gráfico, seleccione el archivo en la lista y haga clic en Información.
- 3** Para actualizar o restablecer un vínculo, seleccione el archivo con el vínculo perdido en la lista y haga clic en Cambiar.
- 4** Examine el archivo que ha movido o cambiado de nombre y haga clic en Abrir.
- 5** Para incluir una imagen, seleccione el archivo en el cuadro de diálogo Vínculos y haga clic en Incluir.

Para extraer un gráfico incluido en un documento y crear otro vínculo a un archivo de gráfico externo:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Edición > Vínculos. Haga clic en Extraer.
- En el inspector de objetos, haga clic en el botón Vínculos y en Extraer.

- 2** En el cuadro de diálogo Extraer importación, seleccione la carpeta a que desea extraer.
- 3** Acepte el nombre predeterminado o escriba uno nuevo en el cuadro de texto Nombre de archivo.
- 4** Haga clic en Guardar.

Aparece un cuadro de diálogo que indica si se desea reemplazar el archivo existente.

- 5 Haga clic en Sí para reemplazarlo o haga clic en No y examine otra ubicación distinta.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Actualización y solución de vínculos perdidos al abrir el documento

Si intenta abrir un documento que tenga un vínculo perdido con algún gráfico, se indicará que ubique ese vínculo.

Para localizar un vínculo perdido:

- 1 Elija Archivo > Abrir.
- 2 Examine la ubicación del archivo que va a abrir. Haga clic en Abrir.
- 3 En el cuadro de diálogo Buscar en, examine la ubicación del archivo que falta. Haga clic en Abrir.

El documento se actualizará con el nuevo gráfico.

Nota: Seleccione Busca en la carpeta actual vínculos que faltan, para que al abrir el archivo se busquen en dicha carpeta todos los posibles vínculos perdidos. Haga clic en Ignorar o en Ignorar todas para impedir que los gráficos se vuelvan a vincular.

- 4 Guarde el documento con los vínculos actualizados.

Para definir las preferencias de búsqueda de vínculos perdidos (Macintosh):

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Documento.
- 2 Seleccione Búsqueda de vínculos perdidos y haga clic en el botón de puntos suspensivos (...) para buscar en la carpeta especificada y sus subcarpetas los vínculos perdidos.

Se puede buscar en hasta 10 niveles de subcarpetas un vínculo perdido; al encontrar el gráfico, la aplicación vuelve a vincularlo automáticamente a su nueva ubicación.

- 3 Haga clic en Elegir y después en Aceptar.

Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand

Se pueden importar imágenes de mapa de bits de otras aplicaciones que estén guardadas en los formatos de mapa de bits TIFF, GIF, JPEG, PICT, PNG, Targa, BMP y Photoshop (PSD).

En muchos casos, todos estos formatos tienen el mismo comportamiento en FreeHand que las imágenes TIFF. Puede incluir, extraer o cambiar los vínculos de estos archivos con el cuadro de diálogo Vínculos.

Se pueden aplicar algunos plug-ins de Photoshop a los archivos de mapa de bits. Sin embargo, cuando una imagen de mapa de bits se modifica con un plug-in, se convierte en TIFF y se incluye en el documento de FreeHand.

Nota: Debido a cuestiones relativas a Macintosh OS X, los plug-ins de Adobe Photoshop no se admiten en FreeHand para Macintosh. Por este motivo, los Xtras de soporte para los plug-ins de Adobe se encuentran en la carpeta Unsupported Xtras del CD de instalación (Macintosh).

Puede definir preferencias para que se muestren los archivos de mapa de bits importados con la resolución más alta disponible. Para más información, consulte “Visualización de archivos TIFF importados” en la página 128.

Los mapas de bits de escala de grises se pueden definir para que sean transparentes con las áreas de color blanco vacías, a fin de editar la rampa de escala de grises. También se puede aplicar el color a un mapa de bits en blanco y negro o en escala de grises si se le asigna un color de relleno.

Para extraer un mapa de bits incluido:

- 1 Elija Archivo > Abrir.
- 2 Examine y localice el documento de FreeHand que contiene el gráfico incluido y haga clic en Abrir.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Edición > Vínculos.
 - En el inspector de objetos, haga clic en el botón Vínculos.
- 4 En el cuadro de diálogo Vínculos, seleccione el archivo incluido que desea extraer. Haga clic en Extraer.
- 5 En el cuadro de diálogo Extraer importación, haga clic en Guardar para aceptar la importación del archivo.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para definir un mapa de bits de escala de grises o en blanco y negro como transparente:

- 1 Seleccione el mapa de bits.
- 2 Seleccione Transparente en el inspector de objetos.

Para editar una rampa de escala de grises en un mapa de bits:

- 1 Seleccione el mapa de bits.
- 2 Haga clic en Editar en el inspector de objetos.
- 3 En el cuadro de diálogo Imagen, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione una de las cuatro rampas de escala de grises predefinidas.
 - Edite manualmente la rampa de escala de grises con las flechas de luminosidad y de contraste.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en Restablecer para deshacer la edición de escala de grises.
 - Haga clic en Aplicar para previsualizar las modificaciones.
 - 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aceptar las modificaciones.
 - 6 Elija Archivo > Guardar.
 - 7 Escriba el nombre del archivo en el cuadro de diálogo Guardar documento (Windows) o en el cuadro de diálogo Guardar (Macintosh). Haga clic en Guardar.

Edición de imágenes de mapa de bits importadas

El formato estándar de Windows para gráficos de mapa de bits es BMP, que también admite un canal alpha. Las imágenes BMP se pueden importar y transformar, aunque no editar en FreeHand. Sin embargo, es posible editar las imágenes de mapa de bits con otra aplicación iniciada desde FreeHand. Se utiliza el editor externo para abrir la otra aplicación. Para más información sobre el recorte de una imagen de mapa de bits, consulte “Recorte de una imagen de mapa de bits” en la página 183.

Para cambiar el tamaño de una imagen de mapa de bits, realice uno de los siguientes pasos:

- Arrastre los selectores de esquina de la imagen de mapa de bits.
- Para restringir las proporciones de la imagen a medida que cambia de tamaño, arrástrela con Mayús presionada.
- Para cambiar el tamaño de la imagen en determinados incrementos basados en la resolución de impresora, arrastre con Alt presionada (Windows) o arrastre con Opción presionada (Macintosh).
- En el inspector de objetos, introduzca el porcentaje de escala o las dimensiones y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Para definir opciones del editor externo:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Seleccione Avisar antes de iniciar y editar (la opción predeterminada).
Cuando está seleccionada, un cuadro de diálogo solicita la confirmación de que se desea abrir un editor externo para modificar la imagen.
- 3 Para Objeto, elija el formato de archivo del menú emergente: PICT, BMP, GIF, JPEG, Photoshop, Imagen PNG, Targa, Imagen TIFF o Imagen Xres LRG.
- 4 Haga clic en el botón de puntos suspensivos (...), localice un editor, selecciónelo y haga clic en Aceptar (Windows) o en Abrir (Macintosh).
- 5 Haga clic dos veces en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para utilizar un editor externo:

- 1 Seleccione una imagen de mapa de bits.
- 2 Elija Edición > Editor externo, o presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga doble clic en la imagen.
- 3 En la solicitud de si desea abrir un editor externo, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

La aplicación se abrirá con la imagen seleccionada (si hay suficiente RAM disponible). Aparece en FreeHand el cuadro de diálogo Edición en curso cuando se abre la aplicación externa.

Si cancela la selección de la opción Avisar antes de iniciar y editar en las preferencias de objeto, esta solicitud se desactivará; para obtener más información consulte el procedimiento anterior.

- 4 Una vez terminadas las modificaciones en el editor externo, elija Archivo > Guardar para almacenar los cambios y cerrar la aplicación del editor externo. Haga clic en Listo en el cuadro de diálogo Edición en curso.

La imagen se actualiza automáticamente con los cambios que haya realizado.

CGM (sólo Windows)

El formato CGM (Computer Graphics Metafile) puede contener gráficos vectoriales, imágenes de mapa de bits, texto o los tres juntos. FreeHand puede importar los archivos CGM y ATA CGM.

CorelDRAW 7 y 8

Con el Xtra de importación de CorelDRAW 7 y 8, en las plataformas Windows y Macintosh se pueden abrir archivos guardados en el formato no comprimido de CorelDRAW 7 y 8 para Windows.

Para más información sobre las funciones de CorelDRAW admitidas en la importación, consulte “Solución de problemas con los archivos de CorelDRAW” en la página 454.

Importación de archivos DXF

El formato DXF es un formato de intercambio de gráficos vectoriales que se utiliza para transferir los archivos entre aplicaciones de edición 3D, o entre aplicaciones de edición 3D y de dibujo vectorial. La mayoría de aplicaciones de edición 3D, incluidas AutoCAD y 3D Studio MAX, admiten el formato DXF.

Se pueden importar imágenes DXF guardadas en ASCII o formato binario. Se ignora la información del archivo DXF que no se pueda representar, como las splines 3D y otras funciones tridimensionales específicas.

Cuando prepare un archivo de 3D de otra aplicación para importarlo con formato DXF en FreeHand, siga estas indicaciones:

- Quite las cotas del documento. Elimine las splines 3D y otras características tridimensionales especiales del dibujo; la aplicación ignorará las funciones 3D específicas cuando se abra el archivo.
- Para conservar el formato y la colocación del texto, utilice fuentes usuales TrueType en los archivos que vaya a importar en FreeHand. El texto en varias líneas se convierte a la fuente predeterminada en la importación.
- Para un mejor control de la posición y colocación del gráfico importado, prepare el archivo 3D a partir de la vista predeterminada del documento. Los archivos DXF importados se representan en una vista única en dos dimensiones.

Para establecer las preferencias de importación de DXF:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- En Windows, elija Archivo > Importar. En el cuadro de diálogo Importar documento, seleccione AutoCad .DXF (*.dxf) en el menú emergente Tipo de archivo. Examine y seleccione el nombre del archivo. Haga clic en Configuración.
- En el Macintosh, elija Edición > Preferencias. Haga clic en Importar.

2 Seleccione unas de las preferencias de filtro DXF:

- Seleccione Importar atributos de bloque invisibles para que los objetos DXF se importen con los atributos de trazo y de relleno invisibles.
- Seleccione Convertir trazos blancos en negros para convertir el color de trazo del blanco al negro.
- Seleccione Convertir rellenos blancos en negros para que el color de relleno se convierta de blanco a negro.

3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Importación de archivos EPS y DCS EPS

Los archivos EPS pueden contener gráficos vectoriales, imágenes de mapa de bits o ambos. El formato EPS es constituye la mejor opción para conservar los colores de un archivo listo para la imprenta. De forma predeterminada, los gráficos EPS se importan como archivos vinculados, pero no incluidos.

Puede importar los archivos DCS EPS (Desktop Color Separation Encapsulated PostScript) 1.0 o 2.0 como archivos vinculados, a fin de aumentar la velocidad de impresión de archivos EPS de alta resolución. Un archivo DCS 1.0 está formado por cinco distintos: una previsualización compuesta de baja resolución y un archivo para cada color de cuatricromía (CMAN). Un archivo DCS 2.0 contiene

los mismos datos en uno solo. Cuando la aplicación crea separaciones de color de cuatricromía, recoge la información de los otros cuatro archivos componentes y los dispone en las placas correspondientes.

Al importar un archivo DCS 2.0 EPS, se utilizan los datos de baja resolución para su visualización y los de alta resolución para el resultado en las planchas correctas.

Nota: Importe el archivo DCS EPS como una imagen vinculada, no lo incluya. Para más información sobre la vinculación y la inclusión, consulte “Vinculación e inclusión” en la página 117.

Para añadir colores a las muestras cuando se importe un EPS editable creado en Adobe Illustrator:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Importar.
- 2 Seleccione Convertir archivos EPS editables al importar y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 3 Elija Archivo > Abrir y seleccione y abra el archivo EPS.
- 4 Elija Xtras > Colores > Nombrar todos los colores. Esto añadirá los colores de los gráficos vectoriales importados a partir de los nombres de los colores de cuatricromía CMAN o de los colores RVA.

Para importar un archivo DCS 1.0 o 2.0 EPS:

- 1 Elija Archivo > Importar.
- 2 En el menú emergente Tipo de archivo, seleccione PostScript encapsulado (*.eps).
- 3 Examine la ubicación del archivo y selecciónelo.
- 4 Haga clic en Abrir (Windows) o en Escoger (Macintosh).
- 5 Haga clic en la página en que desee importar el archivo EPS.

Nota: La importación de un archivo DCS 1.0 produce una previsualización compuesta de baja resolución y un archivo para cada color de cuatricromía (CMAN), mientras que un archivo DCS 2.0 produce los mismos datos en un solo archivo.

GIF

El formato GIF es un formato de gráfico de mapa de bits que se admite tanto en la plataforma Windows como en Macintosh. Un archivo GIF se puede importar y exportar en FreeHand y admite hasta 256 colores. Sin embargo, es un formato que no se recomienda para imprimir y los gráficos GIF transparentes dejarán de serlo al importarlos.

Para importar un archivo GIF:

- 1 Elija Archivo > Importar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Importar documento (Windows) o la ventana Elegir un archivo (Macintosh).
- 2 Examine la ubicación del archivo y selecciónelo.
- 3 Haga clic en Abrir (Windows) o en Escoger (Macintosh).
- 4 Haga clic en la página en que desee importar el archivo GIF.

JPEG

El formato JPEG (Joint Photographic Experts Group) es un formato de mapa de bits muy comprimible que admite millones de colores. Las imágenes JPEG siempre se muestran a alta resolución, sin tomar en cuenta si ha seleccionado la preferencia Resolución de previsualización en Redibujar. Cuanto más se comprime la imagen, más nitidez pierde. Este formato no está recomendado para imprimir.

Se pueden importar imágenes JPEG de 8 bits en los espacios de color RVA, CMAN y de escala de grises, pero no es posible importar imágenes YCC, YCCk o JPEG de 12 bits.

Para importar correctamente las imágenes JPEG, siga estas indicaciones:

- Al aplicar filtros de plug-in a imágenes JPEG vinculadas, se convierten en imágenes TIFF incluidas. Para extraer la imagen y crear el vínculo al nuevo archivo TIFF, utilice el botón Extraer del cuadro de diálogo Vínculos. Para más información, consulte “Administración de vínculos” en la página 118.

Nota: Algunos plug-ins no funcionarán correctamente con las imágenes JPEG.

- Para dar color a una escala de grises JPEG, aplique un color de relleno.

Importación de archivos PDF

El formato Acrobat PDF (Portable Document Format) es un formato de archivos frecuente para compartir documentos en casi todas las plataformas. Los archivos PDF se pueden ver e imprimir con Acrobat Reader.

Se pueden abrir documentos PDF que tengan notas o vínculos URL en la Web. De forma predeterminada, las notas de Acrobat se importan a la capa llamada Notas, mientras que los vínculos URL se importan a la capa URL. Si la aplicación no puede determinar el área de la ruta asignada, importa las notas vinculadas como rectángulos en la capa URL.

Se pueden importar rellenos degradados lineales y radiales que se hayan creado originalmente en FreeHand y exportado al formato PDF. Los rellenos de malla degradados de PostScript 3 se importan como rellenos con el 10% de negro.

Para abrir un documento PDF en FreeHand:

- 1 Elija Archivo > Abrir y seleccione el archivo PDF que desee abrir.

Los documentos PDF de varias páginas se abren en FreeHand también como documentos de varias páginas. Cada página tendrá el mismo tamaño y orientación que en el documento PDF original.

- 2 Si se solicita sustituir las fuentes, siga el procedimiento descrito en “Manipulación de la sustitución de fuentes” en la página 129.

Se admiten todos los formatos de fuentes PDF, incluidos PostScript Type 1, PostScript Type 3 y TrueType y se mostrarán todas las fuentes de un documento PDF siempre que estén instaladas en el sistema. (Para más información sobre las fuentes PDF admitidas, consulte la documentación de Adobe Acrobat).

Las fuentes incluidas en un archivo PDF que no estén instaladas en el sistema no se sustituirán automáticamente al abrir ese archivo.

- 3 Si el texto del archivo PDF se muestra en bloques individuales, combine esos bloques de texto con las herramientas de texto.

Nota: Si una página entera aparece como un solo objeto con los elementos gráficos pegados, seleccione la página con la herramienta Puntero y elija Edición > Cortar contenido para liberar esos elementos gráficos.

Para elegir las preferencias de importación PDF:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Importar.
- 2 Seleccione una o ambas de las siguientes opciones de importación PDF:
 - Seleccione Importar notas si desea importar las notas a la capa Notas.
 - Seleccione Importar URLs si desea importar los vínculos URL a la capa URL.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Importación de archivos PICT

Es posible importar los patrones PICT y convertir sus rellenos en matices PostScript para conservar los matices originales.

Para elegir las preferencias de importación PICT (Macintosh):

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Importar.
- 2 Seleccione Convertir patrones PICT en grises para que un relleno o línea de patrón se convierta en un matiz PostScript con una oscuridad casi idéntica a la del patrón PICT original.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Photoshop (EPS y PSD)

Se pueden importar archivos de imágenes de Photoshop tanto en formato PSD como DCS EPS. (Para más información sobre el formato DCS EPS, consulte “Importación de archivos EPS y DCS EPS” en la página 124).

Los archivos PSD de Photoshop se importan como imágenes de mapa de bits. Al abrir un archivo PSD directamente en FreeHand, puede editarse después en Photoshop, extrayendo el archivo o abriendo Photoshop como el editor externo.

Nota: Para conservar los colores de tintas planas en las imágenes de Photoshop, exporte los archivos de Photoshop con el formato DCS2 EPS.

Para más información sobre la operaciones con archivos importados PSD como imágenes de mapa de bits, consulte “Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand” en la página 120.

PNG

El formato PNG (Portable Network Graphic) es un formato de imagen de mapa de bits ampliable que almacena muy comprimidas y sin pérdidas de información las imágenes.

Si un archivo PNG contiene más datos anexados por otra aplicación como Fireworks, la aplicación ignorará esos datos sin eliminarlos.

Targa

Targa es un formato gráfico de mapa de bits desarrollado por Truevision, Inc., que se utiliza frecuentemente en la edición de vídeo profesional.

El formato Targa admite color de 8 bits, 16 bits, 24 bits y 32 bits y puede contener un canal alpha.

Visualización de archivos TIFF importados

El formato TIFF (Tagged Image File Format) es un formato gráfico de mapa de bits que se admite en las plataformas Windows y Macintosh.

Para mostrar los archivos TIFF importados con la máxima resolución disponible:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Redibujar.
- 2 Mueva el control del deslizador a Resolución completa para visualizar los archivos TIFF importados con la máxima resolución posible. La opción Resolución de previsualización de imagen está seleccionada de forma predeterminada.

En Windows, Caché de RAM de imagen está seleccionada de forma predeterminada y se calcula automáticamente para mejorar la asignación de caché. Esto permite un redibujo más rápido de las imágenes de mapa de bits.

- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Manipulación de la sustitución de fuentes

Si abre o importa un gráfico que utiliza fuentes no instaladas en el sistema, puede reemplazarlas o sustituir las fuentes que tenga instaladas. También puede ser necesario volver a aplicar o sustituir las fuentes si se transfiere un documento entre las plataformas Windows y Macintosh, cuando las fuentes originales no estén disponibles en una de las plataformas o tengan nombres distintos. Se puede utilizar Macromedia Fontographer para crear versiones compatibles de las fuentes para Windows y Macintosh; para obtener más información sobre los productos de Macromedia, visite el sitio Web de Macromedia en <http://www.macromedia.com>.

El reemplazo de las fuentes anula todo el espaciado manual que se les haya aplicado. La sustitución sólo reemplaza las fuentes provisionalmente al abrir la ilustración.

Sustitución de fuentes no instaladas

Si abre o importa un archivo que tiene fuentes no instaladas en el sistema, aparece el cuadro de diálogo Fuentes que faltan para solicitar que se reemplacen esas fuentes. Las fuentes que falten y no se reemplacen se visualizarán e imprimirán con la fuente de sustitución predeterminada, Arial (Windows) o Courier (Macintosh); sin embargo, la asignación de fuentes en el documento seguirá siendo igual.

Para reemplazar las fuentes no instaladas:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Archivo > Nuevo para abrir un nuevo archivo. Después, elija Archivo > Importar para importar un archivo.
 - Elija Archivo > Abrir y abra un archivo.
- 2 Cuando aparezca un aviso que solicita si se desea volver a dar formato al documento con las fuentes disponibles, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 3 En el cuadro de diálogo Fuentes que faltan, realice uno de los siguientes pasos al solicitarse el reemplazo de las fuentes no instaladas:
 - Haga clic en Reemplazar para mostrar el cuadro de diálogo Reemplazar fuente. Escriba un nombre de fuente para reemplazar a la especificada.
 - Haga clic en Seleccionar todo para elegir todas las fuentes no instaladas mostradas en el cuadro de diálogo Fuentes que faltan y reemplazarlas por una sola fuente.
 - Haga clic en Cancelar para no abrir el documento.
 - Haga clic en Aceptar para abrir el documento sin reemplazar las fuentes. Las fuentes que faltan se visualizarán e imprimirán provisionalmente en las fuentes predeterminadas del sistema.

Sustitución automática de fuentes

Si utiliza la función de sustitución de fuentes de Adobe Type Manager (ATM), las fuentes se sustituirán provisionalmente al abrir la ilustración, sin que aparezca el cuadro de diálogo Fuentes que faltan.

ATM aplica automáticamente la métrica y el grosor de cada fuente no instalada a una fuente maestra múltiple, marcando el nombre con un diamante en el respectivo menú de fuentes. Se conservan los saltos de línea y el espaciado de palabras, aunque quizá se pierdan detalles de la tipografía.

Si debe mantenerse la tipografía, abra el panel de control de ATM y cancele la selección de Activar sustitución de fuentes (sólo Macintosh).

Envío de correo electrónico (Windows)

Si su plataforma Windows incluye un sistema de correo electrónico que cumpla la especificación MAPI32, podrá crear nuevos mensajes salientes en que se adjunte el documento de FreeHand activo o todos los documentos abiertos.

Para enviar un mensaje de correo electrónico adjuntando un documento de FreeHand:

- 1 Elija Archivo > Enviar.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Para adjuntar el documento activo con el mensaje de correo electrónico, elija el nombre del archivo.
 - Para adjuntar todos los documentos abiertos con el mensaje de correo electrónico, elija Todos los documentos abiertos.

La primera vez que envíe correo electrónico, aparecerá una ventana solicitando que configure un perfil. Para más información, consulte la documentación de su aplicación de correo electrónico.

- 3 Añada el mensaje que desee.
- 4 Para añadir las direcciones de correo electrónico, escribálas en el cuadro de texto o haga clic en Para.
- 5 Haga clic en Enviar.

Los documentos se adjuntarán en su estado actual. Si no les ha asignado nombre, se adjuntarán con sus nombres predeterminados.

Utilización de AppleScript para automatizar FreeHand (Macintosh)

En el Macintosh, se pueden automatizar algunas funciones de FreeHand como la manipulación de documentos, la impresión, la generación de informes y Buscar y reemplazar gráficos, si se utilizan AppleScript y el Editor de scripts (disponible de Apple).

Para utilizar las funciones de AppleScript en FreeHand, debe tener instalados tanto AppleScript como el Editor de scripts de Apple en el sistema. Los scripts se escriben con el Editor de scripts de AppleScript y se pueden ejecutar desde el propio Editor de scripts o almacenándolos como una aplicación y abriéndolos desde el escritorio o el menú Apple.

Para más información sobre los comandos de AppleScript utilizados en FreeHand

- 1 Abra el Editor de scripts de AppleScript.
- 2 Abra el diccionario AppleScript de FreeHand.

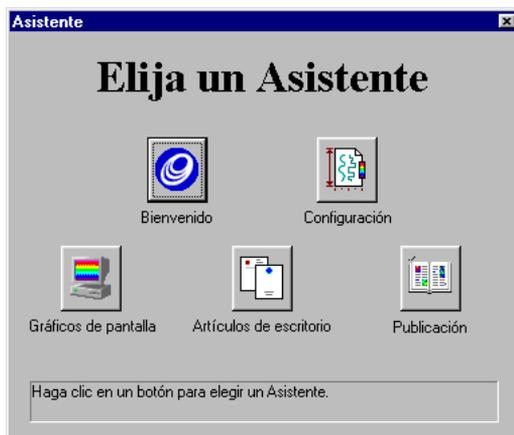
Para más información sobre el Editor de scripts de AppleScript u otros comandos de AppleScript, consulte el archivo Léame de AppleScript en la carpeta de aplicación FreeHand 10, o consulte *AppleScript Handbook*, por Danny Goodman, Random House Electronic Publishing.

Operaciones con asistentes (Windows)

En Windows, puede empezar un proyecto y simplificar el trabajo rápidamente si utiliza los asistentes de FreeHand. Los asistentes son pantallas interactivas de guía que simplifican diversas tareas.

Para utilizar un asistente:

- 1 Elija Ayuda > Asistentes.



2 Elija un tema:

- Bienvenido permite crear un documento, abrir el anterior, elegir y abrir un documento de la lista, abrir una plantilla del CD de FreeHand o abrir la Ayuda de FreeHand. Esta pantalla aparece al iniciar FreeHand.
- Configuración crea un documento a partir de un estilo de ilustración, técnica o de estilo libre. Elija los colores, el modo de color, la unidad de medida, el tamaño y la orientación de página.
- Gráficos de pantalla crea un documento optimizado para gráficos, tanto para Internet como para la edición multimedia o de imágenes. Elija los colores y establezca el tamaño y la orientación de los diseños en pantalla.
- Artículos de escritorio crea documentos comerciales, como membretes, sobres y tarjetas de presentación. Elija los colores y un tamaño de papel estándar. Puede examinar distintos conceptos de diseño.
- Publicación crea documentos de varias páginas. Elija el tamaño de página, el número de páginas, la orientación, los colores, la unidad de medida y los estilos.

3 Siga las instrucciones de la pantalla.

Nota: Algunas configuraciones de asistentes permiten añadir más de una paleta de colores preestablecida a las muestras.

CAPÍTULO 4

Dibujo

Macromedia FreeHand ofrece una amplia gama de opciones de dibujo. Para crear objetos sencillos como rectángulos, elipses y líneas, basta con arrastrar el ratón. También se pueden crear así formas más complejas, como espirales, estrellas y polígonos. Casi todas las herramientas de dibujo permiten configurar opciones. Por ejemplo, cambiar el número de lados de un polígono o la dirección en que se enrosca una espiral.

Los trazados se crean situando puntos con las herramientas Pluma y Curva Bezier, o dibujando formas de estilo libre con la herramienta Lápiz. El tipo de puntos se puede cambiar y los puntos se pueden modificar para ajustar la forma de los segmentos del trazado que los unen. La aplicación también permite editar los trazados combinándolos, eliminando o añadiendo puntos, o arrastrando los segmentos hasta crear nuevas formas.

Con la herramienta Trazar se puede crear un trazado que siga el contorno de una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, es posible trazar la imagen de mapa de bits de una rosa y editar los trazados del resultado para cambiar el aspecto de la rosa.

Hay otras herramientas que sirven para crear objetos especiales. Por ejemplo, la herramienta Gráfico permite añadir gráficos numéricos a los dibujos. Con el Surtidor de gráficos, se puede dibujar utilizando otra ilustración como si fuera un pincel.

Acerca de los gráficos vectoriales

Los trazados conectados por puntos constituyen el elemento básico de los objetos en FreeHand. Un trazado está formado por dos puntos como mínimo, cada uno de los cuales conecta uno o más segmentos de una línea que puede ser recta o curva.

La aplicación genera líneas y curvas, denominados vectores, que describen un gráfico según determinadas características matemáticas. Los gráficos creados de esta manera tienen un archivo más pequeño que los de mapa de bits. Los gráficos vectoriales son independientes de la resolución: aparecen nítidos en la pantalla y al imprimirlos, sin que tenga efecto la resolución de la pantalla o la impresora.

Por el contrario, las imágenes de mapa de bits consisten en una matriz de píxeles cuya visualización depende de la resolución de la pantalla o de la impresora. Las imágenes de mapa de bits se ven granuladas cuando se amplían.

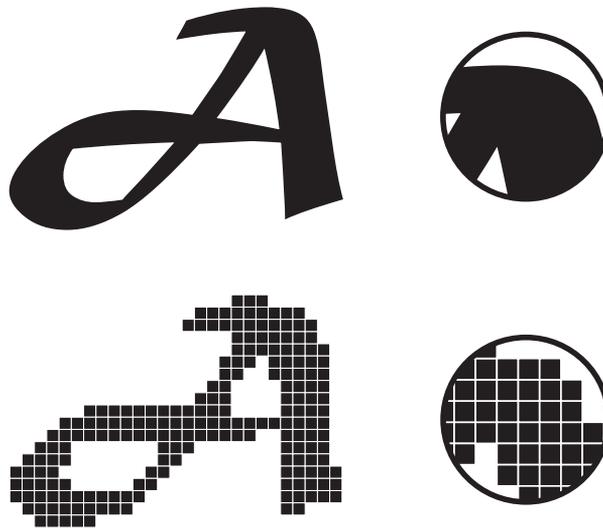


Imagen vectorial (arriba) e imagen de mapa de bits (abajo)

FreeHand es una aplicación de dibujo vectorial, aunque también se puede trabajar con imágenes de mapa de bits de distintas maneras. Los objetos de FreeHand se pueden convertir en una imagen de mapa de bits en el documento. Para más información, consulte “Conversión de gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits” en la página 182. También se puede exportar un documento de FreeHand completo a un formato de archivo de mapa de bits. Para más información, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 437.

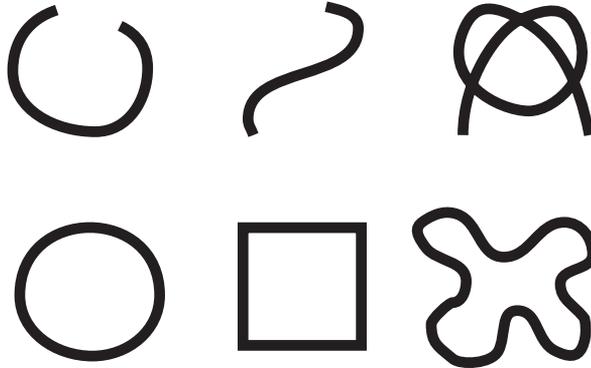
Se puede importar o copiar una imagen de mapa de bits en un dibujo de FreeHand. Por ejemplo, si desea mejorar un dibujo puede importar la fotografía de una rosa, que sería difícil de crear con gráficos vectoriales. Para más información, consulte “Importación de gráficos” en la página 114 y “Copia de objetos” en la página 178.

También se puede trazar una imagen de mapa de bits en FreeHand. La herramienta Trazar crea trazados que siguen el contorno de una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, puede importar la fotografía de una vaca y trazar el contorno de toda la vaca o sólo la manchas en la piel. Para más información, consulte “Trazado de ilustraciones” en la página 157.

Características de trazados y puntos

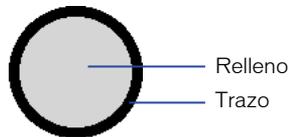
Los trazados y los puntos tienen las siguientes características básicas:

- Un trazado puede ser *abierto* con puntos finales no conectados, o *cerrado* con el mismo punto inicial y final.



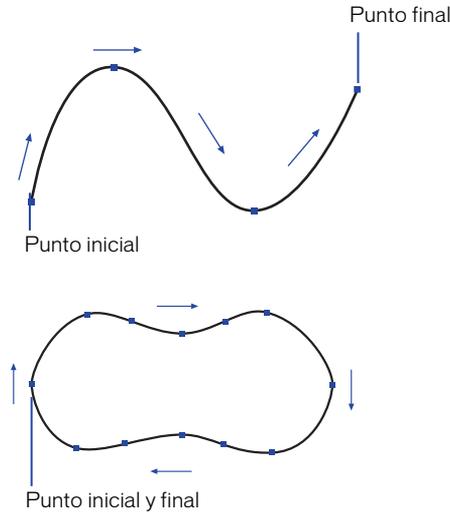
Ejemplo de trazados abiertos (arriba) y cerrados (abajo)

- Cada trazado puede tener hasta 32.000 puntos, por lo que se pueden importar archivos complejos de otro origen. Sin embargo, cuantos más puntos se utilicen mayor será el tamaño del archivo y más lentos serán el redibujo y la impresión.
- Los trazados pueden tener un contorno de líneas o “trazos” de distinta anchura y rellenarse con colores, degradados o patrones. También se pueden rellenar con imágenes de mapa de bits.



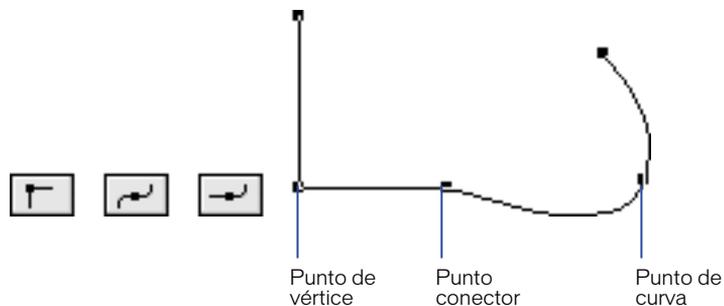
Los rellenos de los trazados abiertos, de forma predeterminada, no se visualizan ni se imprimen, aunque es posible cambiar esta opción. Para más información, consulte “Configuración de preferencias de visualización de trazados y puntos” en la página 137.

- Los trazados pueden ir en el sentido de las agujas del reloj o el sentido contrario. Las herramientas Rectángulo, Polígono y Elipse dibujan en el sentido de las agujas del reloj. Con la herramienta Línea, el sentido del trazado lo establece la dirección en que se dibuja. Con las herramientas Pluma y Curva Bezier, el orden en que se colocan los puntos establece la dirección del trazado.



La dirección afecta a las operaciones que se hagan con trazados (consulte “Cambio de la dirección del trazado” en la página 156).

- Hay distintos tipos de puntos que anclan los segmentos de un trazado y que permiten editar las líneas y las curvas de distintas maneras ajustando sus selectores.



Punto de vértice, de curva y conector

Se coloca un punto de *vértice*, visto como un cuadrado, cuando se dibuja un segmento de trazado recto. Cada selector de punto de vértice se puede ajustar por separado. Al seleccionar un punto de vértice por primera vez, sus selectores están retraídos.

Se coloca un punto de *curva*, visto como un círculo, cuando dibuja un segmento de trazado curvo. Los selectores del punto de curva se mueven juntos. Cuando se selecciona un punto de curva por primera vez, sus selectores están extendidos.

Los puntos conectores, vistos como triángulos, permiten efectuar una transición suave entre un segmento de trazado recto y otro segmento curvo. La posición de los puntos adyacentes limita cuánto se puede ajustar los selectores de los puntos conectores y si estos selectores estarán extendidos o retraídos.

Configuración de preferencias de visualización de trazados y puntos

Se pueden configurar preferencias para cambiar el modo en que se ven los trazados y los puntos. Esto hace más fácil seleccionar y editar un trazado o un punto, especialmente en un dibujo complicado.

También se puede cambiar cómo se visualizan los rellenos de un trazado abierto nuevo.

Para configurar las preferencias de visualización de los trazados y puntos seleccionados:

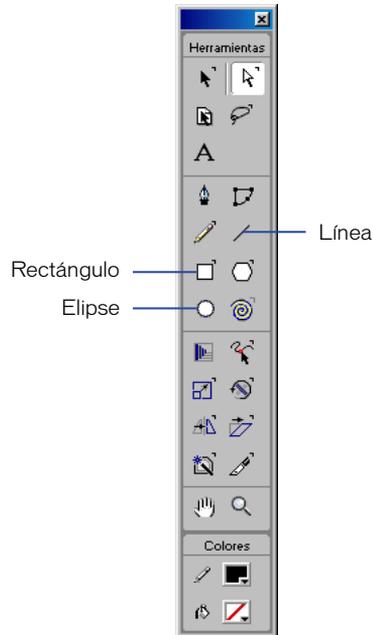
- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Elija una o más opciones:
 - Seleccione Edición suavizada para mostrar los puntos con el color actual de la capa de primer plano. Si elige esta opción, también puede seleccionar Resaltar trazados seleccionados para que se resalte la línea central del trazado con el color de la capa de primer plano.
 - Elija Selectores pequeños para ver los puntos y selectores de menos tamaño.
 - Seleccione Mostrar puntos sólidos para ver los puntos con forma sólida. No seleccione esta opción si desea ver sólo el contorno de los puntos.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para establecer las preferencias de visualización del relleno de trazado abierto:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Seleccione Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos si desea que se vea el relleno de los trazados abiertos. Esta preferencia se aplica sólo a los trazados creados después de seleccionarla.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Dibujo de rectángulos, elipses y líneas

Los rectángulos, elipses y líneas son formas básicas de FreeHand. Puede dibujar estas formas básicas arrastrando con el ratón las siguientes herramientas. También puede ajustar con precisión el tamaño y posición de los rectángulos, y ajustar la curva de sus vértices.



Los rectángulos y elipses se dibujan como objetos agrupados. Al desagrupar un rectángulo o una elipse, se convierten en un trazado y no podrá seguir editándolos como tal.

Para dibujar un rectángulo, una elipse o una línea:

- 1 Haga clic en las herramientas Rectángulo, Elipse o Línea del panel Herramientas.
- 2 Mantenga presionado el ratón para empezar un trazado, arrástrelo para dibujar y suéltelo cuando desee terminar el trazado.

Para dibujar un rectángulo, elipse o línea desde su centro:

Mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la correspondiente herramienta.

Para dibujar rectángulos con vértices curvos:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Rectángulo.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Rectángulo, escriba un valor o mueva el deslizador para ajustar el ángulo del vértice, entre 0 para un ángulo recto de 90° y 100 para un ángulo muy cerrado.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 Dibuje el rectángulo.

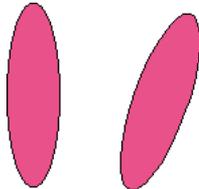
Para ajustar los vértices de un rectángulo seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Objeto para ver el inspector de objetos.
- 2 Escriba un valor en el cuadro de texto Ángulos de vértice. Presione Intro o Retorno.

Restricción de una forma básica al dibujar

Se puede restringir el modo en que una herramienta dibuja una forma básica. Cuando están restringidas, la herramienta Rectángulo dibuja un cuadrado, la herramienta Elipse un círculo y la herramienta Línea dibuja en incrementos de 45°.

Es posible modificar el ángulo de restricción. Cuando este ángulo es 0°, al mantener presionada Mayús los objetos se restringirán en ángulos de 0°, 45° y 90° sucesivamente. Al modificar el ángulo de restricción, estos ángulos también cambiarán según el valor especificado. Una restricción de 10°, por ejemplo, cambiará los ángulos mencionados a 10°, 55° y 100° sucesivamente. Si cambia el ángulo de restricción, el rectángulo, la línea o la elipse que dibuje se inclinará según el valor que especifique.



Para restringir una forma al dibujar, realice uno de los siguientes pasos:

- Para restringir una forma, mantenga presionada Mayús mientras arrastra el puntero.
- Para restringir una forma al dibujarla desde su centro, mantenga presionadas Mayús y Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el puntero.

Para definir el ángulo de restricción:

- 1 Elija Modificar > Restringir.
- 2 Escriba un valor en el cuadro de texto Ángulo, o utilice la rueda para definirlo.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

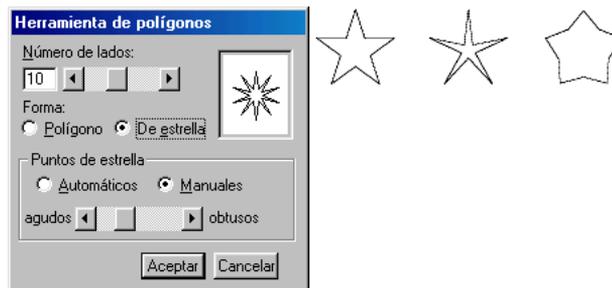
Dibujo de polígonos y estrellas

 La herramienta Polígono se puede utilizar para dibujar polígonos y estrellas. Al dibujar un polígono se crea un trazado cerrado. El trazado del polígono es similar al que se dibuja con las herramientas Pluma o Curva Bezier, excepto que la herramienta Polígono restringe el trazado a una determinada forma según las opciones definidas en esta herramienta.

La herramienta Polígono dibuja desde el centro.

Para definir las opciones de la herramienta Polígono:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Polígono.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Polígono, seleccione la forma Polígono o Estrella.
- 3 Establezca el número de lados moviendo el deslizador o escribiendo un valor entre 3 y 360. Los valores superiores a 20 crean un objeto casi redondo.
- 4 Para una estrella, establezca el ángulo de los puntos. Seleccione Automáticos para dibujar una forma de estrella preestablecida, o Manual para establecer la forma con el deslizador de agudo/obtuso. La ventana de previsualización muestra los resultados de la configuración.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



Automáticos (izquierda), agudos (centro) y obtusos (derecha)

Para dibujar un polígono o una estrella:

- 1 Haga clic en la herramienta Polígono en el panel Herramientas.
- 2 Arrastre el puntero para dibujar un polígono.

Para restringir el ángulo con que aparece el polígono o la estrella en el documento, mantenga presionada Mayús al dibujar.

Dibujo de espirales y arcos

Por medio de las herramientas Espiral y Arco de Xtras, puede dibujar espirales y arcos fácilmente. Cada herramienta tiene varias opciones que sirven para personalizar su funcionamiento.

Para más información sobre operaciones con Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 74.

Para definir las opciones de la herramienta Espiral:

1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.



2 Haga doble clic en la herramienta Espiral del panel Herramientas Xtra.

3 En el cuadro de diálogo Espiral, seleccione una opción de Tipo de espiral:

- Haga clic en el botón izquierdo si desea crear una espiral con un radio concéntrico espaciado regularmente.
- Haga clic en el botón derecho si desea crear una espiral con un radio que aumenta en cada rotación. En el cuadro de texto Expansión, escriba un valor o arrastre el deslizador y ajuste el índice de expansión.

4 Seleccione una opción Dibujado por:

- La opción Rotaciones especifica el número de rotaciones en la espiral, con independencia de su tamaño. Defínala escribiendo un valor en el cuadro de texto Número de rotaciones o ajustando el control deslizador.
- La opción Incrementos añade más rotaciones a medida que la espiral se hace más grande. Establezca el espaciado entre cada rotación con un valor en el cuadro de texto Ancho de incremento o ajustando el control deslizador. Para las espirales expandidas, escriba un valor en el cuadro de texto Radio inicial.

5 Seleccione una opción Dibujado desde:

- Con la opción Centro, puede hacer clic para definir el punto central de la espiral y arrastrar para colocar el punto final.
- Con la opción Borde, puede hacer clic para situar el punto final de la espiral y arrastrar para colocar el punto central.
- Con la opción Esquina, puede hacer clic para situar un punto final y arrastrar para situar el otro punto final.

6 Haga clic en un botón Dirección para especificar si la espiral debe girar en sentido de las agujas del reloj o el sentido contrario. Esto no cambiará la dirección del *trazado* de la espiral.

7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para dibujar una espiral:

1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver el panel Herramientas Xtra.



2 Haga clic en la herramienta Espiral y arrastre para dibujar una espiral.

3 Para modificar la espiral mientras dibuja, utilice cualquiera de las siguientes teclas:

- Presione Mayús para restringir la colocación del punto final.
- Presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujarla desde el centro, con independencia de la opción de dibujo seleccionada.

Para definir las opciones de la herramienta Arco:

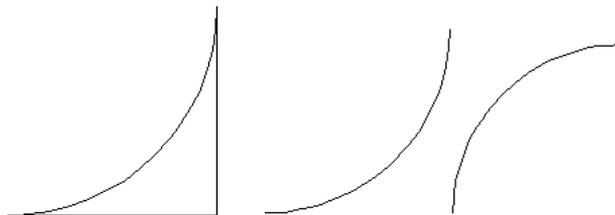
1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver el panel Herramientas Xtra.



2 Haga doble clic en la herramienta Arco.

3 En el cuadro de diálogo Arco, elija entre las siguientes opciones:

- Seleccione Crear arco abierto para dibujar sólo la curva del arco. No seleccione esta opción si desea dibujar el arco como una cuña circular.
- Seleccione Crear arco invertido para voltear la orientación del arco.
- Seleccione Crear arco cóncavo para dibujar el arco con un vértice externo.



Cóncavo (izquierda), abierto (centro) e invertido (derecha)

4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para dibujar un arco:

1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver el panel Herramientas Xtra.



2 Haga clic en la herramienta Arco y arrastre para dibujar un arco.

3 Para modificar el arco mientras lo dibuja, presione cualquiera de las siguientes teclas, solas o combinadas, después de empezar a dibujar:

- Presione Mayús para restringir el arco.

- Presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar un arco volteado.
- Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) para dibujar un arco cerrado.
- En el Macintosh únicamente, presione Control si desea dibujar un arco cóncavo.
- En Windows únicamente, presione Control y mantenga presionado el botón derecho del ratón para crear un arco cóncavo.

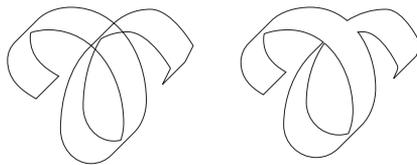
Dibujo de trazados de estilo libre

Con la herramienta Lápiz, puede crear trazados de estilo libre con los movimientos de su mano. Los tres modos de funcionamiento de esta herramienta son Mano alzada, Trazo variable y Pluma caligráfica.

Para definir las opciones de la herramienta Lápiz:



- 1 Haga doble clic en la herramienta Lápiz.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Lápiz, elija una opción de Operación de la herramienta:
 - Mano alzada dibuja una línea al mover el cursor.
 - Trazo variable es similar a una pincelada.
 - Pluma caligráfica es similar al trazo de una pluma de caligrafía.
- 3 Escriba un valor entre 1 y 10 en el cuadro de texto Precisión o ajuste el control deslizador. Elija un valor alto para conservar las pequeñas variaciones al dibujar. Elija un valor bajo para que se suavicen las variaciones al dibujar.
- 4 Seleccione Línea discontinua para dibujar los trazados más rápidamente mostrando una línea discontinua. El trazado final seguirá siendo sólido.
- 5 Seleccione Autoelim. de superposiciones para eliminar los segmentos innecesarios y crear un trazado compuesto.



Original (izquierda) y con Autoelim. de superposiciones aplicada (derecha)

Nota: La opción Autoelim. de superposiciones prolongará el tiempo de redibujo de la imagen. Las superposiciones también se pueden eliminar seleccionando el trazado y eligiendo Modificar > Alterar trazado > Eliminar superposiciones, o haciendo clic en el botón Eliminar superposiciones de la barra de herramientas Operaciones Xtra.

- 6 Para la función Trazo variable, defina la anchura del trazado medida desde la línea central entre 1 y 72 puntos.
- 7 Para la función Pluma caligráfica, seleccione más opciones de Ancho y Ángulo:
 - Haga clic en Fijo para definir una anchura constante de los trazados caligráficos, o haga clic en Variable para especificar una anchura entre 1 y 72 puntos.



Establezca el ángulo de Pluma caligráfica escribiendo un valor o arrastrando el dial Ángulo entre 0° y 359°. La anchura del trazo en una posición del trazado dependerá de la dirección en que arrastre.

- Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilice los selectores de color de trazo y de relleno en el panel Herramientas para establecer los atributos de color del trazado. Para la función Pluma caligráfica, no elija un trazo y seleccione un relleno básico para que el aspecto sea lo más parecido a una verdadera pluma de caligrafía. Para más información, consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273.

Para dibujar un trazado con la herramienta Lápiz:



- 1 Haga clic en la herramienta Lápiz en el panel Herramientas.
- 2 Arrastre para dibujar un trazado.
- 3 Mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar una línea recta.
- 4 Para las opciones Trazo variable y Pluma caligráfica, es posible variar en 1/8 parte el valor de anchura de la herramienta al dibujar:

- Para reducir la anchura del trazado, presione la tecla de flecha izquierda (Windows) o de corchete izquierdo (Macintosh).
- Para aumentar la anchura del trazado, presione la tecla de flecha derecha (Windows) o de corchete derecho (Macintosh).
- Si utiliza una tableta sensible a la presión, la anchura de los segmentos del trazado aumenta o disminuye según la presión que aplique.



- 5 Para continuar un trazado seleccionado, coloque el puntero de la herramienta Lápiz sobre su punto final; el signo más (+) indicará que puede seguir dibujando el trazado.

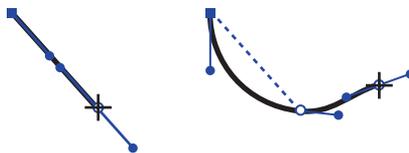
Dibujo con las herramientas Pluma y Curva Bezier

Las herramientas Pluma y Curva Bezier permiten dibujar colocando los puntos que definen el trazado. Ambas herramientas se diferencian en el modo en que se colocan los puntos.

- La herramienta Pluma permite ajustar los selectores de los puntos al dibujar, y con ello, la curvatura del trazado. Haga clic para situar un punto y después arrastre para ajustar los selectores. Utilice la herramienta Pluma para crear un trazado con segmentos curvos.



Dibujo con la herramienta Pluma



Dibujo con la herramienta Curva Bezier

- La herramienta Curva Bezier establece la posición de los puntos. Haga clic para colocar un punto y siga arrastrando para desplazarlo. Utilice la herramienta Curva Bezier para crear un trazado con segmentos rectos.

Cursores inteligentes de la herramienta Pluma

Ahora, la herramienta Pluma es más fácil de utilizar con los cursores inteligentes que se han añadido. A medida que la desplaza, el cursor cambia para mostrar la acción que ocurrirá si hace clic en la posición de la herramienta.

Para dibujar con la herramienta Pluma:



- 1 Haga clic en la herramienta Pluma.
- 2 Realice cualquiera de los siguientes pasos:
 - Haga clic para situar un punto de vértice.
 - Arrastre para situar un punto de curva y extender sus selectores. Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras arrastra para desplazar el punto de curva a otra posición distinta.
 - Mantenga presionada Alt y haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada Control y haga clic (Macintosh) para situar un punto conector.
Al arrastrar mientras sitúa el punto conector, se extiende su selector. Este selector tiene efecto en la curva del próximo segmento del trazado.
- 3 Para terminar el trazado, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en el último punto o presione Tab para crear un trazado abierto.
 - Haga clic en el primer punto para crear un trazado cerrado.

Para dibujar con la herramienta Curva Bezier:



- 1 Haga clic en la herramienta Curva Bezier.
- 2 Elija una opción:
 - Haga clic para situar un punto de vértice.
 - Para situar un punto de curva, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic con el ratón.
 - Para volver a colocar un punto y sus selectores a la vez, mantenga presionada Control (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre ese punto a su nueva posición.
 - Para situar un punto conector entre un segmento recto y un trazado curvo, en Windows mantenga presionada Alt y arrastre con el botón derecho del ratón. En el Macintosh, mantenga presionada Control y arrastre para situar el punto conector.
- 3 Para terminar el trazado, realice uno de los estos pasos:
 - Haga doble clic en el último punto o presione Tab para crear un trazado abierto.
 - Haga clic en el primer punto para crear un trazado cerrado.

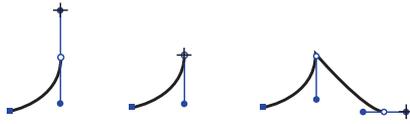
Para restringir los segmentos del trazado:

Mantenga presionada Mayús al situar el punto.

Para continuar un trazado seleccionado:

- 1 Haga clic en las herramientas Pluma o Curva Bezier. Se puede continuar un trazado de Pluma con la herramienta Curva Bezier y viceversa.
- 2 Haga clic o arrastre para dibujar más segmentos.

Para situar un segmento del trazado en ángulo agudo respecto a una curva que lo precede, haga clic en el punto de curva para retraer su selector. Después, arrastre o haga clic para definir el siguiente punto.



Colocación de un segmento de trazado en un ángulo agudo

- 3 Haga doble clic en el último punto o presione Tab para terminar el trazado.

Para cerrar un trazado abierto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Utilice las herramientas Puntero o Subseleccionar para arrastrar un punto final sobre el otro punto final.
- Elija Ventana > Inspectores > Objeto. En el inspector de objetos, seleccione Cerrado para conectar automáticamente los puntos finales con un nuevo segmento del trazado.
- En Windows, haga clic con el botón derecho y elija Trazado > Cerrado en el menú emergente.

Para abrir un trazado cerrado seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Ventana > Inspectores > Objeto. En el inspector de objetos, cancele la selección de Cerrado para eliminar el último segmento del trazado.
- En Windows, haga clic con el botón derecho en el trazado y elija Trazado > Abrir en el menú emergente.

Edición de trazados

Los trazados se pueden editar fácilmente por medio de varias herramientas y técnicas. Una vez dibujado un trazado, puede añadir o eliminar puntos, cambiar de posición los puntos, o cambiar la dirección del trazado.

La edición del trazado puede efectuarse con las herramientas Pluma, Curva Bezier, Puntero y Subseleccionar. Su forma se puede modificar con la herramienta Forma libre y se puede dividir con la herramienta Cuchilla. También se pueden aplicar Xtras para simplificar los trazados y reducir su número de puntos.

La visualización y el comportamiento de los trazados se pueden controlar con el inspector de objetos.

Cómo añadir y eliminar segmentos y puntos de un trazado

Al eliminar varios segmentos de un trazado, uno o más segmentos permanecen abiertos.

Para eliminar un segmento o un punto del trazado:

- 1 Haga clic en la herramienta Subseleccionar en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en un trazado para seleccionarlo.
- 3 Haga clic en un punto o en un segmento del trazado para seleccionarlo. Haga clic con Mayús presionada para seleccionar otros segmentos o puntos.
- 4 Presione Suprimir (Windows) o Retroceso (Macintosh).

Para añadir puntos manualmente a un trazado seleccionado:

- 1 Haga clic en la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en el trazado para colocar un nuevo punto de vértice.

Para añadir puntos automáticamente a un trazado seleccionado:



Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra. Haga clic en el botón Añadir puntos de la barra de herramientas Operaciones Xtra o elija Xtras > Distorsionar > Añadir puntos.

Se añadirá otro punto entre cada par de puntos del trazado.

Remodelado de un trazado

Puede cambiar la forma de un trazado moviendo los puntos y segmentos, o también ajustando los selectores de los puntos si los arrastra con las herramientas Puntero o Subseleccionar.

También puede modificar un trazado con el inspector de objetos o la herramienta Forma libre. Para más información sobre la utilización de la herramienta Forma libre, consulte “Edición de un trazado con la herramienta Forma libre” en la página 151.

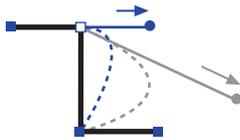
Para mover los puntos de un trazado seleccionado:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en la herramienta Puntero del panel Herramientas si va a seleccionar puntos de un trazado no agrupado.
 - Haga clic en la herramienta Subseleccionar del panel Herramientas si va a seleccionar puntos de un trazado que forma parte de un grupo.
- 2 Haga clic en un punto para seleccionarlo. Haga clic con Mayús presionada para seleccionar más puntos.
- 3 Arrastre cualquiera de los puntos seleccionados para mover todos a la nueva posición.

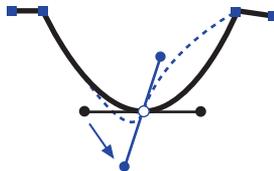
Para ajustar los selectores de los puntos:

- 1 Haga clic en la herramienta Puntero y seleccione el trazado.
- 2 Haga clic en un punto para ver sus selectores. También se mostrarán los selectores adyacentes de los puntos a ambos lados del que ha seleccionado.
- 3 Arrastre un selector para ajustar la curva.

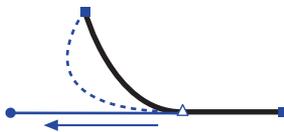
Al mover un selector cerca de su punto se reduce la curvatura. Al alejarlo del punto aumenta la curvatura.



Cómo arrastrar el selector de un punto de vértice para curvar el segmento de trazado recto



Cómo arrastrar el selector de un punto de curva para invertir la curva del segmento de trazado



Cómo arrastrar el selector de un punto conector para aumentar la curvatura del segmento de trazado

Cuanto más arrastre un selector desde un punto de vértice, de curva o conector, más pronunciada se volverá la curva.

Para ajustar los puntos con el inspector de objetos:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Objeto para ver el inspector de objetos.



Información del trazado en el inspector de objetos

- 2 Seleccione el trazado y los puntos que desee ajustar. El inspector de objetos muestra distintas opciones para los puntos seleccionados.

Si selecciona más de un punto, los cuadros de texto Posición del punto se ocultarán.



Información de puntos en el inspector de objetos

- 3 Elija una de las siguientes opciones:

- Haga clic en un botón Tipo de punto con el fin de cambiar el tipo de punto seleccionado.
- Haga clic en un botón Selectores para retraer los selectores del punto seleccionado.
- Seleccione Automático para extender los selectores y los segmentos adyacentes y que se ajusten del mejor modo posible al trazado existente. Esta opción puede desplazar los selectores de puntos de curva de su posición original, pero no añadirá más selectores a los puntos de vértice o los puntos conectores.

- Cambie la posición de un punto modificando los valores de los cuadros de texto Posición del punto X e Y. Los valores corresponderán a la unidad de medida predeterminada y se medirán desde el punto cero de la página.

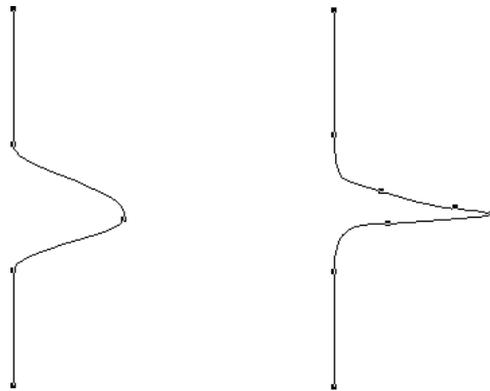
Edición de un trazado con la herramienta Forma libre

La herramienta Forma libre permite modificar un trazado empujando, estirando o remodelándolo. Esta herramienta añade y elimina puntos o cambia el tipo de punto automáticamente a medida que modifica los trazados.

La herramienta tiene dos modos de funcionamiento:

Empujar/Estirar permite ajustar un trazado seleccionado *empujando* el puntero por los segmentos o *estirando* los segmentos directamente. La función Estirar es similar a arrastrar un segmento con la herramienta Subseleccionar. La función Empujar sólo remodela la parte del trazado que toca el puntero.

Remodelar es semejante a empujar, excepto que el efecto se hace más débil a medida que arrastra el puntero. Es una herramienta muy útil para crear formas naturales como tentáculos o ramas de árboles.



Empujar (izquierda) y Remodelar (derecha)

Para definir las opciones de Empujar/Estirar de la herramienta Forma libre:



- 1 Haga doble clic en la herramienta Forma libre en el panel Herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Forma libre, seleccione Empujar/Estirar.
- 3 Elija las opciones de Configurar de Empujar.
 - Defina el Tamaño del puntero con un valor entre 1 y 1.000 píxeles o ajustando el deslizador.

- Establezca la Precisión de la herramienta con un valor entre 1 y 10 o ajustando el deslizador. Los números bajos darán menos precisión y se añadirán menos puntos al trazado.

4 Elija las opciones de Configurar de Estirar.

- Elija una opción Curvar en la lista desplegable.

La opción Por longitud permite especificar la longitud del segmento afectado, entre 1 y 1.000 píxeles.

La opción Entre puntos afecta a todos los segmentos del trazado entre sus puntos finales. Una *s* pequeña junto al cursor de estiramiento indica que la opción está activada.

5 Defina las opciones Presión si utiliza una tableta de dibujo sensible a la presión.

- Para activar la capacidad de ajuste del tamaño de la tableta, seleccione Tamaño.
- Para activar la capacidad de ajuste de longitud de la tableta, seleccione Longitud.

6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para empujar o estirar un trazado seleccionado:



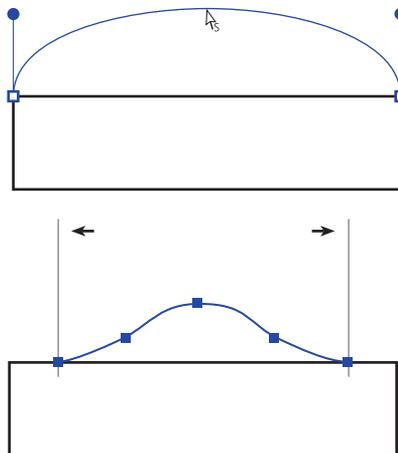
1 Haga doble clic en la herramienta Forma libre en el panel Herramientas.

2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Forma libre, seleccione Empujar/Estirar.

3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

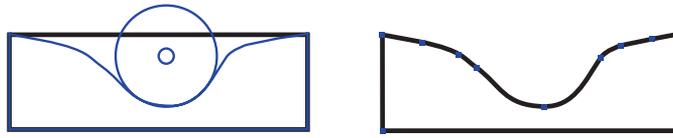
4 El trazado se puede ajustar de dos maneras.

- Haga clic en el trazado y arrastre para estirarlo. Una *s* pequeña junto al puntero indica que está en el modo Estirar.



Estiramiento de un segmento entre puntos (arriba) y de un trazado de la longitud especificada (abajo)

- Haga clic junto al trazado y arrastre para *estirarlo*. Un puntero circular indica que esté en el modo Empujar. El tamaño de este puntero dependerá de la definición de tamaño de la herramienta Forma libre.



Empujar definido en 50 (izquierda) y Curva después de empujar (derecha)

- 5 Al arrastrar con la herramienta Forma libre en el modo Empujar/Estirar, puede modificar la operación utilizando las siguientes teclas:
 - Mantenga presionada Mayús para restringir el movimiento del puntero.
 - Para cambiar provisionalmente entre las opciones Por longitud y Entre puntos, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre con el puntero de estirar. Si mantiene presionada Alt u Opción después de empezar a arrastrar se clonará el trazado.
 - Para aumentar la anchura del cursor de empujar, presione la tecla de flecha derecha o de corchete (]) derecho. Para reducir su anchura, presione la tecla de flecha izquierda o de corchete ([) izquierdo.

Para establecer las opciones Remodelar de la herramienta Forma libre:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Forma libre en el panel Herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Forma libre, seleccione Remodelar.
- 3 Elija las opciones Configuración.
 - Defina el Tamaño del puntero escribiendo un valor entre 1 y 1.000 píxeles o ajustando el deslizador.
 - Defina la Fuerza del puntero, que establece cómo se distorsionará un trazado, escribiendo un valor de porcentaje entre 1 y 100 o ajustando el deslizador.
 - Establezca la Precisión de la herramienta con un valor entre 1 y 10 o ajustando el deslizador. Los números bajos darán menos precisión y se añadirán menos puntos al trazado.
- 4 Defina las opciones Presión si utiliza una tableta de dibujo sensible a la presión.
 - Seleccione Tamaño para activar la capacidad de ajuste del tamaño según la presión sobre la tableta.
 - Seleccione Longitud para activar la capacidad de ajuste de la longitud según la presión sobre la tableta.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para remodelar un trazado seleccionado:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Forma libre en el panel Herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Forma libre, seleccione Remodelar área.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 Sitúe el puntero cerca del trazado y presione el botón del ratón. Se cambiará al puntero de remodelar.



Nota: El círculo interno del puntero de remodelar representa la configuración de Fuerza.

- 5 Arrastre el puntero por el trazado para remodelarlo.
- 6 Al arrastrar con la herramienta Forma libre en el modo Remodelar, puede modificar la operación utilizando las siguientes teclas:
 - Mantenga presionada Mayús para restringir el movimiento del puntero.
 - Para aumentar la anchura del puntero de remodelar, presione la tecla de flecha derecha o de corchete (]) derecho. Para reducir su anchura, presione la tecla de flecha izquierda o de corchete ([) izquierdo.
 - Para aumentar la fuerza del puntero de remodelar, presione la tecla de flecha arriba. Para reducir su fuerza, presione la tecla de flecha abajo.

División de trazados

Con la herramienta Cuchilla o el comando Dividir, es posible dividir manualmente los trazados y crear trazados abiertos o cerrados.

Para establecer las opciones de la herramienta Cuchilla:



Haga doble clic en la herramienta Cuchilla y elija entre las siguientes opciones.



- Seleccione Mano alzada para efectuar un corte a mano alzada o Recto para que el corte sea recto. Si realiza la operación con Mano alzada, puede mantener presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) al arrastrar para cortar en línea recta. Mantenga presionada Mayús si desea restringir el corte.
- Escriba un valor entre 0 y 72 puntos en el cuadro de texto Ancho, o ajuste ésta con el control deslizador. Una anchura de 0 produce un corte fino sencillo. Los valores altos producen dos cortes espaciados según el valor de anchura.
- Seleccione Cerrar trazados cortados para cerrar los trazados del resultado y mostrar el trazo y el relleno del trazado original. Cancele la selección de esta opción si desea mantener abiertos los trazados del resultado y mostrar el trazo únicamente.

Nota: Si ha seleccionado la preferencia Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos, el resultado sigue mostrando el relleno del trazado original, con independencia de la configuración de la herramienta Cuchilla.

- Seleccione Alta precisión para que el corte siga el trazado que dibuje con el movimiento de la mano.

Si no está seleccionada la preferencia Edición suavizada, los nuevos puntos del trazado cortado pueden no ser visibles.

Para dividir un trazado seleccionado con la herramienta Cuchilla:

Arrastre con la herramienta Cuchilla sobre el trazado.

Para dividir trazados con el comando Dividir:

- 1 Seleccione uno o más trazados.
- 2 Seleccione uno o más puntos en cada trazado. El trazado se divide por todos los puntos que seleccione.
- 3 Elija Modificar > Dividir.

Simplificación de trazados

Utilizar muchos puntos en un trazado aumenta el tamaño del archivo y prolonga el redibujo de la pantalla y la impresión. La simplificación de trazados hace más fácil su edición, visualización e impresión, además de ser útil con los objetos creados con la herramientas Trazar y Lápiz.

Para simplificar los trazados de un documento selectivamente, utilice el comando Buscar y reemplazar gráficos con el fin de seleccionar aquellos trazados que tengan más de un número establecido de puntos. Para más información sobre el comando Buscar y reemplazar gráficos, consulte “Realización de cambios globales” en la página 188.

También puede cambiar la configuración de Uniformidad para mejorar la impresión. Para más información, consulte “Configuración de la impresión” en la página 388.

Para simplificar un trazado seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Alterar trazado > Simplificar.
- 2 Escriba un valor en el cuadro de texto Cantidad o ajuste el control deslizador. Cuanto más alto sea el valor, se eliminará mayor cantidad de puntos del trazado.
- 3 Haga clic en Aplicar para previsualizar el resultado. Puede cambiar el resultado y previsualizarlo todas las veces que quiera.
- 4 Haga clic en Cancelar para anular la operación o en Aceptar para confirmar el resultado.

Cambio de la dirección del trazado

La dirección del trazado tiene efecto en qué selector ajustará un determinado segmento del mismo, a cuál de los extremos se unirá la flecha y en el modo en que el texto se unirá al trazado. La dirección también afecta a los trazados fusionados, los trazados compuestos y las pinceladas.

Para cambiar la dirección de un trazado seleccionado:

Elija Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección cambiar la dirección que sigue el trazado seleccionado.

Superposición de rellenos

Los trazados cerrados pueden ir en dos direcciones, en el sentido de las agujas del reloj o el sentido contrario. Cuando un trazado que sigue la dirección de las agujas del reloj se encuentra con otro que sigue la dirección contraria, ambos producen una sección transparente que se superpone creando un trazado compuesto.

Cuando dos trazados cerrados de la misma dirección se superponen, producen una sección rellena superpuesta. Si el relleno superpuesto del trazado compuesto no tiene el comportamiento previsto, seleccione Modificar > Alterar trazado > Corregir trazado, o subseleccione un trazado y aplique Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.

Para aplicar Corregir dirección a un trazado compuesto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Modificar > Alterar trazado > Corregir dirección.
- Elija Xtras > Simplificar > Corregir dirección.
- Haga clic en el botón Corregir dirección de la barra de herramientas Operaciones Xtra.



Trazado de ilustraciones



Puede importar una ilustración de mapa de bits en FreeHand y crear trazados con la herramienta Trazar que sigan los contornos de todo o una parte de la ilustración. Se puede trazar toda la imagen dentro del recuadro de selección, o sólo un área de colores contiguos dentro de la imagen. Esta herramienta permite trazar cualquier objeto, incluidos gráficos de FreeHand, imágenes de mapa de bits y texto.

Escaneado de imágenes para trazar

Cuando se escaneen imágenes que luego se trazarán en FreeHand, es recomendable utilizar una resolución entre 300 y 600 puntos por pulgada (ppp). Con una resolución mayor de 600 ppp, se obtendrá un número excesivo de puntos. Además, las imágenes de mapa de bits de alta resolución necesitan más RAM que las imágenes de baja resolución. Si la cantidad de RAM es limitada, se utiliza la menor resolución posible en el momento de trazar.

Configuración de opciones de la herramienta Trazar

Cuando se tracen ilustraciones de mapa de bits o gráficos vectoriales, la configuración predeterminada de la herramienta Trazar ofrecerá buenos resultados sin requerir una excesiva memoria del sistema. Antes de trazar, es recomendable confirmar la configuración en el cuadro de diálogo de la herramienta Trazar. La configuración de esta herramienta se almacena en el archivo de preferencias al salir de la aplicación.

Se permiten varias maneras distintas de convertir el color cuando se traza un objeto. Las siguientes conversiones son posibles:

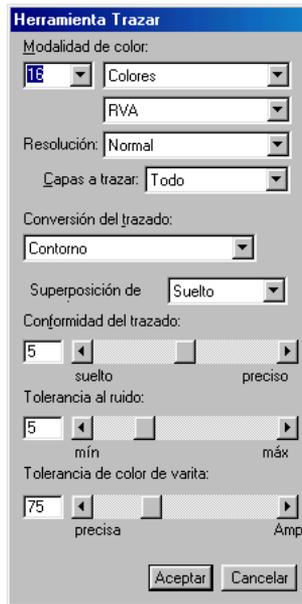
- Trazar una imagen de color y convertirla en un objeto de color RVA o CMAN.
- Trazar una imagen de escala de grises y convertirla en un objeto de escala de grises.
- Trazar una imagen de color y convertirla en un objeto de escala de grises.

Para definir las opciones de la herramienta Trazar:



- 1 Haga doble clic en la herramienta Trazar del panel Herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Trazar, defina las opciones de modos de color.

- Elija un número de colores entre 2 y 256. Si hay excesivos colores en la imagen, se convertirán a su color más próximo.



- Elija Colores o Grises para definir el modo de color de la operación de trazar.
- Si desea trazar en color, elija RVA o CMAN para definir el modo de color de trazar.

Nota: Para añadir colores de una ilustración importada o trazada a la lista de colores del panel Muestras, elija Xtras > Colores > Nombrar todos los colores.

3 Defina la resolución.

- Elija Alta para obtener un resultado con más detalles. La acción de trazar será lenta y requerirá más memoria.
- Elija Baja para obtener un resultado menos nítido. La acción de trazar será rápida, sin requerir tanta memoria.
- Elija Normal para obtener un resultado de resolución intermedia.

4 Seleccione una opción Capas a trazar: Todo, Primer plano o Fondo. Se trazarán todos los trazados en las capas designadas.

5 Defina en la opción Conversión del trazado el modo en que se trazan los trazados:

- Elija Contorno si desea trazar por el borde externo de un gráfico y crear trazados cerrados rellenos. Elija una opción Superposición de trazado: Ninguno para trazar gráficos de líneas y texto; Suelto para trazar imágenes de tonos contiguos; o Preciso para trazar el color con más precisión.
 - Elija Línea central para trazar por el centro del gráfico. Utilice esta opción para gráficos con muchas líneas y pocos rellenos. Después, seleccione Uniforme para trazar un trazo sólido de 1 punto, o cancele la selección de esta opción para crear trazados con un trazo de anchura variable.
 - Elija Línea central/Contorno para combinar ambas opciones. Escriba un valor en Dibujar un trazado inferior si desea dejar abiertos los trazados con anchura inferior a ese valor. Este valor puede estar entre 2 y 10 píxeles.
 - Elija Borde externo si sólo desea trazar el contorno del gráfico, lo que proporciona un trazado de recorte preciso en que se puede pegar el gráfico original.
- 6 Defina un valor de Conformidad del trazado con el fin de establecer la exactitud con que los trazados seguirán a los originales. El valor puede estar entre 0 (menor conformidad y menos puntos) y 10 (mayor conformidad y más puntos).
 - 7 Defina un valor de Tolerancia al ruido para eliminar los píxeles desordenados, o ruido, en un original de baja calidad. El valor puede estar entre 0 (se elimina menos ruido) y 10 (se elimina más ruido).
 - 8 Defina en Tolerancia de color de varita la sensibilidad que desee al seleccionar áreas de colores contiguos. El valor puede estar entre 0 (rango de colores seleccionados menor) y 255 (rango de colores seleccionados mayor).
 - 9 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Trazado de una imagen

Una imagen se puede trazar seleccionando un área de la misma o cualquier área de colores similares. Con ambos métodos, los trazados se crean directamente por encima del objeto.

Al elegir por colores similares, se seleccionan sólo los colores adyacentes a los originales, dentro de la tolerancia definida en las opciones de la herramienta Trazar. Puede añadir a la selección más áreas de cualquier color si lo desea. Por ejemplo, puede seleccionar todas las rosas rojas de una imagen, o una de ellas con su tallo verde.

Para trazar un área seleccionada:



- 1 Haga clic en la herramienta Trazar en el panel Herramientas. El cursor se convertirá en una varita mágica.
- 2 Arrastre un área de selección alrededor del objeto que desea trazar. Mantenga presionada Mayús para restringir el área de selección de la herramienta Trazar a un cuadrado.

Para trazar un área de color contigua:

- 1 Haga clic en la herramienta Trazar en el panel Herramientas.
- 2 En el documento, haga clic para seleccionar un área de color.
 - Para añadir más áreas a la selección actual, haga clic con Mayús presionada en las que desee.
 - Para eliminar áreas de la selección actual, haga clic con Mayús presionada en un área que esté seleccionada.
 - Para cancelar la selección de todas las áreas, presione Tab.
- 3 Haga clic en un área seleccionada para abrir el cuadro de diálogo Opciones de la varita.
- 4 Elija una opción:
 - Elija Trazar selección para trazar la selección con la configuración del cuadro de diálogo de la herramienta Trazar.
 - Elija Convertir borde de selección para trazar sólo los bordes de las áreas seleccionadas.

Creación de gráficos y pictogramas

Utilice la herramienta Gráfico para crear gráficos que presenten visualmente datos numéricos. Estos gráficos se crean introduciendo los datos y eligiendo opciones de visualización. Los datos se pueden editar más adelante y las opciones de visualización se pueden cambiar, a fin de actualizar los gráficos.

Un gráfico de FreeHand consiste en una serie de objetos agrupados que actúan en conjunto: puede aumentar, escalar, rotar o desplazar el grupo y editar cada elemento del gráfico. Una vez desagrupado un gráfico de este tipo, no es posible volver a editar los datos aunque lo vuelva a agrupar.

Los pictogramas son gráficos en que las barras o líneas usuales se reemplazan por una imagen. Por ejemplo, puede representar un valor económico con una columna de monedas o una cifra agraria con una fila de vacas.

Estos gráficos se crean en escala de grises. Es posible colorearlos con varias técnicas distintas.

Para crear un gráfico:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver la barra de herramientas Xtra.
- 2 Haga clic en la herramienta Gráfico en la barra de herramientas Xtra.
- 3 Arrastre el puntero para definir el tamaño inicial del gráfico.



4 Aparece el cuadro de diálogo Gráfico con un cursor parpadeante en el cuadro de introducción de datos. La celda activa se muestra en un contorno negro.

Para cambiar de celda activa, haga clic en otra celda o presione las teclas de flecha.

5 Realice uno de estos pasos para añadir datos a la celda seleccionada:

- Escriba los datos en el cuadro de texto encima de las celdas del gráfico. Para deshacer el último cambio, haga clic en el botón **Deshacer**.
- Haga clic en **Importar** si desea importar texto delimitado por tabuladores de otra aplicación, como Microsoft Excel.

6 Si desea crear etiquetas y leyendas, deje vacía la celda superior izquierda. Para introducir la leyenda del gráfico, escriba los datos en la primera fila y para introducir las etiquetas, escríbalos en la columna izquierda.

Las etiquetas aparecen por la parte inferior y la leyenda aparece sobre el lado derecho del gráfico. Introduzca las etiquetas numéricas entre comillas para que se lean como números en vez de datos.

7 Para transponer los datos de filas y columnas, haga clic en **C. fil./col.**

8 Para ajustar la anchura de las columnas, arrastre el triángulo que está por encima de las líneas de separación.

9 Para establecer la precisión de los datos, escriba un valor en **Precisión decimal**, que será el número de espacios decimales al que se redondearán los datos. Seleccione **Separador de millares** si desea puntuar los millares y valores superiores.

10 Repita los pasos del 5 al 8 para seguir introduciendo los datos que sea necesario.

Nota: La herramienta Gráfico lee las celdas vacías como valores cero.

11 Una vez que termine de escribir los datos, haga clic en **Aplicar** para crear el gráfico, o en **Aceptar** para crearlo y cerrar el cuadro de diálogo.

- Haga clic en el botón de estilo en la parte superior del cuadro de diálogo para especificar el tipo de gráfico. Para más información, consulte “Definición del tipo de gráfico y opciones” en la página 162.

Para editar los datos de un gráfico:

1 Seleccione el gráfico en el documento y haga doble clic en el botón **Gráfico** de la barra de herramientas Xtra.

2 En el cuadro de diálogo Gráfico, seleccione una celda o arrastre para seleccionar varias a la vez.

3 Para editar los datos en la hoja de cálculo, elija cualquiera de las siguientes opciones:

- **Cortar** elimina los datos de las celdas resaltadas.
- **Copiar** copia los datos de las celdas resaltadas.
- **Pegar** pega los datos copiados o cortados en las celdas empezando en la que esté resaltada.

- 4 Para cambiar las categorías y los grupos de datos:
 - Haga clic en C. fil./col. para cambiar las columnas a filas y las filas a columnas.
 - Si desea crear un gráfico de dispersión, haga clic en Cambio XY para invertir los ejes x e y.
- 5 Una vez que termine de editar los datos, haga clic en Aplicar para previsualizar los cambios sin cerrar el panel Gráfico, o haga clic en Aceptar para aplicarlos y cerrar el panel.

Para editar el aspecto de los elementos de un gráfico:

- 1 Haga clic en la herramienta Subseleccionar y en un elemento del gráfico para seleccionarlo.
- 2 Elija Edición > Superselección o presione la tecla de tilde (-) para seleccionar todos los elementos de la serie.
- 3 Edite la selección como desee. Es posible aplicar casi todos los cambios y transformaciones de los objetos de FreeHand a los elementos seleccionados, como el coloreado, el escalado o la rotación.

Puede añadir perspectiva al gráfico entero, pero no a los elementos individuales. Para más información, consulte “Creación de perspectiva” en la página 229.

Para colorear los elementos seleccionados de un gráfico:

Elija un color de trazo o de relleno en las muestras de color emergentes del panel Herramientas. También puede utilizar la función Buscar y reemplazar gráficos para cambiar los colores del gráfico. Para más información, consulte “Realización de cambios globales” en la página 188.

Definición del tipo de gráfico y opciones

Es posible seleccionar los distintos tipos y opciones de gráficos y previsualizar la presentación de los datos, a medida que se crea el gráfico o después. Las opciones son distintas según el tipo de gráfico.

Para elegir el tipo del gráfico seleccionado:



- 1 Haga doble clic en el botón Gráfico de la barra de herramientas Xtra.
- 2 En el cuadro de diálogo Gráfico, haga clic en el botón Tipo de gráfico para ver las opciones.
- 3 Seleccione un tipo de gráfico:



- Columna agrupada compara los datos utilizando barras. Cada barra representa una celda de datos.



- Columna apilada compara la evolución de los datos. Cada barra representa una fila de datos.



- De líneas muestra la tendencia de los datos en un intervalo de tiempo. Cada línea representa una columna de datos.



- De sectores muestra los datos como cuñas en un gráfico circular. Cada celda de datos representa un sector. Cada fila de datos produce un gráfico de sectores.



- De área muestra áreas rellenas que representan la evolución de los datos a lo largo del tiempo. Cada área representa una columna de datos en la hoja de cálculo. Cada valor se suma al total anterior de esa columna.



- De dispersión lee los datos como pares de coordenadas a fin de identificar su tendencia. Cada coordenada representa una fila de datos con dos celdas.

4 Para previsualizar el tipo seleccionado de gráfico, haga clic en Aplicar.

Para especificar las opciones de gráficos:

1 En el cuadro de diálogo Gráfico, haga clic en el botón Tipo de gráfico para ver las opciones.

2 Seleccione un tipo de gráfico con los botones y después seleccione las opciones de ese tipo:

- Para los gráficos del tipo Columna agrupada y Columna apilada, especifique el Grosor de columna a fin de ajustar el espacio de cada columna. Con un valor mayor de 100 las columnas se superponen.
- Para un gráfico de tipo Columna agrupada, especifique la anchura agrupada a fin de ajustar el espacio entre cada grupo de columnas. Con un valor mayor de 100 las columnas se superponen.
- Para un gráfico de sectores, especifique las Separaciones entre los sectores entre ninguna (0) y 50.
- Para los gráficos de líneas y de dispersión, elija el tipo de Marcador de datos: Ninguno, Cuadrados, Diamantes, Triángulos o Círculos.

3 Seleccione Números de datos en el gráfico para que los valores se muestren a un lado de los apartados del gráfico.

Esta opción no está disponible para los gráficos de área.

4 Seleccione Insertar sombra bajo el gráfico para añadir un sombreado detrás y hacia la derecha del gráfico.

Esta opción no está disponible para los gráficos de líneas y de dispersión.

5 Seleccione Leyenda en la parte superior para mostrar el texto de las leyendas en la parte superior en vez de a un lado del gráfico.

6 Haga clic en Aplicar para previsualizar los cambios sin cerrar el panel Gráfico, o en Aceptar para aplicarlos y cerrar el panel.

Cómo añadir líneas de cuadrícula a gráficos

Todos los gráficos excepto los de sectores permiten visualizar líneas de cuadrícula en los ejes x e y.

Para añadir líneas de cuadrícula:

- 1 Seleccione el gráfico y haga doble clic en la herramienta Gráfico.
- 2 En el cuadro de diálogo Tipo de gráfico, haga clic en el botón de tipo de gráfico.
- 3 Elija una opción Visualización del eje para definir dónde aparecerá el eje vertical: a la derecha, la izquierda o en ambos lados del gráfico.
- 4 En Cuadrículas, seleccione Eje X para extender las líneas de cuadrícula de izquierda a derecha por el eje x, Eje Y para extenderlas de arriba hacia abajo por el eje y, o ambas opciones para crear una cuadrícula detrás del gráfico.
- 5 Haga clic en Aplicar para previsualizar los cambios sin cerrar el panel Gráfico, o en Aceptar para aplicarlos y cerrar el panel.

Visualización de valores en ejes

Se pueden mostrar valores por los ejes de un gráfico para controlar la presentación de los datos numéricos. Si un eje no tiene valores numéricos, las opciones del cuadro de diálogo Tipo de gráfico aparecen atenuadas. Las opciones de valores en ejes no están disponibles para los gráficos de sectores.

Para mostrar los valores en ejes:

- 1 Seleccione el gráfico y haga doble clic en la herramienta Gráfico.
- 2 En el cuadro de diálogo Tipo de gráfico, haga clic en el botón Eje X o Eje Y para ver el cuadro de diálogo Opciones del eje.
- 3 Elija una opción de valores de eje:
 - Seleccione Calcular a partir de datos para que los valores en los ejes se calculen a partir de los datos introducidos en la hoja de cálculo.
 - Seleccione Manual para introducir valores propios de Mínimo, Máximo y Entre. El valor Entre determina cuántas divisiones se mostrarán entre cada número entero. Por ejemplo, si los valores del eje son del 1 al 10, un valor Entre de 1 mostrará los valores 1, 2, 3, hasta diez. Un valor Entre de 2 mostrará 2, 4, 6, hasta diez.

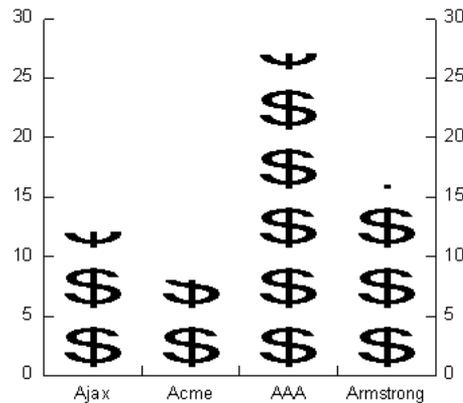
Para que un eje empiece por el valor superior y termine en el valor inferior, escriba un número negativo en el cuadro Entre.
- 4 Elija opciones de Marcas. Las marcas de Principal corresponden a números o etiquetas de categoría en el eje. Se pueden mostrar dentro, fuera o atravesando el eje.

Las marcas de Secundario se espacian regularmente entre las principales. El valor del cuadro de texto Recuento determina cuántas marcas secundarias aparecerán entre cada marca principal. También se pueden mostrar dentro, fuera o atravesando el eje.

- 5 En Etiquetas de valores del eje, escriba un prefijo que añadirá una etiqueta delante de cada valor (por ejemplo, \$ para \$125) y un sufijo que la añadirá después de cada valor (por ejemplo, % para 5%).
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 7 Repita este procedimiento para establecer las opciones del otro eje.
- 8 Haga clic en Aplicar para previsualizar los cambios sin cerrar el panel Gráfico, o en Aceptar para aplicarlos y cerrar el panel.

Cómo añadir pictogramas a gráficos

Los pictogramas representan visualmente los datos según su tipo. Por ejemplo, en vez de representar una cantidad en dólares con una simple barra, puede añadir un pictograma del símbolo del dólar o de una columna de monedas.



Para crear un pictograma:

- 1 Seleccione y copie el gráfico de FreeHand que desea utilizar.
- 2 Con la herramienta Subseleccionar, elija una columna de la serie a la que desea aplicar el pictograma.
- 3 Elija Xtras > Gráfico > Pictograma.
- 4 En el cuadro de diálogo Pictograma, haga clic en Pegar con el fin de mostrar el objeto copiado en la ventana de previsualización.
- 5 Para copiar la selección que ha pegado dentro de la ventana en el Portapapeles, haga clic en Copiar.
- 6 Elija cómo desea rellenar las columnas:
 - Seleccione Repetido para rellenar las columnas con copias repetidas de un objeto. Se utilizan objetos parciales para representar el incremento de valores.
 - Cancele la selección de Repetido para rellenar la columna con un objeto escalado.

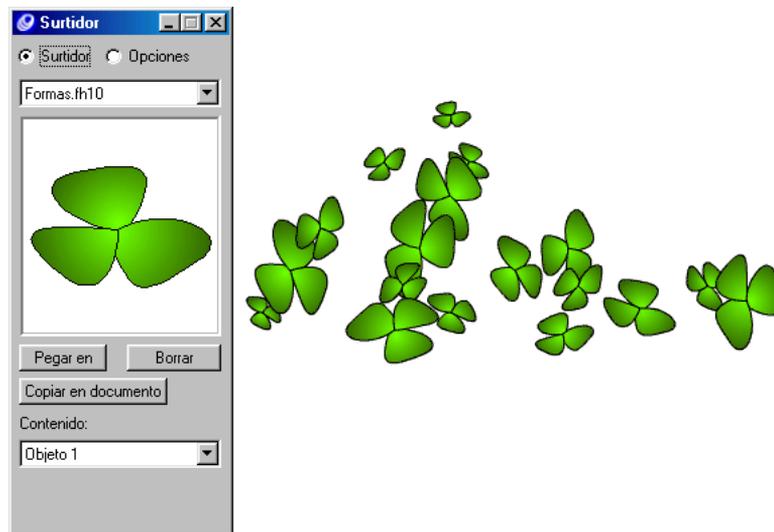
7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para eliminar un pictograma del gráfico:

Seleccione la columna de la que desea eliminar el pictograma y elija Xtras > Gráfico > Eliminar pictograma.

Dibujo con la herramienta Surtidor de gráficos

Para dibujar una ilustración rápidamente, puede utilizar la herramienta Surtidor de gráficos de la barra de herramientas Xtra con el fin de “diseminar” los objetos que más se repiten sobre la página del documento.



Objetos del surtidor (izquierda) y el resultado de diseminarlos

El panel Surtidor de gráficos permite almacenar hasta 10 imágenes en cada “surtidor” (incluyendo mapas de bits, grupos, fusiones, texto, envolturas y símbolos). Cuando se pinta con el surtidor, las imágenes se aplican en un orden que se basa en las opciones elegidas.

La aplicación se suministra con una colección de surtidores predefinidos. Puede editarlos o crear los suyos propios.

Para seleccionar un surtidor de gráficos:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver la barra de herramientas Xtra.
-  2 Haga doble clic en el botón Surtidor de gráficos de la barra de herramientas Xtra para ver el cuadro de diálogo Surtidor.
- 3 Seleccione Surtidor para mostrar las series de surtidores.
- 4 Elija un surtidor del menú emergente para activarlo y mostrar una previsualización del primer objeto de la serie. Puede utilizar la lista Contenido para previsualizar los demás objetos de la serie.
- 5 Para previsualizar cada objeto de un surtidor por separado, elija una opción del menú emergente Contenido.

Para dibujar con la herramienta Surtidor de gráficos:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver la barra de herramientas Xtra.
- 2 Haga clic en el botón Surtidor de gráficos.
- 3 Arrastre la herramienta controlando la diseminación del siguiente modo:
 - Arrastre más o menos rápidamente y cambiando la dirección para controlar la ubicación de los objetos. Si arrastra con más rapidez los objetos estarán más espaciados.
 - Utilice las teclas de flecha izquierda y derecha para aumentar y reducir el espacio entre los objetos al diseminarlos.
 - Utilice las teclas de flecha arriba y abajo para aumentar y reducir el factor de escala al diseminar los objetos.
 - Haga clic para colocar los objetos uno por uno con el surtidor.

Importación de un surtidor de gráficos

Hay más surtidores de gráficos disponibles en el CD de instalación de FreeHand 10, en la carpeta Graphic Hoses de la carpeta Assets. Otras compañías y autores también pueden ofrecer estos surtidores.

Nota: Importe surtidores que provengan de un origen fiable.

Para importar un surtidor de gráficos:

- 1 Examine la ubicación del archivo de surtidor de gráficos que desea importar.
- 2 Copie los archivos en la carpeta Graphic Hoses de la carpeta Spanish/Xtras del equipo.

Creación de un surtidor de gráficos

Es posible incluir hasta 10 objetos de un documento de FreeHand o de otros documentos en un surtidor de gráficos.

También se pueden utilizar símbolos como elementos del surtidor. Si se utilizan símbolos, estos elementos se podrán modificar para actualizar automáticamente todos los objetos creados con el surtidor.

Para más información, consulte “Utilización del panel Biblioteca” en la página 244.

Para crear un surtidor de gráficos:

1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver la barra de herramientas Xtra.



2 Haga doble clic en el botón Surtidor de gráficos para ver las opciones.

3 Elija un método para crear una nueva serie:

- Elija Nuevo en el menú emergente Surtidor para añadir una nueva serie.
- Elija Cambiar nombre o Duplicar en el menú emergente para basar la nueva serie en otra existente.

4 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre a la serie y haga clic en Guardar para añadirla a la lista.

Los surtidores se almacenan en la carpeta Graphic Hose de la carpeta FreeHand/Spanish/Xtras.

5 En el documento, seleccione las ilustraciones que desea incluir en el surtidor.

6 Elija Edición > Copiar.

7 En el cuadro de diálogo Surtidor de gráficos, haga clic en Pegar. La ilustración aparece en la ventana de previsualización como un objeto del menú emergente Contenido.

Cada nuevo objeto que añada al surtidor recibirá el nombre Objeto 1, Objeto 2, sucesivamente. Puede elegir un nombre de objeto en el menú emergente Contenido si desea previsualizarlo.

Nota: Evite colocar en un surtidor demasiados objetos que requieran mucha memoria, como los lentes o las imágenes EPS y TIFF. Al diseminar muchos objetos de este tipo aumentará el tamaño del archivo.

8 Repita los pasos del 5 al 7, según sea necesario, para completar el surtidor.

Para eliminar un surtidor:

Ubique el archivo de surtidor en la carpeta Graphic Hose de la carpeta FreeHand/Spanish/Xtras y elimínelo.

Para restablecer los surtidores predeterminados:

- 1 Examine la carpeta Graphic Hoses de la carpeta Installer/Support en el CD de instalación de FreeHand 10.
- 2 Copie alguno o todos los archivos de surtidor predeterminado a la carpeta Graphic Hoses en la carpeta Spanish/Xtras del equipo.

Configuración de opciones del Surtidor de gráficos

Se pueden establecer opciones para pintar con el surtidor de gráficos, como el orden, el espaciado, la escala y la rotación de los objetos.

Para configurar las opciones del Surtidor de gráficos:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver la barra de herramientas Xtra.
- 2 Haga doble clic en el botón Surtidor de gráficos.
- 3 En el panel Surtidor de gráficos, haga clic en Opciones.
- 4 Elija el orden en que se aplicarán los objetos de una serie:
 - Bucle coloca los objetos en orden numérico.
 - Hacia delante y hacia atrás coloca los objetos del principio en un orden y los del final en el orden contrario.
 - Aleatorio coloca los objetos aleatoriamente.
- 5 Elija el espaciado entre los objetos:
 - Cuadrícula espacia los objetos en filas y columnas del tamaño que defina en el cuadro de texto Cuadrícula.
 - Variable espacia los objetos entre Preciso (0) y Suelto (100).
 - Aleatorio espacia los objetos sin un orden establecido según un valor entre 0 y 200. Utilice el deslizador o escriba un valor para establecer la desviación.
- 6 Elija cómo escalar los objetos:
 - Uniforme escala los objetos progresivamente entre el 1% y el 300%.
 - Aleatorio escala los objetos aleatoriamente según un valor entre 0 y 300 (la desviación máxima).
- 7 Elija la rotación de los objetos diseminados:
 - Uniforme establece un ángulo específico para todos los objetos
 - Incremento aplica rotaciones que cambian según un determinado incremento de un objeto al siguiente.
 - Aleatorio hace rotar los objetos aleatoriamente.
 - Especifique un valor o arrastre la rueda de ángulos para controlar la rotación.
- 8 Arrastre la herramienta Surtidor de gráficos por la página a fin de aplicar las ilustraciones del surtidor.

CAPÍTULO 5

Operaciones con objetos

Macromedia FreeHand permite manipular objetos de distintas formas. Es posible agrupar objetos para utilizarlos como una sola unidad y anidar grupos dentro de otro grupo. También es posible desplazar objetos utilizando el ratón o el teclado, o bien, especificando una ubicación exacta. Puede alinear objetos entre sí o con respecto a la página.

FreeHand proporciona funciones avanzadas para copiar y pegar que permiten controlar la forma en que los objetos se copian en y desde los dibujos. También puede clonar o duplicar objetos.

Es posible realizar selecciones o sustituciones globales dentro de un dibujo buscando gráficos con atributos concretos, como el grosor o la forma de trazo.

Cómo deshacer acciones

Mediante el uso de los comandos Edición > deshacer y Rehacer, es posible deshacer o rehacer un máximo de 100 acciones, dependiendo de la cantidad de memoria disponible en el sistema. Puede deshacer una acción después de guardar un archivo, pero no después de haberlo cerrado y abierto de nuevo.

También puede deshacer un número cualquiera de acciones restituyendo la última versión guardada del archivo.

Para deshacer o rehacer una acción, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Edición > deshacer para deshacer una acción. Si el comando deshacer aparece atenuado, no será posible deshacer la acción.
- Elija Edición > Rehacer para rehacer la acción.

Para establecer el número de niveles de deshacer:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Introduzca un valor comprendido entre 1 y 100 en el cuadro de texto de Deshacer. Si se establece un nivel superior a 10, se consumirá memoria adicional del ordenador.
- 3 Haga clic en Aceptar. Para ejecutar este cambio, es preciso cerrar y volver a abrir el documento o abrir un documento nuevo.

Para restituir la última versión guardada del archivo:

Elija Archivo > Restituir, y, a continuación, haga clic en el botón Restituir que aparece en el cuadro de advertencia. No es posible deshacer esta acción.

Cambio de los atributos predeterminados

Es posible utilizar el inspector que permita cambiar los atributos de relleno, trazo y texto predeterminados de un documento de FreeHand sin utilizar objetos del documento seleccionado. Por ejemplo, si no hay ningún objeto seleccionado y cambia el grosor de trazo a 4 puntos, los nuevos trazados incluirán trazos de 4 puntos.

Al editar un objeto no se modifican los atributos predeterminados. Volviendo al ejemplo anterior, si dibuja un objeto y cambia su trazo a 2 puntos, los nuevos trazados mantendrán el trazo de 4 puntos. Es posible cambiar dicho comportamiento en el panel Preferencias, Objeto.

Para cambiar atributos predeterminados:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de todos los objetos del documento.
- 2 Elija Ventana > Inspectores y seleccione el inspector que permita cambiar los atributos que desee. Por ejemplo, elija Ventana > Inspectores > Relleno para cambiar los atributos de relleno predeterminados.
- 3 Realice los cambios que desee en los atributos predeterminados. Los nuevos objetos de este documento utilizarán los nuevos atributos.

Para cambiar atributos predeterminados al editar un objeto seleccionado:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Seleccione la opción Alterar valores predeterminados al modificar el objeto para cambiar los atributos predeterminados al modificar un objeto.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Selección de objetos

Los objetos pueden seleccionarse con las herramientas Puntero, Subseleccionar o Lazo, o bien utilizando los métodos abreviados del teclado o los comandos de menú.

Las herramientas Puntero, Subseleccionar y Lazo permiten seleccionar objetos o puntos haciendo clic. Las herramientas Puntero y Subseleccionar también permiten seleccionar objetos o puntos arrastrando un recuadro de selección rectangular. La herramienta Lazo permite seleccionar objetos y puntos arrastrando un recuadro de selección de forma libre.

De forma predeterminada, el recuadro de selección debe incluir el objeto o punto completamente para que se seleccione. Este comportamiento puede cambiarse en Preferencias, de modo que al arrastrar el recuadro de selección sobre cualquier parte del borde del objeto se seleccione dicho objeto.

También puede cambiar la distancia desde un objeto a la que se puede hacer clic con la herramienta Puntero para seleccionar el objeto.

Para impedir que se seleccione o modifique un objeto, puede ocultarlo. Al bloquear un objeto, también podrá impedir su modificación, pero será posible seleccionarlo.

Para configurar opciones de las herramientas Puntero, Subseleccionar y Lazo:

- 1 Haga doble clic en la herramienta del panel Herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta, realice una de las siguientes acciones:
 - Cancele la selección de Por contacto si desea seleccionar sólo los objetos y puntos completamente incluidos en el recuadro de selección. Los puntos situados dentro del área de selección permanecerán seleccionados.
 - Seleccione Por contacto si desea seleccionar sólo los objetos o grupos parcialmente incluidos en el recuadro de selección.

Nota: Las herramientas Puntero y Subseleccionar utilizan la misma configuración Por contacto.

Para especificar la distancia desde un objeto a la que se puede hacer clic para seleccionarlo:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Introduzca un valor comprendido entre 1 y 5 píxeles en el cuadro de texto Alcance de selección y haga clic en Aceptar.

Para seleccionar un objeto utilizando la herramienta Puntero, realice una de las siguientes acciones:



- Haga clic en el objeto con la herramienta Puntero. Si el objeto no contiene relleno, haga clic en el trazo para seleccionarlo.
- Si está utilizando una herramienta distinta de Puntero, mantenga presionada Control (Windows) o Comando (Macintosh) para utilizar Puntero de forma temporal y, a continuación, haga clic en el objeto.

Para seleccionar un objeto o puntero utilizando la herramienta Subseleccionar, realice una de las siguientes acciones:



- Haga clic en el objeto, trazo o punto utilizando la herramienta Subseleccionar. De este modo, sólo se seleccionará la parte donde se haga clic, incluso si forma parte de un objeto agrupado.
- Si está utilizando la herramienta Puntero, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para emplear temporalmente la herramienta Subseleccionar y, a continuación, haga clic en el objeto, trazo o punto.
- Si está utilizando una herramienta distinta de Puntero, mantenga presionadas Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) para emplear temporalmente la herramienta Subseleccionar y, a continuación, haga clic en el objeto, trazo o punto.

Para seleccionar un objeto utilizando la herramienta Lazo:



Arrastre la herramienta Lazo para definir un recuadro de selección alrededor del objeto o los puntos que desee seleccionar.

Para añadir un objeto a una selección:

Mantenga presionada Mayús mientras selecciona un objeto o punto.

Para seleccionar todos los objetos de la página activa, realice una de las siguientes acciones:

- Elija Edición > Seleccionar > Todo.
- Presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh).

Para seleccionar todos los objetos de un documento, realice una de las siguientes acciones:

- Elija Edición > Seleccionar > Todo en el documento.
- Presione Control+Mayús+A (Windows) o Comando+Mayús+A (Macintosh).

Para cancelar la selección de todos los objetos de un documento:

Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab.

Para seleccionar todos los objetos excepto la selección actual:

Elija Edición > Seleccionar > Invertir selección.

Para eliminar una selección sin almacenarla en el Portapapeles:

Elija Edición > Borrar o presione Eliminar.

Cómo ocultar objetos

Es posible ocultar objetos para impedir que se modifiquen. Los objetos ocultos aparecerán en los documentos impresos. Es posible elegir Ver > Mostrar todos para visualizar de nuevo los objetos ocultos. Los objetos ocultos se mostrarán automáticamente al volver a abrir un archivo.

Para ocultar objetos seleccionados:

- 1 Seleccione los objetos que desee ocultar.
- 2 Elija Ver > Ocultar selección.

Para mostrar todos los objetos ocultos:

Elija Ver > Mostrar todos.

Nota: Mostrar todos no permite visualizar las capas ocultas.

Bloqueo de objetos

Los objetos bloqueados no pueden editarse. No obstante, puede configurar preferencias para que sea posible editar el texto y los atributos de relleno de los objetos bloqueados.

Para bloquear un objeto seleccionado:



Elija Modificar > Bloquear para bloquear el objeto o haga clic en el botón Bloquear de la barra de herramientas Principal.

El botón Bloquear aparece atenuado, de manera que el botón Desbloquear está ahora disponible.

Para desbloquear un objeto seleccionado, realice una de las siguientes acciones:

- Elija Modificar > Desbloquear. El comando se muestra atenuado si la selección no está bloqueada.
- Haga clic en el botón Desbloquear de la barra de herramientas Principal.

El botón Desbloquear aparece atenuado, de manera que el botón Bloquear está ahora disponible.

Para que sea posible cambiar los atributos de relleno y trazo de los objetos bloqueados:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Seleccione Editar los objetos bloqueados para modificar los atributos de trazo y relleno de los objetos bloqueados, incluido el texto de un bloque de texto bloqueado.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Nota: Al cancelar la selección de Editar los objetos seleccionados, impedirá que se realice cualquier tipo de cambio.

Desplazamiento de objetos

Es posible mover objetos seleccionados arrastrándolos, presionando una tecla de dirección o utilizando el panel Transformar.

Al mover un objeto con las teclas de dirección, puede especificar la distancia de desplazamiento cada vez que presione una tecla de dirección.

Para especificar la distancia de desplazamiento de un objeto al presionar una tecla de dirección:

- 1 Elija Modificar > Distancia del cursor.
- 2 Introduzca un valor en el cuadro de texto Distancia de las teclas de dirección. Los valores se encuentran en la unidad de medida actual del documento. En puntos, el valor puede estar comprendido entre 1 y 864.
- 3 Para especificar la distancia de desplazamiento de un objeto seleccionado al presionar Mayús y una tecla de dirección, introduzca un valor en el cuadro de texto Distancia de Mayús + Teclas de dirección. Este valor también puede estar comprendido entre 1 y 864 puntos.

Para mover un objeto seleccionado, realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre la selección a una nueva ubicación. Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) para cambiar a la herramienta Puntero si hay seleccionada otra herramienta.
- Desplace la selección presionando la tecla de dirección correspondiente o Mayús y una tecla de dirección.

Para desplazar objetos seleccionados utilizando el panel Transformar:

- 1 Elija Modificar > Transformar > Mover.
- 2 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto X para desplazar el objeto a la derecha, o un valor negativo para moverlo a la izquierda.

- 3 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto Y para desplazar la selección arriba, o uno negativo para moverla abajo.

Para información sobre el uso del panel Transformar, consulte “Transformación de objetos” en la página 214.

Alineación y distribución de objetos

Es posible alinear o distribuir objetos o puntos con respecto a otros objetos, puntos o la página actual. Al alinear objetos, estos se desplazan para situarse en una línea recta a lo largo de un borde o de sus centros. La distribución permite espaciar los objetos homogéneamente con respecto a un borde o a sus centros, o bien, espaciar con equidad la distancia entre ellos. Los puntos se alinean o distribuyen según su posición, ya que no disponen de borde.

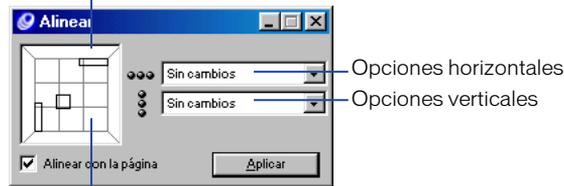
Es posible bloquear un objeto para que no se mueva durante la alineación. Los demás objetos se alinearán con respecto al objeto bloqueado.

También puede utilizar fusiones o activar la duplicación para espaciar uniformemente objetos idénticos en una página. Para más información, consulte “Operaciones con fusiones” en la página 205 y “Duplicación continuada” en la página 222.

Para alinear o distribuir objetos o puntos seleccionados:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Alinear para mostrar el panel Alinear.

Haga clic en el borde para alinear objetos en la parte superior, inferior, a la izquierda o a la derecha.



Haga clic en un cuadrado para alinear en sentido vertical y horizontal.

Los tres rectángulos de la previsualización representan las configuraciones de alineación; al seleccionar una opción de distribución, aparece un cuarto rectángulo.

- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - En la ventana de previsualización, haga clic para configurar las opciones de alineación. Por ejemplo, haga clic en el borde izquierdo para alinear objetos con respecto a sus bordes izquierdos.
 - Elija opciones de alineación o distribución utilizando los menús emergentes.
 - Seleccione Alinear con la página para alinear o distribuir objetos con respecto a las dimensiones de la página actual.
- 3 Haga clic en Alinear.

Copia de objetos

Es posible copiar objetos entre documentos de FreeHand o entre FreeHand y otras aplicaciones, como Adobe Illustrator, Photoshop y Microsoft Word, copiando y pegando con el Portapapeles o utilizando el método de arrastre.

Los gráficos pegados aparecen en el centro de la pantalla del documento de FreeHand.

Configuración de las preferencias de copiar y pegar

FreeHand puede copiar objetos en el Portapapeles o pegar objetos del mismo en una serie de formatos. Al copiar en el Portapapeles, FreeHand copia la selección utilizando todos los formatos especificados en las preferencias de Exportar. Al pegar desde el Portapapeles, FreeHand utiliza el formato que contiene la mayor parte de la información sobre el objeto.

Es posible sobrescribir el formato predeterminado utilizando los comandos Copia especial o Pegado especial.

Puede cambiar la lista de formatos de copia disponibles en FreeHand modificando las preferencias de Exportar. Sólo en Windows, podrá cambiar la lista de formatos para pegar disponibles modificando las preferencias de Importar.

Es posible elegir entre los siguientes formatos para realizar operaciones de copia con FreeHand:

- FreeHand
- RTF
- ASCII
- AI/EPS
- EMF (Windows)
- Metarchivo (Windows)
- Mapa de bits (Windows)
- Mapa de bits independiente de dispositivo (Windows)
- Adobe Illustrator (Macintosh)
- BMP (Macintosh)
- PICT (Macintosh)

También puede elegir el espacio de color que desee para la selección copiada. En Windows, esta opción sólo está disponible si ha seleccionado AI/EPS. Es posible seleccionar una de las siguientes opciones de conversión de colores:

- CMAN
- RVA

- CMAN y RVA
- Píxeles de Photoshop 4/5 (Windows)
- Trazados de Photoshop 4/5 (Windows)
- Photoshop 4/5 (Macintosh)

Sólo en Windows, puede elegir entre los siguientes formatos a fin de realizar las operaciones para pegar en FreeHand:

- FreeHand:
- LRG
- PNG
- AI/EPS
- RTF
- EMF
- ASCII
- Metarchivo
- Mapa de bits
- Mapa de bits independiente de dispositivo

Para configurar las preferencias del formato de copia:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Exportar.
- 2 En la lista Formatos de copia al Portapapeles (Windows) o Formatos de salida del Portapapeles (Macintosh), seleccione los formatos que FreeHand vaya a utilizar al copiar al Portapapeles. Cancele la selección de formatos no disponibles para copiar.
- 3 En la lista Convertir colores a, elija el espacio de color que desee aplicar a la selección copiada.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para configurar las preferencias del formato de pegado (sólo Windows):

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Importar.
- 2 En la lista Formatos de pegado del Portapapeles, seleccione los formatos que FreeHand deberá seleccionar para pegar desde el Portapapeles. Cancele la selección de los formatos no disponibles para pegar.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Copia de objetos en un documento de FreeHand

Es posible crear copias de objetos de un documento de FreeHand copiando y pegando con el Portapapeles, arrastrando, clonando o duplicando.

La copia mediante arrastre puede desactivarse en las preferencias.

Al clonar, una copia del objeto se sitúa en la parte superior del original. La duplicación permite colocar una copia del objeto en un punto especificado cercano al original. También puede utilizar la función de *duplicación repetida* para repetir la transformación de un objeto al realizar copias. Para más información, consulte “Duplicación continuada” en la página 222.

Para copiar un objeto seleccionado en un documento de FreeHand:

1 Realice uno de los pasos siguientes para copiar el objeto:

- Elija Edición > Copiar para copiar la selección en función de las preferencias de Formatos de copia al Portapapeles.
- Elija Edición > Copia especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.

2 Realice uno de los siguientes pasos para pegar el objeto:

- Elija Edición > Pegar para pegar la selección en función de las preferencias de Formatos de pegado del Portapapeles.
- Elija Edición > Pegado especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.

Para copiar un objeto arrastrándolo por un documento de FreeHand:

- 1 Elija la herramienta Puntero.
- 2 Si el objeto es un trazado, asegúrese de que no está seleccionado.
- 3 Mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto.

Para desactivar la copia cuando se utilice Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastrar:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Cancele la selección de Copiar trazado mediante Alt-arrastrar (Windows) o Copiar el trazado mediante Opción-arrastrar (Macintosh) y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para clonar o duplicar un objeto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Para duplicar el objeto, elija Edición > Duplicar. Aparece una copia del objeto separada del original.
- Para clonar un objeto, elija Edición > Clonar. Aparece una copia del objeto en la parte superior del original.

Cómo copiar objetos entre documentos de FreeHand

Es posible copiar objetos entre documentos de FreeHand copiando y pegando con el Portapapeles o mediante el procedimiento de arrastre.

Al copiar objetos entre documentos de FreeHand, las preferencias seleccionadas determinarán en qué capa aparecerá la copia. Si la opción Recordar información de las capas está desactivada, el objeto se copiará en la capa de dibujo activa. Si Recordar información de las capas está activada, el objeto se situará en la capa cuyo nombre coincida con el de la capa origen. Si el documento no contiene ninguna capa con dicho nombre, FreeHand creará una.

Para copiar un objeto seleccionado en otro documento de FreeHand:

1 Realice uno de los pasos siguientes para copiar el objeto:

- Elija Edición > Copiar para copiar la selección en función de las preferencias de Formatos de copia al Portapapeles.
- Elija Edición > Copia especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.

2 Abra el documento en el que desee pegar el objeto.

3 Realice uno de los siguientes pasos para pegar el objeto:

- Elija Edición > Pegar para pegar la selección en función de las preferencias de Formatos de pegado del Portapapeles.
- Elija Edición > Pegado especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.

Para copiar un objeto arrastrándolo entre documentos de FreeHand:

1 Abra el documento de origen y de destino.

2 Elija Ventana > Mosaico vertical o Ventana > Mosaico amplia para mostrar ambos documentos.

3 Arrastre el objeto desde el documento de origen hasta la ubicación que elija en el documento de destino. Una copia del objeto permanece en el documento de origen.

Cómo copiar objetos entre aplicaciones

Es posible copiar objetos entre un documento de FreeHand y un documento de otra aplicación copiando y pegando con el Portapapeles o, en algunos casos, utilizando el procedimiento de arrastre.

Al copiar o pegar con el Portapapeles, por lo general FreeHand elige el mejor formato disponible configurado en Preferencias. Con el comando Copia especial, puede establecer que FreeHand convierta la selección del Portapapeles en un formato de archivo específico.

Es posible copiar objetos arrastrándolos entre FreeHand y otras aplicaciones que admitan Apple's Drag Manager (Macintosh) u OLE Drag and Drop (Windows). Algunas de estas aplicaciones son Netscape Navigator (Macintosh), Fireworks, Photoshop e Illustrator. Consulte las instrucciones del sistema operativo para conocer el procedimiento de arrastre correcto.

Para copiar desde FreeHand y pegar en otra aplicación:

- 1 Seleccione el objeto en FreeHand.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Edición > Copiar para copiar la selección en función de las preferencias de Formatos de copia al Portapapeles.
 - Elija Edición > Copia especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.
- 3 Active la aplicación donde desee pegar la selección. Elija Edición > Pegar o el comando equivalente en dicha aplicación.

Para copiar desde otra aplicación y pegar en FreeHand:

- 1 En la aplicación desde la que desee copiar, seleccione un objeto y elija Edición > Copiar o el comando equivalente en dicha aplicación.
- 2 Active el documento de FreeHand.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Edición > Pegar para pegar la selección en función de las preferencias de Formatos de pegado del Portapapeles.
 - Elija Edición > Pegado especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.

Conversión de gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits

En FreeHand es posible convertir directamente un gráfico vectorial en una imagen de mapa de bits con el comando Entramar. El objeto entramado se convierte en un archivo TIFF incluido en el documento de FreeHand.

El entramado reemplaza el gráfico vectorial original por la nueva imagen de mapa de bits. Si desea mantener el gráfico original, realice una copia y un entramado de la copia.

Si el gráfico es demasiado grande para entramarlo directamente en FreeHand, se muestra un mensaje de error. Para gráficos más complejos, use la opción de exportación de FreeHand. Para más información, consulte "Almacenamiento y exportación de archivos" en la página 423.

Para entramar uno o más objetos seleccionados en FreeHand:

- 1 Elija Modificar > Entramar.
- 2 En el cuadro de diálogo Entramar, elija una resolución:
 - 72 ppp para ilustraciones destinadas a la Web
 - 144 ppp para ilustraciones destinadas a impresión de borrador
 - 300 ppp para ilustraciones destinadas a impresión final
- 3 Configure un valor de Suavizado para suavizar las líneas y bordes exteriores de la imagen. Los valores superiores proporcionan un resultado más suave.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Recorte de una imagen de mapa de bits

Puede utilizar la herramienta Recortar para ocultar las partes que no desee mostrar de una imagen de mapa de bits. Las partes ocultas no se eliminan.

La herramienta Recortar no se muestra en ninguna barra de herramientas de forma predeterminada. Es posible añadirla a una barra de herramientas o utilizar su tecla rápida para activarla.

Para añadir la herramienta Recortar a una barra de herramientas:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Personalizar.
- 2 En la lista Comandos, haga clic en Otro.
- 3  Arrastre el botón de la herramienta Recortar a cualquier barra de herramientas abierta.
- 4 En la ventana Personalizar, haga clic en Cerrar.

Para recortar una imagen de mapa de bits seleccionada:

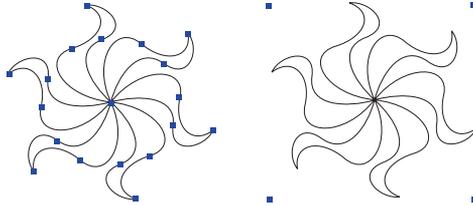
- 1 Presione C o haga clic en el botón de la herramienta Recortar para activar dicha herramienta.
- 2 Arrastre cualquiera de los selectores de recorte para ocultar o mostrar partes de la imagen de mapa de bits. Mantenga presionada Mayús mientras realiza la acción de recorte para restringir la acción de la herramienta.

Agrupación de objetos

La agrupación de dos o más objetos restringe sus posiciones y el orden de apilado entre sí, de forma que sea posible manipularlos como un solo objeto. Aunque los objetos de capas distintas se mueven a la capa del dibujo actual al agruparlos, se mantiene su orden de apilado relativo.

Es posible desagrupar objetos para editarlos individualmente. Al desagrupar objetos, puede devolverlos a sus capas originales.

Los objetos de un grupo mantienen sus atributos de relleno y trazo originales. Es posible aplicar operaciones de trazado, transformaciones y distorsiones a todo un grupo.



Desagrupado, seleccionado (izquierda) y Agrupado, seleccionado (derecha)

Es posible agrupar objetos incluidos en otros grupos y seleccionar objetos de un grupo para editarlos.

Para agrupar objetos seleccionados:

Elija Modificar > \Agrupar.

Para desagrupar un grupo seleccionado:

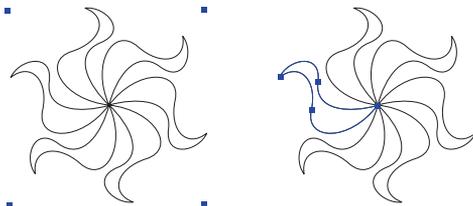
Elija Modificar > Desagrupar.

Para devolver objetos a sus capas originales automáticamente al desagruparlos:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en Aceptar.

Selección de objetos agrupados

Es posible trabajar con objetos individuales de un grupo subseleccionando sólo los objetos que desee modificar. También puede eliminar uno o más objetos de un grupo. No es posible mover objetos individuales de un grupo a otras capas ni agruparlos con otros grupos.



Grupo (izquierda); selección de objeto de un grupo (derecha)

Para seleccionar un objeto de un grupo:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione la herramienta Subseleccionar y haga clic en el objeto para seleccionarlo.
 - Con la herramienta Puntero seleccionada, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el objeto para seleccionarlo.
- 2 Para añadir objetos a la subselección, presione Mayús mientras realiza la subselección. Es posible seleccionar un máximo de ocho niveles de anidación.

Para seleccionar un objeto situado detrás de otro objeto de un grupo:

- 1 Seleccione la herramienta Puntero.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - En Windows, mantenga presionadas Control+ Alt y haga clic con el botón derecho del ratón para recorrer los objetos seleccionados.
 - En Macintosh, mantenga presionadas Control+Opción (Macintosh) y haga clic para recorrer los objetos seleccionados.

Para cancelar la selección de un objeto subseleccionado:

Presione la tecla Tab o haga clic en un punto del documento situado fuera del grupo.

Para seleccionar el grupo que contiene un objeto subseleccionado:

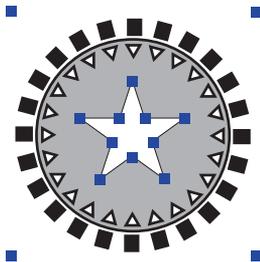
Elija Edición > Seleccionar > Superselección.

Operaciones con objetos anidados

Los objetos anidados son aquéllos que pertenecen a grupos incluidos en grupos mayores. Éstos se manipulan igual que cualquier otro grupo.

Para anidar un objeto o un grupo dentro de un grupo existente:

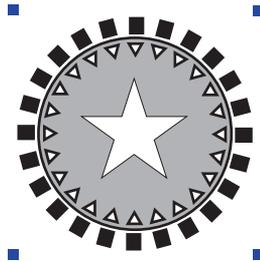
- 1 Seleccione un objeto o grupo que desee anidar.
- 2 Mantenga presionada Mayús mientras selecciona el grupo en que desee anidar la selección.



3 Elija Modificar > Agrupar.

Es posible aplicar el comando Agrupar un máximo de 20 veces consecutivamente para anidar objetos dentro de un grupo o para combinar grupos dentro de un grupo mayor. El empleo de varios grupos anidados puede aumentar considerablemente el tiempo de impresión y la complejidad.

Nota: El límite de anidación real asciende a 28, pero determinados objetos, como gráficos perfilados (para más información, consulte “Utilización de la tipografía” en la página 315) y pegados dentro pueden contener objetos anidados y, por lo tanto, computarse con más de un nivel de anidación.



Para subseleccionar un grupo anidado:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Con la herramienta Puntero seleccionada, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el objeto del grupo anidado.
- Haga clic en la herramienta Subseleccionar y, a continuación, en un objeto.

2 Para añadir objetos a la subselección, presione Mayús mientras realiza la subselección.

Organización de objetos

Es posible cambiar el orden de apilado de los objetos utilizando los comandos Disponer o cortando y pegando. (El orden de apilado puede no presentarse con claridad si los objetos no se superponen.) Es posible integrar un objeto en un grupo o trazado de recorte pegando el objeto detrás o delante de otro objeto de un grupo o trazado de recorte. Para más información sobre trazados de recorte, consulte “Utilización de trazados de recorte” en la página 201.

Con los comandos Pegar detrás y Pegar delante, es posible desplazar con rapidez un objeto a un punto específico del orden de apilado; por ejemplo, si selecciona el objeto situado delante o detrás del cual desee mover la selección.

Los comandos Disponer y Pegar delante/Pegar detrás sólo afectan a las selecciones de la misma capa. Para reorganizar objetos cambiándolos de capa, consulte “Utilización de capas” en la página 235.

Para cambiar el orden de apilado de los objetos:

- 1 Seleccione el objeto que desee reorganizar:
- 2 Elija Modificar > Disponer y seleccione entre los siguientes comandos:
 - Hacia delante desplaza un objeto de una pila hacia delante.
 - Llevar al frente desplaza un objeto a la parte superior de una pila.
 - Hacia atrás desplaza un objeto de una pila hacia atrás.
 - Al fondo de la capa desplaza un objeto a la parte inferior de una pila.

Para pegar un objeto delante o detrás de otros objetos:

- 1 Seleccione el objeto que desee pegar.
- 2 Elija Edición > Cortar o Copiar.
- 3 Seleccione el objeto delante o detrás del cual va a pegar la selección.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Edición > Pegar delante para pegar el objeto cortado/copiado delante del objeto seleccionado.
 - Elija Edición > Pegar detrás para pegar el objeto cortado/pegado detrás del objeto seleccionado.

Cómo añadir nombres y notas a objetos

Es posible asignar nombre a un objeto o añadirle una nota utilizando el panel Navegación. También puede utilizar el panel Navegación para comprobar los nombres y notas del objeto.

Los nombres y las notas pueden exportarse como anotaciones al exportar un dibujo de FreeHand al formato PDF. Para más información, consulte “Exportación de archivos PDF” en la página 444.

Para añadir un nombre o una nota a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Navegación.
- 2 En el panel Navegación, escriba un nombre para el objeto en el cuadro de texto Nombre. Los nombres pueden tener una extensión máxima de 26 caracteres.
- 3 Escriba una nota en el cuadro de texto Nota. Las notas pueden tener un máximo de 254 caracteres.

Los nombres y las notas se aplican al escribirlas. No es necesario presionar Intro ni cerrar el panel Navegación para aplicar los cambios.

Para revisar un nombre o una nota del objeto seleccionado:

Elija Ventana > Paneles > Navegación. El nombre y la nota del objeto se muestran en el panel Navegación.

Realización de cambios globales

Puede realizar cambios globales a las ilustraciones con rapidez, incluida la rotación y aplicación de escala a múltiples objetos, utilizando el comando Buscar gráficos de Buscar y reemplazar. Es posible buscar y reemplazar objetos por nombre o características. El cuadro de diálogo para buscar y reemplazar gráficos dispone de dos fichas: Buscar y reemplazar y Seleccionar.

El comando Buscar gráficos de Buscar y reemplazar permite girar y aplicar escala a objetos con respecto al centro de cada objeto. Estas operaciones no están disponibles si utiliza las herramientas de transformación únicamente.

Para realizar cambios en las capas utilizando el comando Buscar gráficos de Buscar y reemplazar, es necesario asegurarse de que las capas no estén bloqueadas ni ocultas. Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 235.

Es posible buscar y reemplazar atributos de escritura utilizando la función de búsqueda y reemplazo de gráficos; para más información, consulte “Cómo añadir, duplicar y eliminar estilos” en la página 251. Para buscar y reemplazar texto, utilice el cuadro de diálogo Buscar texto; para más información, consulte “Búsqueda y sustitución de texto” en la página 330.

Selección global de objetos

Para cambiar objetos con rapidez, es posible seleccionar los objetos en función de determinados atributos. Los atributos son: color, estilo, como elemento seleccionado, tamaño, tipo de relleno, tipo de trazo, grosor de trazo, fuente, texto, nombre de objeto, tipo de objeto, forma de trazado, medios tonos, sobreimpresión y búsqueda.

Para información sobre la selección de los atributos de escritura (estilos de párrafo, efectos de texto y fuentes), consulte “Cómo añadir, duplicar y eliminar estilos” en la página 251.

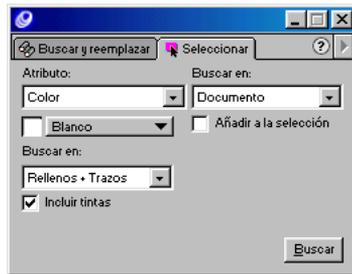
Para información sobre los atributos de impresión (medios tonos y sobreimpresión), consulte “Aplicación de configuración de medios tonos en objetos seleccionados” en la página 400 y “Sobreimpresión” en la página 406.

Para seleccionar objetos mediante atributos:



- 1 Elija Edición > Buscar y reemplazar > Buscar gráficos o haga clic en el botón Buscar gráficos de la barra de herramientas Principal.

2 Haga clic en la ficha Seleccionar.



3 Utilice el menú emergente Atributo para elegir el que desee:

- Color selecciona el color especificado.
 - Estilo especifica el nombre de estilo.
 - Como elemento seleccionado busca trazos o rellenos coincidentes.
 - Tipo de relleno especifica el relleno de un objeto.
 - Tipo de trazo especifica el tipo de trazo.
 - Grosor del trazo especifica el rango de valores del grosor del trazo.
 - Fuente selecciona una fuente y su estilo. (Si es preciso asignar un tamaño, configure el mínimo y el máximo. Déjelo en blanco para buscar todos los tamaños.)
 - El efecto Texto selecciona todos los bloques de texto que tengan asignado cualquier efecto o un efecto específico.
 - Nombre de objeto asigna nombres en el panel Navegación.
 - Tipo de objeto especifica el número de puntos, trazados compuestos, trazados de recorte, grupos, fusiones, elipses, rectángulos, bloques de texto, mapas de bits, trazados EPS, envolturas o instancias.
 - Forma del trazado busca todos los trazados que tengan una forma determinada después de copiar un trazado y hacer clic en Pegar. También buscará el relleno o trazo específico para dicha forma.
 - Medios tonos busca objetos con medios tonos personalizados.
 - Sobreimprimir selecciona todos los objetos que tengan activada la función de sobreimpresión.
- 4** En Buscar en (Windows) o Buscar (Macintosh), elija Documento, Página o Selección para especificar la búsqueda.

Búsqueda y reemplazo de gráficos

La función de búsqueda y reemplazo de gráficos permite buscar y cambiar automáticamente atributos, incluido el color, el grosor del trazo, las transformaciones, las formas de trazado y los pasos de fusión. Asimismo, permite modificar todos los casos de un atributo específico, incluidos todos los casos del atributo en objetos ocultos.

Es posible reemplazar una selección o un objeto de una página o documento. Los atributos de grosor del trazado, como elemento seleccionado, girar, escala y pasos de fusión pueden calcularse matemáticamente.

Para más información sobre la búsqueda de atributos de impresión (medios tonos y sobreimpresión), consulte “Aplicación de configuración de medios tonos en objetos seleccionados” en la página 400 y “Sobreimpresión” en la página 406. Para más información sobre el reemplazo de colores, consulte “Realización de cambios de color globales” en la página 271.

Para buscar y reemplazar gráficos:



- 1 Elija Edición > Buscar y reemplazar > Buscar gráficos o haga clic en el botón Buscar gráficos de la barra de herramientas Principal.
- 2 Haga clic en la ficha Buscar y reemplazar. En Cambiar en, elija Página, Documento o Selección para especificar la búsqueda.
- 3 Elija una categoría en el menú emergente Atributo:
 - Elija Color para seleccionar el color que vaya a cambiar. Especifique los colores utilizando los menús emergentes De y A. Seleccione Incluir tintas para buscar tintas del color base De. Para más información sobre el color, consulte “Color, trazos y rellenos” en la página 255.
 - Elija Grosor del trazo para buscar trazos incluidos en el rango de grosor especificado utilizando los menús desplegables Mín y Máx. Por ejemplo, para buscar grosores entre 2 y 8 puntos, deberá introducir **2 puntos** en el cuadro de texto Mín y **8 puntos** en el cuadro de texto Máx. Para buscar un grosor específico, introduzca el grosor en el cuadro de texto Mín y deje vacío el cuadro de texto Máx.
 - Elija Fuente para buscar una fuente y un tamaño específicos.
 - Elija Eliminar para buscar y eliminar Objetos invisibles, Sobreimpresión, Medios tonos personalizados o Contenido.
 - Elija Forma del trazado para buscar todos los trazados que presenten una forma, relleno y trazo determinados. Para especificar el trazado de búsqueda, copie el trazado y haga clic en Pegar situado a la derecha del cuadro De. Realice la misma acción en el cuadro de texto A con relación al trazado por el que desee reemplazar el trazado original.

Si elige Forma del trazado, puede seleccionar Transformar para ajustar al original a fin de que el nuevo objeto conserve las dimensiones del objeto original.

- Elija Simplificar para especificar el número de puntos que un trazado debe contener; en Cambio permitido, introduzca un valor o arrastre el deslizador a fin de establecer el número de puntos de reemplazo.
 - Elija Girar para configurar el ángulo de rotación de los objetos alrededor de cada uno de sus puntos centrales.
 - Elija Escala para seleccionar el factor de escala que aplicará a los objetos. Para aplicar escala a objetos de forma proporcional, introduzca el mismo porcentaje en los cuadros X e Y.
 - Elija Pasos de fusión para introducir el número de pasos de búsqueda. En el menú emergente, elija la opción para volver a mostrar con la resolución de salida de la impresora actual.
- 4 Haga clic en Cambiar.

CAPÍTULO 6

Transformación y distorsión de objetos

Después de crear un objeto, es posible modificarlo de distintas formas. Puede modificar, combinar, hundir y ampliar trazados. Puede crear un trazado de recorte, o máscara, que deje al descubierto sólo una parte del objeto que hay debajo.

Es posible crear fusiones entre objetos, transformar objetos asignándoles giro, escala e inclinación, e incluso aplicar efectos especiales, como relieve o sombra.

También puede distorsionar un objeto utilizando una envoltura y es posible aplicar perspectiva al dibujo situando objetos en una cuadrícula de perspectiva personalizable.

Selección de objetos complejos

Los objetos incluidos en un trazado compuesto, grupo, fusión o trazado de recorte actúan como un grupo. Es posible seleccionar objetos individuales, segmentos de trazado o puntos dentro de dicho grupo.

Para seleccionar un objeto en un trazado compuesto, grupo, fusión o trazado de recorte:

- 1 Haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Haga clic en el objeto.
- 3 Para seleccionar un segmento de trazado o punto de un objeto seleccionado, haga clic en el segmento o punto. Para seleccionar segmentos de trazado o puntos adicionales, mantenga presionada Mayús mientras hace clic con la herramienta Subseleccionar.

Para seleccionar un objeto situado debajo de otro objeto en un trazado compuesto, fusión u objeto pegado dentro:

- 1 Haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Mantenga presionadas Control y Alt y haga clic con el botón derecho del ratón (Windows), o Control y Opción y haga clic (Macintosh), en el objeto. De este modo se selecciona el objeto superior de la pila. Siga haciendo clic para recorrer los objetos situados debajo del primero.

Nota: Este procedimiento se utiliza cuando un objeto relleno cubre los objetos que hay debajo. Para seleccionar entre un grupo de objetos sin relleno, haga clic en el trazo del objeto utilizando la herramienta Subseleccionar.

Combinación de trazados

Es posible crear nuevos trazados mediante la unión o combinación de trazados. Algunas de estas operaciones permiten generar *trazados compuestos*, que están formados por trazados individuales unidos entre sí para actuar como un solo trazado.

Al combinar trazados mediante el comando Unir, los trazados seleccionados simplemente se unen como un solo trazado compuesto. Al combinar trazados mediante los comandos Unión, Dividir, Intersección, Perforación, Recorte o Transparencia, es posible generar un trazado compuesto o un solo trazado en función de la posición de los originales y de la operación de trazado que emplee.

En Preferencias podrá especificar si las operaciones de trazado distintas de Unir anulan los trazados originales. Mantenga presionada Mayús mientras elige una operación de trazado para conservar los trazados originales sin necesidad de restablecer los valores predeterminados.

Para configurar las opciones de mantenimiento de trazados originales:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione Anular los trazados originales con nuevas operaciones de trazado para eliminar los trazados originales al aplicar una operación de trazado.
 - Cancele la selección de esta opción para conservar los trazados originales.

Creación de trazados compuestos mediante unión

Al unir dos o más trazados cerrados, se crea un trazado compuesto que funciona como un trazado independiente. Un trazado compuesto incorpora los atributos de trazo y relleno del trazado inferior. La dirección del trazado también afecta al aspecto de los trazados compuestos.

Es posible especificar si los trazados abiertos han de tocarse para que estén unidos.
Para información sobre la fusión de trazados compuestos, consulte “Fusión de trazados compuestos y grupos” en la página 208.

Para controlar si los trazados abiertos separados están unidos:

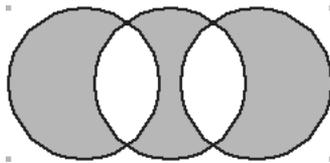
- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione Unir trazados separados para conectar los trazados si los puntos extremos mantienen la distancia de ajuste configurada en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias.
 - Cancele la selección de Unir trazados separados para unir los trazados sólo si no están separados.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para crear un trazado compuesto por unión:

- 1 Seleccione dos o más trazados:
Si los dos trazados están abiertos, su distancia y preferencias determinarán si están unidos.
- 2 Elija Modificar > Unir.

Para ajustar las secciones transparentes de un trazado compuesto:

- 1 Seleccione un trazado compuesto.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto para mostrar el inspector de objetos.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione Relleno par/impar para que los subtrazados de un trazado compuesto que se superponen alternen entre relleno y transparente.

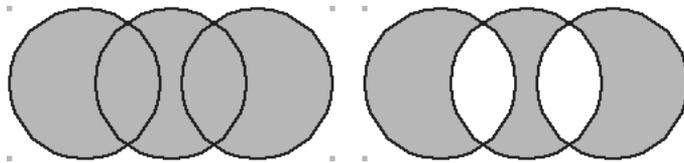


- Cancele la selección de Relleno par/impar para que los subtrazados que se superponen dispongan de relleno o transparencia en función de su dirección de trazado. Para más información sobre la dirección de trazado, consulte “Características de trazados y puntos” en la página 135.

Los trazados superpuestos que se ejecutan en la misma dirección contienen relleno y los que se ejecutan en direcciones opuestas (sentido de las agujas del reloj y sentido contrario) son transparentes.

4 Si el relleno de superposición del trazado compuesto no presenta el aspecto esperado, seleccione un subtrazado y realice uno de los siguientes pasos:

- Haga clic en el botón Corregir dirección de la barra de herramientas Operaciones Xtra.
- Elija Modificar > Alterar trazado > Corregir dirección.
- Elija Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.

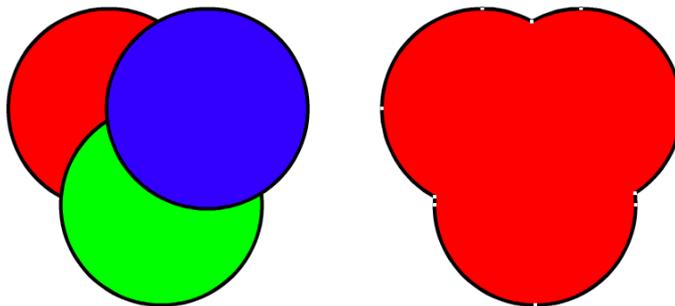


Original (izquierda) y Corregir dirección aplicado (derecha)

Nota: Si exporta trazados compuestos a aplicaciones que no admiten los rellenos par/impar, aplique el comando Corregir dirección, cancele la selección de Relleno par/impar y exporte el trazado. Como posibilidad alternativa, aplique el comando Eliminar superposiciones al trazado compuesto con un relleno par/impar a fin de reconstruir el trazado compuesto como trazados separados no superpuestos.

Utilización del comando Unión

Unión combina dos o más trazados cerrados en un solo trazado incluyendo todo el área de los trazados originales. Si el trazado seleccionado está separado del otro trazado, el resultado que se genera es un trazado compuesto.



Para aplicar el comando **Unión** a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija **Modificar > Combinar > Unión**.



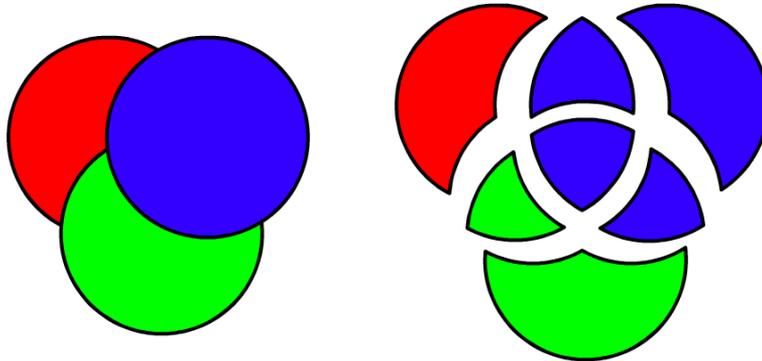
- Elija **Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra** y haga clic en el icono **Unión**.

Nota: Para más información sobre el uso y la administración de Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 74.

- Elija **Xtras > Operaciones de trazado > Unión**.

Utilización del comando **Dividir**

Dividir corta los trazados seleccionados en secciones definidas por las áreas de superposición. Utilice trazados abiertos, cerrados o una combinación. Los atributos de trazo y relleno del trazado superior se aplican a las áreas comunes de todos los trazados seleccionados.



Para aplicar el comando **Dividir** a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija **Modificar > Combinar > Dividir**.



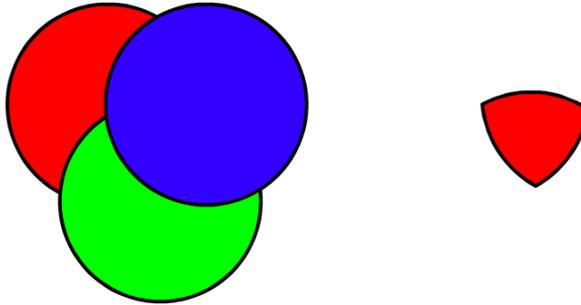
- Elija **Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra** y haga clic en el icono **Dividir**.

Nota: Para más información sobre el uso y la administración de Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 74.

- Elija **Xtras > Operaciones de trazado > Dividir**.

Utilización del comando Intersección

Intersección crea un nuevo trazado del área común de todos los trazados cerrados seleccionados, con los atributos de trazo y relleno del objeto situado en la posición inferior. Si los trazados seleccionados no se superponen, el comando elimina la selección, a menos que se desactive la preferencia Anular trazados originales como nuevas operaciones de trazado (para más información, consulte “Para configurar las opciones de mantenimiento de trazados originales:” en la página 194).



Para aplicar el comando Intersección a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Modificar > Combinar > Intersección.
- Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra y haga clic en el icono Intersección.

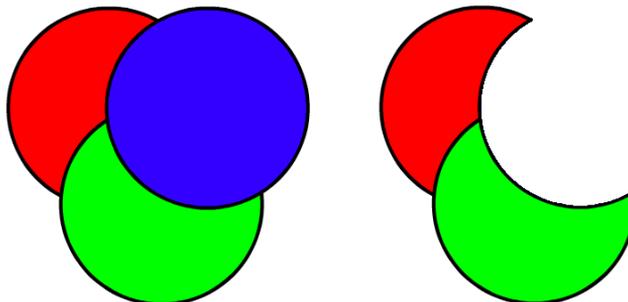


Nota: Para más información sobre el uso y la administración de Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 74.

- Elija Xtras > Operaciones de trazado > Intersección.

Utilización del comando Perforación

Perforación elimina partes de trazados cerrados seleccionados situados debajo del trazado cerrado superior. El trazado frontal seleccionado se elimina y con su forma se perfora un orificio. En el momento en que el orificio está completamente incluido en un trayecto, un trazado perforado se convierte en un trazado compuesto. Los atributos de trazo y de relleno no cambian.



Para aplicar el comando **Perforación** a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija **Modificar > Combinar > Perforación**.
- Elija **Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra** y haga clic en el icono **Perforación**.

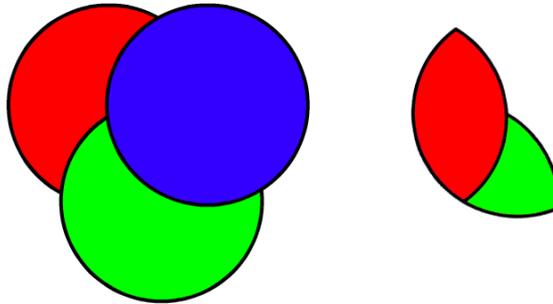


Nota: Para más información sobre el uso y la administración de Xtras, consulte "Utilización y administración de Xtras" en la página 74.

- Elija **Xtras > Operaciones de trazado > Perforación**.

Utilización del comando **Recorte**

Recorte utiliza el trazado superior como un cortador de galletas para cortar trazados seleccionados que se extienden por debajo del trazado superior. Los atributos de trazo y de relleno no cambian.



Para aplicar el comando **Recorte** a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija **Modificar > Combinar > Recorte**.
- Elija **Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra** y haga clic en el icono **Recorte**.

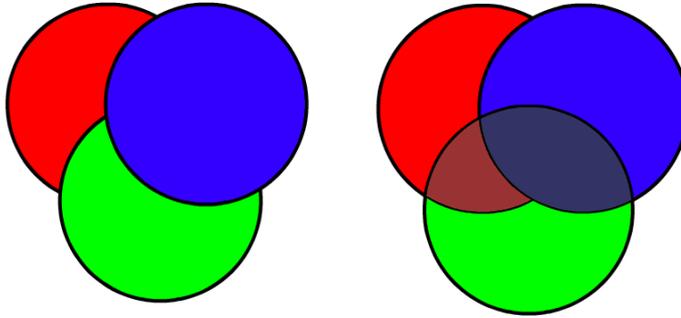


Nota: Para más información sobre el uso y la administración de Xtras, consulte "Utilización y administración de Xtras" en la página 74.

- Elija **Xtras > Operaciones de trazado > Recorte**.

Utilización del comando Transparencia

Transparencia crea un nuevo trazado a partir del área común de dos o más trazados cerrados que contienen rellenos básicos. Este comando utiliza la información de los colores de relleno de los trazados originales y crea un color intermedio que proporciona el aspecto de transparencia.



También puede crear efectos de transparencia utilizando rellenos de lente. Para más información, consulte “Aplicación de rellenos de lente” en la página 293.

Para aplicar el comando Transparencia a trazados seleccionados:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Modificar > Combinar > Transparencia.
- Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra y haga clic en el icono Transparencia.



Nota: Para más información sobre el uso y la administración de Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 74.

- Elija Xtras > Operaciones de trazado > Transparencia.
- 2** En el cuadro de diálogo Transparencia, introduzca un valor comprendido entre 0 y 100 o cambie el valor con el control deslizador. Los valores superiores permiten resaltar el color trasero y los valores inferiores permiten resaltar el color frontal.
- 3** Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de trazados de recorte

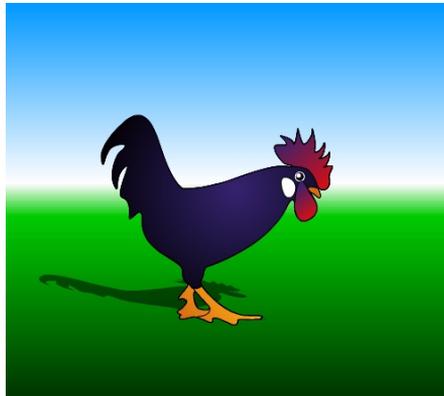
Es posible rellenar un trazado cerrado con otros objetos: gráficos vectoriales, texto o imágenes de mapa de bits. Estos trazados se llaman trazados de recorte y los elementos que contienen se denominan contenido u objetos pegados dentro. El contenido que se extiende más allá del trazado de recorte está oculto, no borrado, y es posible editarlo, desplazarlo y transformarlo.

Nota: Puede utilizar un trazado compuesto como trazado de recorte sólo si crea el trazado compuesto antes de pegar objetos dentro.

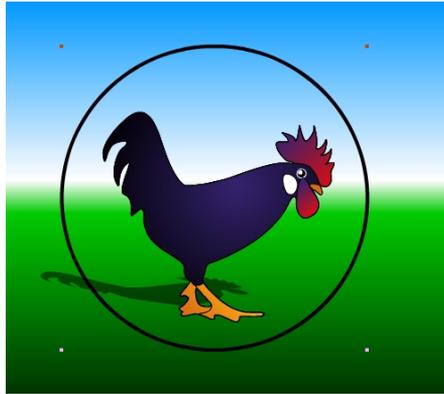
Al transformar un trazado de recorte, puede determinar que la transformación afecte al contenido.

Para crear un trazado de recorte:

- 1 Seleccione uno o más objetos para utilizarlos como contenido.

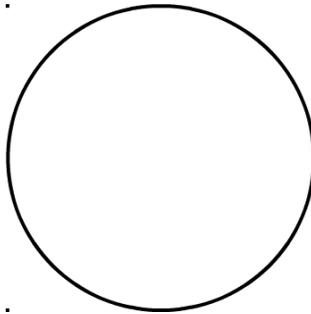


2 Sitúe los objetos como desee que aparezcan en el trazado de recorte.



3 Elija Edición > Cortar.

4 Seleccione un trazado cerrado para utilizarlo como trazado de recorte.



5 Elija Edición > Pegar dentro.

6 Utilice el selector de pegar dentro para desplazar el contenido.

Repita el procedimiento para añadir contenido adicional al trazado de recorte.



Para configurar opciones de transformación para un trazado de recorte seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Transformar.
- 2 En el panel Transformar, realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione Contenido si desea que las transformaciones asignadas al trazado de recorte se apliquen al contenido.
 - Cancele la selección de Contenido si no desea que las transformaciones asignadas al trazado de recorte se apliquen al contenido.

Para editar el contenido de un trazado de recorte seleccionado:

- 1 Seleccione el trazado de recorte.
- 2 Subseleccione el contenido que desee editar. Para seleccionar todo el contenido del trazado de recorte, haga doble clic en el selector de pegar dentro.
- 3 Edite el contenido.

Para eliminar el contenido de un trazado de recorte:

- 1 Seleccione el trazado de recorte.
- 2 Elija Edición > Cortar contenido.

Ampliación de un trazado

Es posible ampliar el trazo de un trazado para convertir un trazado en un objeto. Por ejemplo, un trazado sencillo con sólo dos puntos se convertirá en un trazado rectangular cerrado con cuatro puntos después de ampliarlo.



Al ampliar un trazado abierto, el resultado que se obtiene es un trazado cerrado con relleno. Al ampliar un trazado cerrado, el resultado que se obtiene es un trazado compuesto.

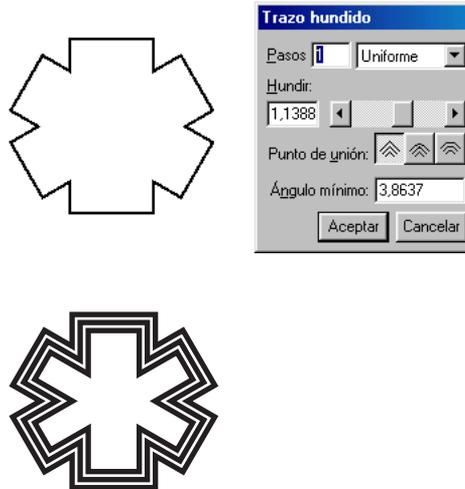
La ampliación de un trazo permite editar su forma y añadir rellenos adicionales, como degradado, efectos de lente, texturas y mosaicos.

Para ampliar el trazo de un trazado seleccionado:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Modificar > Alterar trazado > Ampliar trazo.
 - Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra y haga clic en el icono Ampliar trazo.
 - Elija Xtras > Operaciones de trazado > Ampliar trazo.
- 2 En el cuadro de diálogo Ampliar trazo, introduzca un valor en el cuadro de texto Grosor o ajuste el grosor utilizando el control deslizador.
- 3 Ajuste las configuraciones Extremo, Punto de unión y Ángulo mínimo. Para más información sobre estas opciones, consulte “Aplicación de trazos” en la página 274.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Cómo hundir un trazado

Trazo hundido amplía o reduce uno o más trazados cerrados en función de un valor especificado y crea trazados adicionales que siguen el contorno del trazado original. Es posible especificar el número de trazados adicionales, así como su ubicación y espaciado.



Para crear un trazado hundido de un trazado seleccionado:

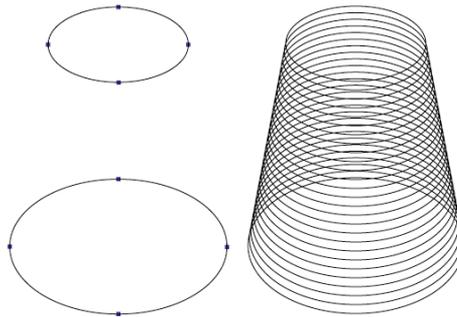
- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Xtras > Operaciones de trazado > Trazo hundido.



- Elija Modificar > Alterar trazado > Trazo hundido.
 - Haga clic en el botón Trazo hundido de la barra de herramientas Operaciones Xtra.
- 2 En el cuadro de diálogo Trazo hundido, introduzca el número de trazados que vaya a crear en el cuadro de texto Pasos. El valor 1 reemplaza el objeto seleccionado; un valor superior crea el número de trazados especificado. Los trazos hundidos se crean como objetos agrupados.
 - 3 Si se utilizan pasos superiores a 1, elija el espaciado para los trazos hundidos.
 - Uniforme asigna un espacio uniforme a los trazos hundidos.
 - Más separados incluye más espacio entre los trazados más próximos al original y menos espacio entre los trazados más alejados.
 - Más juntos incluye menos espacio entre los trazados más próximos al original y más espacio entre los trazados más alejados.
 - 4 Introduzca un valor de hundir en las unidades de medida correspondientes al dibujo o ajuste el valor de hundir utilizando el control deslizador. Los números positivos sitúan los objetos nuevos dentro del original. Los números negativos sitúan los objetos nuevos fuera del original.
 - 5 Ajuste las configuraciones Punto de unión y Ángulo mínimo. Para más información sobre estas opciones, consulte “Aplicación de trazos” en la página 274.
 - 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Operaciones con fusiones

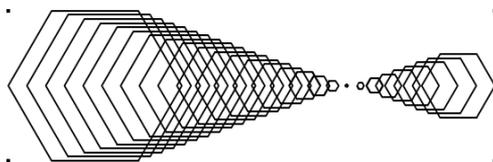
Es posible crear una fusión a partir de dos o más trazados que dispongan del mismo tipo de relleno y trazo. La fusión crea una serie de objetos intermedios entre los trazados originales. A partir del objeto inferior del orden de apilado, cada forma, trazo y relleno del objeto intermedio se aproxima a la del objeto situado en la parte superior del orden de apilado.



Freehand crea una fusión como un grupo de objetos. Si se desagrupa una fusión, se anulan sus propiedades de fusión.

Es posible modificar una fusión utilizando el inspector de objetos o cambiando una subselección del grupo de fusión. FreeHand regenera la fusión automáticamente.

Es posible crear una fusión entre puntos seleccionados de los objetos originales, lo que generará resultados diferentes a los de una fusión de objeto con objeto. Los puntos seleccionados determinan la forma de los objetos de fusión intermedios. La dirección del trazado también puede afectar a la fusión.



Las fusiones entre tintas planas dan como resultado pasos intermedios que utilizan sólo matices de dichas tintas planas y que se imprimen en dos placas distintas. Cuando se imprime una fusión de tinta plana a cuatricromático, el color de tinta plana se define para que sobreimprima el color cuatricromático. Los pasos de las fusiones tinta plana-tinta plana y tinta plana-cuatricromático se definen para colores cuatricromáticos si la fusión está desagrupada. Esto también ocurre si se eligen colores o rellenos incompatibles o si las fusiones se exportan a versiones anteriores de FreeHand, o a aplicaciones como Illustrator, que pueden no admitir tintas planas en las fusiones. Para más información sobre los colores, consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273.

Las fusiones sólo funcionan con rellenos básicos y degradados. Las fusiones no funcionan en imágenes de mapa de bits.

Para crear una fusión a partir de dos o más objetos:

- 1 Compruebe que los objetos que desea fusionar se encuentran en el orden de apilado correcto.
- 2 Seleccione los objetos.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:



- Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra y haga clic en el botón Fusión de la barra de herramientas Operaciones Xtra.
- Elija Modificar > Combinar > Fusión.
- Elija Xtras > Crear > Fusión.

Para fusionar objetos de un punto a otro:

- 1 Seleccione objetos y subseleccione puntos dentro de cada objeto.
- 2 Elija Modificar > Combinar > Fusión.

Modificación de fusiones

Es posible ajustar el número de pasos y otras opciones de un grupo de fusión utilizando el inspector de objetos.

Para modificar una fusión:

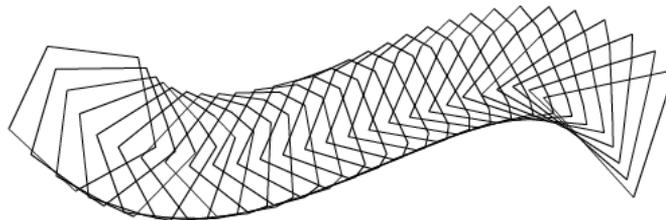
- 1 Seleccione la fusión.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto para mostrar el inspector de objetos.
- 3 En el cuadro de texto Pasos del inspector de objetos, introduzca un valor para cambiar el número de objetos intermedios; cuantos más pasos se incluyan, más suave será la fusión.
- 4 Introduzca un valor porcentual en el cuadro de texto % de separación para ajustar el inicio y fin de los objetos intermedios. El cuadro de texto Primero controla la proximidad de los pasos al trazado inferior y el cuadro de texto Último controla la proximidad de los pasos al trazado superior.

Para ajustar una fusión:

- 1 Seleccione uno de los objetos originales utilizando la herramienta Subseleccionar.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Cambie la forma del objeto.
 - Cambie la dirección del trazado del objeto.
 - Cambie el color de trazo o relleno del objeto.

Unión de una fusión a un trazado

Es posible unir una fusión a un trazado para controlar la forma y orientación de la fusión. Al unir una fusión a un trazado, el punto central del primer objeto de la fusión se sitúa sobre el punto inicial del trazado y el punto central del último objeto se coloca sobre el punto final. El resto de la fusión se distribuye a lo largo del trazado.



De forma predeterminada, la fusión gira en el trazado de manera que la orientación de cada objeto de fusión cambia para seguir al trazado. Es posible subseleccionar el trazado e invertir su dirección para que el flujo de la fusión cambie a la dirección opuesta.

Para unir una fusión seleccionada a un trazado seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Combinar > Unir objeto fusionado al trazado.
- 2 Para modificar la forma en que la fusión se ajusta a su trazado unido, seleccione Mostrar trazado en el inspector de objetos para mostrar el trazado.
- 3 Para girar la fusión alrededor del trazado, seleccione Girar sobre trazado en el inspector de objetos. Cancele la selección de la opción para situar la fusión en posición paralela al trazado.

Para eliminar una fusión seleccionada de un trazado, realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Modificar > Dividir para crear una fusión y un trazado separados.
- Elija Modificar > Desagrupar para separar el trazado y los objetos originales. Los objetos intermedios permanecen agrupados.

Nota: La exportación de fusiones a lo largo de un trazado de FreeHand 10 a las versiones anteriores a FreeHand 7 convierte la fusión en grupos.

Fusión de trazados compuestos y grupos

Es posible crear fusiones entre trazados compuestos y entre grupos. Los grupos deben contener sólo trazados simples y no pueden incluir trazados compuestos, imágenes, trazados de recorte u otros grupos. Los objetos de ambos grupos deben tener el mismo tipo de trazo y relleno.

Existe un gran número de factores que afectan en la forma de fusión de grupos y trazados compuestos. Practique con distintas configuraciones para obtener los mejores resultados.

Para fusionar trazados compuestos o grupos seleccionados:

- 1 Elija Modificar > Combinar > Fusión.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.
- 3 En el inspector de objetos, elija un tipo de fusión:
 - Normal proporciona buenos resultados para la mayoría de las fusiones.
 - Horizontal y Vertical proporcionan resultados óptimos entre trazados compuestos con subtrazados no superpuestos al dividir un trazado segmentado en partes horizontales o verticales.

4 En el inspector de objetos, elija un orden de fusión:

- Posicional fusiona los objetos en función de su posición.
- Apilado fusiona los objetos en función de su orden de apilado.

Cómo añadir efectos especiales a objetos

Es posible transformar y distorsionar objetos de muchas formas para aplicarles un efecto tridimensional. Puede añadir una sombra a un objeto, difuminarlo o aplicarle relieve.

Cómo añadir una sombra a un objeto

Una sombra es una copia de un objeto situado detrás del original para aparentar la existencia de una fuente de luz. Es posible personalizar el aspecto de una sombra cambiando las opciones de la herramienta Sombreado y desplazando la sombra. El objeto original y su sombra forman un grupo.

Es posible añadir uno de los tres tipos de sombras disponibles al objeto: Borde definido, Borde difuminado y Zoom.



Borde definido (izquierda), Borde difuminado (centro) y Zoom (derecha)

También puede utilizar la herramienta Difuminar para crear un efecto de sombra (para más información, consulte “Cómo difuminar un objeto” en la página 211).

La herramienta Sombreado no aplica sombras a imágenes de mapa de bits o EPS, texto ni trazados de recorte.

Para configurar opciones de sombreado:



- 1 Haga doble clic en la herramienta Sombreado de la barra de herramientas Herramientas Xtra.
- 2 En el cuadro de diálogo Sombreado, elija un tipo de sombra: Borde definido, Borde difuminado o Zoom:

- 3 Para los sombreados Borde definido y Borde difuminado, elija una opción de Relleno:
 - Matiz define el color de sombreado como un matiz del color del objeto original, comprendido entre 0 (blanco) y 100%.
 - Sombra define el color de sombreado como un porcentaje de negro añadido al color del objeto original.
 - Colores configura el color de sombreado arrastrando una muestra de color a la paleta de colores.
- 4 Para un sombreado de Borde difuminado, arrastre un color hasta la paleta de colores Difuminar en, con el fin de configurar el color de fondo de la sombra (blanco como valor predeterminado). Configure un porcentaje de Borde difuminado para difuminar los bordes de la sombra con el color Difuminar en, comprendido entre 0 para conseguir un borde definido y 100 para obtener uno difuminado.
- 5 Para un sombreado Zoom, configure un color de trazo y relleno.

La herramienta Sombreado crea colores en incrementos para conseguir los efectos de Borde difuminado y Zoom. La aplicación de sombreados con borde difuminado o zoom a objetos con colores de tintas planas, Hexachrome o RVA produce colores cuatricromáticos CMAN en incrementos.
- 6 En Escala, especifique el tamaño del sombreado mediante un porcentaje del original.
- 7 En Desplazamiento, introduzca valores X e Y a fin de desplazar el sombreado con respecto al objeto.
- 8 Haga clic en Aplicar para previsualizar los resultados sin cerrar el panel Sombreado, o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar el sombreado y cerrar el panel.

Para añadir una sombra a uno o más objetos seleccionados:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para mostrar la barra de herramientas Herramientas Xtra y haga clic en el botón Sombreado.
- 2 Haga clic para colocar la sombra y arrástrela para moverla. Cada vez que haga clic, la sombra volverá a aparecer directamente bajo el objeto seleccionado.

Para añadir una sombra al texto seleccionado:

Elija Texto > Convertir en trazados antes de aplicar la sombra.

Nota: El texto convertido en trazados no puede editarse como texto (para más información, consulte "Conversión de texto en trazados" en la página 372).

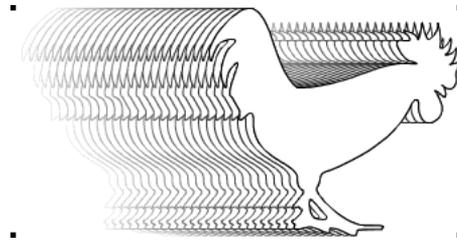
Para añadir una sombra a un trazado de recorte:

Aplique la sombra a un objeto antes de utilizarlo como trazado de recorte.

Cómo difuminar un objeto

La herramienta Difuminar permite suavizar los bordes de objetos para obtener un efecto de sombra mediante la fusión de los colores del borde.

Esta función crea copias agrupadas del objeto original. Si difumina un objeto más de una vez, FreeHand crea copias de cada objeto del grupo. Aparece un mensaje de error si un comando de difuminación supera las capacidades de la herramienta.



Para configurar opciones de difuminación:

1 Elija Ventana > Paneles > Muestras.



2 Haga doble clic en la herramienta Difuminar de la barra de herramientas Herramientas Xtra.

3 Arrastre un recuadro de muestra de color de la lista de colores del panel Muestras hasta los cuadros Relleno y Trazo del cuadro de diálogo Difuminar.

Para crear un efecto de sombra, elija un matiz ligeramente más oscuro que el color de fondo como color de relleno y seleccione un trazo de Ninguno.

4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para difuminar un objeto seleccionado:

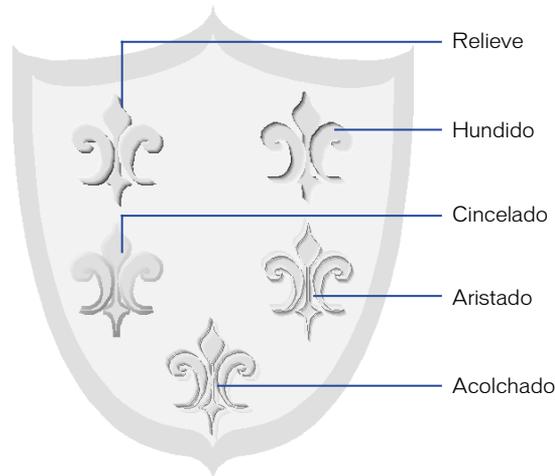
1 Seleccione la herramienta Difuminar en la barra de herramientas Herramientas Xtra.

2 Coloque el puntero sobre el trazado que vaya a difuminar y realice uno de los siguientes pasos:

- Arrastre el puntero hacia fuera sin soltar el botón del ratón para previsualizar la selección vinculada al objeto original mediante una línea y, a continuación, suelte el botón del ratón.
- Mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el puntero hacia fuera desde el centro para conseguir un borde difuminado.

Relieve de un objeto

Utilice Relieve para crear un efecto tridimensional mediante el cual los bordes de un objeto suben o bajan otorgando al objeto un aspecto de relieve sobre el fondo. La aplicación del Xtra Relieve crea múltiples objetos de forma parecida a la fusión o difuminación.



Sólo es posible aplicar relieve a trazados cerrados con un relleno Básico, Degradado o Patrón.

Para aplicar relieve a un objeto seleccionado:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Xtras > Crear > Relieve.

Nota: Para aplicar el efecto sin abrir el cuadro de diálogo, mantenga presionada Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en el botón Relieve.



- Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para mostrar la barra de herramientas Operaciones Xtra y haga clic en el botón Relieve.

2 En el cuadro de diálogo Relieve, haga clic en un botón de la parte superior para elegir un efecto: Relieve, Hundido, Cincelado, Aristado o Acolchado.

3 En la lista Variar, elija una opción para especificar el contraste y cómo los colores de un objeto crean resaltado y sombreado:

- Contraste especifica un matiz de los colores originales del trazado para el resaltado y los porcentajes de negro combinado con el color original del trazado para el sombreado.

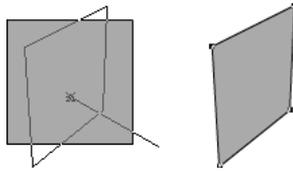
- Colores específicos colores utilizando las paletas de colores Resaltado y Sombreado.

El Xtra Relieve crea colores en incrementos para conseguir un efecto. La aplicación del efecto a objetos con colores de tintas planas, Hexachrome o RVA produce colores cuatricromáticos en incrementos.

- 4 En Profundidad, introduzca un valor o arrastre el deslizador entre 1 y 20 para controlar la distancia de elevación o hundimiento del efecto.
- 5 En Ángulo, introduzca un valor o arrastre la rueda para configurar el ángulo de la fuente de luz. Ángulo afecta a la dirección del resaltado y sombreado.
- 6 Seleccione Borde difuminado para fusionar el contraste del efecto Relieve o Hundido.
- 7 Haga clic en Aplicar para previsualizar el efecto o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar el efecto y cerrar el cuadro de diálogo.

Utilización de Rotación 3D

La herramienta Xtra Rotación 3D aplica rotaciones tridimensionales a objetos bidimensionales.



Para configurar opciones de rotación 3D:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Rotación 3D en la barra de herramientas Herramientas Xtra para mostrar el panel Rotación 3D.
 
- 3 Seleccione la cantidad de control sobre la rotación: Sencillo o Experto.
- 4 Elija el punto de rotación en el menú emergente Rotar desde:
 - Clic de ratón permite girar desde el punto donde se hizo clic con el ratón.
 - Centro de selección realiza un giro desde el centro del objeto seleccionado.
 - Centro de gravedad realiza un giro en función del centro visual del objeto.
 - Origen realiza el giro desde la esquina inferior izquierda del objeto.

- 5 Introduzca un valor en Distancia, arrastre el deslizador hacia la izquierda (valores inferiores) para maximizar la distorsión o arrástrelo a la derecha (valores superiores) para minimizar la distorsión.
- 6 Si ha seleccionado la opción Experto, elija el punto de proyección o el punto de fuga.
 - Clic de ratón amplía la proyección hasta el punto donde se hizo con el ratón.
 - Centro de selección sitúa el centro de proyección detrás del objeto seleccionado.
 - Centro de gravedad sitúa el centro de proyección detrás del centro visual del objeto.
 - Origen permite comenzar la proyección en la esquina inferior izquierda del objeto. Las coordenadas XZ e YZ aparecen debajo del menú emergente.
 - Coordenadas X/Y permite introducir coordenadas X e Y para la proyección. El valor predeterminado corresponde a las últimas coordenadas de ratón.

Para girar un objeto seleccionado en tres dimensiones:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.
-  2 Seleccione la herramienta Rotación 3D en la barra de herramientas Herramientas Xtra.
- 3 Haga clic en el objeto y arrástrelo para girarlo. Mantenga presionada Mayús para reducir la rotación en incrementos de 45°.

Transformación de objetos

Es posible transformar objetos o puntos mediante la aplicación de rotación, escala, inclinación y reflejo. Las transformaciones pueden realizarse de forma manual utilizando el procedimiento de arrastre con las herramientas de transformación o con precisión, si emplea el panel Transformar. También puede transformar objetos con libertad utilizando los selectores de transformación.

Utilización de las herramientas de Transformar

Las herramientas de transformación incluyen:

- Girar aplica rotaciones bidimensionales.
- Escala aumenta o reduce los objetos.
- Inclinación inclina un objeto a lo largo de un eje especificado.

- Reflejar refleja un objeto.



Para transformar un objeto seleccionado utilizando las herramientas de Transformar:

- 1 Haga clic en una herramienta de transformación del panel Herramientas.
- 2 Sitúe el puntero en el punto que actuará como centro de transformación.
Haga clic en Control (Macintosh) para configurar el centro de transformación como centro del objeto.
- 3 Arrastre el puntero para transformar el objeto.
 - Aleje el puntero arrastrándolo aún más del punto de transformación para obtener mayor control sobre la transformación.
 - Si mantiene presionada Mayús mientras arrastra el puntero, la transformación se limitará a incrementos de 45° en función del ángulo de restricción actual (Modificar > Restringir).

Utilización del panel Transformar

Es posible utilizar el panel Transformar para aplicar transformaciones precisas y mostrar información sobre objetos transformados. Al mover, girar o aplicar escala a un objeto, el panel Transformar muestra la distancia de desplazamiento, el ángulo de rotación o el porcentaje de escala respectivamente. Los cuadros de texto de coordenadas X e Y indican la posición del centro de un objeto después de cada transformación. Para información sobre el procedimiento de desplazamiento de objetos con el panel Transformar, consulte “Desplazamiento de objetos” en la página 176.

Para transformar objetos pegados dentro de un trazado de recorte, rellenos de mosaico o trazos, consulte los procedimientos de “Transformación libre de objetos” en la página 220.

Excepto en el desplazamiento de un objeto, las transformaciones se aplican en función de un punto establecido en un objeto, o alrededor del mismo, denominado punto central.



Para configurar el punto central de un objeto de forma manual:

- 1 Haga clic en la herramienta Puntero del panel Herramientas.
- 2 Haga doble clic en el objeto. De este modo se muestran sus selectores de transformación y el punto central.
- 3 Arrastre el punto central hasta la nueva ubicación.
- 4 Para redefinir un punto central, cancele la selección del objeto y reselecciónelo, o mantenga presionada Mayús y haga clic en el punto central.

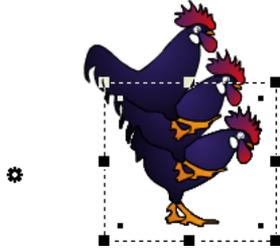
Para girar un objeto seleccionado:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en la herramienta Girar del panel Herramientas.
 - Elija *Modificar > Transformar > Girar*.
 - Elija *Ventana > Paneles > Transformar* y haga clic en el botón Girar del panel Transformar.



- 2 Elija una o más de las siguientes opciones:
 - Seleccione *Contenido* para girar el contenido de un trazado de recorte con el resto del trazado.
 - Seleccione *Rellenos* para girar un relleno Mosaico con el resto del objeto.

- 3 En el cuadro de texto Ángulo de rotación, introduzca un valor positivo para girar la selección en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de su centro. Introduzca un valor negativo para girar la selección en el sentido de las agujas del reloj alrededor de su centro.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro de texto Copias. El valor 0 sólo permite girar el objeto seleccionado. Los valores superiores crean un número especificado de copias, cada una de las cuales gira progresivamente.



- 5 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.
- 6 Haga clic en el botón Girar.

Para aplicar escala a un objeto seleccionado:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Haga doble clic en la herramienta Escala del panel Herramientas.
- Elija Modificar > Transformar > Escala.
- Elija Ventana > Paneles > Transformar y haga clic en el botón Escala del panel Transformar.



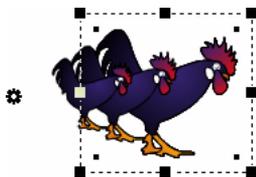
- 2 Elija una o más de las siguientes opciones:
 - Seleccione Contenido para aplicar escala al contenido de un trazado de recorte con el resto del trazado.
 - Seleccione Rellenos para aplicar escala a un relleno Mosaico con el resto del objeto.
 - Seleccione Trazos para aplicar escala al trazo del objeto con el resto del objeto.

Nota: Para transformar los grosores de trazo de objetos agrupados a fin de mostrar perspectiva, elija también Transformar como unidad en el inspector de objetos (Ventana > Inspectores > Objeto).

- 3 Para aplicar escala horizontal, introduzca un valor positivo en el cuadro de texto X a fin de ampliar la selección, o un valor negativo para reducirla.

Para ajustar la escala horizontal y vertical por separado, cancele la selección de Uniforme.

- 4 Para aplicar escala vertical, introduzca un valor positivo en el cuadro de texto Y a fin de ampliar la selección, y un valor negativo para reducirla.
- 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Copias. El valor 0 sólo permite aplicar escala al objeto seleccionado. Los valores superiores crean un número especificado de copias, a cada una de las cuales se aplica escala progresivamente.



- 6 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.
- 7 Haga clic en el botón Escala.

Para inclinar un objeto seleccionado:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:

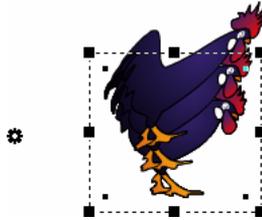
- Haga doble clic en la herramienta Inclinar del panel Herramientas.
- Elija Modificar > Transformar > Inclinar.
- Elija Ventana > Paneles > Transformar y haga clic en el botón Inclinar del panel Transformar.



- 2 Elija una o más de las siguientes opciones:

- Seleccione Contenido para inclinar el contenido de un trazado de recorte con el resto de trazado.

- Seleccione Rellenos para inclinar un relleno Mosaico con el resto del objeto.
- 3 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto Y para inclinar la selección a la derecha y un valor negativo para inclinarla a la izquierda.
 - 4 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto V para inclinar la selección hacia arriba y un valor negativo para inclinarla hacia abajo.
 - 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Copias. El valor 0 sólo permite inclinar el objeto seleccionado. Los valores superiores crean un número especificado de copias, cada una de las cuales se inclina progresivamente.



- 6 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.
- 7 Haga clic en el botón Inclinar.

Para reflejar un objeto seleccionado:

- 1 Realice uno de los siguientes pasos:

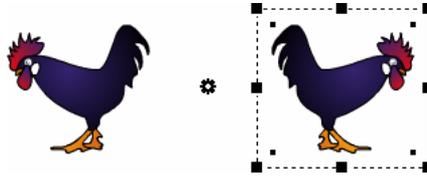
- Haga doble clic en la herramienta Reflejar del panel Herramientas.
- Elija Modificar > Transformar > Reflejar.
- Elija Ventana > Paneles > Transformar y haga clic en el botón Reflejar del panel Transformar.



- 2 Elija una o más de las siguientes opciones:

- Seleccione Contenido para reflejar el contenido de un trazado de recorte con el resto del trazado.
- Seleccione Rellenos para reflejar un relleno Mosaico con el resto del objeto.

- 3 Introduzca un valor entre 0 y 90° en el cuadro de texto Eje de reflexión para reflejar la selección horizontalmente. Introduzca un valor comprendido entre 90° y 180° en el cuadro de texto Eje de reflexión para reflejar la selección verticalmente.
- 4 Introduzca 0 o 1 en el cuadro de texto Copias. La introducción de un número superior creará múltiples copias del objeto que se apilarán unas sobre otras.

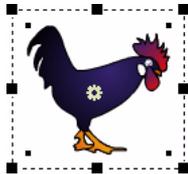


- 5 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.
- 6 Haga clic en el botón Reflejar.

Transformación libre de objetos

Es posible utilizar los selectores de transformación para transformar libremente los objetos, incluidos bloques de texto, y combinar una serie de transformaciones. También puede utilizar los selectores de transformación para transformar un objeto incluido en un grupo o uno pegado dentro, o para transformar un punto dentro de un trazado seleccionado.

Si los selectores de transformación no aparecen al hacer doble clic en un objeto, es posible mostrarlos utilizando Preferencias.



Para mostrar los selectores de transformación:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Seleccione Al hacer doble clic se activan los selectores de transformación y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para transformar libremente:

- 1 Seleccione la herramienta Puntero.

2 Haga doble clic en el objeto que desee transformar.

Si se ha seleccionado el objeto, también puede elegir Modificar > Transformar > Activar selectores. Para desactivar los selectores de transformación, haga doble clic fuera de la selección.

Aparecen ocho selectores de transformación alrededor de la selección y un círculo doble en el punto central de la misma.

Al mover la herramienta Puntero sobre la selección o a su alrededor, el cursor cambia para indicar la función de transformación disponible.

3 Arrastre los selectores para transformar la selección como se indica a continuación:

- Para desplazar la selección, sitúe el puntero sobre el objeto incluido en el rectángulo de selección y arrastre el objeto hasta una nueva posición. No arrastre el punto central.
- Para definir el centro de rotación, arrastre el punto central hasta una nueva posición.
- Para girar la selección, sitúe el puntero inmediatamente fuera de un selector de transformación y arrástrelo.

Mantenga presionada Mayús al arrastrar para girar en incrementos de 45°.

- Para aplicar escala a la selección, sitúe el puntero sobre un selector de transformación y arrástrelo.

Mantenga presionada Mayús mientras arrastra para cambiar el tamaño proporcionalmente.

- Para inclinar la selección, sitúe el puntero sobre el contorno discontinuo situado entre los selectores de transformación y arrástrelo.

Mantenga presionada Mayús mientras arrastra para restringir la inclinación horizontal o verticalmente.

- 4** Para copiar la selección durante su transformación, haga clic en un selector, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el selector. El signo más (+) junto al cursor indica que se está copiando.

Para transformar un objeto dentro de un grupo o de un trazado de recorte:

1 Haga clic en la herramienta Puntero.

2 Haga doble clic en el grupo o trazado de recorte para activar los selectores de transformación y arrastre para transformarlo.

3 Mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para subseleccionar el objeto que desee transformar. Se activarán los selectores de transformación del objeto.

4 Presione Tilde (-) para superseleccionar objetos en el grupo o trazado de recorte sin desplazar el punto central.

Para transformar los puntos seleccionados dentro de un trazado:

- 1 Haga doble clic en un punto para activar los selectores de transformación de toda la selección y arrastre para transformarla.
- 2 Pulse Tilde (-) para activar los selectores de transformación de todo el trazado sin desplazar el punto central.

Duplicación continuada

La duplicación continuada es el proceso de repetir una transformación (mover, escala, inclinar, reflejar, girar) en sucesivos duplicados del objeto. La duplicación continuada puede utilizarse con más de una transformación. Por ejemplo, es posible mover, aplicar escala e inclinar un duplicado y dichas transformaciones se asignarán a los sucesivos duplicados.

Nota: No es posible combinar la aplicación de escala y la inclinación durante la duplicación continuada.



Desplazamiento (izquierda); desplazamiento y escala (centro); y desplazamiento, escala y rotación

Para duplicar de forma continuada un objeto seleccionado:

- 1 Elija Edición > Duplicar.
- 2 Transforme el objeto.
- 3 Sin cancelar la selección del objeto, elija Edición > Duplicar.

Distorsión de objetos

Es posible distorsionar objetos utilizando las herramientas Xtra para añadir puntos, aplicarles rugosidad o curvarlos con una forma cóncava o convexa. También puede crear una envoltura y distorsionarla para deformar o distorsionar los gráficos y el texto incluidos. Además, puede crear patrones a partir de las distorsiones.

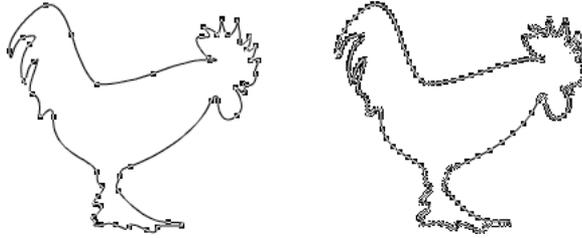
No es posible aplicar distorsiones a imágenes de mapa de bits.

Para añadir puntos a un objeto o trazado seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos para añadir un punto entre cada par de puntos del trazado:



- Haga clic en el botón Añadir puntos de la barra de herramientas Operaciones Xtras.
- Elija Xtras > Distorsionar > Añadir puntos.



Puntos añadidos

Para distorsionar manualmente un objeto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.
- 2 Haga clic en la herramienta correspondiente al efecto que desee aplicar como se indica a continuación:



- Rugosidad crea un efecto dentado.



- Lente ojo de pez crea un efecto cóncavo o convexo.



- Curvar crea un efecto hinchado o claveteado.

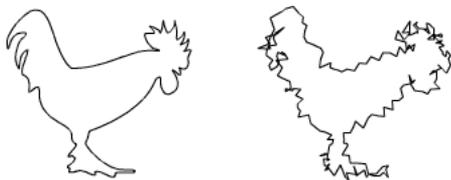
- 3 Arrastrar aplica la distorsión a la selección.

Nota: Estas distorsiones pueden crear trazados complejos que podrían aumentar el tamaño del archivo.

Para aplicar rugosidad con precisión a un trazado u objeto seleccionado:

- 1 Haga doble clic en el botón Rugosidad en la barra de herramientas Herramientas Xtra para mostrar el cuadro de diálogo de la herramienta.
- 2 En Cantidad, introduzca el número de puntos añadidos por pulgada, de 0 a 100.
- 3 En Borde, seleccione Anguloso para utilizar puntos de vértice a fin de crear un borde dentado, o elija Suave para utilizar puntos de curva a fin de crear un borde distorsionado y difuminado dibujado a mano.

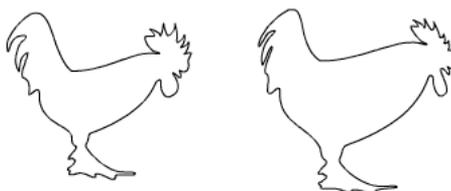
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Haga clic en cualquier punto del trazado y arrástrelo. Cuanto más se aleje del trazado al arrastrar, mayor rugosidad se aplicará al trazado.



Nota: Para aplicar este efecto al texto, primero seleccione el texto y, a continuación, elija Texto > Convertir en trazados.

Para aplicar un efecto de lente ojo de pez con precisión a un trazado u objeto seleccionado:

- 1 Haga doble clic en el botón Lente ojo de pez de la barra de herramientas Herramientas Xtra para mostrar el cuadro de diálogo de la herramienta.
- 2 En Perspectiva, introduzca una cantidad o arrastre el deslizador entre Cóncava (-100) o Convexa (100). En la previsualización se muestra la cantidad de distorsión.

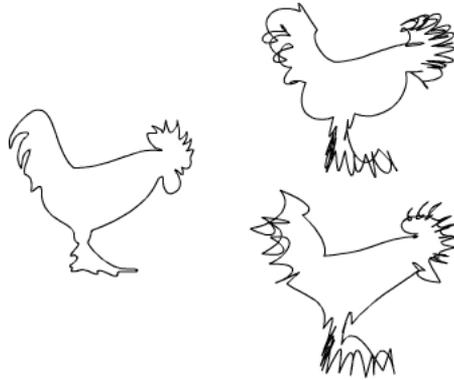


- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para curvar o hinchar un trazado u objeto:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Curvar de la barra de herramientas Herramientas Xtra.
- 2 Introduzca un valor o arrastre el deslizador para obtener la cantidad de distorsión (entre 0 y 10). Cuanto mayor sea el valor, mayor será la distorsión.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 Haga clic en el botón del ratón para establecer el punto central de la distorsión y arrastre el ratón.
 - Arrastre hacia arriba para obtener un efecto claveteado y curvar el trazado hacia dentro mientras los puntos de anclaje se desplazan hacia fuera.

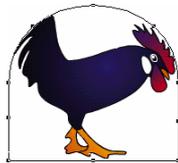
- Arrastre hacia abajo para obtener un efecto hinchado y curvar el trazado hacia fuera mientras los puntos de anclaje se desplazan hacia dentro.



Creación de envolturas

La herramienta Envoltura permite deformar y distorsionar gráficos y bloques de texto. Una envoltura es un envoltorio o cierre oculto que contiene uno o más objetos. Los cambios realizados a la forma de un envoltorio afectan a la forma de los objetos contenidos en el envoltorio.

Es posible almacenar la configuración de envolturas para uso posterior almacenando las envolturas como valores preestablecidos. Dichos valores preestablecidos se conservan en la barra de herramientas Envoltura.



Para mostrar la barra de herramientas Envoltura:

Elija Ventana > Barras de herramientas > Envoltura.

Para aplicar el efecto de envoltura a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Envoltura para mostrar la barra de herramientas Envoltura.
- 2 Elija Modificar > Envoltura > Crear o haga clic en el botón Crear de la barra de herramientas Envoltura.

- 3 Modifique la envoltura igual que lo haría con cualquier trazado de FreeHand y observe el efecto en el contenido de la envoltura.

Para modificar una envoltura, puede utilizar cualquier herramienta u operación de modificación de trazado. Por ejemplo, si arrastra un punto de vértice de una envoltura hacia fuera, los objetos que contenga se estirarán en esa dirección.

Para más información sobre el ajuste de selectores y puntos, consulte “Edición de trazados” en la página 147.

Para visualizar el mapa de envolturas:

Elija Modificar > Envoltura > Mostrar mapa o haga clic en el botón Mostrar mapa de la barra de herramientas Envoltura.

Para copiar un trazado y utilizarlo como envoltura en otro objeto:

- 1 Seleccione el objeto de envoltura y elija Edición > Copiar.
- 2 Seleccione un objeto y elija Modificar > Envoltura > Pegar como envoltura o haga clic en el botón Pegar como envoltura de la barra de herramientas Envoltura.

Para convertir una envoltura en un trazado:

- 1 Seleccione el objeto de envoltura.
- 2 Elija Modificar > Envoltura > Copiar como trazado o haga clic en el botón Copiar como trazado de la barra de herramientas Envoltura.

Para eliminar una envoltura de un objeto, realice uno de los siguientes pasos:

- Para eliminar la envoltura, pero conservar los cambios realizados al objeto, elija Modificar > Envoltura > Liberar o haga clic en el botón Liberar de la barra de herramientas Envoltura.
- Para eliminar la envoltura y los cambios realizados a los objetos, elija Modificar > Envoltura > Eliminar, o haga clic en el botón Eliminar de la barra de herramientas Envoltura.

Para guardar un efecto de envoltura como preestablecido:

- 1 Seleccione un objeto con envoltura.
- 2 Elija Modificar > Envoltura > Guardar como preestablecido o haga clic en el botón Guardar como preestablecido de la barra de herramientas Envoltura.
- 3 Escriba un nombre para el valor preestablecido en el cuadro de texto Nombre del cuadro de diálogo Nueva envoltura y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Las configuraciones de envoltura se almacenan en el archivo llamado Envoltura (Macintosh) o Envoltura.set (Windows), situado en la carpeta Envoltura de FreeHand 10/Spanish/Configuración.

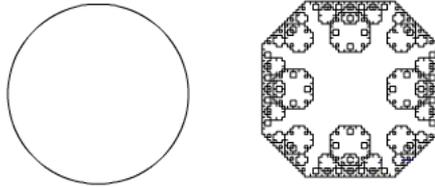
Para eliminar una envoltura preestablecida:

- 1 Seleccione un objeto con envoltura.
- 2 Elija Modificar > Envoltura > Eliminar preestablecido o haga clic en el botón Eliminar preestablecido de la barra de herramientas Envoltura.

Nota: Al eliminar el archivo de configuraciones Envoltura, se eliminan todos los valores preestablecidos de envoltura personalizados.

Creación de patrones

Es posible crear patrones sencillos o complejos utilizando las operaciones u herramientas Xtra. El comando Fractalizar crea patrones complicados de tipo cuadrado. La herramienta Xtra Reflejar refleja un trazado existente para crear un patrón.



Para crear un patrón cuadrado utilizando el comando Fractalizar:

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra.



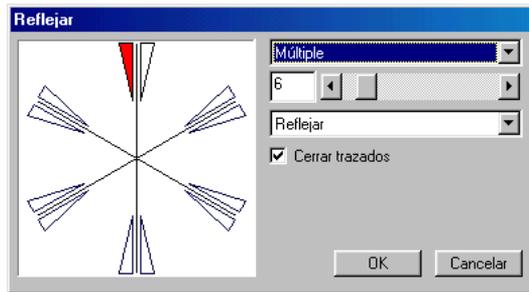
- 3 Haga clic en el botón Fractalizar.

Cada aplicación de Fractalizar prácticamente duplica el número de puntos del objeto seleccionado. Esto puede aumentar el tamaño del archivo.

Para configurar las opciones de la herramienta Reflejar:

- 1 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.
- 2 Haga doble clic en el botón Reflejar de la barra de herramientas Herramientas Xtra.
- 3 En el cuadro de diálogo Reflejar, elija el eje alrededor del cual se reflejarán los objetos:
 - Horizontal permite reflejar de arriba abajo.
 - Vertical permite reflejar de izquierda a derecha.
 - Horizontal y Vertical permite reflejar en ambas direcciones al mismo tiempo.

- Múltiple permite reflejar alrededor de varios ejes.



4 Si elige Múltiple, seleccione estas opciones adicionales:

- Introduzca el número de ejes que se utilizan para reflejar el objeto (de 1 a 50, utilizando el deslizador, o de 1 a 100 introduciendo un valor).
 - Elija Reflejar para multiplicar el trazado y su reflejo, o elija Girar para multiplicar sólo el trazado.
- 5 Seleccione Cerrar trazados para cerrar cualquier trazado abierto cuyos puntos finales se encuentren dentro de la distancia de ajuste establecida en preferencias generales; cancele la selección de la opción para dejar los trazados abiertos.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para crear un patrón especificando opciones de la herramienta Xtra Reflejar:

1 Seleccione un trazado, recuadro de texto o imagen.

Nota: Es preciso seleccionar el trazado completo, el recuadro de texto o la imagen. Aunque sólo haya seleccionado algunos puntos del trazado, se seleccionará el trazado completo para reflejarse.

2 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.

3 Haga clic en el botón Reflejar de la barra de herramientas Herramientas Xtra.

4 Especifique el tipo de reflejo arrastrando el puntero para establecer el punto intermedio entre el trazado seleccionado y su reflejo o el punto central de un grupo de reflejos. Los esquemas muestran la posición de cada reflejo al soltar el ratón.

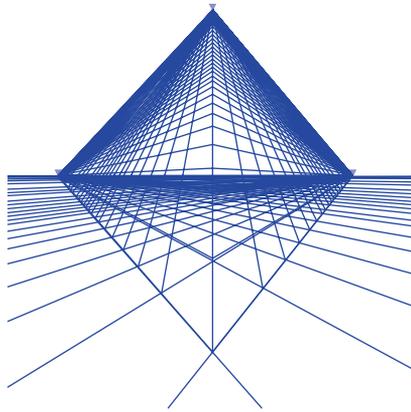
Durante el arrastre, puede utilizar las teclas modificadoras para controlar el reflejo, como se indica a continuación:

- Para girar esquemas alrededor del cursor, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh).
- Para restringir la rotación en incrementos de 45°, mantenga presionadas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh).

- Para cambiar entre reflejar y girar al configurar múltiples reflejos, presione las teclas de flecha Arriba o Abajo.
- Para aumentar o reducir el número de ejes al configurar múltiples reflejos, presione las teclas de flecha Derecha o Izquierda.

Creación de perspectiva

Es posible añadir perspectiva a los objetos ajustándolos a una cuadrícula de perspectiva. La cuadrícula de perspectiva es una matriz de líneas no imprimible que permite definir una perspectiva de uno, dos o tres puntos con puntos de fuga para, una línea horizontal y líneas de cuadrícula para cada plano. La cuadrícula de perspectiva crea envolturas que se ajustan automáticamente a medida que se desplazan sobre la cuadrícula.



La herramienta Perspectiva permite ajustar objetos en la cuadrícula y desplazarlos alrededor de ésta. Los objetos que se mueven utilizando la herramienta Perspectiva adquieren un nuevo aspecto mientras se desplazan por la cuadrícula. Si desplaza un objeto utilizando la herramienta Puntero o las teclas de flecha, se separa de la cuadrícula.

Ajuste de objetos a una cuadrícula de perspectiva

Para ajustar objetos a una cuadrícula de perspectiva de forma que adquieran un aspecto tridimensional, es posible mostrar una cuadrícula de perspectiva y, a continuación, utilizar la herramienta Perspectiva. El objeto conserva la perspectiva incluso después de liberarlo de la cuadrícula de perspectiva.

Para ajustar un objeto a la cuadrícula de perspectiva:

1 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para visualizar la cuadrícula de perspectiva predeterminada.

Para información sobre la edición de cuadrículas de perspectiva, consulte “Edición de cuadrículas de perspectiva” en la página 232.

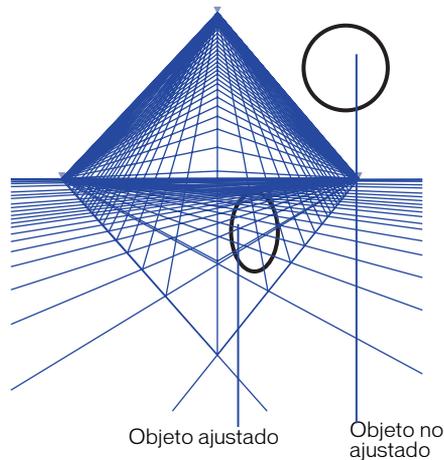
2 Seleccione la herramienta Perspectiva.

3 Seleccione el objeto que desee ajustar a la cuadrícula y arrástrelo al área que desee de la cuadrícula de perspectiva. No suelte el botón del ratón todavía.

4 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione y suelte la tecla de flecha correspondiente al punto donde desee ajustar el objeto a la cuadrícula, como se indica a continuación:

- En una cuadrícula de perspectiva con un solo punto de fuga, presione la tecla de flecha Izquierda o Derecha para ajustar un objeto a la cuadrícula vertical.; presione la tecla de flecha Arriba o Abajo para ajustar un objeto a la cuadrícula horizontal.
- En una cuadrícula de perspectiva con un más de un punto de fuga, presione la tecla de flecha Izquierda o Derecha para ajustar un objeto a la cuadrícula izquierda o derecha respectivamente. Presione la tecla de flecha Arriba para ajustar un objeto a la cuadrícula inferior y alinearlo con el punto de fuga derecho. Presione la tecla de flecha Abajo para ajustar un objeto a la cuadrícula inferior y alinearlo con el punto de fuga izquierdo.

5 Suelte el botón del ratón.



Para desplazar un objeto por la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Seleccione la herramienta Perspectiva.
- 2 Vuelva a colocar el objeto utilizando uno de los siguientes métodos:
 - Arrastre el objeto hasta una nueva ubicación de la cuadrícula de perspectiva.
 - Para mover un objeto restringiéndolo a las líneas de la cuadrícula de perspectiva, arrástrelo mientras mantiene presionada Mayús.
 - Para desplazar la cuadrícula y clonar todos los objetos ajustados, mantenga presionadas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) y arrastre la cuadrícula.

Nota: Cuando haya seleccionado Ver > Ajustar a cuadrícula, los objetos desplazados con la herramienta Puntero se ajustarán a la cuadrícula de perspectiva, pero no incorporarán automáticamente el efecto de perspectiva.

Para reflejar un objeto horizontal o verticalmente en la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Haga clic en el objeto con la herramienta Perspectiva. No suelte el botón del ratón todavía.
- 2 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione la barra espaciadora para reflejar un objeto de cuadrícula lateral horizontalmente o un objeto de cuadrícula inferior verticalmente.
- 3 Suelte el botón del ratón.

Para comprimir un objeto en la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.
- 2 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione una de las siguientes teclas del teclado para comprimir el objeto en intervalos de 1 píxel en las direcciones indicadas:
 - Presione 1 para la anchura y la altura.
 - Presione 3 para la anchura.
 - Presione 5 para la altura.

Para ampliar un objeto en la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.
- 2 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione una de las siguientes teclas para aumentar el objeto en intervalos de 1 píxel en las direcciones indicadas:
 - Presione 2 para la anchura y la altura.
 - Presione 4 para la anchura.
 - Presione 6 para la altura.

Para separar un objeto de la cuadrícula de perspectiva, realice uno de los siguientes pasos:

- Para anular los atributos de perspectiva, elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Quitar perspectiva.
- Para conservar los atributos de perspectiva, elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Liberar con perspectiva.

Edición de texto sobre una cuadrícula de perspectiva

Es posible utilizar el Editor de texto para modificar texto ajustado a una cuadrícula de perspectiva. Si libera texto de la cuadrícula de perspectiva sin que pierda la perspectiva (Ver > Cuadrícula de perspectiva > Liberar con perspectiva), se convertirá en trazados agrupados y no será posible volver a editarse como texto.

Para editar texto ajustado a una cuadrícula de perspectiva:



- 1 Haga clic en la herramienta Perspectiva del panel Herramientas.
- 2 Mantenga presionada Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) y haga doble clic en el texto.
- 3 Edite el texto en el Editor de texto. Haga clic en Aplicar para realizar los cambios sin cerrar el Editor de texto o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar los cambios y cerrar el editor de texto.

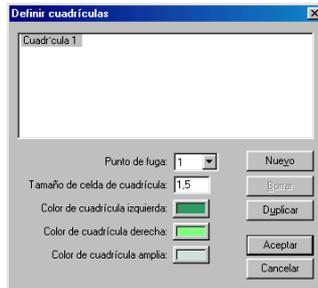
Edición de cuadrículas de perspectiva

Es posible definir una nueva cuadrícula de perspectiva, editar la cuadrícula y guardar las configuraciones de cuadrícula personalizadas utilizando el comando Definir cuadrículas. Es posible cambiar los atributos de la cuadrícula en cualquier momento.

Los atributos de la cuadrícula de perspectiva determinan el aspecto de los objetos tridimensionales. Definiendo el número de puntos de fuga y sus posiciones, además del tamaño de celda de la cuadrícula, puede modificarse la perspectiva del espectador.

Para crear una nueva cuadrícula de perspectiva:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas para abrir el panel Definir cuadrículas.



- 2 Haga clic en Nueva para crear una nueva cuadrícula o haga clic en Duplicar para copiar una cuadrícula existente.
- 3 Para cambiar el nombre de la cuadrícula, seleccione el nombre de la lista e introduzca uno nuevo. No es posible utilizar el nombre de una cuadrícula existente.
- 4 En Punto de fuga, elija un número en el menú emergente: 1, 2 o 3.
- 5 Introduzca un valor para el tamaño de celda de la cuadrícula. Este valor se expresa en las unidades de medida especificadas para este documento.
- 6 Para cambiar el color de cuadrícula, haga clic en las muestras de cuadrícula izquierda, derecha u horizontal de la paleta de colores.
- 7 Después de definir la cuadrícula, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para editar una cuadrícula existente:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas.
- 2 En el cuadro de diálogo Definir cuadrículas, seleccione la cuadrícula que desee modificar.
- 3 Cambie las configuraciones de cuadrícula y haga clic OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

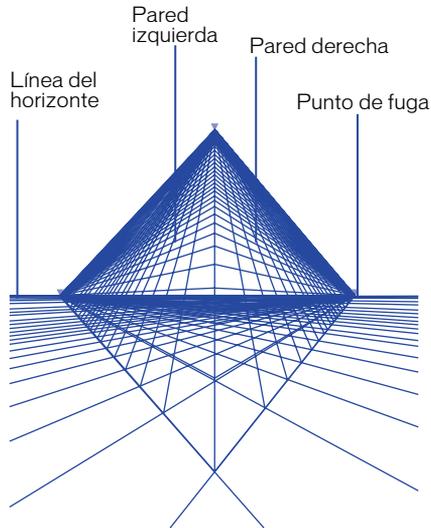
Para eliminar una cuadrícula:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas.
- 2 Seleccione el nombre de cuadrícula y haga clic en Eliminar.

Para reemplazar una cuadrícula en la lista de cuadrículas, elimine la cuadrícula que no desee conservar y, a continuación, cree una nueva.

Para modificar los ángulos y la orientación de la cuadrícula:

- 1 Seleccione la herramienta Perspectiva.
- 2 Arrastre una línea de cuadrícula para ajustarla. Una pequeña flecha junto al puntero indica que éste se encuentra sobre el área activa.



3 Ajuste la cuadrícula de las siguientes formas:

- Para ocultar o mostrar una cuadrícula asociada a un punto de fuga determinado, haga doble clic en el punto de fuga. La pequeña flecha se mantiene para marcar la posición del punto de fuga.
- Para ocultar o mostrar una cuadrícula inferior, haga doble clic en la línea del horizonte. Se mantiene una línea para mostrar la ubicación del horizonte.

Para crear una nueva cuadrícula modificando la existente:

Mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la cuadrícula con la herramienta Perspectiva. La nueva cuadrícula de perspectiva se muestra en el cuadro de diálogo Definir cuadrículas con el nombre predeterminado enumerado secuencialmente (por ejemplo, Cuadrícula 2).

CAPÍTULO 7

Utilización de capas, símbolos y estilos

Para trabajar con mayor eficacia en Macromedia FreeHand, es posible utilizar capas, símbolos y estilos para organizar las ilustraciones, automatizar las tareas e implementar cambios coherentes.

Las capas ayudan a organizar las ilustraciones y los estilos favorecen el mantenimiento de la uniformidad visual y la simplificación de formato.

Los símbolos simplifican el uso de elementos repetitivos y minimizan el tamaño de los archivos donde se emplean.

Utilización de capas

Las capas separan los objetos de una ilustración para que resulte más fácil trabajar con ellos. Las capas dividen una ilustración en planos sencillos, lo que sería similar a dibujar los componentes de la ilustración en papeles transparentes superpuestos. De forma predeterminada, un nuevo documento contiene tres capas: Primer plano, Guías y Fondo. Los procesos de importación y dibujo se llevan a cabo en la capa de dibujo actual, que originalmente es la capa de primer plano. Cuando se añade una nueva capa, en un primer momento se convierte en la capa de dibujo predeterminada y cualquier contenido que cree o importe aparecerá en dicha capa hasta que lo desplace.

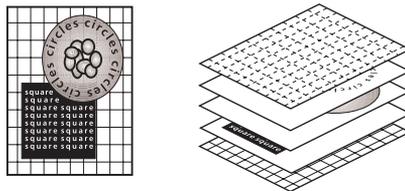
El panel Capas está dividido por una barra horizontal llamada barra de separación. Las capas situadas por encima de la barra de separación (genéricamente llamadas capas de primer plano) pueden imprimirse. Las capas situadas por debajo de la barra de separación (barras de fondo) no se imprimen.

La capa de guías contiene líneas guía tomadas mediante el procedimiento de arrastre desde la regla o introducidas manualmente, así como trazados convertidos en guías. Los objetos de la capa de fondo se atenúan y la capa aparece de forma predeterminada debajo de la barra de separación para que no se imprima. Si desplaza la capa de fondo por encima de la barra de separación, podrá imprimir los objetos de dicha capa.



Todos los objetos de una ilustración residen en una capa; cada capa puede contener varios objetos. Estos objetos sólo pueden editarse en capas visibles y desbloqueadas.

Mediante el desplazamiento de objetos de una capa a otra o la reorganización de capas, podrá modificar la superposición de los objetos. Cada capa mantiene su propio orden de apilado de objetos (consulte “Organización de objetos” en la página 186). Puede configurar preferencias para controlar el movimiento de los objetos entre las capas.



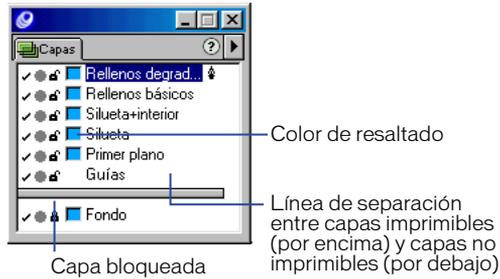
Ilustraciones y sus componentes en capas

Utilización del panel Capas

El panel Capas muestra todas las capas del documento y permite añadir, copiar, organizar y eliminar capas. Es posible utilizar el panel Capas para seleccionar, crear y eliminar capas; oculte y bloquee capas para evitar el desplazamiento o eliminación accidental de los objetos; combine capas; elija las opciones de presentación e impresión de capas y muestre las guías para alinear y colocar objetos con precisión.

Para mostrar el panel Capas:

Elija Ventana > Paneles > Capas.



Para designar una capa como no imprimible, realice una de las siguientes acciones en el panel Capas:

- Arrastre la capa por debajo de la línea de separación.
- Arrastre la línea de separación por encima de la capa.

Creación de capas

Para crear capas nuevas, utilice el panel Capas. Es posible crear todas las capas antes de crear ilustraciones o añadir capas individuales a medida que las necesite. Puede añadir capas nuevas o duplicar capas existentes.

Para añadir una nueva capa:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Capas para mostrar el panel Capas.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Capas para mostrar el menú emergente Opciones y elija Nuevo.

Para duplicar una capa y todos los objetos que contiene:

- 1 En el panel Capas, haga clic en el nombre de capa que desee seleccionar.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Capas para mostrar el menú emergente Opciones y elija Duplicar.

Para cambiar el nombre de una capa:

- 1 Haga doble clic en el nombre de capa del panel Capas.
- 2 Escriba un nombre nuevo y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Selección de capas

Es posible usar el panel Capas para seleccionar una capa y activarla. Además de seleccionar una capa, también puede seleccionar fácilmente todos los objetos de una capa.

Para seleccionar una capa y activarla:

1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de todos los objetos. De este modo, evitará desplazar accidentalmente objetos seleccionados a la nueva capa activa.

Para impedir que se desplacen objetos seleccionados a la capa activa también puede cancelar la selección de Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados bajo Edición > Preferencias > submenú Paneles.

2 Haga clic en el nombre de capa.

Un icono de pluma aparece a la derecha del nombre de la capa activa. El siguiente objeto que dibuje o importe aparecerá en esta capa.

Para seleccionar todos los objetos de una capa en un documento de varias capas:

Mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el nombre de capa.

Movimiento de objetos y reorganización de capas

Para editar ilustraciones, puede cambiar la superposición de los objetos de un documento, desplazar o copiar objetos de una capa a otra, reorganizar el orden de las capas y designar las capas como no imprimibles.

Al copiar y pegar objetos en capas de distintos documentos de FreeHand, puede conservar la información de capa.

Es posible agrupar objetos de capas distintas, ya que todos los objetos del grupo se mueven a la capa activa. Si los objetos agrupados o unidos pertenecían inicialmente a distintas capas, también puede devolver los objetos a sus correspondientes capas desagrupándolos. Para más información sobre la forma de agrupar, consulte “Agrupación de objetos” en la página 183.

Para desplazar un objeto a otra capa utilizando el panel Capas:

1 Seleccione el objeto.

El nombre de capa del objeto se resalta en el panel Capas.

2 En el panel Capas, haga clic en el nombre de la capa a la que desea mover la selección.

Al hacer clic en un nombre de capa, un objeto seleccionado se desplaza a dicha capa de forma predeterminada.

Nota: Si este procedimiento no funciona correctamente, compruebe las preferencias del panel. Consulte el siguiente procedimiento.

Para desplazar un objeto a otra capa utilizando los comandos de menú:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Paneles.
- 2 Cancele la selección de Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

- 3 Seleccione un objeto.

El nombre de capa del objeto se resalta en el panel Capas.

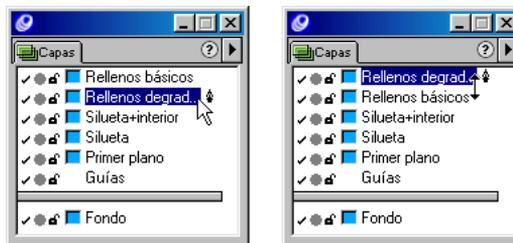
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:

- En el panel Capas, haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel para mostrar el menú emergente Opciones y elija Mover objetos a la capa actual.
- En Windows, haga clic en el objeto. A continuación, en el panel Capas, haga clic con el botón derecho del ratón en la capa a la que desee mover el objeto. Elija Mover selección a esta capa en el menú contextual.

Para desplazar una capa delante o detrás de otra capa:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de todos los objetos del documento.
- 2 En el panel Capas, arrastre el nombre de la capa que desee desplazar a la nueva posición.

Al arrastrar una capa debajo de otra capa de la lista, se colocará detrás de dicha capa, mientras que si la arrastra encima de una capa de la lista, se colocará delante de dicha capa.



Cómo arrastrar un nombre de capa para recolocar la capa

Para conservar la información de las capas al pegar selecciones entre documentos:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Esta opción también permite devolver objetos agrupados y unidos a sus capas originales si desagrupa o separa los objetos.

Para copiar información de capas entre documentos:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 3 Seleccione un objeto en el documento de origen y elija Edición > Cortar o Edición > Copiar.
- 4 Abra el documento de destino y elija Edición > Pegar.

Si el nombre de la capa del documento de destino coincide con el de la capa del documento original, FreeHand situará el objeto en esa capa. En caso contrario, se crea una capa nueva.

Combinación de capas

Una vez creadas las ilustraciones, puede combinar capas para conservar espacio de archivos y simplificar el documento. No es posible combinar la capa de guías con otras capas.

Para combinar capas:

- 1 En el panel Capas, seleccione las capas que desee combinar. Seleccione capas no contiguas haciendo clic mientras presiona Control (Windows) o Comando (Macintosh), o seleccione un rango de capas haciendo clic mientras presiona Mayús.

Las capas se combinan en la capa inferior.

- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Capas para mostrar el menú emergente Opciones y elija Combinar capas seleccionadas.

Los objetos de las capas combinadas conservan el orden de apilado establecido entre sí.

Para combinar todas las capas de primer plano:

Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Capas para mostrar el menú emergente Opciones y elija el tipo de combinación de capas:

- Para combinar capas seleccionadas en una sola capa, elija Combinar capas seleccionadas.
- Para combinar todas las capas de primer plano en una sola capa, elija Combinar capas de primer plano.

Nota: Las capas de primer plano son todas las capas situadas por encima de la línea de separación, excepto la capa de guías.

Eliminación de capas

Es posible eliminar las capas innecesarias.

Para eliminar una capa:

- 1 Seleccione la capa que desee eliminar.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Capas para mostrar el menú emergente Opciones y elija Eliminar.
 - En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en la capa que vaya a eliminar.
Si la capa no está vacía, aparece un cuadro de diálogo de advertencia.
- 3 Haga clic en Sí para eliminar la capa y su contenido.

Visualización de capas e ilustraciones en capas

Es posible ocultar una capa para ocultar sus objetos sin necesidad de eliminarlos. Al mostrar una capa, se visualizan todos los objetos de dicha capa. Si la capa activa está oculta, los objetos recién creados no estarán visibles hasta que vuelva a mostrarse la capa.

Para mostrar u ocultar una capa, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en la columna izquierda del panel Capas, para mostrar u ocultar la capa; una marca indicará que la capa está visible.
- Para mostrar u ocultar un rango de capas contiguas, arrástrelo arriba o abajo en la columna izquierda del panel Capas. Las capas visibles se indican mediante una marca.
- Para mostrar u ocultar todas las capas, haga clic manteniendo presionada Control (Windows) u Opción (Macintosh) en la columna izquierda del panel Capas.

Nota: Para imprimir todas las capas de primer plano cuando una parte de las capas o todas estén ocultas, elija Archivo > Opciones de salida y seleccione Incluir las capas invisibles.

Visualización de capas en el modo Previsualización o Esquema

Es posible visualizar las capas tal y como aparecerán impresas en el modo Previsualización o como esquemas en el modo Esquema. Un círculo relleno situado a la izquierda del nombre de capa del panel Capas indica modo Previsualización; un círculo vacío indica modo Esquema.

Para cambiar entre los modos Previsualización y Esquema, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el icono de círculo situado a la izquierda del nombre de capa del panel Capas. El icono del modo Previsualización es un círculo sólido y el icono del modo Esquema es un círculo vacío.
- Para cambiar una selección de capas contiguas entre los modos Previsualización y Esquema, arrástrela por la columna de icono de círculo.
- Para cambiar la visualización de todas las capas, haga clic manteniendo presionada Control (Windows) u Opción (Macintosh) en el icono de círculo situado a la izquierda de cualquier nombre de capa.

Bloqueo y desbloqueo de capas

Es posible bloquear capas para proteger los objetos de dichas capas contra cambios mientras están visibles. Un icono de candado cerrado situado junto al nombre de capa del panel Capas indica que la capa está bloqueada; un icono de candado abierto indica que está desbloqueada.

Para bloquear o desbloquear una capa, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el icono de candado situado a la izquierda del nombre de capa del panel Capas.
- Para bloquear o desbloquear un rango de capas contiguas, arrástrelo por la columna de candado.
- Para bloquear todas las capas, haga clic manteniendo presionada Control (Windows) u Opción (Macintosh) en el icono de candado situado a la izquierda de cualquier nombre de capa.

Utilización de la capa de guías y objetos guía

Con la capa de guías, es posible convertir un objeto en una guía. Los objetos guía permiten trazar, colocar y situar objetos con mayor precisión.

Es posible ocultar, bloquear, desplazar o cambiar el color de la capa de guías, pero no cambiarle el nombre ni eliminarla.

Para más información sobre guías, consulte “Utilización de guías” en la página 106.

Para mostrar u ocultar la capa de guías:

En el panel Capas, haga clic en la columna del extremo izquierdo de la capa de guías. Una marca indica que la capa está visible.

Para cambiar el color de la capa de guías:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de las guías y seleccione un color.
- 3 Haga clic dos veces en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para cambiar entre la visualización de guías en negro o en color:

Haga clic en el icono de círculo de la capa de guías.

Para colocar guías delante de la ilustración:

En el panel Capas, arrastre la capa de guías por encima de las demás capas.

Para convertir un objeto en guía:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Haga clic en la capa de guías del panel Capas.

El objeto se muestra en el color de las guías. Cualquier objeto que se mueva a la capa de guías se convertirá en una guía

Para convertir un objeto guía en un objeto normal:

- 1 Haga doble clic en el objeto guía.
- 2 Haga clic en Liberar del cuadro de diálogo Guías.

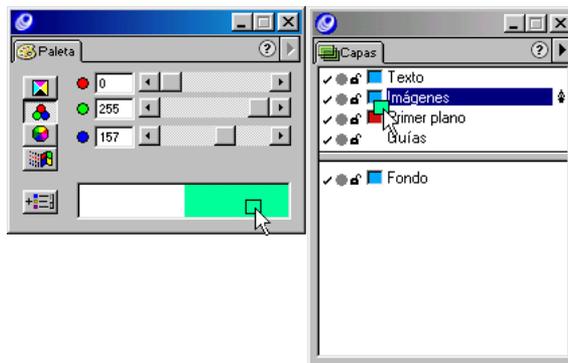
El objeto vuelve a su capa original.

Utilización de colores de resaltado de capas

Para facilitar la distinción de capas, es posible asignarles diferentes colores de resaltado. El color de resaltado sólo afecta a la previsualización en pantalla, no al color de los objetos.

Para cambiar el color de resaltado de la capa, realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre un color del cuadro de color del panel Muestras o el panel Mezclador de colores al cuadro de color situado junto al nombre de capa.
- Arrastre un color de capa de otra capa en el panel Capas.



Nota: Cuando utilice el panel Muestras, asegúrese de que no está acoplado en el panel Capas.

Para cambiar la visualización del color de resaltado de capa:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Elija el tipo de visualización de los colores de resaltado:
 - Para visualizar selectores y puntos seleccionados en el color de resaltado, elija Edición suavizada. La cancelación de la selección de esta opción aumenta el rendimiento.
 - Para visualizar segmentos de trazado en el color de resaltado, seleccione Edición suavizada y Resaltar trazados seleccionados.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización del panel Biblioteca

La biblioteca de FreeHand almacena símbolos y páginas maestras para volver a utilizarlos en un documento. En el panel Biblioteca es posible crear un símbolo a partir de cualquier objeto, texto o grupo, eliminar o agrupar símbolos, así como importar y exportar símbolos y páginas maestras.

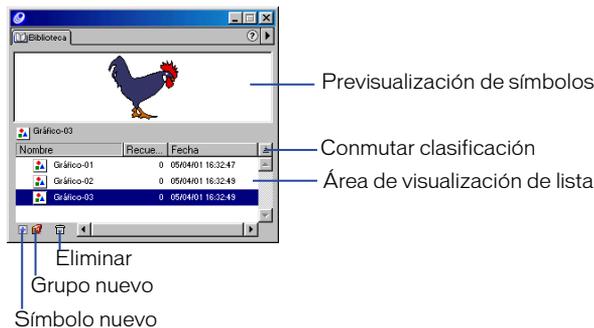
Los símbolos permiten simplificar el uso de elementos repetitivos y minimizar el tamaño de los archivos. Es posible crear instancias de un símbolo, que son elementos secundarios del símbolo principal. Un documento puede contener un gran número de instancias de un solo símbolo y dichas instancias pueden transformarse individualmente con diferentes atributos. Para más información, consulte “Creación e importación de símbolos” en la página 245.

Las páginas maestras permiten crear un aspecto uniforme en todo el documento, ya que transportan gráficos, texto y atributos de página por todas o parte de las páginas del documento. Para más información, consulte “Operaciones con páginas maestras” en la página 100.

Para visualizar el panel Biblioteca, realice una de las siguientes acciones:



- Haga clic en el botón Biblioteca de la barra de herramientas Principal.
- Elija Ventana > Biblioteca.



Creación e importación de símbolos

Un símbolo es un objeto que se almacena en la biblioteca para reutilizarlo en el futuro. Se puede crear un símbolo a partir de cualquier objeto, texto o grupo. Al crear un símbolo automáticamente, se añade a la biblioteca.

Es posible duplicar símbolos, así como previsualizarlos e importarlos de otros documentos de FreeHand. La duplicación de un símbolo permite copiar los atributos del símbolo.

Para crear un símbolo:

- 1 Seleccione el objeto, grupo o texto que desee convertir en símbolo.
 - 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el objeto en el área de visualización de lista del panel Biblioteca.
 - Elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
 - Elija Modificar > Símbolo > Copiar en símbolo.
 - Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Nuevo gráfico.
-  • Haga clic en el icono de más (+) situado en la parte inferior del panel Biblioteca.

Para duplicar un símbolo:

- 1 Elija Ventana > Biblioteca.
- 2 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Duplicar.
 - Mantenga presionada Control (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un símbolo de la lista de símbolos. Seleccione un rango de símbolos contiguos haciendo clic mientras presiona Mayús.

El símbolo duplicado se añade a la biblioteca.

Para previsualizar un símbolo:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Previsualización.
- 2 Seleccione el símbolo de la lista.

El símbolo se previsualiza en la ventana superior del panel.

Para importar un símbolo:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Importar.
- 2 En el cuadro de diálogo Abrir, busque la carpeta desde la que importar el símbolo.
- 3 Haga clic en el nombre de archivo y, a continuación, en Abrir.
- 4 Seleccione el símbolo en el cuadro de diálogo Importar símbolos y haga clic en Importar.

Para eliminar un símbolo:

- 1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Haga clic en el icono de papelera situado en la parte inferior del panel Biblioteca.
- 3 Haga clic en Eliminar dentro del cuadro de diálogo de aviso.

Para agrupar símbolos:

- 1 Haga clic en el icono de carpeta situado en la parte inferior del panel Biblioteca. Asigne nombre a la carpeta del nuevo grupo.
- 2 Seleccione y arrastre los símbolos desde la lista de símbolos hasta la carpeta de grupo. Haga clic mientras mantiene presionada Mayús para seleccionar varios símbolos.

Creación y modificación de instancias

Una instancia está vinculada al símbolo utilizado para crearla. Si modifica el símbolo, también se modificará la instancia.

Es posible liberar una instancia de su símbolo para utilizarla como un objeto no vinculado. También puede transformar una instancia o asociarla una dirección URL mediante los paneles Transformar y Navegación. Para más información, consulte “Aplicación de direcciones URL a objetos y texto” en la página 373 y “Transformación de objetos” en la página 214.

Para crear una instancia, realice uno de los siguientes pasos:

- Arrastre un símbolo desde el panel Biblioteca hasta el documento.
- Copie y pegue o duplique una instancia existente.

Para liberar una instancia:

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Elija Modificar > Símbolo > Liberar instancia.
- 3 Si el gráfico está agrupado, elija Modificar > Desagrupar para desagrupar el gráfico.

Para actualizar todas las instancias de un símbolo:

- 1 Seleccione una instancia en el documento y libérela.
- 2 Modifique el gráfico.
- 3 Arrastre el gráfico sobre el símbolo en el panel Biblioteca.
- 4 En el cuadro de diálogo de aviso que se muestra, haga clic en Reemplazar para sustituir el símbolo existente y todas sus instancias por el gráfico modificado.

Edición de símbolos

Al cambiar un símbolo (principal) se modifican automáticamente todas las instancias asociadas (secundarias).

Para editar un símbolo:

- 1 Haga doble clic en el símbolo del panel Biblioteca.
El símbolo se abre en una ventana de edición independiente.
- 2 Haga clic en Actualización automática en la esquina superior izquierda de la ventana para actualizar todas las instancias al editar el símbolo.
- 3 Edite el símbolo como desee.
- 4 Cierre la ventana de edición para aplicar las modificaciones.

Nota: La opción Actualización automática se selecciona de forma predeterminada. Aunque Actualización automática permite la visualización inmediata de los cambios realizados en la ventana de edición, estos cambios no se aplicarán realmente al documento original hasta que se cierre la ventana de edición o se cambie a otro documento de FreeHand.

Para reemplazar un símbolo por otro objeto:

- 1 Arrastre el nuevo objeto hasta el nombre del símbolo que desee reemplazar en el panel Biblioteca.
- 2 Haga clic en Reemplazar, situado en el mensaje de solicitud.
Todas las instancias asociadas con el símbolo original se actualizan automáticamente.

Exportación de símbolos

Es posible exportar un símbolo para utilizarlo en otros documentos de FreeHand.

Para exportar un símbolo:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Biblioteca para mostrar el menú emergente Opciones y elija Exportar.

- 2 Seleccione el símbolo (o los símbolos) que desee exportar.
- 3 Haga clic en Exportar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar símbolos, busque la carpeta a la que desee exportar el símbolo.
- 5 Introduzca un nombre de archivo para el símbolo y haga clic en Guardar.

Utilización de estilos

Para mantener uniformidad visual y simplificar el formato, utilice los estilos. Es posible cambiar los estilos de objeto y párrafo para modificar con rapidez gráficos y texto de todo el documento. Puede crear y guardar estilos para utilizarlos como parte de una plantilla. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 110.

Los estilos de objeto permiten asignar formato a gráficos con atributos preestablecidos de trazo, relleno, color y medios tonos. Estos atributos están disponibles en el inspector de trazo, el inspector de relleno o el panel Medios tonos.

Los estilos de texto y párrafo permiten asignar formato a texto y párrafos con atributos de tipo preestablecidos; para más información consulte “Utilización de estilos de párrafo” en la página 358.

Utilización del panel Estilos

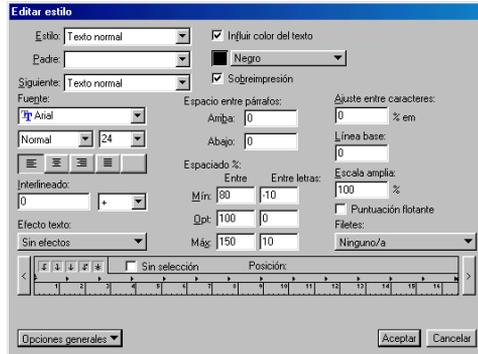
El panel Estilos muestra los estilos de objeto y párrafo actuales del documento. El panel Estilos se emplea para duplicar, eliminar y editar estilos de objeto y párrafo.

Para visualizar el panel Estilos:

Elija Ventana > Paneles > Estilos.

Para editar un estilo:

- 1 Haga clic en el nombre de estilo del panel Estilos.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Editar para configurar atributos específicos.

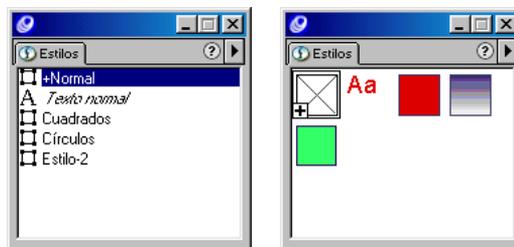


- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para cambiar la visualización de estilos en el panel Estilos:

Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija una de las siguientes opciones.

- Elija Mostrar nombres para obtener una lista de los estilos por nombre.
- Elija Ocultar nombres para mostrar la previsualización de los atributos de estilos.



Estilos mostrados por nombre con iconos de gráfico y texto (izquierda) y previsualizaciones de estilos (derecha)

Aplicación de estilos

Es posible aplicar un estilo a una selección utilizando el panel Estilos para seleccionar o arrastrar y colocar un estilo, o copiando y pegando.

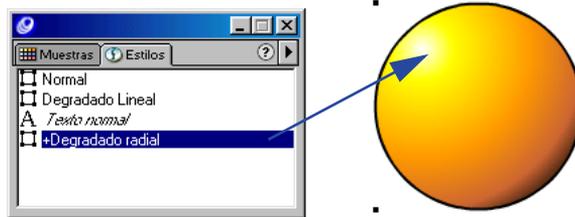
Puede configurar preferencias para controlar el modo de definición de los nuevos estilos y si los nuevos estilos se aplicarán inmediatamente a los objetos seleccionados.

Para aplicar un estilo, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el objeto al que desee aplicar el estilo. En el panel Estilos, haga clic en el estilo que desee aplicar.
- Arrastre un estilo desde el panel Estilos hasta el objeto.

Para copiar y pegar atributos de estilo:

- 1 Seleccione el objeto cuyos atributos desee copiar y elija edición > Copiar atributos.
- 2 Seleccione el objeto en el que pegará los atributos y elija Edición > Pegar atributos.



Procedimiento de arrastre y colocación de estilos de gráficos para aplicarlos a un objeto

Para configurar el modo de definición y aplicación de estilos de gráficos a las selecciones:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos para aplicar nuevos estilos de gráficos:
 - Seleccione Aplicar automáticamente a la selección para aplicar inmediatamente el estilo de objeto a los objetos seleccionados.
 - Seleccione Definir estilo basado en la selección para que los objetos seleccionados definan el estilo creado.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Cómo añadir, duplicar y eliminar estilos

Para añadir estilos nuevos, copiar estilos o eliminar estilos, utilice el panel Estilos.

Para crear un estilo nuevo:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 Configure los atributos de objeto o texto que desee utilizar.
- 3 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Nuevo.

Para añadir un estilo nuevo basado en una selección:

- 1 Seleccione un objeto o texto.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Nuevo.

Nota: Si la selección en la que está basada el estilo es un mapa de bits o contiene un trazo o relleno no reconocido, el nuevo estilo se mostrará con un trazo o relleno blanco.

Para duplicar un estilo:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
- 3 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Duplicar.

Para eliminar un estilo:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
- 3 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel para mostrar el menú emergente Opciones y elija Eliminar.

Para eliminar todos los estilos no utilizados:

Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Eliminar no utilizados.

Para cambiar el nombre de un estilo:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Mostrar nombres.

- 2 Haga doble clic en el nombre de estilo del panel Estilos.
- 3 Escriba un nombre nuevo y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

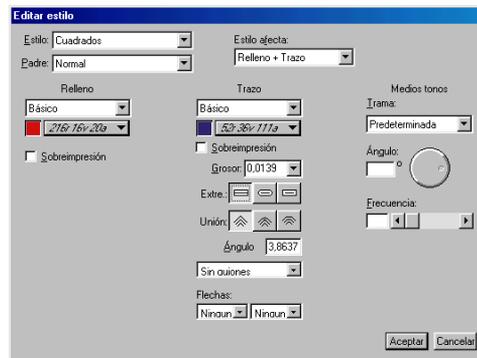
Modificación de estilos

En el cuadro de diálogo Editar estilo puede modificar cualquier atributo de trazo, relleno, color o medios tonos. También puede anular o redefinir un estilo utilizando el menú emergente Opciones del panel Estilos.

Para editar un estilo:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Estilos para visualizar el panel Estilos y haga clic en el nombre de estilo del panel.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Editar.

Aparece el cuadro de diálogo Editar estilo.



- 3 Cambie los atributos que desee y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para guardar el estilo.

Para anular un estilo:

- 1 Seleccione el objeto, párrafo o bloque de texto que contenga el estilo que desee anular.
- 2 Cambie cualquier atributo de trazo, relleno, color, medios tonos o texto.

Al seleccionar el objeto o el texto, el estilo anulado aparecerá resaltado con un signo de mas (+) antepuesto al nombre de estilo o previsualización de estilo.

Para redefinir un estilo basado en un objeto o texto seleccionado:

- 1 Aplique los atributos que desee al objeto o texto seleccionado.

- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Redefinir.
- 3 En el cuadro de diálogo Redefinir estilo, seleccione el nombre del estilo que está redefiniendo y haga clic en Aceptar.

El estilo adquiere los atributos del objeto o texto seleccionado.

Nota: Si no se ha realizado ninguna selección, el estilo se redefinirá en función de los atributos de dibujo predeterminados.

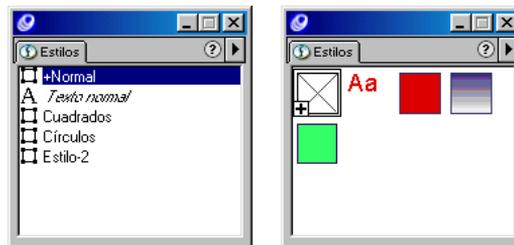
Para eliminar una anulación de estilo:

- 1 Seleccione un objeto, párrafo o bloque de texto que contenga un estilo anulado.
- 2 En el panel Estilos, seleccione el estilo del objeto para reaplicar el estilo.

Cómo basar un estilo en otro

Es posible basar un estilo en otro. Un estilo principal puede servir de base para muchos estilos secundarios diferentes; por ejemplo, todos los estilos secundarios pueden tener el mismo relleno, pero distintos grosores de trazo. Al editar un estilo principal se modificará cualquier atributo que compartan los estilos secundarios. Los atributos exclusivos de cada estilo secundario no cambian.

Al eliminar un estilo secundario de un objeto o texto se activa el estilo principal, pero el objeto o texto conserva todos sus atributos.



Para basar un estilo en otro:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de todos los objetos.
- 2 En el panel Estilos, seleccione el nombre de estilo del estilo secundario.
- 3 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Definir padre.
- 4 En el cuadro de diálogo Definir padre, elija otro estilo como principal y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para copiar información sobre estilos en otro documento:

- 1 Seleccione un objeto en el documento de origen y elija Edición > Cortar o Copiar.
También puede seleccionar texto o un estilo de párrafo.
- 2 Abra el documento de destino y elija Edición > Pegar.
El objeto aparece en el documento y su estilo se muestra en el panel Estilos.
Cuando un estilo del documento de destino tiene el mismo nombre que el estilo que desea copiar, éste se anula, pero no se redefine.

Para información sobre la anulación de un estilo de párrafo, consulte “Modificación de estilos” en la página 252.

Importación y exportación de estilos

Es posible importar estilos de otros documentos o exportar estilos para utilizarlos en otras ilustraciones, distribuirlos a otros usuarios o almacenarlos para usarlos en el futuro.

Para importar estilos:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Importar.
- 2 Busque la biblioteca de estilos o el documento de FreeHand que contiene los estilos que desee importar y haga clic en Abrir (Windows) o Escoger (Macintosh).
- 3 En el cuadro de diálogo Importar estilos, seleccione los estilos que desee importar. Haga clic mientras mantiene presionada Mayús para seleccionar varios estilos.
- 4 Haga clic en Importar.

Para exportar estilos:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Estilos para mostrar el menú emergente Opciones y elija Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar estilos, seleccione los estilos que desee exportar. Haga clic mientras mantiene presionada Mayús para seleccionar varios estilos.
- 3 Haga clic en Exportar.
- 4 Introduzca un nombre de archivo para la biblioteca de estilos, elija una ubicación y haga clic en Guardar.

CAPÍTULO 8

Color, trazos y rellenos

FreeHand permite crear una lista de colores con nombre para cada documento. Es posible crear y editar colores utilizando los paneles Mezclador de colores y Matices; asimismo, puede administrar las listas de colores mediante el panel Muestras. También puede importar y exportar una biblioteca de colores.

Es posible aplicar colores a trazos y rellenos de varias formas: utilizando los inspectores de trazo y relleno, arrastrando colores, seleccionando colores des los cuadros de color emergentes del panel Herramientas y utilizando la herramienta Cuentagotas para copiar colores de los objetos en el documento.

Además de los colores básicos, también puede aplicar una variedad de efectos de trazo y relleno avanzados a los objetos.

Nota: La exactitud en pantalla del color depende de las configuraciones actuales de Preferencias del Administrador de colores. Para más información sobre cómo configurar colores en pantalla para que se asemejen a los colores de la salida final, consulte “Administración de colores” en la página 301.

Colores de tintas planas y cuatricromáticos

Los colores de tintas planas y cuatricromáticos representan los dos tipos de tintas principales utilizados en la impresión comercial.

Un *color cuatricromático* se imprime utilizando una combinación de cuatro tintas cuatricromáticas CMAN estándar: cian, magenta, amarillo y negro. Mediante la fusión de estas tintas en distintas proporciones, la impresora es capaz de reproducir la mayor parte de los colores.

Un color de *tinta plana* (o personalizado) es una tinta especial previamente mezclada que se utiliza con, o en lugar de, las tintas cuatricromáticas CMAN y requiere el uso de una plancha de impresión propia.

La diferencia entre los dos colores radica en que los colores cuatricromáticos se imprimen por separación de cuatro colores, los correspondientes a las cuatro tintas cuatricromáticas. Los colores de tintas planas no necesitan separarse, ya que se imprimen en una sola plancha.

FreeHand incluye varias bibliotecas de colores que pueden importarse en parte o en la totalidad de los dibujos. Para más información, consulte “Edición de colores” en la página 269.

Modos de color

Los modos de color son métodos para definir colores en una aplicación informática. Cada modo proporciona una serie de ventajas e inconvenientes dependiendo de si el dibujo va a presentarse en línea o a imprimirse. El modo de color también es importante para importar o exportar ilustraciones.

En FreeHand, es posible definir colores utilizando cuatro modos de color:

- Los componentes del color CMAN están formados por las tintas cuatricromáticas que se utilizan en una impresión de cuatro colores.
- RVA (rojo, verde y azul) se utiliza para la visualización en pantalla, así como para diseños Web y multimedia. Los valores RVA de cada color están comprendidos entre 0 y 255.
- El modo de color MBS (matiz, brillo y saturación) genera colores RVA. Este sistema resulta útil para elegir diferentes colores con valores similares; por ejemplo, colores de alto nivel de saturación de distintos matices.
- El Selector de colores del sistema (Windows) y el Selector de colores del Apple (Macintosh) muestran los colores instalados en el sistema operativo. El Selector de colores del sistema permite elegir 48 colores básicos de Windows. El Selector de colores del Apple permite definir colores como CMAN, RVA, MBS y MSV (matiz, saturación, valor); es posible elegir en el selector Ceras de 60 colores o el selector Web HTML de 216 colores.

Utilización del panel Mezclador de colores

Utilice el panel Mezclador de colores para definir colores, ajustar el brillo y la saturación, y elegir colores en el cuadro de diálogo Color del sistema. Los controles del panel Mezclador de colores permiten elegir cuatro modos de color, así como añadir colores a la lista de colores del panel Muestras.



Los paneles Mezclador de colores y Matices utilizan el mismo cuadro de color para mostrar un color que se está editando. El cuadro de color muestra el color original a la izquierda y el color nuevo a la derecha. Es posible cambiar esta presentación para que aparezca un solo cuadro de color utilizando Preferencias. El cuadro de color sencillo muestra el nuevo color únicamente.

Para mostrar u ocultar el panel Mezclador de colores, realice uno de los siguientes pasos:



- Haga clic en el botón Mezclador de colores de la barra de herramientas Principal.
- Elija Ventana > Paneles > Mezclador de colores.

Para cambiar la presentación del cuadro de color de los paneles Mezclador de colores y Matices:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Cancele la selección de Muestra de colores dividida en el Mezclador de colores para mostrar un solo cuadro de color.
 - Seleccione Muestra de colores dividida en el Mezclador de colores para mostrar un cuadro de color dividido.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para visualizar los componentes de un color, realice uno de los siguientes pasos:

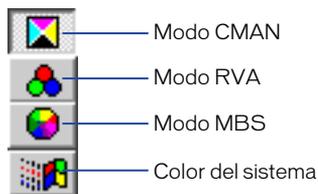
- Utilice el Cuentagotas para arrastrar una muestra de color desde cualquier objeto o cuadro de color hasta el cuadro de color situado en la parte inferior del panel Mezclador de colores.

- Mantenga presionada Control (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en una muestra de color del panel Muestras.

El panel Mezclador de colores muestra los valores CMAN o RVA del color según corresponda.

Para cambiar un modo de color:

Haga clic en un botón de modo de color del panel Mezclador de colores.

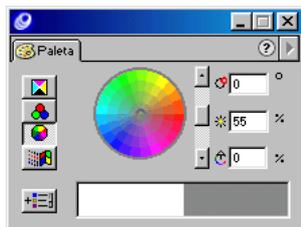


Para definir un color CMAN o RVA:

- 1 Haga clic en el botón de modo CMAN o RVA para cambiar el modo de color.
- 2 Para ajustar los valores de los componentes de color, desplace los deslizadero o introduzca valores en cada cuadro de texto de entrada. Utilice el cuadro de color para controlar el proceso de mezcla del color.
- 3 Para añadir un nuevo color al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Añadir a Muestras situado en la esquina inferior izquierda del panel Mezclador de colores. Introduzca un nombre de color y especifique Tinta plana o Cuatricromía. Haga clic en Añadir.
 - Arrastre una muestra de color desde el cuadro de color hasta el botón de flecha del panel Muestras (para más información, consulte “Cómo añadir colores al panel Muestras” en la página 261).

Para definir un color MBS:

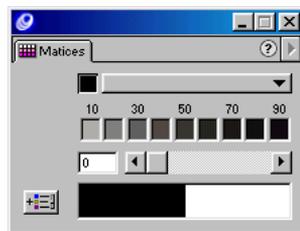
- 1 En el panel Mezclador de colores, haga clic en el botón MBS a fin de mostrar el selector de colores MBS.



- 2 Para seleccionar el matiz (color), haga clic en el punto de color alrededor la rueda de colores o arrástrelo, o bien introduzca un valor entre 0° y 360° en el cuadro de texto de matiz (superior). El rango de matices se inicia en el rojo (0°) y recorre los colores naranja, amarillo, verde, azul y violeta.
- 3 Utilice el deslizador vertical o introduzca un porcentaje comprendido entre 0% (negro) y 100% (blanco) en el cuadro de texto de brillo (intermedio).
- 4 Para configurar la intensidad del matiz, haga clic en el punto de color o arrástrelo para acercarlo o alejarlo del centro de la rueda de colores, o introduzca un porcentaje en el cuadro de texto de saturación (inferior). Al aumentar la saturación, se añade color; al disminuir la saturación, se elimina color y se muestra un color más pardo.
- 5 Cambie a la visualización CMAN o RVA para ver los valores de los componentes de color del nuevo color.
- 6 Para añadir un nuevo color al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Añadir a Muestras. Introduzca un nombre de color y especifique Tinta plana o Cuatricromía. Haga clic en Añadir.
 - Arrastre una muestra de color desde el cuadro de color hasta la parte inferior del panel Muestras (para más información, consulte “Cómo añadir colores al panel Muestras” en la página 261).

Utilización del panel Matices

Los matices son versiones más sutiles de un color, que se crean especificando un porcentaje del color original. Para aplicar, crear y editar matices, utilice el panel Matices.



Si añade un matiz al panel Muestras, también se añade su color de base. Si elimina el color de base del panel Muestras, también se suprimirán todos los matices basados en dicho color.

Para mostrar u ocultar el panel Matices:

Elija Ventana > Paneles > Matices.

Para aplicar o crear un matiz:

- 1 En el panel Matices, seleccione el color de base del matiz realizando uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre una muestra de color desde el panel Muestras hasta el cuadro de color del panel Matices.
 - Elija un color de base en el menú emergente Matices del panel Matices.
- 2 Seleccione el matiz haciendo clic en un matiz preestablecido de la barra de colores; para ello, arrastre el deslizador o introduzca un porcentaje comprendido entre 1 y 100.
- 3 Para aplicar el color, realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre una muestra desde el cuadro de color del panel Matices hasta un objeto de la ilustración.
 - Arrastre una muestra hasta el cuadro de color de trazo o relleno en el panel Herramientas (consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273).
- 4 Para añadir el nuevo matiz al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Añadir a Muestras.
 - Arrastre una muestra de color desde el cuadro de color hasta el botón de flecha del panel Muestras (para más información, consulte “Cómo añadir colores al panel Muestras” en la página 261).

El nombre del matiz va precedido de su porcentaje de color original.



Utilización del panel Muestras

El panel Muestras permite almacenar colores, editarlos y cambiarles el nombre, convertir colores cuatricromáticos en tintas planas y viceversa, cambiar el modo de color (RVA Y CMAN) e importar y exportar bibliotecas de colores personalizados.

Para mostrar u ocultar el panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:



- Haga clic en el botón Muestras de la barra de herramientas Principal.
- Elija Ventana > Paneles > Muestras.



Panel Muestras

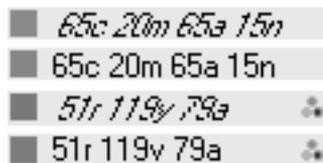
El panel Muestras presenta la lista de colores del documento activo. También dispone de tres selectores: Relleno (izquierda), Trazo (centro) y Ambos para la combinación de Relleno y Trazo (derecha). El selector activo aparece presionado. Los selectores muestran los colores de un objeto seleccionado. Los colores también aparecen en los cuadros de color del panel Herramientas.



Selector Relleno activo, sin trazo; diferencia entre relleno y trazo

Los colores predeterminados de un documento nuevo son: Ninguno/a, Blanco, Negro y Registro. No es posible eliminar estos colores ni cambiar su nombre. Negro es una tinta plana negra que se imprime en la plancha de negro cuatricromático. El color de registro, utilizado para marcas de recorte, se imprime como color sólido en todas la separaciones de colores.

El panel Muestras presenta los nombres de los colores cuatricromáticos en cursiva, los nombres de las tintas planas con tipo de texto normal, los colores RVA con un icono de tres puntos, los colores CMAN sin símbolo y los colores Hexachrome con un hexágono negro. Los colores RVA incluyen los creados en la vista MBS, el Selector de colores del Apple y el cuadro de dialogo Color de Windows.



Colores CMAN (los dos superiores): colores cuatricromáticos en cursiva y tintas planas con tipo de texto normal; Colores RVA con icono: colores cuatricromáticos (cursiva) y tintas planas (normal)

Cómo añadir colores al panel Muestras

Es posible crear colores en los paneles Mezclador de colores o Matices y añadirlos a la lista de colores del panel Muestras para utilizarlos en las ilustraciones.

Es necesario asignar nombre a los colores cuando se añaden al panel Muestras. Si las ilustraciones incluyen colores sin nombre, puede utilizar el Xtra Nombrar todos los colores para añadirlos al panel Muestras (consulte “Asignación de nombre a colores” en la página 262).

El panel Muestras también presenta los nombres de cualquier color cuatricromático o de tintas planas en la ilustración que se copia o importa de otros archivos, como archivos EPS (PostScript encapsulado), Adobe Illustrator y CorelDRAW. Estos colores con nombre permanecen en la lista de colores aunque elimine los objetos copiados o importados.

No es posible importar un color cuyo nombre sea idéntico al del panel Muestras.

Para añadir colores al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:

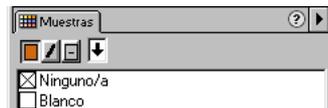


- Cree un color en el panel Mezclador de colores o Matices. Haga clic en el botón Añadir a Muestras. Introduzca un nombre de color y especifique Tinta plana o Cuatricromía. Haga clic en Añadir.

Nota: Haga clic manteniendo presionada Control (Windows) o Comando (Macintosh) en el botón Añadir a la lista de colores para no abrir el cuadro de diálogo. El nuevo color tendrá asignado el nombre predeterminado y será tinta plana o cuatricromático en función de la opción seleccionada la última vez que se utilizó el cuadro de diálogo.



- Arrastre un color desde el cuadro de color del panel Mezclador de colores o Matices hasta el espacio vacío situado en la parte inferior de la lista de colores o el cuadro de color desplegable (el botón de flecha abajo) situado en la parte superior del panel Muestras. Arrástrelo hasta una muestra de color existente para reemplazar un color.



- En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en el panel Mezclador de colores o Matices y elija Añadir a Muestras en el menú emergente. De este modo, no es preciso abrir el cuadro de diálogo y el color se añade con el nombre predeterminado.

Para duplicar un color:

- 1 En el panel Muestras, seleccione un nombre de color.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Muestras para abrir el menú emergente Opciones y elija Duplicar.

El color nuevo se llamará “Copia de [color original]”

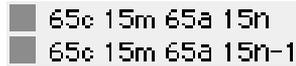
Asignación de nombre a colores

Los colores incluidos en el panel Muestras deben tener asignado un nombre. Los colores sin nombre aparecen en el dibujo si ha añadido colores desde el mezclador de colores o una paleta de colores emergente.

Al añadir un color al panel Muestras, FreeHand asigna un nombre en función de los valores RVA o CMAN del color. De forma predeterminada, al arrastrar una muestra de color diferente hasta dicho color, el nombre del color cambiaría en función de sus nuevos valores. Esta función de asignación de nombre automática puede desactivarse en Preferencias.

Si arrastra una muestra hasta el panel Muestras y la coloca sobre un color que contiene algo más que el nombre de FreeHand predeterminado, cambiará el color, pero no el nombre. Por ejemplo, si ha importado un color violeta llamado *Uva* en el panel Muestras y arrastra una muestra de color rojo sobre el mismo, *Uva* adquirirá el color rojo.

Si añade dos o más colores idénticos de los paneles Mezclador de colores o Matices al panel Muestras y utiliza los nombres de color predeterminados, FreeHand mostrará las copias con un guión y un número detrás del nombre de color, como se indica en la siguiente ilustración:



Si duplica un color utilizando el comando Duplicar del menú de opciones emergente del panel Muestras, el nuevo color se llamará “Copia de [color original]” seguido de un número.

El Xtra Nombrar todos los colores añade todos los colores sin nombre utilizados en un documento al panel Muestras con nombres predeterminados. El Xtra Nombrar todos los colores también muestra una lista de los colores creados mediante la aplicación de los Xtras Control de color, Desaturar color, Oscurecer color, Aclarar color, Lista aleatoria de colores o Saturar color. Para más información, consulte “Edición de colores” en la página 269.

El Xtra Nombrar todos los colores no asigna nombre a los colores de imágenes de mapa de bits.

Para configurar las preferencias de cambio de nombre automáticamente de nombres de colores predeterminados:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione Cambiar el nombre de los colores automáticamente para cambiar el nombre de un color automáticamente al modificarlo.
 - Cancele la selección de la opción para mantener el nombre original de un color al modificarlo.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para cambiar el nombre de un color en el panel Muestras:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione Tab para cancelar la selección de todos los objetos.
- 2 En el panel Muestras, haga doble clic en el nombre del color.
- 3 Escriba un nombre exclusivo para el color.

- 4 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) o haga clic en cualquier punto de la aplicación para asignar el nombre.

Si introduce un nombre ya asignado a otro color del panel, obtendrá un mensaje para que cambie el nombre del color.

Para añadir colores sin nombre al panel Muestras:

- 1 Seleccione un objeto cuyo color desee añadir al panel Muestras.
- 2 Elija entre las siguientes opciones:
 - Elija Ventana > Inspectores > Trazo o Relleno para mostrar el inspector de trazo o de relleno. Arrastre desde el cuadro de color del inspector de trazo o de relleno hasta el botón de flecha del panel Muestras.
 - En el inspector de trazo o de relleno, elija Añadir a Muestras desde la lista de colores. Introduzca un nombre para el color, seleccione Tinta plana o Cuatricromía y haga clic en Añadir.
 - Seleccione la herramienta Cuentagotas y arrastre una muestra de color desde el objeto hasta el panel Muestras.
 - Elija Xtras > Colores > Nombrar todos los colores para añadir todos los colores sin nombre, incluidos los matices, de un documento al panel Muestras.

Conversión entre RVA y CMAN

Al crear ilustraciones e imprimirlas es posible especificar el color como RVA o CMAN en el panel Muestras. Para más información sobre la administración de colores, consulte “Administración de colores” en la página 301.

También es posible convertir colores en el panel Separaciones del cuadro de diálogo Configurar impresión. Para más información sobre la conversión de colores RVA en colores cuatricromáticos al imprimir un documento, consulte “Configuración de las opciones de imagen y de salida” en la página 401.

Para realizar la conversión entre RVA y CMAN en el panel Muestras:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a.
- 2 En el panel Muestras, seleccione el color que desee convertir. Para convertir un color, es preciso asignarle nombre en el panel Muestras.
- 3 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Muestras para mostrar el menú emergente Opciones.
- 4 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Para convertir colores CMAN en RVA, elija Componer RVA. Componer RVA permite convertir el color CMAN al valor RVA más cercano y generar una variación de color apreciable.

- Para convertir colores RVA en CMAN, elija Componer CMAN. Componer CMAN permite convertir el color RVA al valor CMAN más cercano y generar una variación de color apreciable.

Nota: Puede que los colores convertidos tengan el mismo aspecto que antes de realizar la conversión, especialmente si está activa una preferencia del administrador de colores.

Especificación de colores como cuatricromáticos o de tintas planas

El panel Muestras permite especificar un color como cuatricromático (compuesto de los cuatro componentes de color) o de tintas planas (personalizado). Los colores cuatricromáticos se imprimen en cuatro páginas separadas correspondientes a las cuatro tintas cuatricromáticas. Los colores de tintas planas se imprimen utilizando una plancha independiente, de forma que no es preciso separarlos.

Para obtener el mejor resultado posible al especificar un color cuatricromático o de tintas planas:

- No especifique un color cuatricromático en función de su presentación en pantalla, a menos que haya configurado el sistema de administración de colores correctamente. Para más información, consulte “Administración de colores” en la página 301.
- Utilice los colores RVA para documentos que sólo vayan a visualizarse en línea.

Para más información sobre la conversión de colores cuatricromáticos y de tintas planas, consulte “Impresión” en la página 387.

Para convertir un color en uno cuatricromático o de tintas planas.

- 1 Seleccione el color en el panel Muestras.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Muestras para mostrar el menú emergente Opciones y elija entre las siguientes opciones.
 - Elija Tinta plana para convertir el color en un color personalizado.
 - Elija Cuatricromía para convertir el color en un color cuatricromático.

Para más información sobre la impresión de tintas planas como colores cuatricromáticos, consulte “Configuración de opciones de separaciones” en la página 396.

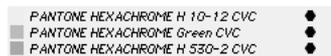
Cómo añadir colores de bibliotecas de colores

FreeHand incluye bibliotecas de colores de tintas planas y cuatricromáticos predefinidos que forman parte de los sistemas de guías de color disponibles en el mercado. Los sistemas de guías de color proporcionan muestras de color impresas y en pantalla para diseñadores, y contienen instrucciones para que los profesionales de imprenta puedan imprimir los colores especificados. Póngase en contacto con su distribuidor de impresoras para que le informe de cuáles son las bibliotecas de colores compatibles y cuáles le recomienda.

Las siguientes bibliotecas de colores (todos cuatricromáticos, a menos que se especifique lo contrario) se suministran con FreeHand:

- Focoltone organiza los colores en función de su porcentaje habitual de cian, magenta, amarillo o negro.
- Los colores Munsell se organizan por matiz, valor y cromaticidad.
- Los colores de tintas planas PANTONE aparecen en orden cromático.
- Los colores cuatricromáticos PANTONE (cuatro colores y Hexachrome) aparecen en orden cromático, incluidas las simulaciones de colores cuatricromáticos de la biblioteca de tintas planas.
- Toyo organiza los colores por matiz y, luego, por saturación.
- Trumatch especifica los colores cuatricromáticos en pequeños incrementos de CMAN para evitar la ausencia de colores.
- Web Safe es una biblioteca de colores compatibles de 8 bits que contiene 216 colores con nombres asignados según sus valores RVA y hexadecimales.

Los colores personalizados muestran el nombre de la biblioteca de colores personalizados con una referencia de color específica de la biblioteca. Los colores PANTONE Hexachrome contienen dos de las bibliotecas de colores personalizados de FreeHand. En el panel Muestras, estos colores se presentan con iconos en forma de hexágono a la derecha de sus respectivos nombres.



Para añadir colores desde una biblioteca de sistemas de guías de colores o una biblioteca de colores personalizados:

- 1 Abra el panel Muestras y haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel para visualizar el menú emergente Opciones.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:

- Elija una biblioteca en el menú emergente Opciones.



Biblioteca de colores PANTONE Hexachrome Coated

- Si se almacena una biblioteca de colores personalizados fuera de la carpeta Colores de la carpeta de la aplicación FreeHand, elija Importar en el menú emergente Opciones para buscar y abrir la biblioteca.
- 3 En el cuadro de diálogo Biblioteca, elija los colores que desee añadir al panel Muestras. Mantenga presionada Mayús y haga clic para añadir varios colores.
 - 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de tablas de color de Photoshop

Es posible importar los colores de una tabla de índice de colores de Photoshop en la lista de colores de FreeHand para disponer de los mismos valores de color en ambas aplicaciones.

Para importar una tabla de índice de colores de Photoshop:

- 1 Elija Xtras > Colores > Importar tabla de colores RVA.
- 2 Busque el archivo ACT de Photoshop que contenga el índice que vaya a importar.

Photoshop almacena tablas de color en la carpeta Muestras de color de su aplicación incluida en la carpeta Configuración. Las tablas de color de Photoshop tienen la extensión de archivo .act.

Administración de la lista de colores del panel Muestras

Es posible clasificar los colores por nombre, reorganizar los colores, mostrar u ocultar los nombres de los colores y eliminar los colores no utilizados de las ilustraciones.

FreeHand clasifica los colores no predeterminados numéricamente y, después, alfabéticamente.

Es posible cambiar la presentación del panel Muestras para visualizar únicamente muestras de color y nombres de colores ocultos. El cambio de presentación permite mostrar más colores al mismo tiempo. Se asigna contorno a un color activo mediante un borde sólido. No es posible reorganizar colores si sus nombres están ocultos.

Para clasificar la lista de colores por nombre de color:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la parte superior derecha del panel Muestras para mostrar el menú emergente Opciones.
- 2 Si sólo se visualizan las muestras de color de la lista de colores, elija Mostrar nombres en el menú emergente Opciones para que aparezcan los nombres de los colores.
- 3 Elija Xtras > Colores > Ordenar lista de colores.

Para reorganizar colores en la lista de colores:

- 1 Seleccione un nombre de color.
- 2 Arrastre el nombre de color a otra posición.

Cerciórese de arrastrar el nombre de color en lugar de la muestra de color; en caso contrario se reemplazará un color existente.

Para ocultar nombres de colores en la lista de colores:

Elija Ocultar nombres en el menú emergente Opciones del panel Muestras.



Eliminación de colores

Al eliminar los colores de la lista de colores, éstos se mantienen como colores sin nombre en todos los objetos donde estén aplicados. Al eliminar varios colores, aparece un mensaje de solicitud para suprimir todos los colores o sólo los no utilizados.

La eliminación de colores de tintas planas, Hexachrome y de matices genera lo siguiente:

- Los colores de tintas planas se convierten en colores cuatricromáticos. Es posible que los objetos que contienen estos colores de tintas planas convertidos en cuatricromáticos no imprimen las separaciones correctamente.

- Los colores Hexachrome se convierten en valores RVA. El icono Hexachrome aparece junto al nombre en el panel Muestras.
- Al eliminar el color de base de un matiz también se eliminan todos los matices de dicho color.

Nota: No es posible eliminar ni reemplazar colores de tintas planas o cuatricromáticos importados desde un archivo EPS bloqueado o no editable. Para determinar si un archivo EPS importado está bloqueado, presione Control+K (Windows) o Comando+K (Macintosh) a fin de cambiar al modo Esquema. Un archivo EPS bloqueado muestra un cuadro X.

Para eliminar colores:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a.
- 2 Haga clic en un nombre de color del panel Muestras. Mantenga presionada Mayús y haga clic para seleccionar colores adicionales adyacentes. Mantenga presionada Control (Windows) o Comando y (Macintosh) y haga clic para seleccionar colores adicionales no adyacentes.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Elija Xtras > Borrar > Nombres de colores sin usar para eliminar los colores con nombre sin usar.
 - Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Muestras para abrir el menú emergente Opciones y elija Eliminar. Cuando reciba el mensaje de solicitud, haga clic en Eliminar para borrar todos los colores seleccionados o en Cancelar para cancelar la operación.

Edición de colores

En FreeHand es posible modificar los componentes de color de colores existentes o cambiar globalmente el color de la ilustración utilizando determinadas técnicas. También puede convertir todos los colores a escala de grises.

Modificación de los componentes de color

El panel Mezclador de colores se utiliza para ajustar los valores de los componentes de color de un color existente (consulte “Utilización del panel Mezclador de colores” en la página 257).

Cómo avivar y apagar colores

Mediante el uso del Xtras Colores, es posible avivar colores o apagarlos con una sola acción. Para controlar los colores con mayor precisión, utilice el Xtra Control de color (consulte “Control de valores de color” en la página 270). Los Xtras Aclarar color, Oscurecer color, Saturar color y Desaturar color no afectan a las tintas planas.

Para avivar o apagar colores:

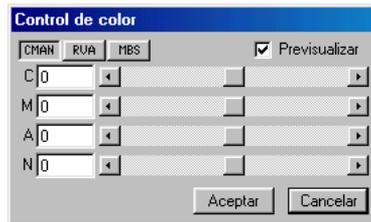
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Elija Xtras > Colores y elija una opción:
 - Aclarar colores permite aclarar el color.
 - Oscurecer colores permite oscurecer el color.
 - Saturar colores permite aumentar el brillo del color.
 - Desaturar colores permite apagar el brillo del color.

El efecto aumenta siempre que aplique el Xtra hasta alcanzar el nivel máximo.

Control de valores de color

El Xtra Control de color suma o resta un porcentaje del valor de color CMANA, RVA o MBS a todos los colores de una selección. Si un color ya contiene valores máximos o mínimos, o si se trata de un color de tintas planas, el Xtra Control de color no surtirá efecto.

La modificación de objetos mediante colores con nombre utilizando el Xtra Control de color genera colores sin nombre. Los colores con nombre originales permanecen en el panel Muestras. Para añadir los colores modificados al panel Muestras, es preciso asignarles nombre (consulte “Asignación de nombre a colores” en la página 262).



Para controlar valores de color:

- 1 Elija > Colores > Control de color.
- 2 En el cuadro de diálogo Control de color, seleccione un modo de color: CMAN, RVA o MBS.
- 3 Seleccione Previsualizar para mostrar los cambios a medida que se realizan.
- 4 Arrastre los deslizadores o introduzca valores para ajustar los componentes de color, entre -100% y 100%, y -360° y 360° para Matiz; el valor predeterminado para no realizar cambios es 0.

Creación de efectos escala de grises y monocromos

Es posible convertir objetos vectoriales en escala de grises, o gráficos de escala de grises en otro color, para obtener un efecto monocromo utilizando el Xtra Convertir en escala de grises. La conversión de un color también permite convertir los matices basados en dicho color.

Para convertir un objeto seleccionado en escala de grises:

Elija Xtras > Colores > Convertir en escala de grises. Los objetos se convierten en matices de gris sin nombre y los colores de base de matices, según el modo de color del objeto original.

Para convertir un objeto de escala de grises en otro color a fin de obtener un efecto monocromo:

1 Convierta el objeto en escala de grises como se describe en el procedimiento anterior.



2 Utilice la herramienta Cuentagotas para seleccionar un matiz de gris del objeto y añadirlo al panel Muestras.

3 Elija Xtras > Colores > Nombrar todos los colores.

Esta acción permite asignar nombre al matiz de escala de grises añadido al panel Muestras. También permite añadir el color de base del matiz al panel Muestras. Los restantes matices de escala de grises del objeto se vinculan a dicho color de base.

4 En el panel Muestras, arrastre el color que desee hasta el color de base para redefinir todos los matices de escala de grises de los objetos basados en el nuevo color.

Si está utilizando degradados con más de dos colores, repita los pasos del 1 al 4 para cada color adicional.

Realización de cambios de color globales

Es posible reemplazar todos los colores del mismo nombre en la ilustración sustituyendo las muestras de colores de tintas planas o cuatricromáticos globales en el panel Muestras. Consulte “Búsqueda y reemplazo de gráficos” en la página 190.

También puede cambiar de forma aleatoria todos los colores de la lista de colores utilizando el Xtra Lista aleatoria de colores. Realice prácticas con este Xtra para crear nuevas combinaciones de colores.

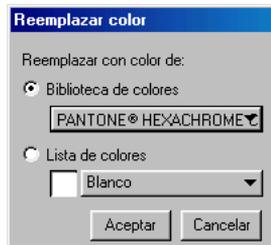
No es posible reemplazar los colores Negro, Blanco, Ninguno/a o Registro personalizados.

Para reemplazar colores en la lista de colores:

1 En el panel Muestras, seleccione un nombre de color.

2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Muestras para mostrar el menú emergente Opciones y elija Reemplazar.

- 3 En el cuadro de diálogo Reemplazar color, seleccione el origen del color de sustitución, Biblioteca de colores o el panel Muestras. A continuación, utilice los menús emergentes o la muestra de color para seleccionar un color nuevo. Los objetos seleccionados se reemplazan por el nuevo color y el color original se elimina.



Para cambiar todos los colores con nombre de forma aleatoria:

- 1 Elija Xtras > Colores > Lista aleatoria de colores.
- 2 Para deshacer el efecto, elija Edición > Deshacer.

Exportación de colores

Es posible exportar colores de la lista de colores del panel Muestras para utilizarlos en otros documentos. Al exportar ilustraciones también puede convertir los colores en RVA o CMAN. Para más información, consulte “Almacenamiento y exportación de archivos” en la página 423.

Para crear una biblioteca de colores personalizados mediante la exportación de colores:

- 1 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Muestras para mostrar el menú emergente Opciones y elija Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar colores, seleccione los colores que desee exportar. Mantenga presionada Mayús o Control y haga clic para seleccionar más de un color.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 En el cuadro de diálogo Crear biblioteca de colores, escriba un nombre de biblioteca y, luego, un nombre de archivo. Introduzca el número de filas y columnas, así como cualquier nota.
- 5 Haga clic en Examinar (Windows) o Guardar como (Macintosh) y especifique la carpeta donde se almacenarán los colores.

FreeHand almacena las bibliotecas de colores en la carpeta Colores incluida en la carpeta FreeHand 10/Spanish como destino predeterminado.

- 6 Haga clic en Guardar.

Aplicación de color en FreeHand

Es posible aplicar colores de trazo y relleno a los objetos, estén o no seleccionados, arrastrando muestras de color del panel Mezclador de colores o Matices, o de la lista de colores del panel Muestras. Puede aplicar colores a los objetos seleccionados utilizando los inspectores de trazo o relleno, o las paletas de colores emergentes del panel Herramientas.

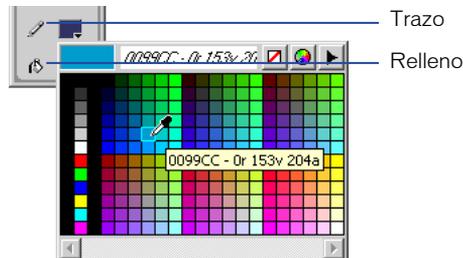
Asimismo, puede aplicar colores utilizando la herramienta Cuentagotas para arrastrar colores de otros objetos hasta el documento activo.

Los cuadros de trazo y relleno del panel Herramientas permiten abrir una paleta de colores que, de forma predeterminada, muestra una lista de colores compatibles con la Web llamados Cubos de colores. Es posible cambiar la presentación de la paleta para mostrar la lista de colores del panel Muestras.

Para más información sobre la aplicación de color al texto, consulte “Aplicación de color al texto y a los bloques de texto” en la página 351.

Para aplicar color a un objeto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- En el panel Muestras, arrastre una muestra hasta el selector de colores Relleno o Trazo del panel Muestras.
- En el panel Muestras, haga clic en el selector Relleno, Trazo o Ambos y, a continuación, elija un nombre de color en la lista de colores.
- En el inspector de trazo o relleno, elija Básico dentro de la lista Trazo o Relleno y, a continuación, elija un color de la lista de colores.
- Haga clic en el cuadro de color de trazo o relleno del panel Herramientas y seleccione un color de la paleta de colores emergente.



Para aplicar color a un objeto no seleccionado:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Arrastre una muestra de color del cuadro de color del panel Mezclador de colores o Matices hasta el trazo o relleno del objeto.
- Arrastre una muestra de color de la lista de colores hasta el trazo o relleno del objeto.

- 2 Una vez arrastrada una muestra de color sobre un objeto y antes de soltar el botón del ratón, puede utilizar una de las siguientes teclas para cambiar la aplicación del color.
 - Mantenga presionada Mayús mientras suelta el botón del ratón para aplicar el color sólo al relleno de un objeto.
 - Mantenga presionada Control-Mayús (Windows) o Comando (Macintosh) al soltar el botón del ratón para aplicar el color sólo al trazo de un objeto.

Para aplicar color utilizando la herramienta Cuentagotas:



- 1 Seleccione Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 Sitúe el puntero sobre el color que desee aplicar.
- 3 Arrastre el color hasta el objeto al que desee aplicar dicho color.

Para cambiar la presentación de las paletas de colores emergentes:

- 1 Haga clic en el cuadro de color de trazo o relleno del panel Herramientas para mostrar la paleta de colores.
- 2 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha de la paleta para mostrar el menú emergente Opciones y elija Muestras o Cubos de colores.

Aplicación de trazos

Es posible aplicar cinco estilos distintos de trazo o contorno a objetos en FreeHand: Básico, Personalizado, Patrón, PostScript y Píncel. Un trazo con el valor Ninguno es transparente.

Utilice el inspector de trazo para aplicar trazos a objetos seleccionados o configure los atributos de trazo predeterminados para los objetos nuevos del documento activo. Es posible elegir entre grosores de trazo preestablecidos o cambiar dichos grosores utilizando preferencias.

Para más información sobre la aplicación de colores a trazos, consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273.

Para configurar atributos de trazo predeterminados para objetos nuevos:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno/a a fin de cancelar la selección de todos los objetos del documento.

- 2 Elija Ventana > Inspectores > Trazo para mostrar el inspector de trazo.



Inspector de trazo

- 3 Configure los atributos de trazo que desee aplicar a los objetos nuevos.

Para editar la lista de grosores de trazo preestablecidos:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Objeto.
- 2 En el cuadro de texto Grosor de línea predeterminado, introduzca los valores en puntos. Separe los valores con un espacio.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 Reinicie FreeHand para aplicar los cambios.

Aplicación de trazos básicos

Los trazos básicos son líneas sencillas. Es posible cambiar el grosor y color del trazo. Puede cambiar la forma de terminar el extremo de un trazo y de unirlo a otros trazos.

También puede aplicar trazos básicos de líneas discontinuas o que contengan puntas de flecha. Es posible editar las líneas discontinuas y las puntas de flecha preestablecidas, así como crear otras nuevas.

Para aplicar un trazo básico a un trazado u objeto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Trazo para mostrar el inspector de trazo.
- 2 Elija Básico en la lista situada en la parte superior del inspector de trazo.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos para elegir un color de trazo:
 - Haga clic en el cuadro de color y elija un color en la paleta de colores emergente.
 - Utilice la herramienta Cuentagotas para arrastrar una muestra de color hasta el cuadro de color.
 - Elija un color en la lista situada a la derecha del cuadro de color.

- 4 Especifique un grosor de trazo realizando uno de los siguientes pasos:
- Elija uno de los valores preestablecidos en la lista de grosores. Los valores preestablecidos aparecen en puntos.
 - Escriba un valor comprendido entre 0 y 288 puntos en el cuadro de texto Grosor y presione Retorno.



- 5 Seleccione una opción de Extremo para configurar el estilo de un extremo de trazado: Seco, que se alinea con el extremo del trazado, Redondo o Cuadrado, que se extiende más allá del trazado una distancia igual a la mitad del grosor del trazado.



Extremos seco, redondo y cuadrado

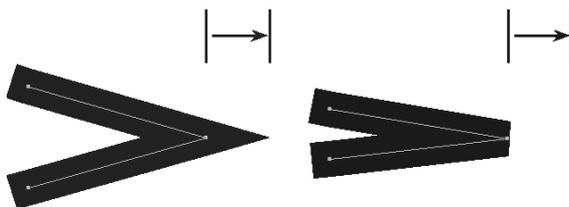
- 6 Seleccione una opción de Unión para definir la forma de unión de dos segmentos de trazado: Ángulo mínimo, Redondeada o Biselada. Para cambiar los vértices de un trazado abierto o cerrado, elija un trazado y otra opción de unión.



Unión Ángulo mínimo, Redondeada y Biselada

- 7 Introduzca un ángulo mínimo comprendido entre 1 y 57 para evitar el biselado de una unión Ángulo mínimo.

Las líneas de longitud superior a este valor se mostrarán cuadradas en lugar de angulosas. Por ejemplo, el valor de ángulo mínimo 2 para un trazo de 3 puntos implica que si la longitud del punto es dos veces superior al grosor del trazo, FreeHand cambiará a la unión Biselada.



Uniones Ángulo mínimo (izquierda) y Biselada (derecha) con flechas que muestran la longitud de la unión Ángulo mínimo

- 8 Para aplicar un trazo discontinuo, elija un estilo de línea discontinua de la lista. Elija Sin guiones para obtener un trazo continuo.
- 9 Para aplicar una punta de flecha a un trazado abierto, seleccione una en la lista Flechas.



La lista de la izquierda aplica una flecha al primer punto (origen) del trazado seleccionado y la lista de la derecha aplica una al último punto. Las flechas siguen la dirección del trazado.

Para crear un nuevo trazo discontinuo:

- 1 En el inspector de trazo, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) al elegir un guión de la lista Guión.
- 2 Para definir el tamaño de los guiones, introduzca valores en uno o varios de los campos de entrada Activado del Editor de guión. Para configurar los tamaños del espacio entre guiones, introduzca valores en uno o varios de los campos de entrada Desactivado.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para añadir un nuevo guión a la lista Guión y aplique el nuevo guión a cualquier trazado seleccionado.

Nota: La lista Guión puede mostrar hasta 255 trazos discontinuos. No es posible eliminar trazos discontinuos del menú.

Para crear una flecha nueva:

- 1 En el inspector de trazo, elija Nueva de la lista Flechas para acceder al Editor de flechas.

- 2 El Editor de flechas proporciona un subgrupo de herramientas de FreeHand que incluye la herramienta Pluma para dibujar o editar. Utilice las herramientas para dibujar una nueva flecha.
- 3 Haga clic en Nueva.

Para crear una flecha a partir de otra ya existente:

- 1 En el inspector de trazo, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y seleccione una flecha para mostrar el Editor de flechas.
- 2 El Editor de flechas proporciona un subgrupo de herramientas de FreeHand que incluye la herramienta Pluma para dibujar o editar. Edite la flecha.
- 3 Haga clic en Nueva para añadir la nueva flecha a la lista Flechas.

Nota: Las listas Flechas pueden mostrar hasta 255 flechas. No es posible eliminar flechas del menú.

Utilización de pinceladas

Es posible aplicar símbolos a un trazo o trazado utilizando la función de pincelada. Puede utilizar los símbolos que se suministran con FreeHand o importar o crear símbolos propios. Para más información sobre el uso de símbolos, consulte “Utilización del panel Biblioteca” en la página 244.

Una pincelada puede aplicarse de dos formas. Aerosol permite repetir una instancia a lo largo del trazado. Pintura aumenta la cantidad especificada de una instancia a lo largo del trazado.



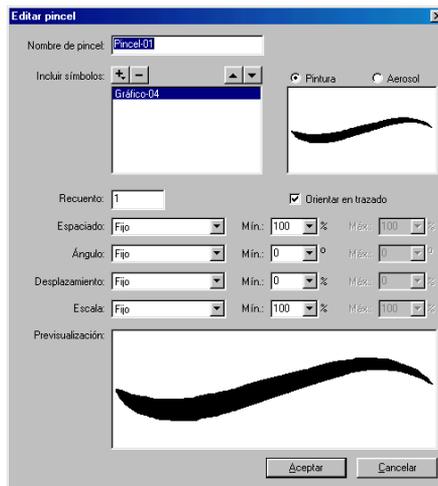
Modos Aerosol y Pintura para una pincelada

Para aplicar una pincelada a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Trazo.
- 2 En el inspector de trazo, elija Pincel.
- 3 En la lista de pinceles, elija el estilo de pincel que desee aplicar.
- 4 Introduzca un valor porcentual en el cuadro de texto Grosor para configurar el tamaño de pincel. Este valor puede estar comprendido entre 1% y 400%.

Para crear un pincel a partir de un objeto seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Pincel > Crear pincel.
- 2 Elija una opción:
 - Copiar permite crear un símbolo a partir del objeto seleccionado, pero no convierte el objeto en un símbolo.
 - Convertir permite crear un símbolo a partir del objeto y reemplaza el objeto por una instancia del símbolo.
- 3 En el cuadro de texto Nombre de pincel del cuadro de diálogo Editar pincel, escriba un nombre para este pincel.



- 4 Utilice los controles Incluir símbolo para añadir otros símbolos al pincel. La ventana Previsualización de pincel situada en la parte inferior del cuadro de diálogo Editar pincel muestra el aspecto del pincel.
 - Haga clic en el botón de signo más de Incluir símbolos para seleccionar entre una lista de símbolos disponibles que se añadirán a este pincel.
 - Haga clic en el botón de signo menos de Incluir símbolos para eliminar un símbolo del pincel.
 - Seleccione un símbolo de la lista y utilice los botones de flecha para desplazarlo arriba o abajo de la lista de apilado. La lista de apilado determina el orden de apilado de las instancias en función de su aplicación al trazado.
- 5 Elija Pintura o Aerosol para configurar el modo de este pincel. Si elige Pintura, introduzca un valor entre 1 y 500 en el cuadro de texto Recuento para configurar el número de instancias que aparecerán en este pincel.

- 6** Seleccione Orientar en trazado para que este pincel gire en la dirección del trazado al que se aplica. Si se cancela la selección de Orientar a trazado, el pincel mantendrá la misma orientación con independencia del trazado.
- 7** Configure Espaciado o la distancia entre cada instancia del símbolo de pincel.
- Elija Fijo para establecer un espaciado fijo. Introduzca un valor comprendido entre 1% y 200%, o haga clic en la flecha para configurar el espaciado con el control deslizador.
 - Elija Aleatorio para establecer un espaciado aleatorio. Introduzca los valores mínimo (Mín.) y máximo (Máx.) de la variación.
 - Elija Variable para variar el espaciado entre cada instancia del símbolo de pincel desde el valor Mín. hasta el valor Máx.
- 8** Configure Ángulo para definir la rotación de la instancia cuando se aplica al trazado.
- Elija Fijo para establecer una rotación fija. Introduzca un valor comprendido entre 0° y 359°, o haga clic en la flecha para configurar el ángulo con el control deslizador.
 - Elija Aleatorio para establecer una rotación aleatoria. Introduzca los valores Mín. y Máx. de la variación.
 - Elija Variable para variar la rotación suavemente desde el valor Mín. hasta el valor. Máx.
- 9** Configure el desplazamiento entre el pincel y el trazado.
- Elija Fijo para establecer un desplazamiento fijo. Introduzca un valor comprendido entre -200% y 200%, o haga clic en la flecha para configurar el desplazamiento con el control deslizador.
 - Elija Aleatorio para establecer un desplazamiento aleatorio. Introduzca los valores Mín. y Máx. de la variación.
 - Elija Variable para variar el desplazamiento suavemente desde el valor Mín. hasta el valor Máx.
 - Si el tipo de pincel es Aerosol, es posible elegir Destello para aumentar/reducir el desplazamiento en función de los valores de escala mínimo y máximo.
- 10** Configure la escala del pincel.
- Elija Fijo para establecer una escala fija. Introduzca un valor comprendido entre 1% y 200%, o haga clic en la flecha para configurar el tamaño con el control deslizador.
 - Elija Aleatorio para establecer un escala aleatoria. Introduzca los valores Mín. y Máx. de la variación.
 - Elija Variable para variar la escala suavemente desde el valor Mín. hasta el valor. Máx.

- Si el tipo de pincel es Pintura, es posible elegir Destello para extender/expandir el pincel en función de los valores de escala mínimo y máximo.



11 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para editar un pincel:

- 1 Elija Pincel en la lista de trazos del inspector de trazo.
- 2 Elija el pincel que desee editar en la lista de pinceles.
- 3 Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel para mostrar el menú emergente Opciones y elija Editar.
- 4 Edite el pincel según se describe en el procedimiento anterior y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Si se está utilizando el pincel editado, se abrirá un cuadro de diálogo. Elija Cambiar para aplicar las ediciones a todos los trazados utilizando dicho pincel. Elija Crear para crear un pincel nuevo. El nuevo pincel se denomina automáticamente “Copia de [nombre de pincel antiguo]”.

Nota: También puede editar un pincel modificando sus símbolos mediante el panel Biblioteca (consulte “Edición de símbolos” en la página 247).

Para duplicar un pincel:

- 1 Elija el pincel que desee duplicar en la lista de pinceles del inspector de trazo.
- 2 Elija Duplicar en el menú emergente Opciones.
- 3 En la lista de pinceles se incluirá un nuevo pincel llamado “Copia de [pincel original]”.

Para eliminar un pincel:

- 1 Elija el pincel que desee eliminar en la lista de pinceles del inspector de trazo.
- 2 Elija Eliminar en el menú emergente Opciones del inspector de trazo.
- 3 Elija una opción en el cuadro de mensaje que aparece:
 - Elija Liberar para separar la pincelada de su trazado. El trazo se convierte en un grupo de objetos y este grupo se agrupa con el objeto.
 - Elija Eliminar para eliminar el pincel y cualquier trazado que utilice el pincel.

Para importar un pincel:

- 1 Elija Importar en el menú emergente Opciones del inspector de trazo.
- 2 En el cuadro de diálogo Importar pinceles, elija el archivo que contenga los pinceles que desee importar y haga clic en Abrir.
- 3 En el cuadro de diálogo Importar símbolos, seleccione los pinceles que desee importar. Haga clic mientras mantiene presionada Mayús para seleccionar varios pinceles.
- 4 Haga clic en Importar.

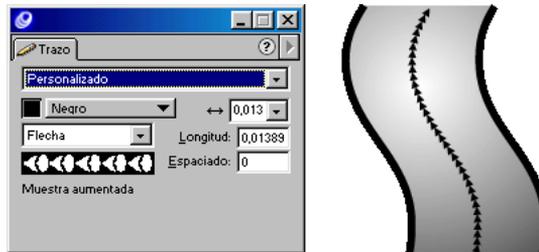
Nota: Al importar un archivo de pincel, los colores utilizados en dicho archivo se añaden a la lista de colores del documento actual y los símbolos empleados como puntas de pincel se importan a la biblioteca.

Para exportar un pincel:

- 1 Elija Exportar en el menú emergente Opciones del inspector de trazo.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar pinceles, seleccione los pinceles que desee exportar. Haga clic mientras mantiene presionada Mayús para seleccionar varios pinceles.
- 3 Haga clic en Exportar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar pinceles, escriba un nombre de archivo, elija la ubicación del nuevo archivo de pincel y haga clic en Guardar.

Aplicación de trazos personalizados

Un trazo personalizado aplica uno de los 23 patrones PostScript repetidos y preestablecidos a un trazado. Puede modificar el grosor del trazo, así como la longitud de cada mosaico de patrón y el espaciado entre ellos. También puede cambiar el color, excepto en el trazo Neón.



Muestra de flecha; Trazo personalizado de flecha aplicado a la línea central.

La transformación de un patrón de trazo personalizado cambia la orientación del patrón con respecto al trazado, pero mantiene la misma longitud y espaciado.

Para aplicar un trazo personalizado a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Personalizar en la lista del inspector de trazo.
La previsualización presenta una muestra del trazo seleccionado.
- 2 Elija un color para el trazo.
- 3 Configure el grosor, longitud y espaciado del trazo.
- 4 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Catálogo de trazos personalizados

Flecha



Balones



Trenzado



Cuadrados



Ajedrez



Onda



Diamantes



Topos



Corazones



Barras izquierdas



Neón



| | |
|-----------------|---|
| Rectángulo |  |
| Barras derechas |  |
| Romano |  |
| Copos |  |
| Ochos |  |
| Estrellas |  |
| Lazos |  |
| Rayas |  |
| Tres olas |  |
| Dos olas |  |
| Flecha |  |
| Zigzag |  |

Aplicación de trazos de patrón

Es posible elegir entre 64 trazos de patrón predefinidos. También puede editar cada patrón. El inspector muestra una versión editable del patrón en la parte izquierda y una previsualización en la parte derecha que se actualiza a medida que se edita el patrón.

Para aplicar un trazo de patrón a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Patrón en la lista situada en la parte superior del inspector de trazo.
- 2 Elija un color para el trazo.
- 3 Configure el grosor de trazo.
- 4 Haga clic en un patrón en la esquina inferior derecha del inspector. Utilice el deslizador para desplazarse por los patrones disponibles.



Para editar un trazo de patrón:

- 1 Elija Patrón en la lista del inspector de trazo.
- 2 Elija un color para el trazo.
- 3 Elija un patrón utilizando el deslizador de la parte inferior del inspector para desplazarse por la lista de patrones. El patrón elegido se muestra en las ventanas de previsualización.



Previsualización de patrones en el inspector de trazo

- 4 Arrastre o haga clic en cada uno de los píxeles de la previsualización situada a la izquierda. Al hacer clic en un píxel, el color cambia entre negro (opaco, en el color seleccionado) y blanco (transparente).
- 5 Seleccione Borrar para eliminar un patrón de la ventana de previsualización.
- 6 Haga clic en Invertir para invertir el color de los píxeles: de color a blanco o de blanco a color.

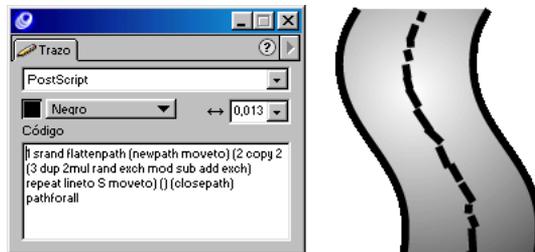
Aplicación de trazos Postscript

PostScript aplica un trazo con un patrón y forma únicos creados en el cuadro de texto de entrada de códigos PostScript. FreeHand envía el código PostScript al intérprete de PostScript del procesador RIP (Raster Image Processor) de la impresora. Si el código no es correcto, recibirá un mensaje de error de PostScript al imprimir.

Nota: La programación de PostScript no se describe en este documento. Para más información, consulte un manual sobre lenguaje Postscript.

Para aplicar un trazo PostScript a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Postscript en la lista del inspector de trazo.
- 2 Introduzca un máximo de 255 caracteres de código en el cuadro de texto Código Postscript. Es posible escribir el código directamente o pegarlo de otra fuente.
Separe los comandos con un espacio y permita que se ajusten automáticamente.
- 3 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el trazo.

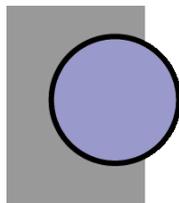


Trazo aleatorio PostScript y del inspector de trazo aplicado a la línea central

Aplicación de rellenos

Es posible aplicar ocho estilos diferentes de relleno a los objetos de FreeHand: Básico, Personalizado, Degradado, Lente, Patrón, PostScript, Textura y Mosaico. Un relleno con el valor Ninguno es transparente.

Un relleno está incluido dentro de los límites de un trazado. Si el trazado es abierto, el relleno está incluido en los límites dibujados por una línea imaginaria entre los puntos de inicio y fin.



Relleno azul básico y trazo negro aplicados a un círculo

Los trazados y objetos sólo pueden incluir un relleno. Cada objeto de un grupo puede tener su propio relleno.

Utilice el inspector de relleno para aplicar rellenos a objetos seleccionados o configure los atributos de relleno predeterminados para los objetos nuevos del documento activo.

Para más información sobre la aplicación de colores a rellenos, consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273.

Nota: Los resultados visualizados en pantalla o impresos dependerán de la complejidad del relleno y del dispositivo de salida que utilice. Para más información, consulte “Periféricos de impresión compatibles” en la página 458.

Aplicación de rellenos básicos

Para aplicar un relleno a un objeto seleccionado:

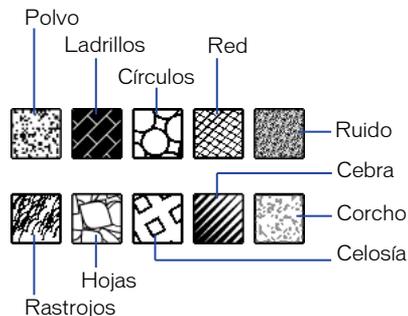
- 1 Elija Ventana > Inspectores > Relleno para abrir el inspector de relleno.
- 2 Elija Básico en la lista situada en la parte superior del inspector de relleno.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos para elegir un color de relleno:
 - Haga clic en el cuadro de color y elija un color en la paleta de colores emergente.
 - Utilice la herramienta Cuentagotas para arrastrar una muestra de color hasta el cuadro de color.
 - Elija un color en la lista situada a la derecha del cuadro de color.

Nota: Para más información sobre la opción Sobreimpresión, consulte “Pautas para la sobreimpresión” en la página 408.

Aplicación de rellenos personalizados

Es posible elegir relleno Personalizado para aplicar un patrón PostScript preestablecido y repetitivo a un objeto. Puede editar todos los rellenos personalizados, excepto Polvo.

Los rellenos personalizados opacos son: Polvo, Ruido, Ladrillos y Cebra. Los objetos situados detrás del relleno no estarán visibles en la impresión. Los rellenos personalizados transparentes son: Círculos, Red, Rastrojos, Hojas, Celosía y Corcho.

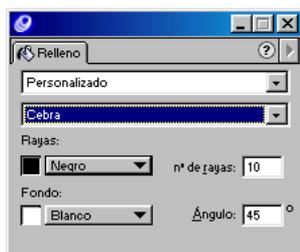


Rellenos personalizados

Es posible editar rellenos personalizados cambiando su espaciado, ángulo, grosor y otros atributos. También puede cambiar el color de los rellenos Ladrillos, Círculos, Red y Celosía. Los rellenos personalizados se imprimen con un tamaño en dispositivos de salida PostScript y no cambian su tamaño a escala con respecto a los objetos donde se incluyen.

Para aplicar un relleno personalizado a un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione Ventana > Inspectores > Relleno para abrir el inspector de relleno.



- 2 Elija Personalizado en la lista situada en la parte superior del inspector de relleno.
- 3 Elija uno de los siguientes patrones en el menú emergente y especifique sus opciones:
 - Polvo aplica un relleno opaco en blanco y negro. No dispone de opciones.

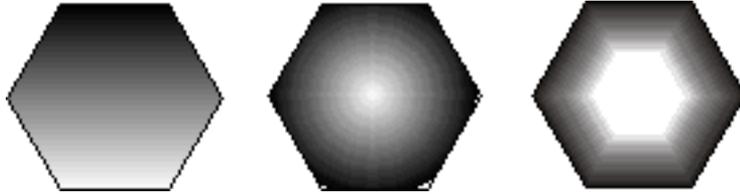
- Ladrillos simula un relleno de ladrillos. Especifique un color Mortero utilizando el cuadro de color, los valores de grosor y altura de ladrillos en la unidad de medida del documento y un ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas de reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo).
- Círculo permite aplicar un relleno de círculos. Especifique un radio para cambiar el tamaño de los círculos y configurar el espaciado entre círculos de punto a punto del radio. Para impedir que se generen círculos superpuestos, configure el espaciado con una medida superior al doble de la dimensión del radio. Introduzca un ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo).
- Red permite dibujar líneas para simular una red de plumas. Especifique un color. Introduzca los valores Ángulo 1 y Ángulo 2 para girar el primer y segundo grupo de líneas paralelas en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo). Especifique el espaciado entre líneas de red y su grosor.
- Ruido aplica un valor porcentual de Blanco comprendido entre 0% (negro) y 100% (blanco). Los valores superiores de Blanco dan como resultado un relleno más blanco.
- Rastrojos y Hojas aplican un relleno de patrón de rastrojo u hoja. Especifique entre 1 y 32.000 briznas de rastrojos u hojas.
- Celosía aplica un relleno de celosía. Configure Longitud del lado para cambiar el tamaño de la celosía del relleno. Configure el espaciado entre celosías medido de centro a centro. Para impedir que se generen celosías superpuestas, configure el espaciado con un valor superior a la longitud del lado. Introduzca un ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo), y un grosor de trazo.
- Cebra aplica un patrón de rayas. Especifique un color y color de relleno de fondo utilizando los cuadros de color. Configure el número de rayas, entre 1 y 700, para cambiar la densidad del relleno. Introduzca un ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo).
- Corcho aplica un valor porcentual de gris comprendido entre 0% (negro) y 100% (blanco).

Aplicación de rellenos degradados

Freehand proporciona tres tipos de rellenos degradados:

- Los rellenos graduados aplican color con una transición directa y graduada.
- Los rellenos radiales aplican color en degradados circulares, independientemente de la forma del relleno.

- Los rellenos de contorno aplican degradados basados en la forma del objeto seleccionado.



De izquierda a derecha, relleno degradado, relleno radial y relleno de contorno

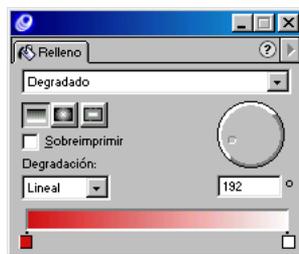
Es posible configurar preferencias para controlar el número de colores mostrados con rellenos degradados y radiales a fin de agilizar la visualización en la pantalla.

Para configurar preferencias de visualización de rellenos degradados:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Redibujar.
- 2 Elija la opción Visualización óptima (aunque más lenta):
 - Seleccione la opción que permite visualizar todos los colores posibles de rellenos degradados.
 - Cancele la selección de la opción para limitar el número de colores mostrados y agilizar la visualización del documento.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para aplicar un relleno degradado a un objeto seleccionado con el inspector de relleno:

- 1 Elija Degradado en el menú emergente del inspector de relleno.



- 2 Seleccione el tipo de degradado haciendo clic en el botón Degradado, Radial o Contorno.



Botones Degradado, Radial y Contorno

3 Haga clic en la muestra de color de cualquier extremo de la rampa de colores y elija un color en el menú de colores emergente. La muestra izquierda configura el color para la parte superior del degradado graduado y la parte exterior de un degradado radial o de contorno.

4 Para ajustar el relleno, realice un de los siguientes pasos:

- Para añadir un color, arrastre una muestra de color hasta la rampa de colores.
- Para cambiar un color, haga clic en cualquier muestra de la rampa de colores y elija un nuevo color en la paleta de colores emergente.
- Para volver a colocar un color en el relleno, arrastre su muestra hasta una nueva posición. Si arrastra una muestra del extremo, una nueva aparecerá en su lugar.
- Para copiar un color existente de la rampa en una nueva ubicación, mantenga presionada Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrástrelo.
- Para eliminar un color de la rampa de colores, arrastre su muestra fuera de la rampa.

Nota: Al cambiar el relleno de degradado a básico, el objeto se rellena con el color mostrado en el cuadro de color de la izquierda.

5 Para un relleno graduado, configure las siguientes opciones:

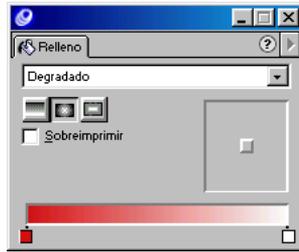
- Elija una opción de la lista de degradación. Lineal degrada el color en incrementos iguales. Logarítmica degrada el color en bandas de anchura en aumento.



Degradación lineal (superior) y logarítmica

- Configure el ángulo de degradación utilizando el dial o introduciendo un valor. Mantenga presionada Mayús para restringir el ángulo a incrementos de 45°.

- 6 Para un relleno radial, arrastre el mando de la previsualización a fin de configurar el punto central.



Mantenga presionada Mayús y haga clic en cualquier punto de la previsualización para reconfigurar el centro del relleno radial.

Nota: Para definir simultáneamente la posición y el color del centro del relleno radial, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una muestra de color hasta el objeto.

- 7 Para un relleno de contorno, configure las siguientes opciones:

- Arrastre el mando de la previsualización para configurar el punto central.

Mantenga presionada Mayús y haga clic en cualquier punto de la previsualización para reconfigurar el centro del relleno de contorno.

- Configure la degradación introduciendo un valor o utilizando el control deslizador. Los números inferiores permiten ensanchar el área del color del centro y perfilar la transición hasta el color del borde.

Para aplicar un relleno degradado a un objeto seleccionado arrastrando una muestra de color, realice uno de los siguientes pasos:

- Para aplicar un color como relleno graduado, mantenga presionada Control mientras arrastra una muestra de color hasta un objeto. El lugar donde coloque el color definirá el ángulo del relleno degradado.
- Para aplicar un color como relleno degradado radial, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una muestra de color sobre un objeto. El lugar donde coloque el color definirá el centro del relleno.
- Para aplicar un color como relleno de contorno, mantenga presionada Alt+Control (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) mientras arrastra una muestra de color sobre un objeto. El lugar donde coloque el color definirá el centro del relleno.

Aplicación de rellenos de lente

Un relleno de lente transforma un objeto seleccionado en una de las seis lentes de efectos especiales que modifican el aspecto de los objetos situados debajo de las lentes invirtiendo colores o cambiando la transparencia, color, luminosidad, opacidad o aumento del objeto.

Es posible apilar hasta ocho lentes; una novena lente cancela el efecto de las ocho inferiores.

Nota: El uso repetido de rellenos de lente, sobre todo de unas lentes sobre otras, puede añadir un gran número de objetos al documento, aumentar el tamaño de archivo y causar problemas de impresión.

No es posible aplicar un relleno de lente a archivos EPS, trazados de recorte ni texto, a menos que el texto se haya convertido en trazados. Un objeto con relleno de lente puede pegarse dentro de otro objeto.

Para aplicar rellenos de lente:

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Elija Lente en el menú emergente del inspector de relleno.
- 3 Elija un relleno de lente:
 - Transparencia permite ver a través de los objetos.
 - Aumentar y reducir amplía los objetos situados debajo de las lentes.
 - Invertir invierte colores en sus colores CMAN complementarios (sus opuestos en una rueda de colores) para obtener el efecto negativo.



Invertir lentes

- Aclarar aclara los colores de los objetos situados debajo de las lentes.
- Oscurecer oscurece los colores de los objetos situados debajo de las lentes.

- Monocromo muestra colores inferiores como matices monocromos del color seleccionado. La cantidad de luminosidad del color original determina el valor del matiz.

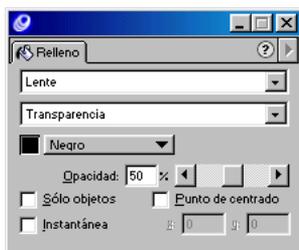


Lente Monocromo

Las opciones de relleno de lente varían en función del tipo.

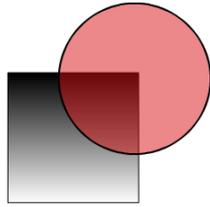
- 4 Para las lentes Transparencia y Monocromo, elija un color utilizando el cuadro de color o el menú emergente (consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273).

Los colores de tintas planas situados debajo de la lente se convierten en colores cuatricromáticos para impresión. Utilice la herramienta Cuentagotas para capturar nuevos colores creados con un efecto de relleno de lente.



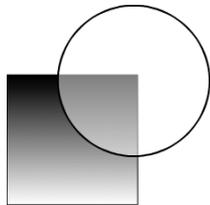
- 5 Para una lente Aumentar y reducir, introduzca un valor comprendido entre 1 y 100 o arrastre el deslizador a fin de configurar la cantidad de aumentos que experimentarán los objetos situados debajo de la lente.
- 6 Para las lentes Transparencia, Aclarar y Oscurecer, ajuste el efecto introduciendo un valor o arrastrando el deslizador como se indica:

- Para el relleno Transparencia, los valores están comprendidos entre 0 (completamente transparente) y 100 (completamente opaco).



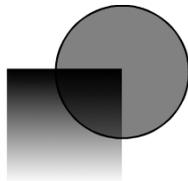
Relleno Transparencia aplicado a un círculo

- Para un relleno Aclarar, el valor 0 no surte efecto y el valor 100 rellena el trazado de la lente de color completamente blanco.



Relleno Aclarar que simula un rayo de luz

- Para un relleno Oscurecer, el valor 0 no surte efecto y el valor 100 rellena el trazado de la lente de color completamente negro.



Relleno Oscurecer que oscurece agua

- 7 Seleccione Punto de centrado para mostrar un selector en el centro de una lente seleccionada.

Para cambiar la posición del punto central y colocarlo en cualquier punto de un documento, arrastre el punto central con la herramienta Puntero. Mantenga presionada Mayús y haga clic en el punto central para devolverlo al centro de la lente. El punto central desaparece al cancelar la selección del objeto.

- 8 Seleccione Sólo objetos para aplicar el efecto de lente a los objetos (no a áreas vacías) situados debajo de la lente.



Relleno Invertir con la opción Sólo objetos seleccionada (izquierda) y no seleccionada (derecha)

- 9 Seleccione Instantánea para capturar el contenido actual de la lente, de forma que sea posible desplazar la lente a cualquier punto del documento sin necesidad de cambiar su contenido.



Relleno Aumentar y reducir a 3x con la opción Instantánea seleccionada para conservar el contenido del relleno

Nota: Al elegir un nuevo tipo de lente, la selección de las opciones Punto de centrado, Sólo objetos e Instantánea se cancelan automáticamente.

Para eliminar un relleno de lente de un objeto seleccionado:

En el inspector de relleno, elija Ninguno/a u otro tipo de relleno.

Aplicación de rellenos de patrón

Es posible elegir entre 64 rellenos de patrón predefinidos. También puede editar cada patrón. El inspector muestra una versión editable del patrón en la parte izquierda y una previsualización en la parte derecha que se actualiza a medida que se edita el patrón. Los rellenos de patrón se imprimen con un tamaño en dispositivos de salida PostScript y no cambian su tamaño a escala con respecto a los objetos donde se incluyen.

Para obtener un ejemplo de los patrones disponibles, consulte “Aplicación de trazos de patrón” en la página 284.

Para aplicar un relleno de patrón a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Patrón en la lista del inspector de relleno.
- 2 Elija un color de relleno.
- 3 Haga clic en un patrón en la esquina inferior derecha del inspector. Utilice el deslizador para desplazarse por los patrones disponibles.

Para editar un relleno de patrón:

- 1 Elija Patrón en la lista del inspector de relleno.
- 2 Elija un color de relleno.
- 3 Elija un patrón utilizando el deslizador de la parte inferior del inspector para desplazarse por la lista de patrones. El patrón elegido se muestra en las ventanas de previsualización.
- 4 Arrastre o haga clic en cada uno de los píxeles de la previsualización situada a la izquierda. Al hacer clic en un píxel, el color cambia entre negro (opaco, en el color seleccionado) y blanco (transparente).
- 5 Seleccione Borrar para eliminar un patrón de la ventana de previsualización.
- 6 Haga clic en Invertir para invertir el color de los píxeles: de color a blanco o de blanco a color.

Aplicación de rellenos PostScript

PostScript aplica un relleno con un patrón y forma únicos creados en el cuadro de texto de entrada de códigos PostScript. FreeHand envía el código PostScript al intérprete de PostScript del procesador Raster Image Processor (RIP) de la impresora. Si el código no es correcto, recibirá un mensaje de error de PostScript al imprimir.

Los rellenos PostScript no aparecen en pantalla, pero sí en la impresión.

Nota: La programación de PostScript no se describe en este documento. Para más información, consulte un manual sobre lenguaje Postscript.

Para aplicar un relleno PostScript a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Postscript en la lista del inspector de relleno.
- 2 Introduzca un máximo de 255 caracteres de código en el cuadro de texto Código Postscript. Es posible escribir el código directamente o pegarlo de otra fuente.

Separe los comandos con un espacio y permita que se ajusten automáticamente.



Inspector de relleno con código PostScript

- 3 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el relleno.

Aplicación de rellenos con textura

Los rellenos con textura incluyen las texturas: Lona, Microorganismos, Tela vaquera, Arena, Grava y Granito. No es posible editar rellenos con textura.



Rellenos con textura

Los rellenos con textura de FreeHand son texturas Postscript que no aparecen en pantalla, pero sí en la impresión. Los rellenos de patrón se imprimen con un tamaño en dispositivos de salida PostScript y no cambian su tamaño a escala con respecto a los objetos donde se incluyen.

Para aplicar un relleno con textura a un objeto seleccionado:

- 1 Elija Textura en la lista de tipos de rellenos del inspector de relleno.
- 2 Seleccione una textura en la lista de texturas.
- 3 Seleccione un color en la lista de colores.

Aplicación de rellenos de mosaico

Los rellenos de mosaico son patrones basados en la repetición de un objeto o mosaico creado a partir de gráficos o texto pegado en el inspector de relleno. No es posible crear un relleno de mosaico a partir de una imagen EPS, de mapa de bits, otro relleno de mosaico o un objeto con relleno de lente.



Para crear y aplicar un relleno de mosaico:

- 1 Copie los gráficos o texto que desee utilizar como mosaico.
- 2 Seleccione el objeto que desee rellenar.
- 3 Elija Mosaico en la lista de tipos de rellenos del inspector de relleno.
- 4 Haga clic en Pegar para pegar el mosaico en la ventana de previsualización.
- 5 En Ángulo, introduzca un valor o arrastre la rueda para configurar la orientación del mosaico.
- 6 En los cuadros de texto de entrada de escala, introduzca valores porcentuales X e Y para cambiar el tamaño del mosaico.
- 7 En los cuadros de texto de entrada de desplazamiento, introduzca los valores para desplazar la posición del mosaico dentro del objeto al que se está aplicando relleno:
 - Los valores X positivos desplazan el relleno a la derecha y los valores negativos, a la izquierda.
 - Los valores Y positivos desplazan el relleno arriba y los valores negativos, abajo.

Para crear un relleno de mosaico con espacio entre las piezas del mosaico:

- 1 Arrastre un rectángulo con un trazo y relleno de valor Ninguno para que rodee el objeto que desee utilizar como mosaico. El grosor del trazo determinará el espacio entre las piezas del mosaico.
- 2 Seleccione el objeto y el rectángulo y cree un relleno de mosaico como se describe en el procedimiento anterior.

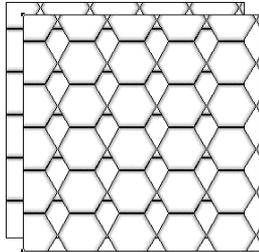
Para copiar un mosaico desde un objeto con relleno:

- 1 Seleccione el objeto que contiene el relleno de mosaico que desee copiar.
- 2 En el inspector de relleno, el objeto de mosaico aparece en la ventana de previsualización. Haga clic en Copiar para copiar el objeto de mosaico en el Portapapeles.

Ahora podrá copiar el objeto de mosaico en el documento o utilizarlo para crear un relleno de mosaico para otro objeto.

Para desplazar la posición de un relleno de mosaico dentro de un objeto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Transformación para mostrar el panel Transformar y cancele la selección de la opción Rellenos.
- 2 Arrastre el objeto con la herramienta Puntero. El objeto se desplaza, pero el relleno de mosaico permanece en su posición.



- 3 En el panel Transformar, seleccione Rellenos. Al desplazar un objeto, el relleno de mosaico se desplazará con el objeto.



CAPÍTULO 9

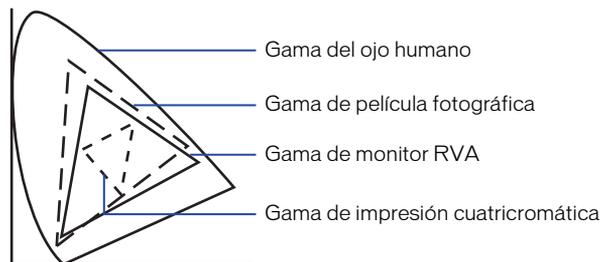
Administración de colores

Es posible utilizar las estrategias de administración de colores de FreeHand para ajustar la presentación de las ilustraciones en la pantalla o en pruebas impresas, de forma que coincida al máximo con el aspecto de las ilustraciones de la salida final (impreso o en línea). La administración de colores está diseñada para proporcionar una previsualización de máxima calidad de la impresión final.

Si la salida final está destinada para presentación en línea (en la Web o en otro formato multimedia), el aspecto de la ilustración de FreeHand estará determinado por el sistema informático, el software y las configuraciones de color del usuario. Si la salida final está destinada a presentarse como impresión, su aspecto se verá determinado por el tipo de dispositivo de salida utilizado para crear el documento impreso.

Independientemente de si las ilustraciones se destinan a impresión o a presentación en línea, deseará obtener el máximo nivel de coincidencia posible entre los colores que aparecen en la pantalla del sistema y los colores generados por una impresora u otro sistema informático empleado para mostrar las ilustraciones.

Es inevitable que existan diferencias entre los colores en pantalla y los de la salida final. Los monitores muestran los colores utilizando color RVA aditivo, mientras que las imprentas vuelven a crear los colores utilizando color CMAN sustractivo. Como la gama, o rango de colores, RVA es mucho mayor que la gama CMAN, es posible que algunos colores mostrados en una pantalla no coincidan totalmente con los colores de la impresión.



Por lo general, las ilustraciones pasan por uno o más dispositivos electrónicos o aplicaciones de software antes de llegar a la impresión final. En la impresión de un documento Freehand mediante una impresora local, por ejemplo, participan el propio programa, el monitor y el sistema operativo del ordenador, y la impresora. La interpretación de los colores de un dispositivo (o aplicación) a otro puede variar. Incluso los colores de las ilustraciones creadas específicamente para Internet pueden variar según el monitor que se utilice.

Además, algunos elementos de una ilustración de FreeHand pueden proceder de otro dispositivo electrónico o aplicación de software. La interpretación de los colores de un dispositivo o una aplicación puede ser distinta de la de otro dispositivo o aplicación. Incluso entre dispositivos o aplicaciones del mismo tipo (o de la misma marca), la interpretación de colores puede variar en función del tiempo de funcionamiento, desgaste, configuración actual y otros factores.

Estrategia de la administración de colores

Un sistema de administración de colores (CMS) interpreta y convierte el color con precisión entre dispositivos. Un sistema CMS compara el espacio de color (la gama de colores que un dispositivo puede mostrar) de creación del color con el espacio de color de salida de dicho color y ajusta el color según sea necesario para que el color de los dispositivos de previsualización coincida al máximo con el de la salida final (impreso o en línea).

Flujo de trabajo de la administración de colores de FreeHand

Para administrar el color con eficacia en FreeHand, puede realizar algunos o todos los procedimientos siguientes:

- Calibrar el monitor para ajustar los colores del monitor de modo que coincidan con los colores del perfil del dispositivo de salida. Para ajustar los colores del monitor de modo que coincidan con las muestras impresas, consulte “Calibración visual de los colores del monitor” en la página 304.
- En Macintosh, aplique tramado para simular los colores en pantalla que no aparezcan en la paleta de colores de 8 bits. Esta opción resulta útil para generar gráficos de 256 colores para la Web. Consulte “Aplicación de tramado (Macintosh)” en la página 306.
- Cree o especifique perfiles para cada dispositivo del flujo de trabajo a fin de definir el espacio de color del dispositivo. Consulte la documentación del dispositivo para obtener una explicación del procedimiento de calibración. Para más información, consulte “Acerca de los perfiles de colores” en la página 303.
- Seleccione el sistema de administración de colores Kodak Digital Science o Apple ColorSync y elija opciones o utilice la opción Tablas de color para realizar una administración de colores limitada. Para más información, consulte “Utilización de los sistemas de administración de colores Kodak Digital Science y Apple ColorSync” en la página 306 y “Utilización de tablas de color” en la página 312.

- Para imprimir separaciones de cuatro colores utilizando Kodak Digital Science o Apple ColorSync, elija un perfil de impresora por separación. Para imprimir pruebas de composición de separaciones de color, elija un perfil de impresora por composición. Para más información, consulte “Selección de perfiles de impresora” en la página 309.

Acerca de los perfiles de colores

Cada dispositivo del flujo de trabajo debe calibrarse con respecto a su perfil para obtener una administración de colores eficaz.

Un perfil describe un espacio de color del dispositivo de forma matemática al asignar la gama de colores y otras características de cada dispositivo. El perfil se crea midiendo el rango de salida de un dispositivo de color concreto con espectrofotómetros, colorímetros y otros dispositivos de medición, así como utilizando software especial para generar el perfil.

Los perfiles personalizados son más precisos que los suministrados por los fabricantes. La creación de perfiles personalizados requiere un conocimiento avanzado de la administración de colores y sus herramientas.

Los sistemas de color Kodak Digital Science y Apple ColorSync ayudan a administrar el color en FreeHand utilizando perfiles estándar aprobados por el Consorcio Internacional del Color (ICC). Los fabricantes suministran estos perfiles compatibles con ICC y específicos de los modelos que aparecen en el cuadro de diálogo Administrador de colores de FreeHand junto con los perfiles personalizados.

FreeHand lee todos los perfiles compatibles con la versión 2 de ICC. Los perfiles de otros fabricantes se encuentran disponibles en Internet en www.colorsinc.com. Los sitios Web de los fabricantes de dispositivos también pueden incluir perfiles.

Para utilizar perfiles de colores entre las plataformas Macintosh y Windows, es preciso observar las siguientes convenciones de denominación:

- Añada un punto y la extensión de tres letras ICM al nombre del perfil.
- No utilice caracteres especiales, como barra inclinada (/) o paréntesis.
- Utilice nombres de longitud no superior a 27 caracteres seguidos de un punto y la extensión ICM. (Por ejemplo, `my_printer.icm`.)
- Almacene los perfiles en la carpeta ICM de FreeHand, en la carpeta Color incluida en la carpeta Windows/Sistema (o Sistema 32) (Windows), o en la carpeta Perfiles ColorSync de la carpeta Sistema (Macintosh).

Calibración visual de los colores del monitor

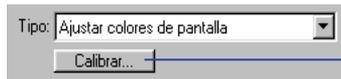
Puede utilizar la opción Ajustar colores de pantalla para calibrar visualmente los colores del monitor de modo que coincidan con los colores de la salida de muestra o numéricamente para que coincidan con valores de color específicos.

Para hacer coincidir los colores del monitor con los colores impresos, imprima colores de muestra en la impresora y compárelos con los del monitor. Esta opción del Administrador de colores es más sencilla que el uso de los sistemas de administración de colores Kodak Digital Science o Apple ColorSync, aunque menos precisa.

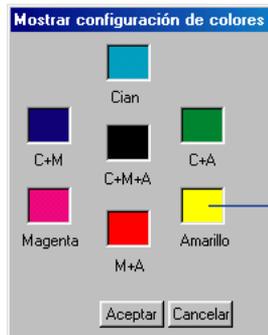
Para calibrar el monitor utilizando la opción Ajustar colores de pantalla:

- 1 Seleccione un conjunto de colores de prueba con los que desee calibrar el monitor. Utilice un libro de muestras de colores o imprima colores de muestra con la impresora de destino.
- 2 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores y elija Ajustar colores de pantalla en el menú emergente Tipo de la sección Administrador de colores.
- 3 Haga clic en Calibrar.

Aparece el cuadro de diálogo Mostrar configuración de colores.

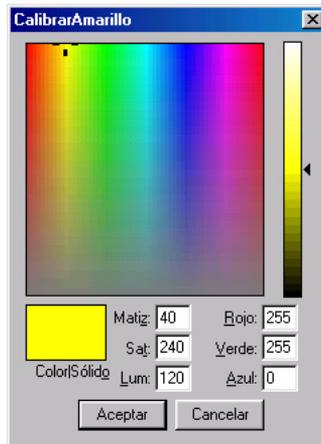


Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Mostrar configuración de colores

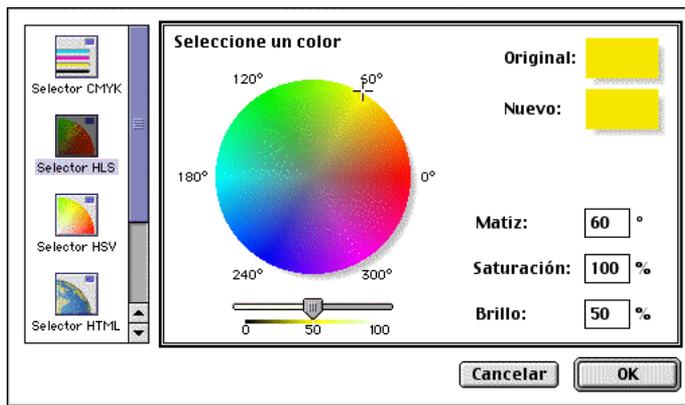


Haga clic en un color para ajustar los valores.

- 4 Haga clic en cualquier color del cuadro de diálogo Mostrar configuración de colores para mostrar el cuadro de diálogo Color (Windows) o Selector de color del Apple (Macintosh).



Cuadro de diálogo Color de Windows



Selector de color de Apple

- 5 Mantenga las muestras de color del dispositivo de salida o del libro de muestras junto al color de la pantalla para compararlas y utilice el selector de color del sistema para ajustar el color en pantalla de forma que coincida con la muestra.

Aplicación de tramado (Macintosh)

En Macintosh, puede definir la presentación en pantalla para aplicar tramado a colores de 8 bits con el fin de generar una mayor aproximación de los colores que no aparecen en la paleta de 8 bits (256 colores). El tramado ajusta los píxeles adyacentes de distintos colores para simular la creación de un tercer color. Por ejemplo, es posible aplicar tramado en pantalla a un color azul y a uno amarillo para simular la creación de un color verde no incluido en la paleta de colores de 8 bits.

Para definir la presentación en pantalla utilizando la opción Interpretar colores de 8 bits:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione Interpretar colores de 8 bits para generar, a partir de los colores en pantalla, la mayor aproximación al color verdadero.
 - Anule la selección de Interpretar colores de 8 bits para mostrar cada color como el color sólido de mayor semejanza posible con el color verdadero.
- 3 Haga clic en OK.

Utilización de los sistemas de administración de colores Kodak Digital Science y Apple ColorSync

FreeHand incluye el sistema de administración de colores Kodak Digital Science (KDS), utilizable con los sistemas operativos Windows o Macintosh. Además, si está trabajando en un sistema Macintosh que tenga instalado el motor Apple ColorSync, FreeHand permite utilizar el sistema de administración de colores Apple ColorSync.

Si el sistema Kodak Digital Science no aparece en la copia de FreeHand instalada, consulte “Verificación de la instalación del sistema de administración de colores Kodak Digital Science” en la página 308.

Configuración de opciones del sistema de administración de colores

Tanto para el sistema Kodak Digital Science como para Apple ColorSync, es posible elegir opciones para controlar el aspecto de los colores en pantalla o en previsualizaciones impresas.

Nota: Las características de nivel de sistema relacionadas con el color, como Gamma Control, pueden producir conflictos con los sistemas de administración de colores de FreeHand.

Para configurar las opciones del sistema de administración de colores:

1 Realice uno de los siguientes pasos:

- Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores.
- Elija Archivo > Imprimir. En el cuadro de diálogo Imprimir, haga clic en Administrador de colores.

2 Elija Kodak Digital Science o Apple ColorSync en el menú emergente Administrador de colores.

3 Determine si desea administrar tintas planas electrónicamente:

- Seleccione Color gestiona colores de tintas planas para utilizar el sistema de administración de colores que permita ajustar la presentación en pantalla de tintas planas para distintos dispositivos del flujo de trabajo.
- Cancele la selección de Color gestiona colores de tintas planas para desactivar la administración de colores de la presentación en pantalla de tintas planas y ajustar dichos colores manualmente. Utilice el libro de muestras adecuado (por ejemplo, PANTONE) para verificar la precisión de las tintas planas.

4 Elija entre volver a crear tablas de color, si cambia entre KDS y Apple ColorSync, o cambiar cualquiera de las configuraciones de perfil:

- Seleccione Reconstruir tablas de color para FreeHand a fin de volver a crear tablas de color cada vez que cambie entre KDS y Apple ColorSync.
- Cancele la selección de Reconstruir tablas de color para FreeHand a fin de conservar las mismas tablas de color que al cambiar entre KDS y Apple ColorSync. Al cancelar la selección de esta opción se pueden hacer pruebas con distintas configuraciones de administración de colores sin que ello afecte a las tablas de color.

Las tablas de color sólo se utilizan si se elige la opción Tablas de color en Tipo de la sección Administrador de colores en Preferencias, Colores. Para más información, consulte “Utilización de tablas de color” en la página 312.

5 Haga clic en Configuración para abrir el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.

6 Elija un perfil de monitor compatible con ICC en el menú emergente Monitor del cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.

7 En El monitor simula a, elija la configuración del monitor necesaria para simular la gama de colores mediante el dispositivo de salida final:

- Elija Ninguno/a para mostrar colores RVA de acuerdo con el perfil de monitor y colores CMAN como RVA en función del perfil de impresora. Esta opción no altera la presentación en pantalla ni los perfiles de impresora. Elija esta opción si la salida final va a mostrarse en línea (por ejemplo, en la Web).
- Elija Impresora por composición para simular el aspecto de una impresión por composición en la que todos los colores se imprimen en una sola plancha (en lugar de que cada color se imprima en una plancha independiente).

- Elija Impresora por separación para simular el aspecto de separaciones de color impresas en las que cada color se imprima en una plancha independiente.
- 8 En Impresora por separación, elija un perfil de impresora cuya descripción se corresponda con la impresora por separación de desee utilizar. Realice este paso si ha seleccionado Impresora por separación para El monitor simula a (paso 7), o si desea imprimir separaciones simuladas en una impresora por composición (véase el paso 10).
- 9 En Intento, elija un método de conversión de colores entre espacios de colores de distintos dispositivos del flujo de trabajo. Para más información, consulte “Acerca del intento de representación” en la página 310.
- 10 Si está imprimiendo pruebas de separación de cuatro colores en una impresora por composición, seleccione La composición emula a la separación para imprimir separaciones de color simuladas.

Nota: No seleccione esta opción si está utilizando la impresora por composición para obtener la salida final, o si los archivos van a procesarse en un controlador RIP que requiera archivos compuestos. Seleccione esta opción sólo para producir separación de cuatro colores simulada con fines de comprobación.

- 11 Si ha seleccionado La composición emula a la separación en el paso 10, elija un perfil de impresora para la impresora por composición que vaya a utilizarse como medio de impresión de separaciones de color simuladas. Para más información, consulte “Selección de perfiles de impresora” en la página 309.
- 12 En Origen de imagen RVA predeterminada, elija un perfil de dispositivo basado en la creación de la imagen para mejorar la presentación y salida de imágenes RVA.
También puede seleccionar distintos perfiles para imágenes RVA individuales. Para más información, consulte “Administración del color de imagen RVA para imágenes seleccionadas” en la página 311.
- 13 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores y vuelva a hacer clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Verificación de la instalación del sistema de administración de colores Kodak Digital Science

Si el sistema Kodak Digital Science se instala correctamente, aparecerá en la sección Administrador de colores del cuadro de diálogo Preferencias, Colores, dentro del menú emergente Tipo. Si no aparece la opción KDS, verifique si está instalado en su sistema.

Para verificar la instalación del sistema Kodak Digital Science, realice uno de los siguientes pasos:

- En Windows, ejecute la utilidad RegKodak.exe, situada en la carpeta Support de la carpeta FreeHand 10 que está incluida en el CD de instalación de FreeHand.

- En Macintosh, verifique que el archivo denominado KodakCMSCP se encuentra en la carpeta de la aplicación FreeHand.

Nota: Si estas soluciones no surten efecto, puede que sea necesario desinstalar y volver a instalar FreeHand.

Selección de perfiles de impresora

Es posible elegir un perfil de impresora para especificar la impresora que se utilizará para imprimir separaciones de cuatro colores. Las opciones de Impresora por separación incluyen perfiles de impresora CMAN compatibles con ICC.

También existe un perfil de impresora Hexachrome para salida de seis colores (CMYKOG) cuando no hay disponible un perfil más adecuado para la impresora por separación. Un perfil Hexachrome separa los documentos en salidas de seis colores, pero muestra los colores RVA en función del perfil de monitor, y los colores CMAN en función del perfil de impresora predeterminado (CMAN). Los colores se imprimen como se muestra a continuación:

- Los colores cuatricromáticos de colores Hexachrome se imprimen utilizando los valores Hexachrome definidos. Los colores cuatricromáticos RVA y los TIFF RVA se separan en colores Hexachrome.
- Los colores cuatricromáticos CMAN y los TIFF CMAN permanecen inalterados al imprimirse como Hexachrome. Los colores CMAN no aparecen ni en la plncha naranja ni en la verde.
- Las tintas planas (CMAN o RVA) se imprimen en planchas separadas. Si se selecciona Imprimir tintas planas como colores cuatricromáticos (en el panel Separaciones del cuadro de diálogo Configuración de impresión), los colores se separan en valores CMAN.

Si está imprimiendo pruebas de separación de cuatro colores en una impresora por composición, también puede elegir un perfil de impresora para especificar el tipo de impresora que utilizará para imprimir las pruebas. Las opciones de Impresora por separación incluyen perfiles de impresora CMAN y RVA compatibles con ICC.

Tanto en el perfil de Impresora por separación como en el de Impresora por composición, la opción Predeterminado (CMAN) proporciona resultados aceptables para la mayoría de las impresoras. No obstante, para realizar una administración de colores más precisa, deberá elegir un perfil específico de dispositivo.

Para elegir un perfil de Impresora por separación:

- 1 Elija Archivo > Imprimir. En Macintosh, elija FreeHand 10 en el menú emergente.
- 2 Haga clic en Administrador de colores.
- 3 En el menú Tipo del cuadro de diálogo Preferencias del Administrador de colores, elija Kodak Digital Science o Apply ColorSync.

- 4 Haga clic en Configuración.
- 5 Elija una opción en el menú emergente Impresora por separación del cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores:
 - Elija Predeterminada (CMAN) para obtener resultados aceptables con la mayoría de las impresoras.
 - Elija uno de los perfiles de impresora compatibles con ICC que permita realizar la administración de colores con mayor precisión.
 - Elija un perfil Hexachrome que separe la salida en seis colores, pero muestre colores RVA en función del perfil de monitor, y colores CMAN en función del perfil de impresora predeterminado (CMAN).
- 6 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.

Para elegir un perfil de Impresora por composición para separación de cuatro colores simulada:

- 1 Elija Archivo > Imprimir. En Macintosh, elija FreeHand 10 en el menú emergente.
- 2 Haga clic en Administrador de colores.
- 3 En el menú Tipo del cuadro de diálogo Preferencias del Administrador de colores, elija Kodak Digital Science o Apply ColorSync.
- 4 Haga clic en Configuración.
- 5 En el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores, verifique que se ha seleccionado La composición simula separaciones.
- 6 Elija una opción en el menú emergente Impresora de composición:
 - Elija Predeterminada (CMAN) para obtener resultados aceptables con la mayoría de las impresoras.
 - Elija uno de los perfiles de impresora compatibles con ICC que permita realizar la administración de colores con mayor precisión.
- 7 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.

Acerca del intento de representación

Para convertir colores a un espacio de color diferente, puede que sea necesario ajustar los colores a fin de adaptar la gama del espacio de color de destino. Es posible elegir entre distintos métodos de conversión, llamados intentos de representación, a fin de determinar el modo de ajuste y optimización de los colores de origen para el uso deseado del gráfico.

Los resultados del intento de representación dependen del contenido gráfico de los documentos y de los perfiles utilizados para especificar espacios de color.

Es posible elegir entre las siguientes opciones:

Perceptual es la mejor opción para imágenes fotográficas, ya que mantiene la relación visual entre colores propia del ojo humano, incluso si se modifican los valores del color.

Saturación es la mejor opción para ilustraciones con gran cantidad de color, como gráficos, diagramas y gráficos de presentación. Esta opción crea un color vivo a expensas de la precisión.

Colorimétrico absoluto es la mejor opción para hacer coincidir colores de logotipos. Esta opción mantiene los colores que pertenecen a la gama de destino y conserva la precisión del color en detrimento de las relaciones entre colores. Por ejemplo, dos colores distintos en el espacio de origen pueden asignarse al mismo color en el espacio de destino.

Colorimétrico relativo es la mejor opción para ilustraciones. Esta opción es idéntica a Colorimétrico absoluto, con la diferencia de que compara el punto blanco (resaltado extremo) del espacio de color de origen con el del espacio de color de destino y desplaza todos los colores en función de ello.

Administración del color de imagen RVA para imágenes seleccionadas

Para mejorar la presentación e impresión de una imagen RVA seleccionada, es posible asignar un perfil de dispositivo teniendo en cuenta cómo fue creada la imagen. El perfil determina los colores que la imagen presenta e imprime dentro de la gama de colores de ese perfil. La configuración de perfiles para imágenes individuales no cambia el perfil de imagen RVA predeterminado.

Al abrir una imagen RVA con un perfil de dispositivo asignado a otro sistema informático, podrá mantener el perfil de dispositivo asignado si el perfil está instalado en dicho sistema.

Configuración de perfiles para imágenes RVA seleccionadas

Es posible utilizar el inspector de objetos a fin de configurar perfiles para imágenes individuales. Por ejemplo, puede asignar un perfil a una imagen que se ajuste al monitor en Photoshop y otro perfil a una imagen explorada.

Para asignar un perfil a una imagen RVA seleccionada:

- 1 Importe o seleccione la imagen RVA del documento.

2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.



El inspector de objetos muestra el tipo de archivo RVA y el origen de la imagen.

3 Elija un perfil de dispositivo en el menú emergente Origen de imagen.

Nota: La selección de la opción Alterar valores predeterminados al modificar el objeto no cambia el menú Origen de imagen.

Acerca del mantenimiento de perfiles de dispositivo RVA

A fin de mantener los perfiles de dispositivo para imágenes RVA al abrir las imágenes en otro sistema informático, es preciso que los perfiles estén instalados en dicho sistema. Si los perfiles no están instalados o no están disponibles, el cuadro de diálogo No se encuentran los orígenes de imagen muestra una lista de los perfiles de dispositivo que faltan.

Si instala los perfiles originales y, a continuación, vuelve a abrir la imagen, las asignaciones de perfil de las imágenes RVA permanecerán intactas. Si no instala los perfiles de dispositivo originales, el perfil de dispositivo predeterminado para imágenes RVA se asignará temporalmente a la imagen. Si vuelva a abrir la imagen sin reemplazar el perfil de dispositivo original y elige un nuevo perfil de dispositivo, el nuevo perfil se asignará a las imágenes RVA.

Utilización de tablas de color

Es posible utilizar tablas de color para aplicar estrategias limitadas de administración de colores a su flujo de trabajo. La opción Tablas de color sólo administra la presentación de CMAN y la conversión de RVA.

Las tablas de color que se proporcionan con FreeHand están basadas en una serie de perfiles de dispositivo predeterminados que permiten obtener resultados aceptables en la mayor parte de los dispositivos de salida.

Si utiliza la opción Tablas de color, puede administrar tintas planas electrónicamente, así como seleccionar el modo en que el monitor simulará el espacio de color del dispositivo de salida.

Si el sistema de administración de colores Kodak Digital Science o Apple ColorSync está instalado en el sistema, podrá recrear las tablas de color predeterminadas. También puede elegir un perfil de dispositivo para el monitor o una impresora por separación.

Nota: No es posible aplicar un perfil a una imagen RVA o de mapa de bits si la opción Administrador de colores tiene asignado Tablas de color, Ajustar colores de pantalla o Ninguno en Preferencias, Colores.

Para utilizar tablas de color:

- 1 Elija Edición > Preferencias y haga clic en Colores.
- 2 Elija Tablas de color en el menú emergente Tipo de Administrador de colores.
- 3 Determine si desea administrar tintas planas electrónicamente:
 - Seleccione Color gestiona colores de tintas planas a fin de utilizar el sistema de administración de colores para ajustar tintas planas para distintos dispositivos del flujo de trabajo.
 - Anule la selección de Color gestiona colores de tintas planas para desactivar la administración de colores de la presentación en pantalla de tintas planas y ajustar dichos colores manualmente. Utilice el libro de muestras adecuado (por ejemplo, PANTONE) para verificar la precisión de las tintas planas.
- 4 En El monitor simula a, elija la configuración del monitor necesaria para simular la gama de colores mediante el dispositivo de salida final:
 - Elija Ninguno/a para mostrar los colores RVA en función del perfil de monitor y los colores CMAN como RVA en función del perfil de impresora. Esta opción no altera la presentación del monitor ni los perfiles de impresora.

Por ejemplo un artista que diseña gráficos para su presentación en pantalla puede elegir Ninguno/a en El monitor emula a para crear una presentación RVA más brillante.
 - Elija Impresora por separación para simular el aspecto de separaciones de color impresas en las que cada color se imprime en una plancha diferente.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para volver a crear tablas de color o elegir perfiles de monitor o de impresora por separación:

- 1 Elija Kodak Digital Science o Apple ColorSync en el menú Tipo de Administrador de colores, dentro del cuadro de diálogo Preferencias, Colores.
- 2 Seleccione Reconstruir tablas de color para que FreeHand recree automáticamente las tablas de color predeterminadas en función del sistema de administración de colores elegido en el paso 1.
- 3 Haga clic en Configuración.

- 4 En Monitor del cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores, elija un perfil de monitor compatible con ICC, que se utilizará para administrar el color del monitor.
- 5 En Impresora por separación, elija un perfil de impresora que se vaya a utilizar para imprimir separaciones de colores.
- 6 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.
- 7 Elija Tablas de color en el menú Tipo de Administrador de colores, dentro del cuadro de diálogo Preferencias, Colores.

Nota: Los perfiles de monitor y de impresora por separación seleccionados en los pasos 4 y 5 no aparecen bajo las opciones de Administrador de colores para Tablas de color. No obstante, FreeHand utilizará los perfiles seleccionados para realizar ajustes de color.

- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias, Colores.

CAPÍTULO 10

Utilización de la tipografía

El texto que inserte en un documento de FreeHand se encuentra en un bloque de texto. Para controlar el aspecto del texto en su documento, puede manipular tanto el propio texto como los bloques de texto de numerosas formas. Puede controlar de forma precisa las especificaciones de la tipografía y aplicar colores de trazo y de relleno al texto y bloques de texto. Es posible disponer el texto en columnas, filas y tablas. También puede colocar texto dentro de objetos o a lo largo de trazados y colocar gráficos dentro de bloques de texto. Para más información sobre estas funciones, consulte las secciones siguientes.

Para asegurar que la tipografía de sus páginas aparece en pantalla y se imprime correctamente, debe utilizar fuentes PostScript o TrueType. Para más información, consulte “Acerca de la impresión de fuentes” en la página 416.

Creación de texto

En FreeHand, debe crear el texto haciendo clic o arrastrando con la herramienta Texto para crear un bloque de texto, después debe escribir en el bloque de texto para introducir el texto.

El nuevo texto introducido en FreeHand se formatea con las especificaciones actuales del inspector de texto. Para más información sobre cómo cambiar estas especificaciones, consulte “Configuración de especificaciones exactas de tipografía” en la página 332.

De forma predeterminada, si hace clic con la herramienta Texto, se crea un bloque de texto que se expande automáticamente al introducir texto. Cuando arrastra con la herramienta Texto se crea un bloque de texto de tamaño fijo en el que el texto se ajusta automáticamente de una línea a la siguiente. Es posible invertir estos comportamientos definiendo preferencias de texto. Para más información, consulte “Operaciones con bloques de texto” en la página 316.

Cuando utiliza la herramienta Texto para crear o seleccionar un bloque de texto o texto en el bloque de texto, aparece la regla de texto. Para más información sobre cómo ocultar la regla de texto, consulte “Selección de texto” en la página 321.

Para crear texto:

- 1 Haga clic en la herramienta Texto del panel Herramientas.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para crear un bloque de texto que se expanda automáticamente, haga clic en la ventana del documento y comience a escribir texto. Para crear un salto de línea, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
 - Para crear un bloque de texto de tamaño fijo, arrastre en la ventana del documento y comience a escribir en el bloque de texto que aparece. El texto se ajusta automáticamente dentro del bloque de texto; para crear un párrafo nuevo, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
 - Para abrir el Editor de texto cuando cree un nuevo bloque de texto, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) al hacer clic en la ventana del documento con la herramienta Texto. Para más información sobre el Editor de texto, consulte “Edición de texto” en la página 325.
 - Para definir un punto de inserción en un bloque de texto existente, haga clic dentro del bloque de texto y comience a escribir.
- 3 Para finalizar la introducción de texto, haga clic fuera del bloque de texto.

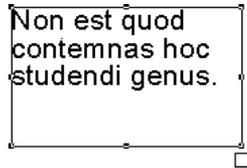
Nota: De forma predeterminada, la herramienta Texto vuelve a la herramienta Puntero después de crear un bloque de texto y mover el puntero fuera del bloque de texto. Para cambiar este comportamiento, elija Edición > Preferencias, haga clic en Texto y no seleccione “La herramienta Texto se convierte en puntero”.

Operaciones con bloques de texto

Es posible manipular bloques de texto del mismo modo que otros objetos. Es posible mover, eliminar y cambiar el tamaño de bloques de texto. También puede convertir bloques de texto de tamaño fijo en bloques que se expandan automáticamente y viceversa.

Cuando se seleccionan bloques de texto de tamaño fijo aparecen selectores laterales sólidos; los bloques de texto que se expanden automáticamente se indican con unos selectores laterales huecos. Es posible cambiar el tamaño de un bloque de texto de tamaño fijo arrastrando los selectores.

Aparece un cuadro de vínculo en la esquina inferior derecha de un bloque de texto seleccionado. Cuando un bloque de texto de tamaño fijo contiene más texto del que puede mostrar, aparece un punto en el cuadro de vínculo para indicar que hay texto desbordado. (Los bloques de texto que se expanden automáticamente no se desbordan, ya que se expanden conforme se introduce texto). Es posible vincular bloques de texto para que el texto fluya de un bloque a otro. Para más información, consulte “Vinculación de bloques de texto” en la página 323.



Non est quod contemnas hoc studendi genus.

Un bloque de texto de tamaño fijo y uno que se expande automáticamente

Puede aplicar colores de trazo y relleno a los bloques de texto (consulte “Aplicación de color al texto y a los bloques de texto” en la página 351). También puede aplicar transformaciones, como rotaciones, inclinaciones o escala y eliminar las transformaciones aplicadas (consulte “Transformación de objetos” en la página 214, “Agrupación de objetos” en la página 183 y “Utilización de capas” en la página 235).

Para eliminar las transformaciones aplicadas a un bloque de texto:

- 1 Seleccione el bloque de texto.
- 2 Elija Texto > Eliminar transformaciones.

Se eliminan todas las transformaciones aplicadas utilizando las opciones del submenú Transformar o las herramientas de transformación del panel Herramientas.

Desplazamiento, eliminación y cambio de tamaño de los bloques de texto

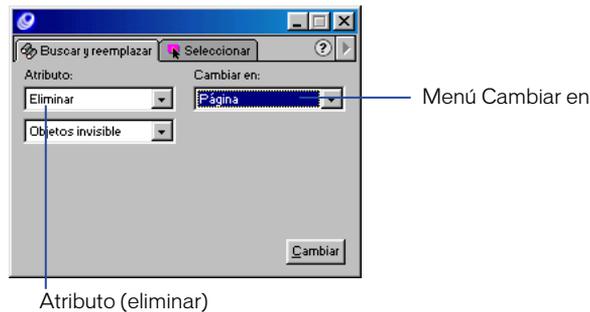
Es posible mover bloques de texto y eliminar los bloques de texto seleccionados y todos los bloques de texto vacíos de una página o documento. Cuando arrastra sus selectores cambiará el tamaño de los bloques de texto de tamaño fijo. Cuando trabaje en el modo Previsualización, puede activar y desactivar los resaltes de selección para bloques de texto.

Para mover o eliminar un bloque de texto:

- 1 Seleccione la herramienta Puntero y haga clic en el bloque de texto.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para mover el bloque de texto, arrástrelo.
 - Para eliminar un bloque de texto, presione Eliminar o elija Edición > Borrar. Para eliminar un bloque de texto que se expande automáticamente, cancele la selección del bloque.

Para eliminar todos los bloques de texto vacíos de una página o documento, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Xtras > Eliminar > Bloques de texto vacíos. Se eliminan todos los bloques de texto vacíos del documento.
- Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos. Haga clic en la ficha Buscar y reemplazar. Elija Eliminar en el menú emergente Atributo y elija Objetos invisibles en el menú emergente Eliminar. En el menú Cambiar en, elija Página para eliminar los bloques de texto vacíos de la página actual o Documento para eliminar todos los bloques de texto vacíos del documento. Haga clic en Cambiar. Un mensaje de texto en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo Buscar y reemplazar gráficos indica el número de bloques de texto que se han eliminado.



Para cambiar el tamaño de un bloque de texto de tamaño fijo:

- 1 Seleccione la herramienta Puntero.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para ajustar el tamaño de un bloque de texto, arrastre un selector de esquina. El texto situado dentro del recuadro se redistribuye para rellenar el tamaño nuevo.
 - Para cambiar el tamaño de un bloque de texto proporcionalmente, arrastre, manteniendo presionada la tecla Mayús, un selector de esquina. El texto situado dentro del recuadro se redistribuye para rellenar el tamaño nuevo.

- Para modificar el tamaño de bloque de texto y el tamaño de la fuente, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un selector de esquina.
- Para modificar el tamaño de bloque de texto y el tamaño de la fuente proporcionalmente, mantenga presionada la tecla Mayús-Alt (Windows) o Mayús-Opción (Macintosh) y arrastre un selector de esquina.
- Para reducir el tamaño de un bloque de texto para encajar el texto, haga doble clic en el cuadro de vínculo de la esquina inferior derecha del bloque de texto con la herramienta Puntero.

Para desactivar los resaltes de selección de bloque de texto en el modo Previsualización:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 No seleccione Edición suavizada. (También se cancela la selección de la opción Resaltar trazados seleccionados cuando realiza este paso). Debe tener en cuenta que al no seleccionar esta opción se desactiva el resalte de la selección para todos los objetos del documento y no sólo los bloques de texto.

Nota: Cuando se desactiva el modo Previsualización, los bloques de texto se indican con contornos negros tanto si están seleccionados como si no. Para más información sobre el modo Previsualización, consulte “Optimización del redibujo de documentos” en la página 75.

Conversión de bloques de texto que se expanden automáticamente o de tamaño fijo

Cuando arrastra con la herramienta Texto se crea un bloque de texto de tamaño fijo de forma predeterminada. Es posible cambiar el comportamiento predeterminado de la herramienta Texto para crear un bloque de texto que se expande automáticamente al arrastrar al herramienta. Después de crear un tipo de bloque de texto, puede convertirlo al otro.

Para especificar el tipo de bloque de texto creado al arrastrar con la herramienta Texto:

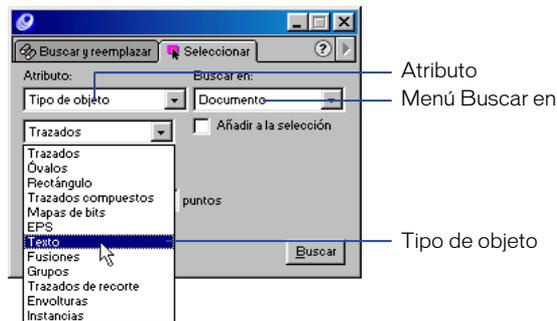
- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.
- 2 Elija el comportamiento de la acción arrastrar para crear un bloque de texto:
 - Seleccione “Los recuadros se ajustan al texto automáticamente” (el valor predeterminado) para crear un bloque de texto de tamaño fijo al arrastrar con la herramienta Texto. Cuando no se selecciona esta opción, al hacer clic con la herramienta Texto se crea un bloque de texto que se expande automáticamente.
 - Si no selecciona esta opción, se creará un bloque de texto que se expande automáticamente al arrastrar con la herramienta Texto. Cuando no se selecciona esta opción, al hacer clic con la herramienta Texto se crea un bloque de texto de tamaño fijo.

Para convertir un bloque de texto que se expande automáticamente a uno de tamaño de fijo:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero.
- 2 Haga doble clic en un selector lateral de bloque (no un selector de esquina) para convertir el bloque de texto que se expande automáticamente a uno de tamaño fijo y viceversa.

Para convertir varios bloques de texto de tamaño fijo a expansión automática y viceversa:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar los bloques de texto que desea convertir.
- 2 Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos.
- 3 Haga clic en la ficha Seleccionar para activar el panel.
- 4 En Atributo, elija Tipo de objeto y, en el menú emergente Tipo de objeto, elija Texto.
- 5 En Buscar, especifique los criterios de búsqueda (Selección, Página o Documento) y haga clic en Buscar. Con esto se seleccionan todos los bloques de texto.



- 6 Haga clic en Ventana > Inspectores > Objeto para ver el inspector de objetos.

7 Realice una de las acciones siguientes:

- Si desea convertir bloques de texto de tamaño fijo en bloques de texto que se expanden automáticamente, haga clic en el botón Anchura para definir la anchura de los bloques en automática y haga clic en el botón Altura para definir la altura de los bloques en automática.



- Si desea convertir bloques de texto que se expanden automáticamente en bloques de texto de tamaño fijo, haga clic en el botón Anchura para fijar la anchura de los bloques en el valor actual y haga clic en el botón Altura para definir la altura de los bloques en el valor actual.

Importación de texto

En FreeHand, puede importar archivos de texto RTF (Rich Text Format), manteniendo intacto los formatos del texto, y texto ASCII sin formatos (sólo texto). Si importa texto que contenga fuentes y estilos de texto que no están instalados en su sistema, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan le solicita seleccionar fuentes y estilos de texto sustitutivos. Para más información, consulte “Manipulación de la sustitución de fuentes” en la página 129.

Nota: La importación de texto RTF con elementos personalizados, como tabuladores de línea punteada, tachados o subrayados, cambia los efectos. Los efectos de contorno, subíndice y superíndice pueden importarse pero no se pueden exportar.

También puede arrastrar texto o copiar y pegar texto para importarlo de otra aplicación. Después de importar texto, puede editarlo del mismo modo que cualquier otro texto en FreeHand. Para más información, consulte “Edición de texto” en la página 325.

Para más información sobre la exportación de archivos de texto o de texto con gráficos en línea, consulte “Exportación de texto” en la página 447.

FreeHand en Español no admite el texto vertical de doble byte utilizado en algunos idiomas asiáticos. Cuando se importa texto vertical de doble byte, FreeHand en Español gira el bloque de texto para simular la alineación vertical, pero la orientación de los caracteres es, de forma predeterminada, horizontal.

Para importar un archivo de texto:

- 1 Elija Archivo > Importar para ver el cuadro de diálogo Importar documento.
- 2 Seleccione el archivo de texto que desee importar y haga clic en Abrir.
- 3 Coloque el texto importado:
 - Haga clic para colocar el archivo de texto con su tamaño original.
 - Arrastre para definir la posición y el tamaño del bloque de texto.

Selección de texto

Para editar o eliminar texto o cambiar los atributos de tipografía, debe seleccionar el texto con la herramienta Texto.

Cuando hace clic en un bloque de texto o selecciona texto con la herramienta Texto, aparece la regla de texto. La regla de texto muestra la anchura de los bloques de texto con puntos, tabuladores y marcadores de sangría. Puede ocultar y mostrar la regla de texto; asimismo puede definir las preferencias para mostrar los selectores de bloque de texto cuando la regla de texto está desactivada.

Para seleccionar texto:

- 1 Haga clic en la herramienta Texto.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para seleccionar caracteres, palabras o párrafos, haga clic en un bloque de texto para colocar el punto de inserción y arrastre para realizar la selección.
 - Para seleccionar una palabra, haga doble clic en cualquier punto de la palabra.
 - Para seleccionar un párrafo, haga triple clic en cualquier punto del párrafo.
 - Para seleccionar todo el texto dentro del bloque de texto, coloque un punto de inserción en un bloque de texto o bloque de texto vinculado y elija Edición > Seleccionar > Todo.
 - Para eliminar el texto seleccionado preservando el bloque de texto, presione Supr.

Para mostrar u ocultar la regla de texto:

Elija Ver > Reglas de texto.

Para ver los selectores de selección de bloque de texto cuando la regla está oculta:

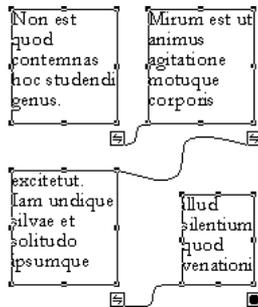
- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.
- 2 Seleccione Mostrar selectores de texto con regla inactiva (el valor predeterminado) para ver los selectores de texto al hacer clic con la herramienta Texto en un bloque de texto cuya regla no esté visible. No seleccione la opción para ocultar los selectores de bloque de texto cuando la regla de texto no esté visible.

Nota: Los selectores de bloque de texto aparecen al hacer clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero, independientemente de si la opción está seleccionada o no.

- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Vinculación de bloques de texto

Puede vincular bloques de texto de tamaño fijo a otros bloques de texto u objetos, como trazados, para forzar que el texto fluya entre los bloques vinculados u objetos. Normalmente, debe vincular bloques de texto que contienen texto desbordado (indicado por un punto en el cuadro de vínculo). Sin embargo, también puede vincular bloques vacíos o bloques parcialmente llenos y añadir después texto.



Tres bloques de texto y un trazado (triángulo)

Puede vincular un bloque de texto que se expande automáticamente como el objeto final de un grupo vinculado; sin embargo, no puede designar un bloque de texto que se expande automáticamente como el primer vínculo o uno intermedio de un grupo. El texto no fluirá desde un bloque de texto que se expande automáticamente, ya que el bloque se expande para contener todo el texto colocado en él.

Un objeto vinculado adquiere los atributos del bloque de texto y mantiene estos atributos incluso si se borra el texto.

Los cambios realizados en el texto seleccionado de un bloque de texto vinculado pueden afectar al texto de otros bloques vinculados. Por ejemplo, al aumentar el tamaño de fuente de un bloque de texto, el texto se puede trasladar al bloque siguiente.

Utilice el inspector de objetos y el de texto juntos para dar formato al texto vinculado a un trazado. Para más información, consulte “Alineación de texto en un trazado” en la página 364.

Puede romper un vínculo entre bloques de texto y mantener los bloques de texto y la posición del texto que sigue el vínculo roto. También es posible romper un vínculo y eliminar el texto y los bloques de texto que siguen al vínculo roto.

Para crear un vínculo:

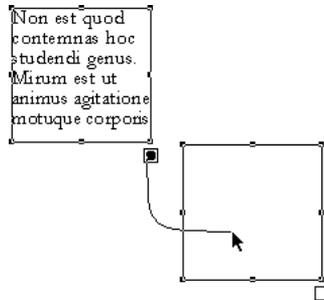
- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar los bloques de texto de tamaño fijo que desea vincular.

Nota: Si el bloque de texto inicial contiene texto desbordado, aparece un punto indicador en el cuadro de vínculo. Es posible vincular bloques con o sin texto desbordado.

- 2 Arrastre desde el cuadro de vínculo de los bloques de texto iniciales hasta el interior de otro bloque de texto u objeto o hasta un trazado.

Aparece un indicador de vínculo en el cuadro de vínculo del bloque de texto inicial para indicar que el bloque está vinculado. Si el bloque de texto inicial contiene texto desbordado, el texto fluye hasta el bloque de texto vacío, objeto o trazado.

- 3 Repita los pasos 1 y 2 para vincular otros bloques de texto u objetos. Puede vincular cualquier cantidad de bloques de texto u objetos de una página o de varias páginas.



Para romper un vínculo y retener la posición de un texto:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar el texto en un bloque de texto vinculado y elija Edición > Cortar.
- 2 Utilice la herramienta Puntero para arrastrar una línea de vínculo desde el cuadro de vínculo del bloque de texto inicial hasta una área vacía del documento.
- 3 Utilice la herramienta Texto para colocar un punto de inserción en el segundo bloque de texto y elija Edición > Pegar.

El texto permanece intacto pero ya no estará vinculado y fluirá hacia atrás hasta el último bloque de texto vinculado. El primer bloque de texto tiene un cuadro de vínculo vacío para indicar que no hay vínculo ni desbordamiento de texto.

Edición de texto

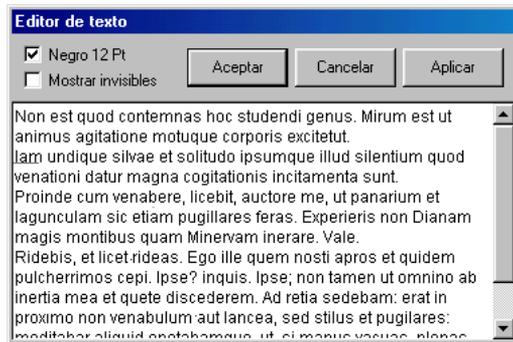
Puede utilizar varias técnicas para editar texto en FreeHand. Para editar el texto en pantalla, debe seleccionarlo con la herramienta Texto; consulte “Selección de texto” en la página 321. También puede editar texto en el Editor de texto.

Puede corregir la ortografía, insertar guiones, usar comillas especiales e insertar caracteres no imprimibles para controlar el espaciado. También es posible cambiar los atributos de la tipografía; consulte “Acerca de las herramientas de ajuste del texto” en la página 331.

Utilización del Editor de texto

El Editor de texto permite revisar y editar el texto que resulta difícil editar en pantalla; por ejemplo, el texto que incluye caracteres no imprimibles o el que está contenido en envolturas. Para obtener información sobre las envolturas, consulte “Creación de envolturas” en la página 225.

Puede decidir utilizar siempre el Editor de texto para la edición de texto seleccionando la opción adecuada en las preferencias de texto.



Para editar texto en el Editor de texto:

- 1 Mediante la herramienta Puntero, seleccione el bloque de texto que desee editar.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para ver el Editor de texto, elija Texto > Editor.
 - Para seleccionar el texto y ver el Editor de texto a la vez, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero.
 - Para ver el Editor de texto en Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto con la herramienta Texto y elija Editor en el menú de contexto.

- 3 Seleccione Negro 12 Pt para ignorar los atributos de formato y ver el texto con una fuente de 12 Pt en negro en la ventana del Editor de texto. Esta opción no afecta al formato del texto del documento.
- 4 Seleccione Mostrar invisibles para ver, en la ventana del Editor de texto, los caracteres no imprimibles, como espacios, tabuladores o saltos de párrafo.
- 5 Edite el texto en la ventana del Editor de texto.
- 6 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar los cambios y cerrar el Editor de texto.
 - Haga clic en Cancelar para cerrar el Editor de texto sin aplicar los cambios.
 - Haga clic en Aplicar para aplicar los cambios en el texto sin salir del Editor de texto.

Para editar texto siempre en el Editor de texto:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.
- 2 Seleccione Usar siempre editor de texto y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Inserción de caracteres especiales

Quando edite texto en el Editor de texto, puede insertar caracteres del submenú Texto > Caracteres especiales. Los caracteres especiales permiten aplicar formatos adicionales para controlar el aspecto del texto.

Están disponibles los caracteres especiales siguientes:

| | |
|---|---|
| Fin de columna <input type="checkbox"/> | En el caso de texto formateado en columnas, indica el carácter final de una columna |
| Fin de línea | Indica el carácter final de una línea |
| Espacio indivisible | Asegura que dos palabras separadas por un espacio no se separarán en un salto de línea |
| Espacio m | Inserta un espacio equivalente a la anchura de la letra “m” en la fuente actual |
| Espacio n | Inserta un espacio equivalente a la anchura de la letra “n” en la fuente actual |
| Espacio fino | Inserta un espacio igual a un quinto de un espacio n. |
| Guión m  | Inserta un guión con una anchura equivalente al espacio m. |
| Guión n  | Inserta un guión con una anchura equivalente al espacio n. |
| Guión de división | Inserta un guión que aparecerá en el documento sólo si el punto de inserción se encuentra al final de una línea |

Para insertar caracteres con el submenú Caracteres especiales:

- 1 Con el Editor de texto abierto (consulte “Utilización del Editor de texto” en la página 325), haga clic en la ventana del Editor de texto en el punto en el que desee insertar un carácter especial.
- 2 Elija Texto > Caracteres especiales y seleccione un carácter en el submenú.

Corrección ortográfica

La Corrección ortográfica de FreeHand permite utilizar funciones estándar de corrector ortográfico para corregir errores de su documento, incluyendo la ortografía, uso de mayúsculas y palabras duplicadas.

De forma predeterminada, la Corrección ortográfica utiliza el diccionario estándar para el idioma seleccionado al instalar FreeHand. Puede añadir palabras, como nombres propios o términos técnicos en el diccionario de ortografía.

Es posible definir preferencias de la corrección ortográfica para personalizar la funcionalidad del corrector ortográfico.

Para utilizar la corrección ortográfica:

Elija Texto > Corrección ortográfica.



Para definir las preferencias de la corrección ortográfica:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Corrección ortográfica.
- 2 Si lo desea, realice una de las acciones siguientes:
 - No seleccione Buscar errores en el uso de las mayúsculas para ignorar el uso irregular de mayúsculas durante la corrección ortográfica.
 - No seleccione Buscar palabras duplicadas para ignorar las palabras duplicadas durante la corrección ortográfica.
- 3 Para definir cómo se añade, en el corrector ortográfico, una palabra resaltada al diccionario cuando se hace clic en Añadir, seleccione una de las opciones siguientes:
 - Seleccione Como están escritas para añadir una palabra resaltada tal como aparece.
 - Seleccione En minúsculas para añadir una palabra resaltada en minúsculas solamente.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

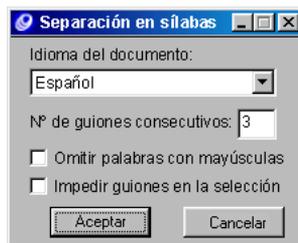
Separación silábica del texto

Es posible activar la separación silábica automática en un documento o selección. FreeHand utiliza el idioma del documento seleccionado para determinar dónde se deben colocar los guiones.

También puede insertar guiones de división en puntos específicos del texto. Para más información, consulte “Inserción de caracteres especiales” en la página 326.

Para definir las opciones de separación de sílabas:

- 1 Especifique el texto en el que se aplicarán las opciones de separación de sílabas:
 - Para aplicar la separación de sílabas a todo el texto de un bloque, haga clic en el bloque de texto con la herramienta Puntero o Texto. Al hacer clic en un cuadro de texto vinculado se aplican las opciones de separación de sílabas a todos los bloques vinculados.
 - Para aplicar la separación de sílabas sólo al texto seleccionado, seleccione el texto con la herramienta Texto.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Texto.
- 3 En el inspector de texto, haga clic en el botón Párrafo para ver las opciones de párrafo.
- 4 Seleccione Insertar guiones para activar la separación de sílabas automática.



- 5 Haga clic en el botón de puntos suspensivos (...) para ver el cuadro de diálogo Separación en sílabas.
- 6 En Idioma del documento, elija una opción en el menú emergente.
- 7 Para establecer el número de guiones consecutivos que se permiten dentro de un párrafo, especifique un valor en N° de guiones consecutivos.
- 8 Para evitar la separación con guiones de las palabras en mayúsculas, seleccione Omitir palabras con mayúsculas.
- 9 Para evitar la separación con guiones de una porción específica de texto, seleccione el texto del documento que desee proteger y seleccione Impedir guiones en la selección.
- 10 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para desactivar la separación en sílabas:

- 1 Repita los pasos 1 hasta el 3 del procedimiento anterior.
- 2 No seleccione la opción Insertar guiones del cuadro de diálogo Separación en sílabas. Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de comillas especiales

Cuando la opción Comillas especiales está activada, FreeHand utiliza comillas de apertura y de cierre cuando escriba comillas simples (') o dobles ("). Puede elegir entre seis tipos de comillas especiales predefinidas en el menú emergente Definir comillas.

Si la opción Comillas especiales está activa pero desea introducir comillas rectas, puede desactivar temporalmente la opción. Por ejemplo, puede utilizar esta técnica para incluir signos de pies y pulgadas (como 5' 6") cuando Comillas especiales está activada.

Para activar la opción Comillas especiales:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.
- 2 Seleccione Comillas especiales y elija una opción en el menú emergente Definir comillas:

- “ ” • Estas comillas se utilizan normalmente en holandés, inglés, italiano y español.
- ” ” • Este estilo se utiliza normalmente en danés, finés y sueco.
- „ “ • Las comillas inferior-superior se utilizan normalmente en checo y en alemán.
- ” ” • Este par inferior-superior es estándar en húngaro y polaco para activar las comillas dentro de otras comillas.
- « » • Los signos de comillas cheurón son una alternativa a las comillas especiales en francés, griego, italiano, noruego, ruso y español.
- » « • Los signos de comillas cheurón invertidos se utilizan para indicar comillas dentro de otras comillas en danés, alemán y húngaro.

Nota: Para utilizar más de un estilo de comillas especiales internacionales en un documento, cambie la selección en el menú Definir comillas antes de escribir unas comillas nuevas.

- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para insertar comillas rectas cuando la opción Comillas especiales está activada:

Mantenga presionada la tecla Control y presione la tecla de apóstrofe (') o de comillas (").

Nota: En algunos teclados internacionales, al presionar la tecla Control no se ignora la preferencia Comillas especiales.

Búsqueda y sustitución de texto

Es posible buscar y reemplazar texto mediante procedimientos normales de búsqueda de procesadores de texto en el cuadro de diálogo Buscar texto. Para buscar y reemplazar atributos de texto, debe utilizar la función Buscar y reemplazar gráficos; consulte “Selección, búsqueda y sustitución de atributos de texto” en la página 341.

En el cuadro de diálogo Buscar texto puede localizar y reemplazar o eliminar cualquier carácter, palabra, frase o carácter especial en un documento. Puede buscar y reemplazar una cadena con hasta 255 caracteres. También es posible convertir caracteres especiales, por ejemplo, puede reemplazar los guiones dobles con guiones m.

Para buscar y reemplazar texto:

1 Seleccione el texto o bloques de texto en los que desee realizar la búsqueda.

2 Elija Edición > Buscar y reemplazar > Texto.

3 En el cuadro de diálogo Buscar texto, introduzca el texto en los cuadros de texto Buscar y Cambiar a. Para buscar o cambiar un carácter especial, elija un carácter en el menú emergente Especial de los cuadros Buscar o Cambiar a.

Nota: Deje vacío el cuadro de texto Cambiar a para eliminar el elemento del cuadro de texto Buscar.

4 Seleccione Palabra completa, Coincidir mayús/minús o Mostrar selección para modificar la búsqueda.

5 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en Buscar siguiente para buscar la siguiente aparición del elemento del cuadro de texto Buscar.
- Haga clic en Cambiar para reemplazar el elemento del cuadro de texto Buscar.
- Haga clic en Cambiar todas para cambiar todas las apariciones del elemento del cuadro de texto Buscar.

Acerca de las herramientas de ajuste del texto

Es posible aplicar especificaciones precisas de tipografía a los caracteres, líneas de texto, párrafos y bloques completos de texto utilizando diferentes funciones: la barra de herramientas Texto; el menú Texto y sus submenús; el inspector de caracteres junto con el inspector de texto y, en Windows, el menú de contexto Texto.

La barra de herramientas Texto

La barra de herramientas Texto contiene botones para muchos ajustes de tipografía. Para aplicar un atributo, debe elegir una opción en los menús emergentes o hacer clic en un botón. Puede utilizar la barra de herramientas Texto para ajustar la fuente, tamaño, estilo, interlineado, alineación y desplazamiento de la línea base; unir un trazado a texto, rodear un trazado con texto, hacer que el texto fluya en un trazado o convertir texto en trazados; abrir el Editor de texto; realizar la corrección ortográfica y buscar y reemplazar texto.

La barra de herramientas Texto puede personalizarse con botones de barra de herramientas adicionales. Para más información, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 86.

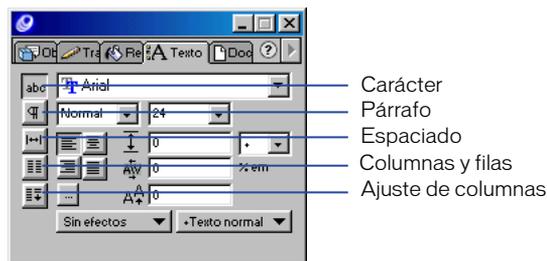


El menú Texto

El menú Texto y sus submenús incluyen opciones para ajustar la fuente, tamaño, estilo, interlineado, alineación, desplazamiento de la línea base, efectos y uso de mayúsculas y minúsculas. Para utilizar este menú, debe elegir una opción en el submenú que desee.

El inspector de texto

El inspector de texto permite aplicar rápidamente las especificaciones de tipografía y formato de texto más utilizadas mediante sus cinco paneles.



Botones de panel del inspector de texto (Windows)

- El inspector de caracteres de texto permite establecer la fuente, estilo, tamaño, alineación, interlineado, ajuste entre caracteres, desplazamiento de la línea base y aplicar efectos de texto y estilos de párrafo.
- El inspector de párrafos de texto permite definir el espaciado de los párrafos, sangrías y la separación de sílabas; aplicar puntuación fuera de márgenes a párrafos y aplicar filetes a los párrafos.
- El inspector de espaciado de texto permite cambiar la anchura de los caracteres, definir el espaciado entre palabras o letras y mantener las palabras o líneas juntas para controlar los saltos al final de las líneas y columnas.
- El inspector de filas y columnas permite crear columnas, filas y tablas.
- El inspector de ajustes de columna de texto permite definir el flujo del texto en columnas.

El menú de contexto de texto (Windows)

En Windows, el menú de contexto de texto muestra muchas de las opciones que también están disponibles en el menú Texto, barra de herramientas Texto e inspectores de texto. Puede acceder al menú de contexto de contexto de texto haciendo clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto.

Configuración de especificaciones exactas de tipografía

Puede realizar las funciones siguientes para crear y controlar los atributos de tipografía:

- Especificar la fuente, estilo y tamaño
- Convertir el uso de mayúsculas y minúsculas para cambiar todos los caracteres a mayúsculas, a versalitas y otras opciones
- Definir la alineación, interlineado, ajuste entre caracteres y el desplazamiento de la línea base
- Ajustar el espacio entre caracteres y palabras de forma precisa para ajustar la escala horizontal o el espacio entre dichas palabras o letras
- Seleccionar o buscar y reemplazar atributos de tipografía

Si cambia las especificaciones de tipografía con texto seleccionado, los ajustes se aplican sólo a la selección y las especificaciones de tipografía se restituyen con la configuración predeterminada para el texto subsiguiente. Si cambia las especificaciones de tipografía sin tener texto seleccionado, los ajustes se aplican al texto subsiguiente.

Elección de una fuente, tamaño y estilo

Puede elegir una fuente, tamaño y estilo mediante el inspector de caracteres de texto o utilizando opciones del menú Texto y de la barra de herramientas Texto.

Es posible establecer preferencias para controlar la visualización de las previsualizaciones de fuente y mostrar texto simulado (ver el texto como una barra de color gris) cuando sea menor de un tamaño especificado.

Para elegir una fuente, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Texto > Fuente y elija una fuente en el submenú.
- Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Carácter. En el inspector de caracteres de texto, haga clic en el botón de desplazamiento que se encuentra junto al cuadro de texto Fuente y elija una fuente en el menú o introduzca un nombre de fuente en el cuadro de texto.
- En la barra de herramientas Texto, haga clic en el botón de desplazamiento que se encuentra junto al cuadro de texto Fuente y elija una fuente en el menú o introduzca un nombre de fuente en el cuadro de texto.



Para especificar un tamaño, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Texto > Tamaño y seleccione un tamaño en el submenú. Para especificar un tamaño que no aparece en el menú, elija Otros e introduzca un valor en el cuadro de diálogo Tamaño, después, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows). Para cambiar el tamaño en incrementos de 1 punto, elija Menor o Mayor en el submenú.
- En la barra de herramientas Texto o el inspector de caracteres de texto, elija un tamaño en el menú emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- En Windows, haga clic con el botón derecho en un bloque de texto, elija Tamaño y seleccione una opción en el submenú.

Para especificar un estilo de tipografía, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Texto > Estilo y elija un estilo en el submenú.
- En la barra de herramientas Texto o el inspector de caracteres de texto, elija un estilo en el menú emergente Estilo.
- En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto. Elija Estilo y seleccione una opción en el submenú.

Para controlar las previsualizaciones de fuentes:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.

- 2 Para ver las previsualizaciones de fuentes, seleccione Mostrar previsualización de fuentes (valor predeterminado). Para desactivar la previsualización de fuentes, no seleccione la opción.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para previsualizar una fuente, realice una de las acciones siguientes:

- En el inspector de caracteres de texto, haga clic en el botón de desplazamiento que se encuentra junto al cuadro de texto Fuente y sitúe el cursor sobre un nombre de fuente para previsualizarla.
- En Windows, haga clic en el botón de desplazamiento que se encuentra junto a la ventana Fuente de la barra de herramientas Texto y sitúe el cursor sobre un nombre de fuente para previsualizarla.

Para ver el texto como una barra gris:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Redibujar.
- 2 Seleccione Simular texto si es inferior a e introduzca el tamaño por debajo del cual desea que el texto aparezca como una barra gris en pantalla. De forma predeterminada, el texto con un tamaño de 8 puntos o menor se simula. No seleccione esta opción para ver siempre el texto como caracteres.

El texto simulado se dibuja más rápidamente que los caracteres, por tanto, cuando se utiliza puede mejorar la velocidad de visualización durante la edición.

- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Nota: El texto seleccionado aparece como caracteres sin importar la configuración de Simular texto si es inferior a.

Conversión del texto en mayúsculas o minúsculas

Es posible utilizar comandos de Mayúsculas y minúsculas para formatear texto como mayúsculas, minúsculas o versalitas y para aplicar mayúsculas iniciales en cada palabra (Título) o la primera letra de cada frase (Frase).

Puede especificar un tamaño para las versalitas en relación al tamaño de la fuente. (De forma predeterminada, las versalitas tienen un 75% del tamaño actual de la fuente). También puede especificar excepciones para evitar que determinadas palabras puedan cambiarse a mayúsculas o minúsculas.

Para convertir texto a mayúsculas o minúsculas:

- 1 Con la herramienta Texto, seleccione el texto que se cambiará.
- 2 Elija Texto > Mayúsculas y minúsculas y seleccione una opción en el submenú: Mayúsculas, Minúsculas, Versalitas, Título o Frase.

Para especificar un tamaño para las versalitas:

- 1 Elija Texto > Mayúsculas y minúsculas > Configuración.
- 2 En el cuadro de diálogo Configuración, introduzca un valor de porcentaje para Versalitas, en relación al tamaño de fuente.

Para especificar excepciones para la conversión entre mayúsculas y minúsculas:

- 1 Elija Texto > Mayúsculas y minúsculas > Configuración.
- 2 Bajo Excepciones, seleccione cómo se aplicarán las excepciones. Por ejemplo, si desea convertir una porción de texto en Versalitas pero desea impedir que determinadas palabras se conviertan, seleccione Versalitas.
- 3 Haga clic en Añadir e introduzca en la lista una palabra que se protegerá de la conversión.
- 4 Repita el paso 3 para añadir otras excepciones. Las palabras que introduzca no se convertirán al aplicar la conversión especificada en el paso 2.
- 5 Para eliminar una excepción, selecciónela en la lista y haga clic en Eliminar.



- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Establecimiento de la alineación, interlineado, ajuste entre caracteres y el desplazamiento de la línea base

La alineación determina la posición de cada línea de texto de un párrafo en relación con los bordes izquierdo y derecho del bloque de texto. El texto puede alinearse con el borde izquierdo o derecho del bloque de texto, centrado dentro del bloque de texto o alineado con ambos bordes (justificación completa).

El interlineado es la distancia entre líneas adyacentes en un párrafo. De forma predeterminada, el interlineado equivale al tamaño actual del texto. Puede definir el interlineado en 120% del tamaño del texto.

También puede especificar valores personalizados de interlineado de tres formas. Con la opción Adicional (+) se especifica un valor en puntos que se añadirán al tamaño actual de texto. Por ejemplo, si el tamaño actual del texto es 24 e introduce 20, el interlineado será 44; si cambia el tamaño a 30, el interlineado será 50. Con la opción Fijo (=) se especifica el interlineado como un tamaño en puntos exacto; el interlineado seguirá con el tamaño introducido incluso si cambia el tamaño actual del texto. Con la opción Porcentaje (%) se especifica el interlineado como un porcentaje del tamaño actual del texto; el valor del interlineado cambia si modifica el tamaño actual del texto.

Ajuste entre caracteres controla el espacio entre dos caracteres, en relación con la anchura de un espacio m (la anchura de una “m” en la fuente actual). Un valor positivo de ajuste entre caracteres aumenta el espacio entre caracteres; un valor negativo lo reduce. El ajuste entre caracteres controla el espacio entre todos los caracteres de una selección.

También puede controlar el espaciado entre palabras o caracteres de forma numérica. Para más información, consulte “Espaciado de caracteres y palabras de forma precisa” en la página 338.

Desplazamiento de la línea base controla dónde aparece el texto en relación a su línea base.

Para especificar la alineación, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Texto > Alinear y seleccione una opción de alineación en el submenú.
- En la barra de herramientas Texto o el inspector de caracteres de texto, haga clic en un botón de alineación.
- En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto, elija Alinear y seleccione una opción del menú.

Para definir que el interlineado sea igual al tamaño actual del texto:

Elija Texto > Interlineado > Fijo.

Para establecer el interlineado como un 120% del tamaño actual del texto:

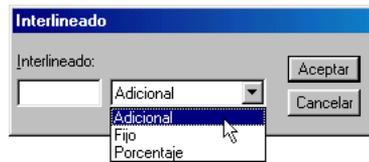
Elija Texto > Interlineado > Automático.

Para especificar el interlineado como un valor en puntos que se añadirán al tamaño actual del texto:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Texto > Interlineado > Otro para ver el cuadro de diálogo Interlineado y seleccione Adicional en el menú emergente.

- En la barra de herramientas Texto o inspector de caracteres de texto, elija + en el menú emergente Interlineado.



- 2 En el cuadro de texto Interlineado, introduzca un valor en puntos para el interlineado que se añadirá al tamaño actual del texto y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh). Para especificar un interlineado equivalente al tamaño actual en puntos, introduzca 0.

Para especificar un interlineado como un valor fijo en puntos:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Elija Texto > Interlineado > Otro para ver el cuadro de diálogo Interlineado y seleccione Fijo en el menú emergente.
 - En la barra de herramientas Texto o inspector de caracteres de texto, elija = en el menú emergente Interlineado.
- 2 En el cuadro de texto Interlineado, introduzca un valor en puntos para el interlineado exacto y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Para especificar el interlineado como un porcentaje del tamaño actual del texto:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Elija Texto > Interlineado > Otro para ver el cuadro de diálogo Interlineado y seleccione Porcentaje en el menú emergente.
 - En la barra de herramientas Texto o inspector de caracteres de texto, elija % en el menú emergente Interlineado.
- 2 En el cuadro de texto Interlineado, introduzca un porcentaje del tamaño actual en puntos y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh). Para especificar un interlineado equivalente al tamaño actual en puntos, introduzca 100.

Para especificar un ajuste entre caracteres:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para especificar el ajuste entre caracteres, haga clic en un bloque de texto con la herramienta Texto para definir el punto de inserción entre dos caracteres.

- Para especificar el ajuste entre un rango de caracteres, seleccione el texto al que desee aplicar el ajuste entre caracteres.

2 Realice una de las acciones siguientes:

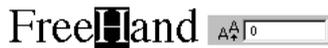
- En el inspector de caracteres de texto, introduzca un valor en el cuadro de texto Ajuste entre caracteres para ajustar el espaciado como un porcentaje y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



- En Windows, mantenga presionadas las teclas Control+Alt y presione las teclas de Flecha derecha o izquierda para aumentar o reducir el ajuste entre caracteres en un 1 m. Presione Mayús para aumentar o reducir el ajuste entre caracteres en un 10 por ciento de un espacio m.

Para especificar el desplazamiento de la línea base, realice una de las acciones siguientes:

- En el inspector de caracteres de texto, introduzca un valor en el cuadro de texto Desplazamiento de la línea base y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



- Mantenga presionadas las teclas Control+Alt (Windows) o Control+Opción (Macintosh) y presione la tecla de Flecha arriba o abajo para elevar o hundir la línea de base.

Nota: Para crear los caracteres especiales de nota al pie y de superíndice como © y ™, seleccione texto que esté desplazado respecto a la línea base y reduzca el tamaño de la fuente.

Espaciado de caracteres y palabras de forma precisa

Mediante el inspector de espaciado de texto, puede espaciar con precisión la palabras y los caracteres. Puede escalar el texto horizontalmente, ajustar el espaciado de palabras y letras y mantener juntas las líneas o palabras especificadas.

- La escala horizontal modifica la forma de los caracteres pero no el espaciado de los caracteres o la altura; puede ensanchar o estrechar el texto sin cambiar la altura del texto.

- Cuando se ajusta el espaciado entre palabras se modifica la cantidad de espacio entre las palabras para que quepa en un rango especificado, medido como un porcentaje del espaciado estándar. El ajuste del espaciado entre palabras no afecta al espaciado entre letras.
- Cuando se ajusta el espaciado entre letras se modifica la cantidad de espacio entre las letras para que quepa en un rango especificado, medido como un porcentaje del espaciado estándar. El ajuste del espaciado entre letras no afecta al espaciado entre palabras.

Nota: También es posible utilizar el Ajuste entre caracteres de un rango para ajustar el espacio entre caracteres, medido como un porcentaje de un espacio m de la fuente actual. Para más información, consulte “Establecimiento de la alineación, interlineado, ajuste entre caracteres y el desplazamiento de la línea base” en la página 335.

- Si mantiene juntas líneas o palabras podrá evitar la aparición de líneas viudas o huérfanas (líneas que quedan al principio o al final de una columna, bloque de texto o página), asimismo podrá evitar que determinados grupos de palabras se separen en los saltos de línea.

Para escalar horizontalmente los caracteres:

- 1 Para ajustar la escala horizontal del texto existente, seleccione el texto (no el bloque de texto). Si no se selecciona texto, el ajuste se aplica al texto que se introduzca posteriormente.
- 2 En inspector de texto, haga clic en el botón Espaciado para ver el inspector de espaciado de texto.
- 3 En dicho inspector, introduzca un valor en Escala horizontal como un porcentaje de la escala estándar. Un valor mayor de 100% ensancha el texto; un valor menor de 100% estrecha el texto.

Para ajustar el espaciado entre palabras o letras:

En el inspector de espaciado de texto, bajo Espaciado %, introduzca valores en Mín., Opt. y Máx. para Palabra o Letra.



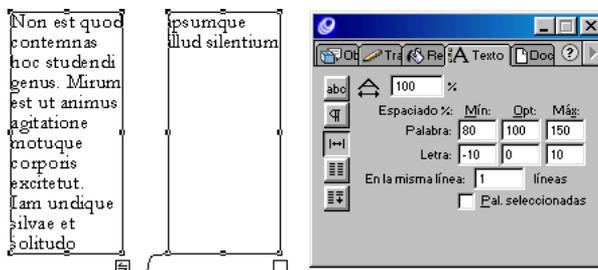
Ajuste del espaciado entre palabras (Windows)

Los valores se expresan como un porcentaje del espaciado estándar entre palabras para la fuente actual. En el caso de Espaciado entre palabras, 100% es el espaciado estándar; los valores menores que 100 juntan las palabras y los valores mayores que 100 las separan. En el caso del Espaciado entre letras, 0% es el espaciado estándar; los valores negativos juntan las letras y los valores positivos las separan.

Cuando introduce valores Mín. y Máx. permite que FreeHand aplique un rango de espaciado. Para controlar el espaciado de forma precisa, introduzca los mismos valores en Mín., Opt. y Máx.

Para mantener juntas un número de líneas especificado al final de una columna o bloque de texto vinculado:

En el inspector de espaciado de texto, bajo En la misma línea, introduzca el número de líneas que se mantendrán juntas. Introduzca un valor de al menos 2 para evitar que la primera o última línea de un párrafo quede aislada al final o al principio de una columna o cuadro de texto vinculado.



Para evitar saltos de línea en el texto seleccionado:

- 1 Seleccione el texto que desee proteger.
- 2 En el inspector de espaciado de texto, bajo En la misma línea, seleccione Palabras seleccionadas.

Nota: También es posible insertar un espacio indivisible para evitar que dos palabras se separen en un salto de línea. Para más información, consulte "Inserción de caracteres especiales" en la página 326.

Selección, búsqueda y sustitución de atributos de texto

Es posible seleccionar o buscar y reemplazar atributos de fuentes, estilos y de tamaño en puntos, mediante las opciones Seleccionar o Buscar y reemplazar del cuadro de diálogo Buscar y reemplazar gráficos.

Para buscar y reemplazar texto, utilice el panel Buscar texto; consulte “Búsqueda y sustitución de texto” en la página 330. Para más información sobre las opciones de Buscar y reemplazar gráficos, consulte “Búsqueda y reemplazo de gráficos” en la página 190.

Para seleccionar atributos de texto:

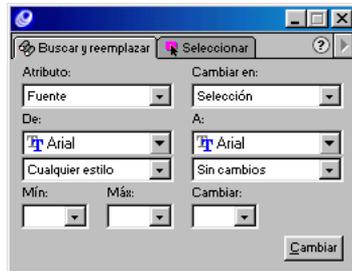
- 1 Realice una de las acciones siguientes para ver el panel Buscar y reemplazar gráficos:
 - Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos.
-  2 Haga clic en el botón Buscar gráficos de la barra de herramientas principal.
- 2 En el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar gráficos, haga clic en la ficha Seleccionar.
- 3 Elija Fuente en el menú emergente Atributo.
- 4 En Buscar, elija una opción para definir el ámbito de la búsqueda: Selección, Página o Documento.
- 5 Si eligió Selección en el paso 4, seleccione Añadir a la selección para añadir texto con determinados atributos a una selección actual. Si eligió Página o Documento en el paso 4, seleccione Eliminar de la selección para no seleccionar texto con los atributos especificados de la selección actual.
- 6 Elija una fuente en el menú Fuente. Para seleccionar todas las fuentes de un documento, elija Cualquier fuente.
- 7 Elija un estilo en el menú Estilo. Para seleccionar fuentes en todos los estilos, elija Cualquier estilo.
- 8 Introduzca valores en los cuadros de texto Mín. y Máx. para seleccionar un rango de tamaños de texto. Para seleccionar un tamaño en puntos específico, introduzca un valor sólo en el cuadro de texto Mín. Para seleccionar todos los tamaños, deje vacíos los cuadros de texto Mín. y Máx.
- 9 Haga clic en Buscar.

El número de objetos seleccionados aparece en la esquina inferior izquierda del panel.

Para buscar y reemplazar atributos de texto:

- 1 Realice una de las acciones siguientes para ver el panel Buscar y reemplazar gráficos:
 - Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos.
-  Haga clic en el botón Buscar gráficos de la barra de herramientas principal.

- 2 En el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar gráficos, haga clic en la ficha Buscar y reemplazar.
- 3 Elija Fuente en el menú emergente Atributo.



- 4 En Cambiar en, elija una opción para definir el ámbito de la búsqueda: Selección, Página o Documento.
- 5 Bajo Desde, elija una fuente en el menú Fuente. Para buscar todas las fuentes de un documento, elija Cualquier fuente.
- 6 Elija un estilo en el menú Estilo. Para buscar fuentes en todos los estilos, elija Cualquier estilo.
- 7 Introduzca valores en los cuadros de texto Mín. y Máx. para especificar un rango de tamaños de texto. Para buscar un tamaño en puntos específico, introduzca un valor sólo en el cuadro de texto Mín. Para buscar todos los tamaños, deje vacíos los cuadros de texto Mín. y Máx.
- 8 Bajo A, elija una fuente en el menú Fuente para determinar la fuente a la que se sustituirá. Para mantener la misma fuente y cambiar sólo el estilo o el tamaño, elija Sin cambios.
- 9 Elija un estilo en el menú Estilo. Para no modificar el estilo, elija Sin cambios.
- 10 Introduzca un valor en Cambiar a y determinar el tamaño al que se cambiará el texto original. Para no modificar el tamaño del texto, deje vacío el cuadro de texto Cambiar.
- 11 Haga clic en Cambiar.

El número de objetos modificados aparece en la esquina inferior izquierda del panel.

Definición de tabuladores, sangrías y márgenes

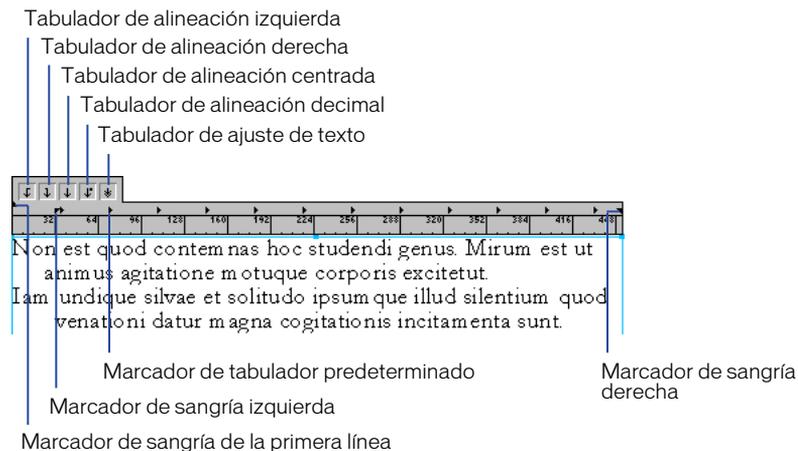
Los tabuladores, sangrías y márgenes pueden ayudarle a controlar el formato del texto. Además de configurar estos elementos, puede situar el texto en relación con los bordes izquierdo, derecho, superior o inferior del bloque de texto. También puede ajustar el espaciado entre párrafos.

La regla de texto debe estar visible para poder establecer estas opciones. Para más información, consulte “Selección de texto” en la página 321.

Configuración de tabuladores

Es posible alinear texto mediante los tabuladores predeterminados o añadiendo nuevos tabuladores. También puede añadir tabuladores de línea de puntos, utilizados para rellenar el espacio entre los elementos tabulados. Puede crear un tabulador de línea de puntos personalizado utilizando un carácter de su elección.

Los tabuladores predeterminados se alinean a la izquierda a intervalos de media pulgada, independientemente de la unidad de medida del documento. Cuando se colocan nuevos tabuladores, se eliminan los tabuladores predeterminados que estén a la izquierda del nuevo tabulador. Puede elegir entre cinco tipos de tabuladores en la regla de texto: izquierda, derecha, centro, decimal y de ajuste de texto.

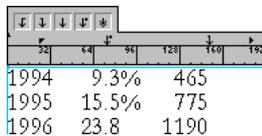


Es posible controlar la posición del tabulador gracias a una línea vertical que aparece en el bloque de texto conforme arrastra un tabulador en la regla.

Para definir tabuladores manualmente:

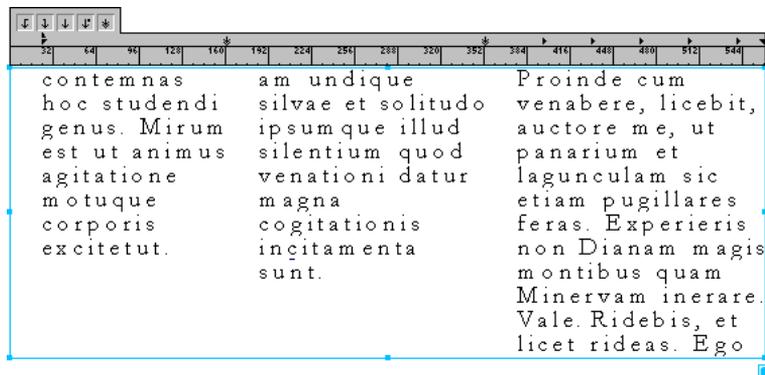
- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de tabulador o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Arrastre un marcador de tabulador desde la regla de texto hasta su nueva ubicación en el área que se encuentra justo encima de los números:

-  • Arrastre el tabulador de alineación izquierda para alinear el borde izquierdo del texto con el marcador de tabulador.
-  • Arrastre el tabulador de alineación derecha para alinear el borde derecho del texto con el marcador de tabulador.
-  • Arrastre el tabulador de alineación centrada para alinear el texto con el centro del marcador de tabulador.
-  • Arrastre el tabulador de alineación decimal para alinear el texto con la coma decimal. Si el texto no contiene coma decimal, el tabulador alinea el texto a la derecha.



Tabuladores decimales

-  • Arrastre un tabulador de ajuste de texto para crear varios flujos de columnas de texto entre dos marcadores de tabulador. Para definir el espacio entre dos columnas creadas con tabuladores de ajuste de texto, sitúe uno de estos tabuladores a cada lado de una columna y otro al principio de la columna siguiente.



Tabuladores de ajuste de texto

- 3 Para alinear texto con el nuevo tabulador, coloque un punto de inserción en el punto del texto en que desee colocar el tabulador y presione la tecla Tabulador.

Para definir tabuladores de forma precisa:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de tabulador o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Haga doble clic en la regla de texto para ver el cuadro de diálogo Editar tabulador.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar tabulador, establezca las opciones siguientes:
 - En Alineación, elija el tipo de tabulador: Izquierda, Derecha, Centro, Decimal o Ajustar texto.
 - En Posición, introduzca un número en puntos para la ubicación del tabulador, medida desde el borde izquierdo del bloque de texto.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Repita los pasos del 2 al 4 para definir otros tabuladores.
- 6 Para alinear texto con el nuevo tabulador, coloque un punto de inserción en el punto del texto en que desee colocar el tabulador y presione la tecla Tabulador.

Para agregar un tabulador de línea de puntos:

- 1 Haga doble clic en un marcador de tabulación existente o en la regla de texto para ver el cuadro de diálogo Editar tabulador.
- 2 En el cuadro de diálogo Editar tabulador, realice una de las acciones siguientes:
 - Elija un tabulador en menú emergente Línea de puntos.



- Para introducir un tipo de punto personalizado, seleccione el cuadro de texto Línea de puntos e introduzca un carácter.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows)

Nota: No se pueden utilizar tabuladores ni tabuladores de línea de puntos en el texto unido a un trazado. Los tabuladores de línea de puntos no pueden utilizarse como tabuladores de ajuste de texto.

Para eliminar un tabulador:

Arrastre una flecha de tabulador fuera de la regla de texto.

Para desplazar un tabulador a una nueva posición:

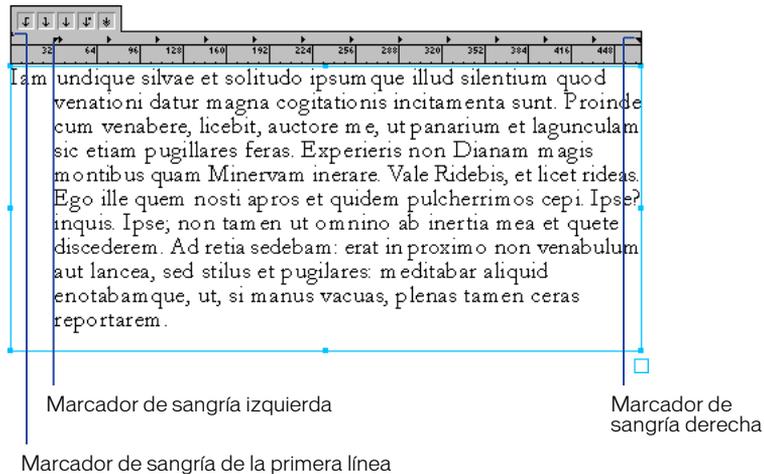
Arrastre la flecha de tabulador a lo largo de la regla hasta la posición que desee.

Para controlar la posición de un tabulador con una línea vertical en el bloque de texto:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.
- 2 Seleccione Marcar movimiento de tabulador con línea vertical (valor predeterminado) para ver una línea vertical en el bloque de texto conforme desplaza un tabulador sobre la regla de texto. No seleccione la opción para ocultar la línea de control.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Configuración de sangrías de párrafos, espaciado de párrafos, márgenes y recuadros

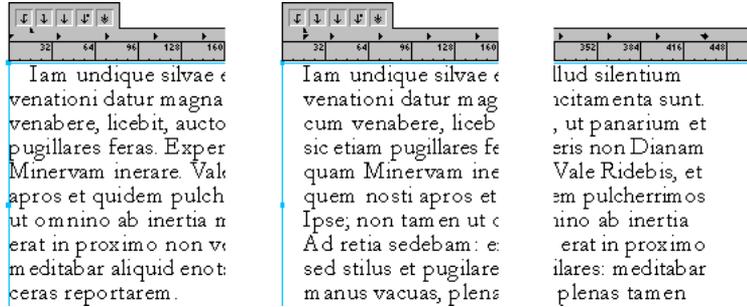
Las sangrías de párrafo se definen mediante la regla de texto. Para establecer los márgenes, debe utilizar el inspector de párrafos de texto o el inspector de objetos. También puede aplicar sangrías francesas y marcas de puntuación fuera de márgenes de un párrafo, como las comillas.



Para definir las sangrías de párrafo mediante la regla de texto.

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de sangría o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Arrastre un marcador de sangría desde la regla de texto hasta su nueva ubicación en el área que se encuentra justo encima de los números, de la forma siguiente:

- Arrastre un marcador de sangría de primera línea para definir la sangría de la primera línea de forma independiente del resto del párrafo.
- Arrastre el marcador de sangría izquierda para definir el margen izquierdo del párrafo.
- Arrastre el marcador de sangría derecha para definir el margen derecho del párrafo.



Sangría de primera línea; margen izquierdo de párrafo y margen derecho de párrafo

Para definir una sangría francesa mediante la regla de texto:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción o arrastre para seleccionar un párrafo o varios.
- 2 Si la regla de texto no está visible, elija Ver > Reglas de texto para mostrarla.
- 3 En la regla de texto, arrastre el marcador de sangría izquierda hasta la derecha para definir la sangría de párrafo y arrastre la sangría de primera línea hacia la izquierda para definir una sangría negativa de primera línea.

Para aplicar puntuación fuera de márgenes:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción o arrastre para seleccionar un párrafo o varios.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Párrafo para ver el inspector de párrafos de texto.
- 3 Seleccione Puntuación flotante para situar las marcas de puntuación fuera de los márgenes del bloque de texto.

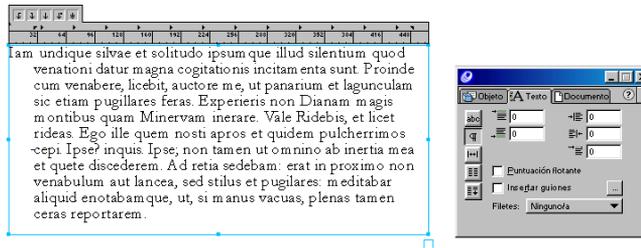
‘ ’ “ ” . , : ; ‘ ’

Para definir las sangrías izquierda y derecha o de primera línea mediante el inspector de párrafos de texto:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de márgenes o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Párrafo para ver el inspector de párrafos de texto.
- 3 Para definir las sangrías izquierda y derecha, introduzca valores en puntos en los cuadros de texto Izquierda y Derecha.

Los números positivos sitúan el texto dentro de la columna o bloque de texto y los números negativos, fuera.

- 4 Para definir una sangría de primera línea, introduzca un valor en puntos en el cuadro de texto Primera línea.



Para añadir espacio por arriba o por debajo de un párrafo:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee insertar espacio o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Párrafo para ver el inspector de párrafos de texto.
- 3 Introduzca un valor en puntos en los cuadros de texto Arriba y Abajo.

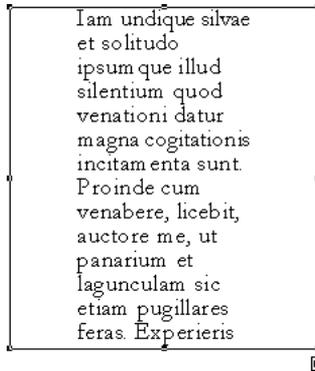
Un valor positivo separa los párrafos; un valor negativo los acerca.

Iam undique silvae et solitudo ipsum que illud silentium quod venationi datur magna cogitationis incitamenta sunt. Proinde cum venabere, licebit, auctore me, ut panarium et lagunculam sic etiam pugillares feras. Experieris non Dianam magis montibus quam Minervam inerare. Vale Ridebis, et licet rideas. Ego ille quem nosti apros et quidem pulcherrimos cepi. Ipse? inquis. Ipse; non tamen ut omnino ab inertia mea et quete

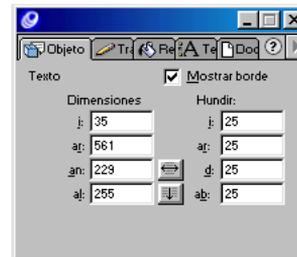
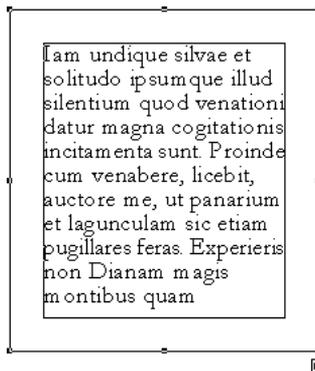


Para aplicar márgenes izquierdo, derecho, superior e inferior mediante el inspector de objetos:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.
- 3 En el inspector de objetos, bajo Hundir, introduzca valores para izquierdo (i), derecho (d), arriba (ar) y abajo (ab).



Nota: Cuando trabaje con texto en un trazado, introduzca valores para la izquierda y derecha.



Un valor de 0 (cero) sitúa el texto en el borde del bloque de texto. Los valores positivos sitúan al texto dentro del borde del bloque de texto y los valores negativos lo colocan fuera del borde.

Alineación de párrafos y adición de filetes de párrafo

Para controlar cómo se propaga el texto en la anchura de una columna, puede alinear párrafos en columnas de texto. También añadir filetes entre párrafos para distinguirlos visualmente.

Alineación de párrafos

Para controlar con precisión la alineación de párrafos y ajustar perfectamente la longitud de las líneas de texto justificado, utilice el inspector de caracteres de texto. Es posible alinear texto con un ancho desigual, ajustándolo en una columna. Ancho desigual especifica la distancia mínima que el texto no justificado se ensanchará en una columna se expresa como un porcentaje del ancho de la columna. También puede alinear el texto con una zona de alineación que especifica la justificación de la última línea de un párrafo.

Para ajustar el ancho desigual de una columna de texto:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar texto o un bloque de texto.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Carácter para ver el inspector de caracteres de texto.
- 3 Haga clic en el botón de puntos suspensivos (...) para ver el cuadro de diálogo Modificar alineación.
- 4 En el cuadro de diálogo Modificar alineación, introduzca un porcentaje en Ancho desigual para justificar el texto, desde 0 para no justificar el texto hasta 100 para justificar en el ancho de la columna. Por ejemplo, un valor de 95 expande una línea hasta rellenar el 95% del ancho de la columna.
- 5 Introduzca un porcentaje en el cuadro de texto Zona de alineación para especificar el punto en el que la última línea de un párrafo se justifica. Por ejemplo, si introduzca 50%, la última línea se justifica sólo si tiene al menos el 50% del ancho de la columna.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Adición de filetes de párrafo

Para crear una mayor separación visual entre párrafos, puede aplicar filetes de párrafo o líneas debajo de párrafos. Debe seleccionar el grosor, color y estilo de la línea de los filetes de párrafo en el inspector de trazo. Para poder mostrar los filetes de párrafo, debe seleccionar la opción Mostrar borde del inspector de objetos.

Un filete de párrafo se desplaza con el párrafo. Puede centrar los filetes de párrafo en la columna o bloque de texto o alinear filetes de párrafo con el párrafo anterior.

Para aplicar filetes de párrafo:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar los párrafos en los que desee aplicar los filetes.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Párrafo para ver el inspector de párrafos de texto.
- 3 Elija una opción en el menú Filetes:
 - La opción Centrado coloca un filete centrado en la columna o bloque de texto.
 - La opción Párrafo inserta un filete con la misma alineación que el párrafo anterior.
- 4 No seleccione el texto y utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 5 Elija Ventana > Inspectores > Objeto. En el inspector de objetos, seleccione Mostrar borde.
- 6 Utilice el inspector de trazo para aplicar un grosor, color y estilo al trazo de los filetes de párrafo. Para más información, consulte “Aplicación de trazos” en la página 274.

Para editar los filetes de párrafo:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar los párrafos cuyos filetes desea modificar.
- 2 En el inspector de párrafos, elija Editar en el menú Filetes.
- 3 En el cuadro de diálogo Grosor de filete, introduzca un valor de porcentaje para cambiar el grosor del filete.
- 4 Elija una opción en el menú emergente:
 - La opción Última línea especifica el grosor como un porcentaje de la última línea de un párrafo.
 - La opción Columna especifica el grosor como un porcentaje de la anchura de la columna.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Aplicación de color al texto y a los bloques de texto

Es posible aplicar colores de trazo y de relleno al texto y bloques de texto, utilizando los inspectores de trazo y de relleno. Para ver u ocultar los trazos y rellenos aplicados a los bloques de texto, debe utilizar la opción Mostrar borde del inspector de objetos. También es posible definir preferencias para determinar si los colores seleccionados en el panel Muestras se aplican al texto o bloques de texto.

Para más información sobre la aplicación de colores, consulte “Aplicación de color en FreeHand” en la página 273.

Para aplicar un color de trazo o de relleno al texto:

- 1 Mediante la herramienta Texto, seleccione el texto de un bloque de texto.
- 2 Elija Ventana > Paneles > Paleta de colores y Ventana > Paneles > Muestras para ver dichos paneles.
- 3 Elija Ventana > Inspectores > Trazo para ver el inspector de trazo o Ventana > Inspectores > Relleno para ver el inspector de relleno.
- 4 Realice una de las acciones siguientes o ambas:
 - Para aplicar un trazo, arrastre un color desde el panel Paleta de colores o Muestras hasta el cuadro de color del inspector de trazo.
 - Para aplicar un relleno, arrastre un color desde el panel Paleta de colores o el panel Muestras hasta el cuadro de color del inspector de relleno.

Para aplicar un color de trazo o de relleno a un bloque de texto:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 2 Elija Ventana > Paneles > Paleta de colores y Ventana > Paneles > Muestras para ver dichos paneles.
- 3 Elija Ventana > Inspectores > Trazo para ver el inspector de trazo o Ventana > Inspectores > Relleno para ver el inspector de relleno.
- 4 En el inspector de trazo o el inspector de relleno, elija un estilo de trazo o de relleno en el menú emergente y elija opciones para el trazo o relleno. Para más información, consulte “Aplicación de trazos” en la página 274 y “Aplicación de rellenos” en la página 286.
- 5 Realice una de las acciones siguientes o ambas:
 - Para aplicar un trazo, arrastre un color desde el panel Paleta de colores o Muestras hasta el cuadro de color del inspector de trazo o hasta el borde del bloque de texto.
 - Para aplicar un relleno, arrastre un color desde el panel Paleta de colores o Muestras hasta el cuadro de color del inspector de relleno o hasta el interior del bloque de texto.

Para mostrar u ocultar colores de trazo y de relleno aplicados a bloques de texto:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.
- 2 En el inspector de objetos, seleccione Mostrar borde para ver los trazos y rellenos aplicados a bloques de texto. No seleccione la opción para ocultar los trazos y rellenos.

Nota: Esta opción también muestra y oculta los filetes de párrafo.

Para eliminar un trazo o relleno del texto:

- 1 Seleccione el texto con la herramienta Texto.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Ninguno en el inspector de trazo o de relleno.
- En el panel Muestras, seleccione el selector Trazo o Relleno y, después, seleccione la muestra Ninguno en la lista de colores.

Para controlar cómo el panel Muestras aplica color al texto o bloques de texto seleccionados:

1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Colores.

2 Seleccione una opción de Lista de colores muestra:

- La opción Color del recuadro muestra los atributos de trazo y de relleno de los bloques de texto seleccionados y aplica colores a los bloques de texto seleccionados, no al texto.
- La opción Color del texto muestra los atributos de trazo y de relleno del texto seleccionado y aplica colores al texto seleccionado, no a los bloques de texto.

3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Copia de atributos de texto

Puede copiar atributos de texto de una selección de texto a otra mediante una operación de copiar y pegar. Los atributos que puede copiar incluyen las configuraciones de los inspectores de caracteres, de párrafo y de espaciado, además de tabuladores, sangrías, márgenes y colores.

Para copiar y pegar atributos de texto entre selecciones de texto:

1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar el texto o bloque de texto cuyos atributos desea copiar y elija Edición > Copiar atributos.

2 Utilice la herramienta Texto para seleccionar el texto o bloque de texto donde desee aplicar los atributos y elija Edición > Pegar atributos.

Operaciones con columnas, filas y tablas

Puede asignar al texto el formato de columnas y filas. Utilizando columnas y filas o tabuladores y saltos de párrafo, puede crear tablas. Es posible equilibrar el texto en columnas para controlar cómo fluye el texto en un grupo de columnas.

Creación de columnas y filas

Puede crear varias columnas y filas en bloques de texto.

Mediante las columnas y filas puede crear una tabla con celdas de un tamaño uniforme. Para crear tablas con celdas de tamaños variables, debe utilizar tabuladores, saltos de párrafo y espaciado de párrafo.

Puede añadir filetes de párrafo y aplicar un trazo a los filetes mediante el inspector de trazo.

Nota: Para crear formularios, puede crear tablas con celdas vacías para que los usuarios las rellenen con datos.

Para crear columnas o filas:

1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar el texto o bloque de texto donde desee crear columnas o filas.



2 Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Filas y columnas.

3 Para crear columnas, introduzca el número de columnas en el cuadro de texto Columnas.

4 Introduzca un valor en Altura (al) en puntos para especificar la altura de las columnas.

5 En Espaciado introduzca un valor en puntos para especificar el espacio entre columnas.

6 Para añadir filetes entre columnas, elija una opción en el menú Filetes:

- Elija Hundir para crear filetes con la longitud del texto en recuadro tal como se especificó en el inspector de objetos. Para más información, consulte “Configuración de sangrías de párrafos, espaciado de párrafos, márgenes y recuadros” en la página 346.
- Elija Alto máximo para crear filetes con la altura de toda la columna (sin importar la altura del texto hundido).

Nota: Para aplicar un trazo a los filetes, consulte el procedimiento siguiente.

7 Para crear filas, introduzca el número de filas en el cuadro de texto Fila(s).

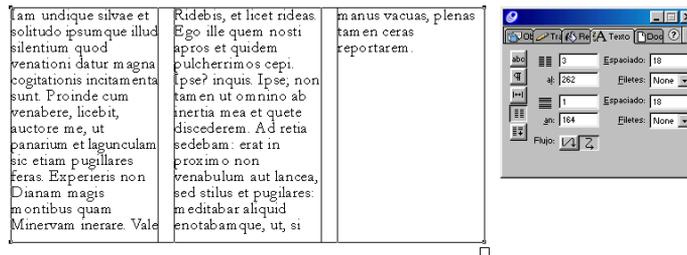
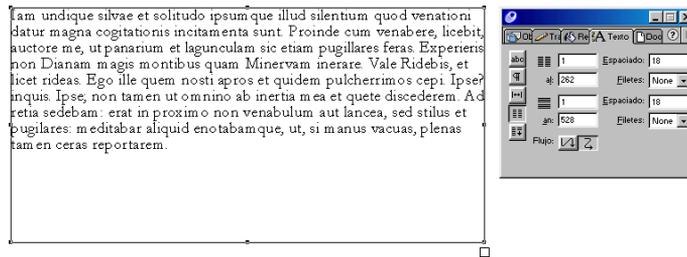
8 Introduzca un valor en Anchura (an) en puntos para especificar la anchura de las columnas.

9 En Espaciado introduzca un valor en puntos para especificar el espacio entre filas.

10 Para añadir filetes entre filas, elija una opción en el menú Filetes:

- Elija Hundir para crear filetes con la anchura del texto en recuadro tal como se especificó en el inspector de objetos.

- Elija Ancho máximo para crear filetes con la anchura de toda la fila.



Nota: Para aplicar un trazo a los filetes, consulte el procedimiento que aparece más adelante.

- 11 Para mover el texto automáticamente al principio de la siguiente columna, coloque un punto de inserción con la herramienta Texto y elija Texto > Caracteres especiales > Fin de columna.
- 12 En Flujo, haga clic en un botón para especificar cómo fluye el texto entre columnas y filas: hacia abajo en todas las filas de la primera columna y después en la segunda columna o en todas las columnas de la primera fila y después en la segunda fila.

Para aplicar un trazo a los filetes o bordes de tabla:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.
- 2 En el inspector de objetos, seleccione Mostrar borde.
- 3 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 4 Elija Ventana > Paneles > Paleta de colores y Ventana > Paneles > Muestras para ver dichos paneles.
- 5 Elija Ventana > Inspectores > Trazo.
- 6 En el inspector de trazo, elija un estilo de trazo en el menú emergente y elija opciones para el trazo. Para más información, consulte “Aplicación de trazos” en la página 274.

- 7 Para aplicar un trazo, arrastre un color desde el panel Paleta de colores o Muestras hasta el cuadro de color del inspector de trazo o hasta el borde del bloque de texto.

Para crear una tabla con celdas uniformes mediante columnas y filas:

- 1 Cree columnas y filas tal como se describe en el procedimiento anterior, con las especificaciones siguientes:
 - Defina el Espaciado en Columnas y filas en 0.
 - En Filetes de columna, seleccione Alto máximo y en Filetes de fila, seleccione Ancho máximo.
- 2 Para aplicar un borde a la tabla, consulte el procedimiento anterior para aplicar un trazo a los filetes o bordes de tabla.

Para crear una tabla con celdas variables mediante tabuladores y saltos de párrafo:

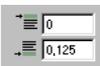
- 1 Arrastre con la herramienta Texto para crear un bloque de texto del tamaño de la tabla.
- 2 Arrastre tabuladores de alineación izquierda para definir el borde izquierdo de cada columna. Para más información sobre cómo configurar los tabuladores, consulte “Definición de tabuladores, sangrías y márgenes” en la página 343.
- 3 Arrastre tabuladores de ajuste de texto para definir los bordes derechos de las columnas que contienen más de una línea de texto.

| Flower | Number | Color |
|-----------|--|--------------------------|
| Carnation | 7,688 (20% lost due to spoilage) | Yellow with blue accents |
| Rose | 10,755 | Red |
| Tulip | 34 | Yellow |

- 4 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para crear filas.

- 5 Para cambiar la distancia entre filas, ajuste el espaciado de párrafo en el inspector de párrafos de texto. Para más información, consulte “Configuración de sangrías de párrafos, espaciado de párrafos, márgenes y recuadros” en la página 346.

| Flower | Number | Color |
|----------|--|--------------------------|
| Camation | 7,688 (20% lost due to spoilage) | Yellow with blue accents |
| Rose | 10,755 | Red |
| Tulip | 34 | Yellow |



- 6 Para añadir líneas entre filas, añada filetes de párrafos. Para más información, consulte “Adición de filetes de párrafo” en la página 350.
- 7 Para aplicar un borde a la tabla, consulte el procedimiento anterior para aplicar un trazo a los filetes o bordes de tabla.

Equilibrar columnas de texto

El inspector Ajustar columnas permite distribuir texto al equilibrarlo entre columnas, modificando el interlineado o alterando el tamaño del texto y el interlineado de forma proporcional para encajar el bloque de texto seleccionado.

También puede utilizar el inspector Ajustar columnas para conseguir que el texto que esté dentro de un objeto irregular encaje perfectamente en dicho objeto.

Para insertar un salto en una columna y que el texto fluya a la siguiente columna:

Utilice la herramienta Texto para colocar un punto de inserción en la columna en la que desee insertar un salto y elija Texto > Caracteres especiales > Fin de columna.

Para distribuir las líneas de texto uniformemente entre las columnas:

- 1 Utilice la herramienta Texto para colocar un punto de inserción donde desee aplicar el equilibrio de texto o seleccionar un bloque de texto.
- 2  Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Ajustar columnas para ver el inspector Ajustar columnas.
- 3 En el inspector Ajustar columnas de texto, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Equilibrar para distribuir las líneas de texto uniformemente entre las columnas. Si hay un número impar de líneas, habrá una línea menos en la última columna.

- Seleccione Modificar interlineado para añadir interlineado de forma que el texto llene la columna desde arriba hasta abajo. En Umbral, introduzca el porcentaje que debe rellenar la columna antes de aplicar el interlineado modificado. Por ejemplo, con un umbral de 50% (el valor predeterminado), se aplica un interlineado adicional sólo a las columnas que tienen al menos un 50% de texto.
- 4 Para reducir o ampliar el tamaño y el interlineado del texto para encajarlo en el tamaño de la columna introduzca valores en Cálculo de texto % para tamaño de texto e interlineado Mín. y Máx. medido como un porcentaje del tamaño actual. Los valores mayores de 100% aumentan el tamaño y el interlineado del texto; los valores menores del 100% los reducen.
 - 5 En Interlineado primera línea, elija una opción para introducir un valor para el espacio por encima de la primera línea de una columna:
 - Para especificar el Interlineado primera línea como puntos que se añadirán al tamaño de texto actual, seleccione + en el menú emergente e introduzca un valor en puntos para la cantidad de interlineado que desee añadir al tamaño de texto actual.
 - Para especificar el Interlineado primera línea como un valor fijo en puntos, seleccione = en el menú emergente e introduzca un valor en puntos para especificar un interlineado exacto.
 - Para especificar el Interlineado primera línea como un porcentaje del tamaño de texto actual, seleccione % en el menú emergente e introduzca un valor para la cantidad de interlineado como un porcentaje del tamaño de texto actual.

Utilización de estilos de párrafo

Puede utilizar estilos de párrafo para crear conjuntos de especificaciones de formatos de texto que puede guardar y aplicar a varios párrafos o bloques de texto de un documento. Los estilos de párrafo permiten mantener una coherencia visual y simplifican las tareas de asignación de formatos.

Los estilos de párrafo permiten definir todas las especificaciones del texto de los inspectores de caracteres, párrafo y espaciado (excepto las sangrías de párrafo del inspector de párrafo), además de los tabuladores y sangrías definidos con la regla de texto, efectos de texto, color del texto y sobreimpresión. (Para más información sobre la sobreimpresión, consulte “Sobreimpresión” en la página 406).

Utilice el panel Estilos para crear y editar estilos de párrafo. Los estilos de párrafo aparecen en cursiva en la lista de desplazamiento del panel Estilos y en el menú Estilos del inspector de caracteres. Puede utilizar estilos como parte de un documento o plantilla. Para más información sobre las plantillas, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 110.

Puede crear estilos para objetos de la misma forma que para los párrafos. Es posible duplicar, importar y exportar estilos de párrafo y de objeto. Para más información sobre estos procedimientos, consulte “Utilización de estilos” en la página 248.

Para ver el panel Estilos:

Elija Ventana > Paneles > Estilos.

Creación y edición de estilos de párrafo

Cuando se crea un nuevo estilo de párrafo, los ajustes del estilo se basan en el estilo principal (el estilo seleccionado actualmente en el panel Estilos). Utilice el cuadro de diálogo Editar estilo para introducir nuevos valores para el estilo. También puede editar un estilo existente. Es posible cambiar el nombre de un nuevo estilo o de un estilo existente.

Cuando cree o edite un estilo, puede definir atributos específicos en Sin selección o su equivalente, para preservar dichos atributos de posibles cambios en el texto original al aplicar el estilo. Por ejemplo, para crear un estilo que no modifique la fuente del texto en el que se aplica, puede seleccionar Sin selección para la especificación de la fuente.

Para crear un estilo:

- 1 En el panel Estilos, seleccione el estilo Texto normal en la lista o seleccione otro estilo de texto que desee utilizar como estilo principal para el nuevo estilo.
- 2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel para ver el menú emergente Opciones y elija Nuevo.

Se añade un nuevo estilo de texto en la lista. Los nuevos estilos de texto se denominan Estilo-1, Estilo-2 y así sucesivamente. Para cambiar las especificaciones del estilo, consulte el procedimiento siguiente para editar un estilo. Para cambiar el nombre de un nuevo estilo, consulte procedimiento siguiente para cambiar el nombre de un estilo.

Para editar un estilo:

- 1 En el panel Estilos, seleccione el estilo en la lista.
- 2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel para ver el menú emergente Opciones y elija Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, seleccione opciones para los atributos de texto y párrafo. Para más información sobre la selección de opciones, consulte “Configuración de especificaciones exactas de tipografía” en la página 332, “Definición de tabuladores, sangrías y márgenes” en la página 343 y “Aplicación de efectos de texto” en la página 362.
- 4 Para cambiar las especificaciones globalmente, elija una de las opciones siguientes en el menú emergente Opciones generales:

- Elija Sin selección para borrar todos los valores.
 - Elija Restablecer valores originales para anular cualquier modificación realizada en el paso 4 y restablecer los valores originales.
 - Elija Restablecer valores predeterminados para cambiar todas las configuraciones a los valores de texto predeterminado de FreeHand (la configuración del texto normal).
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para preservar la configuración de los atributos especificados cuando se aplique un estilo:

- 1 En el panel Estilos, seleccione el estilo en la lista.
- 2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel para ver el menú emergente Opciones y elija Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, realice una de las acciones siguientes:
 - Para preservar la configuración de Fuente, Estilo, Interlineado, Efectos de texto o Filetes, elija Sin selección en el menú emergente respectivo.

Nota: Si elige Ninguno/a en el menú emergente Filetes se eliminarán todos los filetes en párrafos en los que se aplicó el estilo. Si elige Sin efectos en el menú Efecto de texto se eliminan todos los efectos de texto.

 - Para preservar la justificación, seleccione el botón Vacío en la barra de botones.
 - Para preservar el color, no seleccione la opción Influir color del texto.
 - Para preservar la puntuación colgante, seleccione Puntuación colgante hasta que aparezca una marca atenuada (Windows) o un guión (-) (Macintosh). Si la casilla está vacía, la puntuación flotante está desactivada.
 - Para preservar la configuración de tamaño y de espaciado (Tamaño, Espaciado entre párrafos, Espaciado %, Ajuste entre caracteres, Desplazamiento de la línea base y Escala amplia), elimine los cuadros de texto respectivos.
 - Para preservar los tabuladores y márgenes, seleccione Sin selección en la regla de texto.

Para cambiar el nombre de un estilo:

En el panel Estilos, haga doble clic en el nombre de estilo en la lista e introduzca un nuevo nombre.

Nota: No es posible cambiar el nombre de Texto normal, el estilo de texto predeterminado.

Cómo aplicar estilos

Es posible aplicar estilos a texto seleccionando el estilo en el panel Estilos, arrastrando el estilo desde el panel Estilos y copiando y pegando atributos desde el texto seleccionado.

Para aplicar un estilo, realice una de las acciones siguientes:

- Utilice la herramienta Texto para seleccionar un párrafo o bloque de texto en el que desea aplicar un estilo. En el panel Estilos, haga clic en el estilo que desea aplicar.
- Utilice la herramienta Texto para hacer clic en un párrafo o bloque de texto en el que desea aplicar un estilo. Arrastre un estilo desde el panel Estilos hasta la selección.

Nota: Para especificar la forma en que se aplican los estilos, al arrastrarlos a los párrafos seleccionados o bloques de texto, consulte el procedimiento para establecer las preferencias de estilo de párrafo.

- Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Carácter. Seleccione un estilo en el menú emergente Estilo en la parte inferior del inspector de caracteres.

Para definir el comportamiento al arrastrar un estilo:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.
- 2 Elija una opción en “Al arrastrar un estilo de párrafo cambia”:
 - Para aplicar un estilo solamente a un párrafo seleccionado (no a todo el bloque de texto), seleccione Un solo párrafo (el valor predeterminado).
 - Para aplicar un estilo a todo un bloque de texto, seleccione Todo el recuadro de texto.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para aplicar atributos de estilo al copiar y pegar:

- 1 Seleccione el texto cuyos atributos desea copiar y elija Edición > Copiar atributos.
- 2 Seleccione el texto donde desea aplicar los atributos y elija Edición > Pegar atributos.

Nota: También puede utilizar este método para copiar atributos de texto que no tiene un estilo de párrafo aplicado.

Anulación y nueva definición de estilos

Es posible anular la configuración de los atributos individuales del texto seleccionado; también puede restaurar la configuración de estilo a una selección. Puede utilizar una selección de texto como base para volver a definir un estilo.

Para anular la configuración de un estilo de párrafo:

- 1 Seleccione el párrafo o bloque de texto que desea modificar.
- 2 Cambie cualquier atributo de texto.

Cuando selecciona el texto modificado, el nombre de estilo aparece en el panel o menú emergente Estilos del inspector de caracteres con un signo Más (+) para indicar que se ha modificado un atributo.

Para restaurar un estilo:

- 1 Seleccione un párrafo o bloque de texto con un estilo anulado.
- 2 En el panel Estilos, haga clic en el estilo aplicado a la selección.

El estilo original se aplica al texto, restaurando cualquier atributo modificado a los del estilo original.

Para volver a definir un estilo basado en el texto seleccionado:

- 1 Seleccione el texto con los atributos que desee utilizar para definir un estilo.
- 2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel Estilos para ver el menú emergente Opciones y elija Redefinir.
- 3 En el cuadro de diálogo Redefinir estilo, seleccione el nombre del estilo que está volviendo a definir y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

El estilo tendrá los atributos del texto seleccionado.

Para especificar cómo se aplican los atributos de una selección a un estilo redefinido:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Texto.
- 2 Elija una opción de “Crear estilos de párrafo basados en”:
 - Para redefinir un estilo de párrafo basado en el primer párrafo de una selección, elija Primer párrafo seleccionado.
 - Para redefinir un estilo de párrafo basado en los atributos comunes de un rango de párrafos seleccionados, elija Atributos compartidos.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Aplicación de efectos de texto

Con FreeHand es posible crear muchos efectos especiales con el texto. Es posible unir o alinear texto a un trazado, rodear un gráfico con texto, crear gráficos en línea y aplicar efectos especiales a texto como sombras y subrayados.

Unir al trazado

Puede alinear texto a un trazado abierto o cerrado con puntos de curva o de vértice. El texto puede estar vinculado a trazados o bloques de texto. Las especificaciones tipográficas del texto unido a un trazado permanecen intactas. Es posible aplicar transformaciones al texto unido a un trazado tal como haría con cualquier objeto.

De forma predeterminada, el texto fluye sobre un trazado cerrado con alineación centrada. En un trazado abierto, sólo aparecen los caracteres hasta el primer retorno. Aparece un punto indicador en el cuadro de vínculo del texto si el texto desborda el trazado. El texto alineado a la izquierda en un trazado curvo se ajusta automáticamente para evitar que las letras se solapen.

También es posible determinar que el texto fluya dentro de un trazado; consulte “Flujo de texto en un trazado” en la página 365.

Para unir un texto a un trazado:

1 Seleccione un bloque de texto y un trazado.



2 Elija Texto > Unir al trazado o haga clic en el botón Unir al trazado de la barra de herramientas Texto.

Puede editar el texto directamente en el trazado o utilizar el Editor de texto; consulte “Utilización del Editor de texto” en la página 325.

Para insertar texto en la parte superior e inferior de una elipse:

1 Sitúe la herramienta Texto en un bloque de texto en el punto en que el texto se dividiría entre la parte superior e inferior de la elipse y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para insertar un retorno.

2 Haga clic manteniendo presionada la tecla Mayús para seleccionar el bloque de texto y una elipse.

3 Elija Texto > Unir al trazado.

4 Si es necesario, realice una de las acciones siguientes:

- Si el texto desaparece, elija Ventana > Inspectores > Objeto. En el inspector de objetos, elija Ninguno en los menús Alineación del texto superior e inferior.
- Si el texto fluye en la dirección equivocada, haga clic presionando la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) en el trazado para seleccionarlo. Elija Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.

Nota: FreeHand no ajusta el texto en un trazado en archivos creados con versiones anteriores de FreeHand, a menos que lo separe y lo vuelva a unir al trazado. El texto alineado a la izquierda y unido a trazados en FreeHand 10 mantiene la alineación cuando se abre en versiones anteriores de FreeHand. Para más información, consulte “Separación del texto de un trazado” en la página 366.

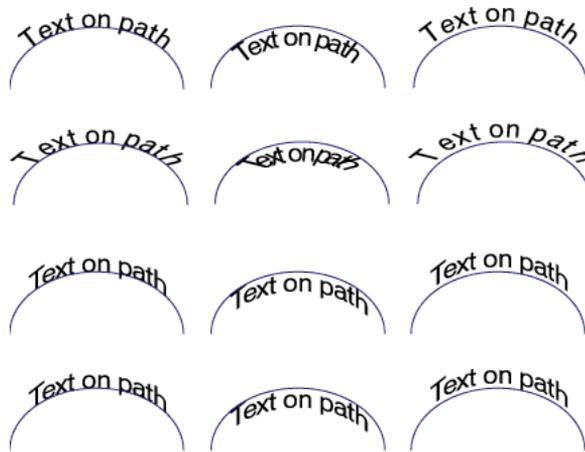
Alineación de texto en un trazado

Es posible ajustar la alineación y orientación del texto unido a un trazado utilizando el inspector de objetos.

El texto fluye en la dirección del trazado, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Para invertir la dirección del texto, debe invertir la dirección del trazado.

Para ajustar la alineación y orientación del texto unido a un trazado:

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Objeto para ver el inspector de objetos.
- 2 En Arriba y Abajo, elija qué parte del texto se alinea con la parte superior e inferior de un trazado cerrado: Ninguno, Línea de base, Ascendente o Descendente.
- 3 En Orientación, elija una opción para orientar el texto en el trazado: Girar con trazado, Vertical, Inclinación horizontal o Inclinación vertical.



Alineaciones de texto con Línea de base (izquierda), Ascendente (centro) y Descendente (derecha)

- 4 Si un trazado no estuviera visible en pantalla, seleccione Mostrar trazado en el inspector de objetos para hacerlo visible.
- 5 En Hundir, introduzca valores en los cuadros de texto Izquierda y Derecha para establecer la distancia del trazado desde los márgenes izquierdo y derecho.

Para mover manualmente texto en un trazado:

- 1 Coloque un punto de inserción o seleccione el trazado con la herramienta Puntero.

Aparecerá un selector de texto triangular en la izquierda, el centro o la derecha del texto, dependiendo de su alineación. Para mostrar el texto mientras se mueve a lo largo del trazado, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el selector de texto.

FreeHand →

- 2 Arrastre el selector triangular para mover el texto a lo largo del trazado.

La posición del texto actualiza los valores en los cuadros de texto Izquierda y Derecha del inspector de objetos.

FreeHan → 

Para mover texto en un trazado a una distancia exacta:

- 1 Coloque un punto de inserción en el texto o seleccione el trazado con la herramienta Puntero.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto. En el inspector de objetos, introduzca un valor en el cuadro de texto Izquierda y Derecha de Hundir.

Flujo de texto en un trazado

Puede especificar que el texto fluya dentro de cualquier trazado abierto o cerrado. Es posible editar texto que fluye dentro de un trazado sin eliminarlo del trazado y puede transformar el texto que fluye dentro de un trazado como lo haría con cualquier otro objeto.

No es posible determinar que el texto fluya alrededor de un grupo, fusión o imagen de mapa de bits, pero puede dibujar un trazado alrededor del objeto y especificar que el texto fluya alrededor del trazado.

Para que el texto existente fluya dentro de un trazado y aplicar un recuadro:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para que el texto fluya dentro de un trazado existente, seleccione un bloque de texto y un trazado cerrado con la herramienta Puntero.
 - Para que el texto fluya alrededor de un grupo, fusión o imagen de mapa de bits, dibuje un trazado alrededor del objeto y seleccione dicho trazado.
- 2  Elija Texto > Fluir dentro del trazado o haga clic en el botón Fluir dentro del trazado de la barra de herramientas Texto.

- 3 Para ajustar la ubicación del texto en el trazado, haga clic en Ventana > Inspectores > Objeto para ver el inspector de objetos. Introduzca valores en los cuadros de texto Hundir para definir los márgenes entre el texto y el trazado. Si es necesario, seleccione Mostrar borde para que el trazado sea visible.



Ajuste del texto en un trazado con el inspector de objetos

Si selecciona un trazado con texto que fluya dentro, aparece un recuadro debajo del trazado. Un punto en el cuadro indica que hay texto desbordado.

Separación del texto de un trazado

Para eliminar el texto al que ha aplicado el comando Unir al trazado o Fluir dentro del trazado, puede utilizar el comando Separar del trazado.

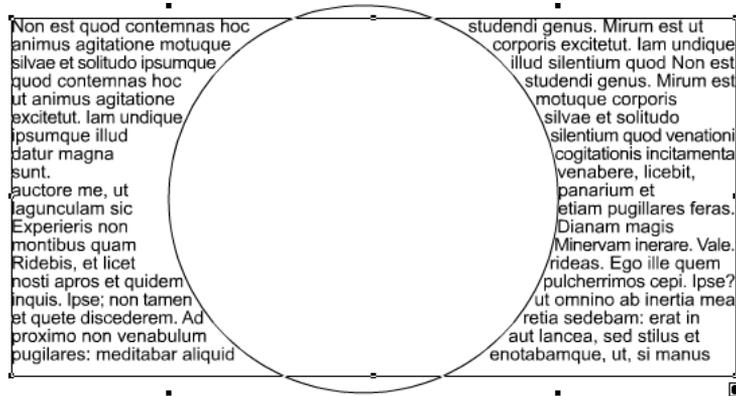
Para eliminar texto de un trazado:

- 1 Seleccione el texto con la herramienta Puntero.
- 2 Elija Texto > Separar del trazado o haga clic en el botón Separar del trazado de la barra de herramientas Texto.

El comando crea dos objetos: el bloque de texto y el trazado. Todas las transformaciones se eliminan.

Disposición de texto alrededor de objetos

Puede rodear un objeto con texto automáticamente, incluidos los gráficos importados y los trazados compuestos, mediante el comando Rodear con texto. El comando se aplica a los objetos, no a los bloques de texto. Sin embargo, puede utilizar esta técnica para crear citas entre columnas y otras operaciones de texto.



Aplicación de Rodear con texto

Para rodear un objeto con texto:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Para rodear un bloque de texto con texto (para crear una cita entre columnas o similar), aplique un trazo al bloque de texto y aplique un recuadro en el inspector de objetos con respecto al borde. Después, seleccione el bloque de texto. Para más información, consulte “Aplicación de color al texto y a los bloques de texto” en la página 351 y “Cómo hundir un trazado” en la página 204.
- Para rodear un objeto gráfico con texto, seleccione el objeto. Si el objeto tiene bordes irregulares, dibuje un trazado cerrado alrededor del objeto y seleccione el trazado y el objeto. (Defina el trazo y el relleno del trazado cerrado como Ninguno).

2 Elija Modificar > Disponer > Hacia delante o Llevar al frente. El objeto (o el objeto y el trazado que los rodea) debe estar delante del texto.



3 Elija Texto > Rodear con texto o haga clic en el botón Rodear con texto de la barra de herramientas Texto.

4 En el cuadro de diálogo Rodear con texto, haga clic en el botón Rodear con texto.

- 5 En Distancias en blanco, introduzca la distancia mínima entre el objeto seleccionado y el texto que lo rodea.



Los números positivos inician el flujo de texto fuera del objeto seleccionado. Los números negativos solapan el texto detrás del objeto seleccionado. Los valores se expresan en la unidad de medida del documento.

- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para eliminar un ajuste de texto de un objeto:

- 1 Seleccione el texto con el ajuste de texto.
- 2 Elija Texto > Rodear con texto o haga clic en el botón Rodear con texto de la barra de herramientas.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar ajuste de texto y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Operaciones con gráficos en línea

Un gráfico en línea es un objeto pegado y anclado en un bloque de texto que se mueve con el flujo de texto. El gráfico en línea se convierte en un carácter de texto; al fluir el texto, el gráfico en línea también fluye. El tamaño en puntos del gráfico en línea equivale a su altura original.

Los gráficos en línea mantienen sus atributos gráficos originales al colocarse en un bloque de texto y no se ven afectados por los cambios en el trazo o relleno del texto. No puede aplicar un efecto de texto, fuente o estilo a un gráfico en línea. Los gráficos en línea tienen un recuadro de límite que actúa como borde entre el gráfico y el texto.

Un gráfico en línea pegado en un bloque de texto transformado asume las transformaciones de texto. Si desea que el gráfico conserve sus atributos, debe transformar el gráfico en línea antes de pegarlo en el bloque de texto.

Si utiliza el Editor de texto para editar el texto que contiene un gráfico en línea, dicho gráfico aparece en el Editor de texto como un punto de color negro.

Nota: Si añade un gráfico en línea a un párrafo con un estilo aplicado, el panel Estilos muestra un signo Más (+) junto al nombre del estilo asignado al párrafo para indicar un cambio. Cuando se restaura el estilo, se ajusta el gráfico en línea proporcionalmente para que coincida con el tamaño de fuente del estilo. Para más información, consulte “Anulación y nueva definición de estilos” en la página 361.

Para colocar un gráfico en línea en el texto:

- 1 Seleccione el objeto que desee utilizar como gráfico en línea.

Si utiliza bloques de texto o texto unido a trazados como gráficos en línea, agrúpelos para evitar que el texto aparezca como caracteres individuales cuando se peguen.

Si lo desea puede transformar el gráfico en línea antes de pegarlo de forma que el gráfico conserve la transformación.

- 2 Elija Edición > Copiar o Edición > Cortar.
- 3 Coloque un punto de inserción en un bloque de texto existente y elija Edición > Pegado especial.
- 4 En el cuadro de diálogo Pegado especial, seleccione el formato del gráfico pegado y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para eliminar un gráfico en línea:

- 1 Seleccione el gráfico en línea con la herramienta Texto.

Cuando se selecciona un gráfico en línea, el inspector de caracteres muestra Elemento gráfico en el menú emergente Efectos.

- 2 Elija Edición > Cortar o Edición > Borrar.

Posición de los gráficos en línea

Es posible editar el tamaño en puntos, espaciado de párrafo, de palabras y de letra, desplazamiento de la línea base, alineación, interlineado y escala horizontal de un gráfico en línea. Para ajustar los atributos de texto, puede utilizar el menú Texto, inspectores de texto o la barra de herramientas Texto.

Para situar un gráfico en línea:

- 1 Seleccione el gráfico en línea y el texto que lo rodea.
- 2 Utilice el menú Texto o la barra de herramientas Texto para definir los atributos de texto siguientes.
 - Ajuste el interlineado en el punto de inserción para acomodar la altura del gráfico. De forma predeterminada, la parte inferior de un gráfico en línea se alinea con la línea base del texto.

- Utilice el ajuste entre caracteres para acercar el gráfico en línea al carácter de texto que está inmediatamente después (con un valor negativo) o separarlos (con un valor positivo).
- Ajuste la Línea base para mover el gráfico en línea hacia abajo (valor negativo) o hacia arriba (valor positivo) con respecto a la línea base del texto. Las mayúsculas iniciales se alinean con la línea base de la primera línea de texto.
- Para rodear con texto, en el inspector de caracteres, elija Editar en el menú Efectos e introduzca valores en el cuadro de diálogo Rodear con texto; para más información, consulte “Operaciones con gráficos en línea” en la página 368.

El texto se adapta con respecto al borde izquierdo del gráfico y deja un espacio pequeño junto al borde derecho del recuadro de límite del gráfico en línea.

Aplicación de efectos especiales

FreeHand incorpora seis efectos: sombreados, resaltes, tachaduras, subrayados, contornos y zoom. Es posible definir opciones para todos los efectos excepto el efecto Sombreado. También puede buscar efectos de texto en un documento.

La aplicación de efectos puede ralentizar su trabajo con documentos. Puede establecer opciones para minimizar este efecto durante la edición.

Para aplicar un efecto de texto con su configuración predeterminada:

- 1 Mediante la herramienta Puntero, seleccione texto o uno o varios bloques de texto.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Texto y haga clic en el botón Carácter para ver el inspector de caracteres.
- 3 En el inspector de caracteres, elija un efecto en el menú emergente.

Nota: El efecto Elemento gráfico sólo se utiliza para gráficos en línea.

Para definir opciones para un efecto:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar el texto en el que se aplicará el efecto.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Elija Editar en el menú Efectos del inspector de caracteres.
 - Elija Texto > Efecto y seleccione un efecto en el submenú.
Aparece el cuadro de diálogo del efecto elegido.
- 3 Defina las opciones tal como se describe en los procedimientos siguientes.

Para editar los efectos de texto Resaltado, Subrayado y Tachado, defina las opciones siguientes:

- En Posición, introduzca un número positivo para la distancia del efecto sobre la línea base o introduzca un valor negativo para la distancia por debajo de la línea base del texto.
- Para aplicar un patrón de guiones, elija una opción en el menú emergente Guión.
- En Grosor del trazo, introduzca el tamaño en puntos del efecto.
- Para cambiar el color del efecto, utilice el menú emergente Color.
- Para compensar cualquier posible error de registro cuando se imprima el texto original, seleccione Sobreimpresión.

Para editar el efecto Perfilado, establezca las opciones siguientes:

- Para especificar el número de contornos que rodearán al texto, introduzca un número en el cuadro de texto Repeticiones.
- En Grosor del trazo, introduzca el tamaño del trazo.
- Para cambiar el color del trazo, elija uno en el menú emergente Color.
- En Fondo, introduzca la anchura del color de fondo entre el trazo y el texto.
- Para cambiar el color del fondo, elija uno en el menú emergente.

Para editar el efecto Zoom, establezca las opciones siguientes:

- En el cuadro de texto Zoom a, introduzca un porcentaje para el objeto de primer plano.

Por ejemplo, si introduce 50% se reduce el objeto de primer plano en un 50% del original.

- En los cuadros de texto Desplazamiento X e Y, introduzca la distancia que se desplazará el objeto de primer plano respecto al texto original.
- Para cambiar el color del objeto de fondo, utilice el menú emergente Desde.
- Para cambiar el color del objeto de primer plano, utilice el menú emergente Hasta.

Para buscar efectos de texto aplicados en un documento:

1 Abra el panel Buscar y reemplazar gráficos:

- Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos.



- Haga clic en el botón Buscar y reemplazar gráficos de la barra de herramientas principal.

2 En el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar, haga clic en la ficha Seleccionar.

- 3 Elija Efecto texto en el menú emergente Atributo.
- 4 Elija un efecto en el menú Efectos.
- 5 En Buscar, elija una opción para definir el ámbito de la búsqueda: Selección, Página o Documento.
- 6 Si eligió Selección en el paso 4, seleccione Añadir a la selección para añadir texto con el efecto especificado a una selección actual. Si eligió Página o Documento en el paso 4, seleccione Eliminar de la selección para no seleccionar texto con el efecto especificado de la selección actual.
- 7 Haga clic en Buscar.

El número de objetos seleccionados aparece en la esquina inferior izquierda del panel.

Para acelerar la actualización de la pantalla al utilizar efectos, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Redibujar y no seleccione Mostrar efectos de texto.
- Asigne efectos después de escribir el texto.
- Elija Ver > Previsualización para desactivar el modo Previsualización y trabajar en el modo Esquema.

Conversión de texto en trazados

El texto se puede editar como objetos si lo convierte en trazados. Tras convertirlo, puede editar la forma de los distintos caracteres, utilizar el texto como un trazado de recorte, aplicar trazos y rellenos complejos a la forma de un grupo de caracteres y aplicar Xtras de FreeHand y de otros fabricantes para crear efectos especiales. Sin embargo, ya no podrá editar el texto convertido en trazados como texto; por ejemplo, no podrá cambiar los atributos de ortografía, tipografía o de párrafo.

Es posible convertir en trazados cualquier fuente PostScript Type 1, PostScript Type 3 creada con Fontographer o fuente TrueType instalada en su sistema. El texto vinculado en bloques de texto no puede convertirse en trazados a menos que desvincule los bloques.

La conversión de texto en trazados puede afectar al aspecto en pantalla de los caracteres de texto, debido a que los caracteres ya no se controlan como contornos de fuentes mediante la utilidad de administración de fuentes de su sistema.

La impresión de texto convertido en trazados no requiere la instalación de la fuente utilizada, pero puede provocar una salida de baja calidad, especialmente en tamaños de 12 puntos y menores.

No es posible volver a convertir los trazados en texto después de manipular los trazados. Sin embargo, puede elegir Edición > Deshacer para anular la conversión si aún no ha manipulado los trazados ni guardado el archivo.

Para convertir texto en trazados:

- 1 Seleccione el bloque de texto que desee convertir con la herramienta Puntero.
- 2 Elija Texto > Convertir en trazado o haga clic en el botón Convertir en trazado de la barra de herramientas Texto.

Se produce la conversión siguiente:

- El texto alineado con un trazado permanece en su sitio, pero el trazado desaparece.
 - El bloque de texto se convierte en un grupo de objetos; si desea manipular los diferentes caracteres, debe desagrupar los objetos.
 - Las letras con más de un componente, como la letra *i*, se convierten en trazados compuestos. Para más información sobre los trazados compuestos, consulte “Combinación de trazados” en la página 194.
 - Las letras con áreas encerradas, como *B* y *O*, se convierten en trazados compuestos con agujeros transparentes.
 - Las demás letras, como *L* y *Z*, se convierten en trazados simples.
- 3 Para desagrupar el texto convertido en caracteres individuales y editables, elija Modificar > Desagrupar.
 - 4 Para editar una palabra o frase seleccionada como un único objeto, seleccione los caracteres que conforman la palabra o frase y elija Modificar > Unir.

CAPÍTULO 11

Creación de gráficos y animaciones Web

Puede preparar documentos de FreeHand para mostrarlos en la Web de diferentes formas:

- Asignar vínculos URL a objetos o texto de un documento de FreeHand utilizando el panel Navegación
- Convertir un documento de FreeHand en un documento HTML utilizando la función Publicar como HTML
- Comprimir una ilustración de FreeHand mediante los formatos GIF, JPEG o PNG para mostrarlos en un documento HTML
- Usar el Xtra Animar para convertir un documento de FreeHand en una animación Flash
- Asignar acciones Flash a los documentos de FreeHand a fin de crear películas interactivas para la Web
- Exportar una ilustración de FreeHand al formato de archivo de Macromedia Flash (SWF) con el fin de utilizarlo en ilustraciones vectoriales dinámicas para la Web
- Previsualizar y probar películas Flash desde FreeHand mediante la ventana de reproducción de Flash

Aplicación de direcciones URL a objetos y texto

Para aplicar direcciones URL a objetos y texto, debe utilizar el cuadro de texto Vínculo del panel Navegación.

Cuando un documento de FreeHand que contenga direcciones URL se exporta a los formatos SWF, PDF o HTML, la acción de hacer clic en un objeto con una dirección URL provoca un salto a la página Web definida por dicha dirección URL.

El panel Navegación permite asignar direcciones URL a objetos, inspeccionar las direcciones URL asignadas a objetos, actualizar una dirección URL para todos los objetos vinculados a la misma y buscar objetos vinculados a una dirección URL específica.

El campo Subcadena muestra palabras o frases dentro de un bloque de texto activo que están vinculadas a la dirección URL mostrada en el cuadro de texto Vínculo.

Para asignar una dirección URL a un objeto:

- 1 En la ventana del documento de FreeHand, seleccione el objeto, bloque o cadena de texto a los cuales desee asignar una dirección URL.
- 2 Elija Ventana > Paneles > Navegación.
- 3 En el cuadro de texto Vínculo escriba la dirección URL que se asignará al objeto o seleccione una dirección URL en el menú emergente.

Si seleccionó una cadena de texto en el paso 1, la cadena aparecerá en el campo Subcadena.

Para buscar objetos vinculados a una dirección URL:

- 1 En el panel Navegación, escriba una dirección URL en el cuadro de texto Vínculo o seleccione una dirección URL en el menú emergente Vínculo.
- 2  Haga clic en el botón Buscar que se encuentra a la derecha del cuadro de texto Vínculo.

Los objetos del documento actual que están vinculados a dicha dirección URL se seleccionan en la ventana del documento.

Para actualizar una dirección URL para todos los objetos vinculados a la misma:

- 1 Cancele la selección de todos los objetos del documento actual.
- 2 En el panel Navegación, seleccione una dirección URL en el menú emergente Vínculo.
- 3 Haga clic en el botón Buscar que se encuentra a la derecha del cuadro de texto Vínculo.
- 4 Modifique la dirección URL del cuadro de texto Vínculo.

La dirección URL se actualiza para todos los objetos del documento actual vinculados a dicha dirección.

Acerca de la compresión de ilustraciones para la Web

Cuando se preparan imágenes para la Web, deben comprimirse para reducir el tamaño de archivo y controlar la visualización de color y otros atributos. Es posible comprimir una ilustración de FreeHand como una imagen de mapa de bits en los formatos GIF, JPEG o PNG.

Nota: También puede exportar una ilustración vectorial de FreeHand al formato SWF, para comprimir los dibujos estáticos o exportar un documento con animación o acciones Flash. Para más información, consulte “Animación de objetos y texto” en la página 378, “Asignación de acciones de Flash” en la página 380, “Exportación de películas Flash” en la página 382 y “Exportación de archivos” en la página 430.

Cuando comprima una ilustración en un formato de mapa de bits, debe elegir un formato de archivo que se base en el color y las características tonales de la ilustración original y en el tipo de navegador que espera tenga el público que visite la Web.

Normalmente, el formato GIF resulta más adecuado para las ilustraciones con colores planos y detalles nítidos, como puede ser el texto. Es preferible utilizar el formato JPEG para las ilustraciones con una amplia gama de colores o colores de tono continuo, como los degradados o fotografías. El formato PNG, al igual que el formato JPEG, preserva una amplia gama de colores. Sin embargo, el formato PNG no tiene la gran aceptación del formato JPEG en los navegadores.

Para más información sobre el uso de estos formatos de archivo, consulte “GIF” en la página 441, “JPEG (.jpg)” en la página 442 y “PNG (.png)” en la página 444.

Publicación de documentos de FreeHand como HTML

La función Publicar como HTML convierte un documento de FreeHand en un documento HTML que puede verse como una página Web en un navegador.

Puede elegir una configuración HTML para controlar la conversión a HTML; es posible definir la ubicación para guardar el documento HTML, la información de diseño del documento, la codificación de fuentes y los formatos de archivo para las ilustraciones vectoriales y de mapa de bits. Puede seleccionar una configuración manualmente o utilizar un Asistente como ayuda.

FreeHand incorpora una configuración predeterminada que guarda el documento HTML en una carpeta del escritorio denominada Salida HTML de FreeHand, formatea el documento con capas (no tablas), codifica las fuentes con Western (Latin 1) y convierte las imágenes de vectores en archivos SWF y las imágenes de mapa de bits en archivos JPEG. Es posible crear configuraciones adicionales y editarlas (incluida la predeterminada).

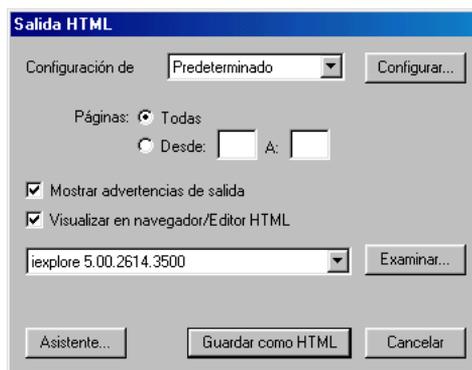
Puede convertir un documento a HTML varias veces con distintas configuraciones para crear versiones diferentes de un documento que pueden verse en diversos navegadores o con diferentes plug-ins. Por ejemplo, puede crear una versión de un documento que requiera Flash Player y otra que no lo necesite. Debe indicar un nombre diferente para cada documento HTML y evitar sobrescribir los archivos.

También puede elegir opciones para controlar las páginas de un documento que se convertirán y previsualizar el documento HTML o el código HTML en un navegador o editor después de realizar la conversión.

Nota: Si asigna una dirección URL a un objeto de FreeHand que tenga un trazo pero no un relleno, el vínculo del documento HTML sólo se activará cuando el usuario sitúe el cursor sobre el trazo.

Para publicar un documento de FreeHand como HTML:

- 1 Con el documento abierto en la ventana Documento, elija Archivo > Publicar como HTML.
- 2 En el cuadro de diálogo Salida HTML, realice una de las acciones siguientes para elegir configuraciones HTML:
 - Elija una configuración en el menú emergente Configuración de HTML. (Si no ha creado anteriormente ninguna configuración HTML, sólo estará disponible la configuración predeterminada).
 - Haga clic en Configurar para ver el cuadro de diálogo Configuración de HTML y elegir configuraciones HTML. Para más información sobre la elección de configuraciones HTML, consulte el procedimiento siguiente. Al finalizar la selección de configuraciones, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - Haga clic en Asistente y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para seleccionar configuraciones HTML. Cuando haya terminado de seleccionar configuraciones, haga clic en Finalizar.



- 3 Especifique las páginas que desee publicar, todas o un rango.
- 4 Cuando convierta el documento, seleccione Mostrar advertencias de salida para ver el cuadro de diálogo Advertencias de salida HTML.
- 5 Seleccione Visualizar en navegador/Editor HTML para previsualizar el documento HTML convertido en su sistema.
- 6 Elija un navegador o editor en el menú emergente para el ver el documento o haga clic en Examinar y especifique una aplicación que permita ver HTML en su sistema.
- 7 Haga clic en Guardar como HTML.

Si seleccionó Visualizar en navegador/Editor HTML en el paso 6, la aplicación HTML especificada se ejecuta y muestra el documento convertido.
- 8 Si seleccionó Mostrar advertencias de salida en el paso 4, aparece el cuadro de diálogo Advertencias de salida HTML que muestra si hay errores HTML en el documento.

Para crear o editar una configuración HTML:

- 1 Elija Archivo > Publicar como HTML para ver el cuadro de diálogo Salida HTML, si no estuviera ya abierto.
- 2 En el cuadro de diálogo Salida HTML, haga clic en Configurar para abrir el cuadro de diálogo Configuración de HTML:
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - Para crear una nueva configuración HTML, haga clic en el botón Más (+). En el cuadro de diálogo Nuevas configuraciones HTML, escriba un nombre para la nueva configuración y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - Para editar una configuración HTML existente, seleccione la configuración en el menú emergente.
- 4 Para elegir una ubicación en la que se guardará el documento HTML, haga clic en Examinar y abra la carpeta de destino; después, haga clic en Seleccionar (Windows) o en Seleccionar "*Nombre de carpeta*" (Macintosh).
- 5 Para controlar la forma en que se sitúan los objetos en la página del documento, elija una opción en el menú emergente Diseño:
 - Elija Situar con capas para colocar objetos en capas. La capas permiten situar objetos con precisión y solaparlos; sin embargo, los navegadores versión 3.0 y anteriores no admiten las capas.
 - Elija Situar con tablas para colocar objetos en celdas de tabla. La mayoría de los navegadores admite tablas, sin embargo, las celdas de tabla no permiten solapar objetos. Los objetos que se solapan se dividen o combinan para lograr la posición de celdas más precisa.

- 6 En Codificación, elija la codificación más adecuada para el idioma que se utiliza en el documento. Para el Inglés, elija Western (Latin 1).
- 7 En Dibujo de vectores, elija el formato de archivo que se utilizará para convertir los archivos de dibujo de vectores. Para más información sobre los formatos de conversión de archivos, consulte “Acerca de la compresión de ilustraciones para la Web” en la página 375.
- 8 En Imágenes, elija el formato de archivo que se utilizará para convertir los archivos de imagen de mapa de bits.

Nota: Para definir las opciones de exportación de archivos en los formatos GIF, JPEG o PNG, debe utilizar el cuadro de diálogo Exportar. Para más información, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 437.

9 Realice uno de los siguientes pasos:

- Haga clic en Aplicar para aplicar las selecciones y seguir modificando otros valores en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
- Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar sus selecciones y cerrar el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Animación de objetos y texto

Para animar objetos en la ventana de reproducción de Flash, debe colocar los objetos en capas utilizando el Xtra Animar > Liberar por capas. Es posible animar fusiones o grupos y también objetos unidos a un trazado. Para animar un bloque de texto, primero debe convertir el texto en trazados.

El Xtra Liberar por capas desagrupa fusiones, grupos u objetos unidos a un trazado, crea una nueva capa para cada objeto y asigna cada objeto desagrupado a una nueva capa en orden consecutivo (Nueva capa, Nueva capa-1, Nueva capa-2, etc.) El Xtra coloca el primer objeto (u objeto de un grupo) en la capa actual y el último en la capa superior. Al liberar texto en capas, cada letra del bloque de texto se convierte en trazados y se coloca en una capa independiente.

Se obtendrán los mejores resultados si se diseñan los fotogramas de la película para animar desde la capa inferior hasta la superior.

Puede previsualizar o exportar la animación como un archivo SWF utilizando comandos del menú Controlador o Control. Para más información, consulte “Utilización del Controlador o del menú Control con archivos SWF” en la página 385.

También puede crear una animación colocando objetos en páginas independientes y seleccionando Animar páginas o Animar páginas y capas al exportar el documento de FreeHand como SWF.

Para preparar un bloque de texto para animación:

- 1** Seleccione el bloque de texto que contenga el texto que desee animar y sitúe el bloque de texto donde vaya a comenzar la animación.
- 2** Seleccione Texto > Convertir en trazados. Para más información sobre la conversión de texto en trazados, consulte “Conversión de texto en trazados” en la página 372.
- 3** Con el bloque de texto aún seleccionado, elija Modificar > Unir.
- 4** Elija Edición > Copiar y Editar > Pegar para crear una copia del bloque de texto convertido.
- 5** Utilice la herramienta Puntero para arrastrar la copia del bloque de texto convertido a la posición donde vaya a finalizar la animación.
- 6** Con la herramienta Puntero, seleccione, manteniendo presionada la tecla Mayús, el original y la copia del bloque de texto convertido.
- 7** Elija Xtras > Crear > Fusión.

Para más información sobre la animación de una fusión, consulte el procedimiento siguiente.

Para animar objetos:

- 1** Seleccione los objetos que desee animar. Un objeto anidado incluido en un grupo se comporta como un solo objeto.
- 2** Elija Ventana > Paneles > Capas para ver el panel Capas.
El panel Capas mostrará nuevas capas conforme se creen en los pasos siguientes.
- 3** Elija Xtras > Animar > Liberar por capas.
- 4** En Animar, elija los efectos de animación para determinar la forma en que los objetos se separan por capas:
 - Seleccione Secuencia para liberar objetos secuencialmente en capas separadas.
 - Seleccione Construcción para crear un efecto de apilamiento al copiar objetos secuencialmente en capas subsiguientes. Por ejemplo, si tiene un grupo de dos objetos, el primer objeto se coloca en la capa 1 y copias del primer y segundo objeto se colocan en la capa 2.
 - Seleccione Gota para copiar objetos en todas las capas pero omitiendo un objeto de la secuencia de cada capa. Por ejemplo, si tiene un grupo de tres objetos, el segundo y el tercer objetos se colocan en la capa 1, el primero y una copia del tercero se colocan en la capa 2 y copias del segundo y tercer objetos se colocan en la capa 3.

- Seleccione Estela para copiar y liberar objetos en la cantidad de capas que especifique. Los objetos se copian de forma incremental en el número especificado de capas. Escriba un número en Tamaño de estela para especificar la cantidad de capas en las que se copiarán los objetos. Por ejemplo, introduzca 4 en Tamaño de estela para copiar cada objeto en las cuatro capas siguientes a la capa que contiene el objeto.
- 5 Seleccione Dirección inversa para liberar los objetos en el orden inverso de apilamiento y animar la secuencia en la dirección opuesta.
- 6 Seleccione Usar capas existentes para liberar objetos en capas existentes, comenzando por la capa actual. Anule la selección de esta opción para liberar objetos en capas nuevas creadas por el Xtra.
- 7 Si elige Usar capas existentes, seleccione Al fondo de la capa para liberar los objetos hasta el fondo del orden de apilamiento.
- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Asignación de acciones de Flash

Puede asignar acciones Flash a las ilustraciones que cree en FreeHand para utilizar dichas ilustraciones de FreeHand en películas Flash interactivas. Un documento de FreeHand puede exportarse con acciones Flash como un archivo SWF que podrá reproducir en la ventana de reproducción de Flash.

En una película interactiva, el usuario utiliza el teclado, el ratón o ambos para ir a diferentes partes de la película, mover objetos y realizar muchas otras operaciones interactivas.

Para asignar acciones Flash en FreeHand, debe utilizar el área Acción del panel Navegación. El área Acción enumera un subconjunto de acciones de ActionScript, el lenguaje de programación de Flash. Las siguientes acciones están disponibles en FreeHand:

La acción **Ir a** accede a un nuevo fotograma o escena. (Los fotogramas o escenas se crean desde las capas al exportar una animación a Flash).

Las acciones **Reproducir** y **Detener** reproducen y detienen películas.

La acción **Imprimir** especifica los fotogramas de una película que los usuarios pueden imprimir directamente desde Flash Player.

La acción **Pantalla completa** presenta la película en Flash Player con el modo Pantalla completa en lugar del modo normal.

La acción **Iniciar/Detener arrastre** permite que un clip de película especificado pueda arrastrarse cuando se produzca un evento especificado y detiene este comportamiento al producirse la acción contraria. Por ejemplo, si asigna al evento “al (presionar)” la acción Iniciar arrastre, FreeHand asignará automáticamente el evento “al (soltar)” a la acción Detener arrastre.

Las acciones **Cargar película** y **Descargar película** permiten cargar y descargar películas adicionales cuando la película actual se está reproduciendo (sólo está disponible con documentos que tienen dos o más páginas).

La acción **Indicar destino** permite controlar otras películas y clips cargados en la película actual con la acción Cargar película (sólo está disponible con documentos que tienen dos o más páginas). Sólo se permite un nivel de películas cargadas; por tanto sólo puede designar la carga de una película a la vez.

Cuando asigna una acción, también debe seleccionar un evento que provocará la ejecución de la acción al reproducirse la película. Los eventos que pueden activar una acción durante la reproducción de una película son los clics de ratón por parte del usuario o la cabeza de reproducción de la película que alcanza un fotograma especificado.

Algunas acciones como Ir a, Imprimir, Cargar/Descargar película e Indicar destino, también permiten seleccionar parámetros que definen cómo debe aplicarse la acción.

Para asignar acciones a una ilustración en FreeHand:

- 1** En la ventana del documento de FreeHand, seleccione el objeto u objetos a los que desee asignar una acción.
- 2** Elija Ventana > Paneles > Navegación.
- 3** Seleccione una acción en el menú emergente Acción.
- 4** En el menú emergente Evento, seleccione el evento que activará la acción.

Nota: En el caso de Iniciar/Detener arrastre, el evento de acción de fotograma está desactivado.

- 5** Si seleccionó Ir a, Imprimir, Cargar/Descargar película o Indicar destino, seleccione Parámetros:
 - Para todas las acciones, seleccione una opción en la lista de páginas del documento actual del primer menú emergente Parámetros.
 - En el caso de las acciones Ir a e Imprimir, seleccione entre las capas del documento actual en el segundo menú emergente Parámetros para especificar a qué parte del documento se moverá la cabeza de reproducción o qué parte del documento se imprimirá al activarse el evento.
 - En el caso de la acción Indicar destino, seleccione una acción en el segundo menú emergente Parámetros para controlar la reproducción de otra película: Ir a, Reproducir, Detener o Imprimir. Si seleccionó Ir a o Imprimir, elija entre las capas actuales en el tercer menú emergente Parámetros para especificar a qué parte del documento se moverá la cabeza de reproducción o qué parte del documento se imprimirá.
- 6** Repita los pasos del 3 al 5 para asignar otras acciones.

Exportación de películas Flash

Es posible exportar cualquier documento de FreeHand al formato Macromedia Flash (SWF) para mostrarlo con el plug-in de Flash Player en un navegador Web, como Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer; también pueden verse en un programa Flash Player independiente.

Es posible exportar gráficos estáticos en formato SWF; se preservarán los atributos de dibujo vectorial y se reducirá el tamaño de archivo. Puede exportar capas, páginas, o ambos elementos como fotogramas independientes en un archivo SWF o como archivos SWF independientes. Si exporta capas como fotogramas, todas las capas que se encuentren debajo de la barra de separación del panel Capas se convertirán en una capa de fondo en todos los fotogramas del archivo SWF.

Si ha añadido acciones Flash a un archivo, dichas acciones estarán activadas en el archivo SWF exportado.

Puede exportar un archivo de FreeHand al formato SWF utilizando el comando Exportar tal como se describe en el procedimiento siguiente. También puede exportar un archivo al formato SWF utilizando los comandos del Controlador o del menú Control. Para más información, consulte “Utilización del Controlador o del menú Control con archivos SWF” en la página 385.

Nota: Para visualizar en pantalla los dibujos suavizados tal como aparecerán al exportarlos al formato SWF de Macromedia Flash, pruebe el archivo SWF mediante el Controlador o el menú Control. Para más información, consulte “Utilización del Controlador o del menú Control con archivos SWF” en la página 385.

Para exportar un archivo de FreeHand al formato SWF:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija Macromedia Flash (SWF) en el menú emergente Guardar como archivos de tipo (Windows) o Formato (Macintosh).
- 3 Haga clic en Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Configuración de película, elija una opción de Compresión de trazado para controlar de forma precisa la conversión de trazados de FreeHand en trazados de Flash; puede elegir desde Ninguna (no hay compresión y se creará un número mayor de puntos) hasta Máxima (para obtener la máxima compresión pero con la calidad más baja y la menor cantidad de puntos).



- 5 Si el dibujo contiene líneas con guiones, seleccione Trazar trazos con guiones para convertir cada segmento discontinuo en un objeto independiente. Esta opción aumenta el tiempo de exportación y el tamaño de archivo.
- 6 En Compresión de imagen, elija la calidad y compresión de imagen para la conversión de imágenes de mapa de bits en el formato JPEG; puede elegir desde Ninguna (máxima calidad, menor compresión) hasta Máxima (menor calidad, máxima compresión).
- 7 Elija una opción de Texto para controlar la exportación de texto:
 - Seleccione Mantener bloques para disponer todo el texto junto en un bloque de texto de FreeHand de forma que pueda editarse en Flash 3 o versiones posteriores.
 - Seleccione Convertir en trazados para convertir el texto en trazados de vectores; el texto no podrá editarse como tal. El texto unido a un trazado o el texto que fluye dentro de un trazado se convierte automáticamente en trazados y, por tanto, no puede editarse en Flash. (Esta opción genera un archivo con un tamaño menor que la opción Mantener bloques).
 - Seleccione Ninguno para omitir todo el texto del archivo exportado.
- 8 Seleccione las páginas que desee exportar.
- 9 Elija una opción de Animación para exportar fotogramas basados en capas, basados en páginas o en ambas:
 - Seleccione Capas y Páginas para exportar un archivo SWF que contenga todo el documento de FreeHand. Todas las capas de la primera página se exportan como una secuencia de fotogramas, seguida de todas las capas de la segunda página y así sucesivamente. Cada página se puede usar como una escena.
 - Seleccione Capas para exportar cada página como un archivo SWF individual, las capas de cada página se convertirán en fotogramas del archivo SWF respectivo. Los fotogramas aparecerán en secuencia desde la capa inferior hasta la superior. Los objetos que estén debajo de la barra de separación del panel Capas se exportan como una capa de fondo que aparece en cada fotograma del archivo SWF. Sin embargo, la capa Guías y las capas ocultas no se exportan.

- Seleccione Páginas para exportar cada página como un fotograma Flash en un archivo SWF. Las capas de cada página forman la imagen de esa página (o fotograma en Flash).
- Seleccione Ninguno para exportar cada página del archivo de FreeHand como un archivo SWF individual. Las capas de cada página se convierten en una imagen fija para esa página.

Nota: Si elige Capas y Páginas o Páginas, cada fotograma tendrá el mismo tamaño que la primera página exportada. Si elige Capas o Ninguno, cada página será un archivo SWF individual y el tamaño de la película será el mismo que el tamaño de la página.

- 10 Especifique la velocidad de fotogramas de la película Flash en fotogramas por segundo (fps). Al igual que en Flash, seleccione una velocidad de fotogramas de 0,01 fps a 120 fps, en incrementos de 0,01. Para animaciones más suaves, utilice 12 fps.
- 11 Seleccione Reproducción automática para iniciar la animación automáticamente con la velocidad especificada en el programa Flash Player autónomo. Cancele la selección de esta opción para detener la animación en el fotograma 1 en el programa Flash Player autónomo; elija Control > Reproducir para iniciar la animación.
- 12 Seleccione Reproducción a toda pantalla para reproducir la animación a toda pantalla hasta presionar Esc. Esta opción no afecta a las animaciones Flash reproducidas en un navegador Web.
- 13 En Compatibilidad, elija el formato de la versión Flash al que se exportará el archivo.
- 14 Seleccione Proteger frente importación para evitar que otros usuarios puedan importar un archivo SWF exportado con FreeHand.
- 15 Seleccione Impresión de alta calidad para imprimir cada fotograma de la animación SWF a alta resolución desde el programa Flash Player autónomo, versión 4.0 o posterior, o el plug-in en un navegador. Cuando no se selecciona esta opción, el archivo se imprime con la resolución del navegador (72 ppp).
- 16 Haga clic en OK y en Exportar (Macintosh) o en Aceptar y en Guardar (Windows).

Para probar la película, consulte el procedimiento descrito en la sección siguiente.

Utilización del Controlador o del menú Control con archivos SWF

Es posible utilizar el Controlador o el menú Control para probar, cambiar la configuración de la película y exportar archivos de película SWF.

Para probar películas, puede reproducirlas, detenerlas, rebobinarlas y avanzar o retroceder un fotograma. Cuando prueba una película, FreeHand crea un archivo SWF temporal y lo presenta en la ventana de reproducción de Flash. El archivo temporal se borra al cerrar la ventana, salvo que elija exportar el archivo.



Puede arrastrar el Controlador y colocarlo en otra ubicación de la aplicación. También puede cambiar los métodos abreviados para el Controlador (consulte “Personalización del entorno de trabajo” en la página 83).

Para ver el Controlador:

Elija Ventana > Barras de herramientas > Controlador.

Para probar una película, realice una de las acciones siguientes:

- Para abrir la ventana de reproducción de Flash y reproducir la película, haga clic en el botón Probar película del Controlador, elija Control > Probar película o presione Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Macintosh).
- Para avanzar o retroceder un fotograma en la película, utilice los botones Avanzar uno y Retroceder uno del Controlador, elija Control > Avanzar uno o Control > Retroceder uno, o bien, utilice las teclas Flecha derecha o Flecha izquierda.
- Para ir al primer y al último fotograma de una película, utilice los botones Rebobinar y Avance rápido del Controlador. Para ir al primer fotograma también puede elegir Control > Rebobinar.
- Para detener la reproducción, haga clic en el botón Detener del Controlador, elija Control > Detener, o bien, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- Para reanudar la reproducción de una película detenida, haga clic en el botón Reproducir del Controlador, elija Control > Reproducir, o bien, presione de nuevo Intro o Retorno.

Para cambiar la configuración de la película:

- 1 Haga clic en el botón Configuración de película del Controlador o elija Control > Configuración de película.
- 2 En el cuadro de diálogo Configuración de película, seleccione las opciones para el formato de la película, tal como se describe en “Exportación de películas Flash” en la página 382.

Para exportar una película:

- 1 Para abrir la ventana de reproducción de Flash y crear un archivo SWF, haga clic en el botón Probar película del Controlador, elija Control > Probar película o presione Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Macintosh).
- 2 Haga clic en el botón Exportar del Controlador o elija Control > Exportar película.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar película, escriba un nombre para la película y elija la ubicación en la que se guardará.
- 4 Haga clic en Guardar.

La película se guarda con la configuración especificada en el cuadro de diálogo Configuración de película.

CAPÍTULO 12

Impresión

La impresión desde FreeHand es una tarea fácil tanto si desea imprimir su documento en una impresora de escritorio como si desea utilizar servicios profesionales de preimpresión para una impresión de separación de colores en alta resolución.

Es posible seleccionar diferentes opciones de impresión en función del dispositivo de salida que utilice. Puede previsualizar la configuración de impresión en pantalla, aplicar opciones de preimpresión para las separaciones de color, imprimir sólo los objetos o capas especificados de un documento, generar un informe de documento para que lo utilice un servicio de filmación y definir otras muchas opciones.

Acerca de la elección de un dispositivo de salida

Si trabaja con un presupuesto limitado o desea obtener impresiones de prueba en blanco y negro o en color de su ilustración, utilice una impresora de escritorio con una resolución entre 300 y 1200 ppp (puntos por pulgada). Para estas tareas, puede utilizar, a menudo, un dispositivo de salida disponible en su lugar de trabajo.

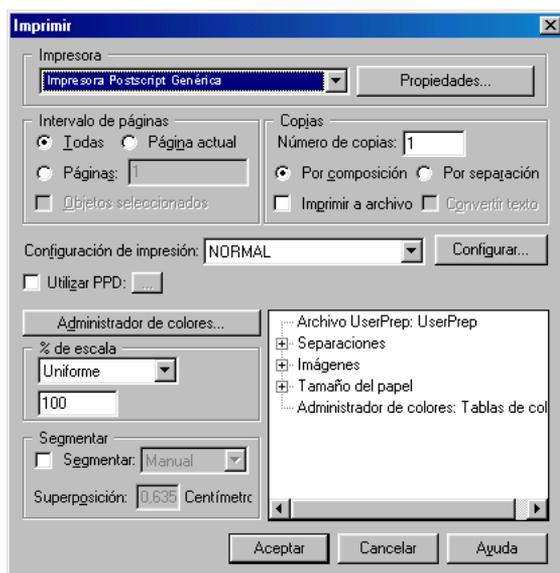
Si necesita una reproducción en color de alta calidad o precisión, utilice un dispositivo de salida PostScript de alta resolución, disponible por medio de una oficina de servicios de filmación, una imprenta comercial u otro proveedor de servicios. Acuerde con el proveedor la opciones de preimpresión y archivos necesarios para obtener la salida correcta. Además, recuerde que si utiliza un proveedor de servicios externo puede requerir un tiempo adicional en la agenda de producción.

Puede crear una salida de su documento en un disco como un archivo PostScript que contenga todas las opciones de impresión que haya aplicado. En algunos casos, un proveedor de servicios utilizará el archivo PostScript (en lugar del archivo de FreeHand) para crear el documento impreso.

Un proveedor de servicios puede ofrecer muchas salidas para su documento. Por ejemplo, una filmadora imprime a alta resolución, ilustraciones para cámara o separaciones de color en papel o película. Un dispositivo de sublimación de tinta o dispositivo de pruebas de alta resolución (como el sistema Matchprint de 3M) imprime pruebas en color de alta resolución. Una cámara puede crear diapositivas de 35 mm de sus ilustraciones.

Configuración de la impresión

Cuando imprima un documento en FreeHand, elija Archivo > Imprimir para ver el cuadro de diálogo Imprimir. La impresora seleccionada determina las opciones que aparecerán en el cuadro de diálogo Imprimir.



Cuadro de diálogo Imprimir (Windows)



Cuadro de diálogo Imprimir (Macintosh)

En el cuadro de diálogo Imprimir, es posible seleccionar opciones generales como el intervalo de páginas, el número de copias y el destino de la salida (impresora o archivo PostScript). Puede seleccionar un archivo PPD al imprimir en un dispositivo PostScript, seleccionar Configuración de impresión para controlar las opciones de preimpresión, asignar parámetros de administración de color y especificar otras opciones.

Para establecer opciones de impresión:

- 1 Elija Archivo > Imprimir o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal para ver el cuadro de diálogo Imprimir.
- 2 En el cuadro de diálogo Imprimir, elija una impresora en el menú Impresora. Su selección se guardará con el documento o plantilla.
- 3 Haga clic en Propiedades (Windows) o seleccione General en el menú emergente (Macintosh) para ver las propiedades de la impresora.
- 4 Seleccione el intervalo de páginas: imprimir todo el documento, la página actual, un intervalo específico o sólo los objetos seleccionados. En Copias, escriba el número de copias que se imprimirán.
- 5 Elija el destino de la salida:
 - En Windows, seleccione Imprimir a archivo para crear un archivo PostScript; no seleccione la opción para enviar el archivo de salida a la impresora.
 - En Macintosh, en el menú Destino elija Archivo para crear un archivo PostScript o elija Impresora para enviar el archivo de salida a la impresora.
- 6 En Macintosh, elija FreeHand en el menú emergente para ver las opciones de impresión de FreeHand.
- 7 En Configuración de impresión, elija una opción en el menú emergente para asignar opciones preconfiguradas de preimpresión para las separaciones de color y otras opciones. Para personalizar los ajustes de preimpresión, consulte “Configuración de opciones de preimpresión PostScript” en la página 394.

Nota: Las opciones de los pasos del 7 al 9 no están disponibles en el caso de las impresoras no PostScript en Windows.

- 8 Seleccione Utilizar PPD para ver y seleccionar los archivos PPD disponibles. El nombre del archivo PPD seleccionado aparece a la derecha. Para más información, consulte “Selección de un archivo PPD” en la página 390.
- 9 Cuando se utilice una impresora PostScript, elija una de las opciones siguientes en Salida:
 - Elija Compuesta para imprimir todas las tintas de color en una única página, podrá previsualizar el aspecto impreso de las ilustraciones cuatricromáticas.
 - Elija Separaciones para imprimir cada tinta plana y cuatricromática en una página diferente y crear impresiones de las separaciones de color.

Nota: Si tiene problemas para imprimir fuentes en una impresora no PostScript, seleccione Convertir texto para imprimir el texto como objetos.

- 10 En Porcentaje de escala, elija una de las opciones siguientes para escalar el documento impreso horizontal o verticalmente, sin afectar al documento original:
 - Seleccione Uniforme e introduzca un valor para imprimir una ilustración con un tamaño mayor o menor que el tamaño real.
 - Elija Variable y escriba un valor distinto para las dimensiones horizontal (x) y vertical (y) e imprimir una ilustración mayor o con un tamaño mayor o menor que el tamaño real.
 - Seleccione Ajustarse al papel para escalar cada página para que se ajuste al área imprimible.
- 11 Elija Seleccionar para imprimir un gran documento en hojas independientes o determinadas páginas pequeñas en una gran hoja (consulte “Segmentación de páginas para impresión” en la página 415). Elija segmentación Manual o Automática. Si selecciona Segmentación automática, introduzca un valor para la superposición.
- 12 Seleccione la opción Objetos seleccionados para imprimir sólo los objetos seleccionados actualmente.
- 13 En Macintosh, haga clic en Guardar ajustes para guardar la configuración.
- 14 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Selección de un archivo PPD

Para obtener los mejores resultados en la impresión, utilice el archivo de descripción de impresora PostScript (PPD) que coincida con su dispositivo de salida. Los archivos PPD contienen información sobre el dispositivo de salida, incluida la resolución, tamaños de página disponibles, tramas lineales y ángulos de pantalla personalizados para cada tinta plana o cuatricromática. Al cargar un archivo aparecen diferentes ajustes para el dispositivo de salida en el panel Separaciones.

Además, muchas funciones de FreeHand usan características de PostScript, incluyendo sobreimpresión, trazos y rellenos personalizados, trazos y rellenos PostScript, rellenos de textura y medios tonos. Los efectos del lenguaje PostScript, como los trazos y los rellenos PostScript o los archivo EPS, no se imprimirán en un dispositivo de salida que no sea PostScript.

FreeHand admite impresoras PostScript Nivel 2 o PostScript 3.

Nota: Es posible que las impresoras que no sean PostScript que utilicen los lenguajes de descripción de página PCL (Printer Control Language) y QuickDraw no admitan muchas de las características necesarias para los artistas gráficos profesionales.

Para seleccionar un archivo PPD:

- 1 Elija Archivo > Imprimir.

2 Elija FreeHand en el menú emergente del cuadro de diálogo Imprimir (sólo Macintosh).

3 Elija una opción:

- Seleccione Utilizar PPD. En el cuadro de diálogo Seleccionar PPD (Windows) o el cuadro de diálogo Abrir (Macintosh), seleccione un archivo PPD y haga clic en Abrir.
- No seleccione Utilizar PPD para utilizar los valores predeterminados de la impresora. Esta opción limita su elección de tamaños de papel.

Nota: En Macintosh, cuando utiliza LaserWriter 8.4 o posterior y no selecciona la opción Utilizar PPD se usará la información predeterminada del archivo PPD seleccionado en el Selector.

Para seleccionar un archivo PPD diferente:

- 1** Con un archivo PPD seleccionado, haga clic en el botón Editar (los puntos suspensivos) en el cuadro de diálogo Imprimir.
- 2** En el cuadro de diálogo Seleccionar PPD (Windows) o el cuadro de diálogo Abrir (Macintosh), seleccione un archivo PPD y haga clic en Abrir.

Utilización de la previsualización

Una previsualización permite ver y ajustar la forma en que se imprimirá su documento con la configuración actual de impresión en el papel seleccionado. Puede ajustar objetos dentro del área de impresión para controlar dónde se imprimirán en el papel; la imagen guardada no se ve afectada.

La previsualización utiliza sus elecciones de salida. Por ejemplo, si elige la opción Ajustarse al papel en el menú Escala del cuadro de diálogo Imprimir principal, la previsualización escala la página seleccionada y la presenta en pantalla con su tamaño correcto.

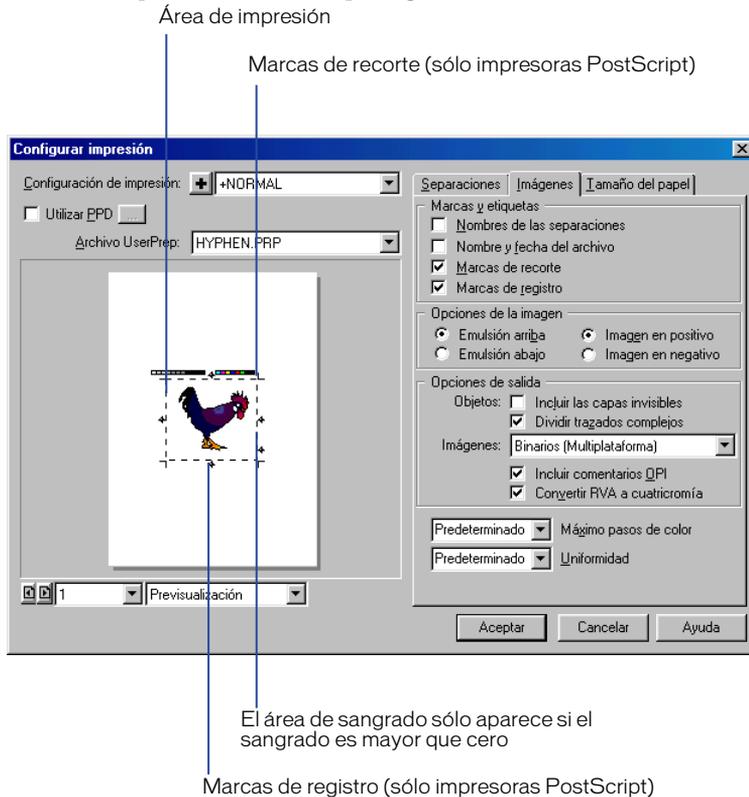
La previsualización muestra un recuadro de límite no imprimible de lo que se imprimirá en el papel seleccionado (denominado área de impresión) como un rectángulo punteado. El tamaño del recuadro de límite varía con el tamaño de papel seleccionado en la impresora, indicado por el contorno de color gris. El área imprimible se define en el archivo PPD o controlador de impresora seleccionados y está limitada por la página del documento. También puede definir una área de impresión personalizada (consulte “Definición de una área de impresión” en la página 413).

Aparece una área de sangrado si el sangrado es mayor que 0.

Algunos ajustes de preimpresión aparecen en la ventana Previsualización. Consulte “Configuración de opciones de preimpresión PostScript” en la página 394.

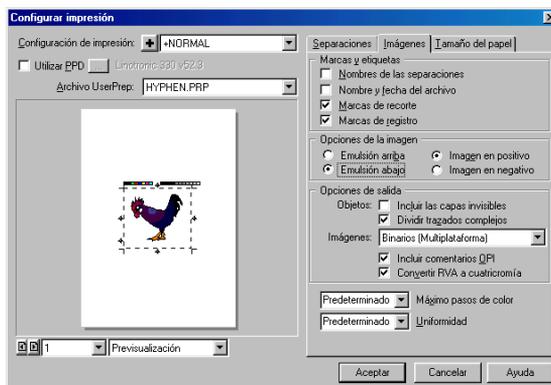
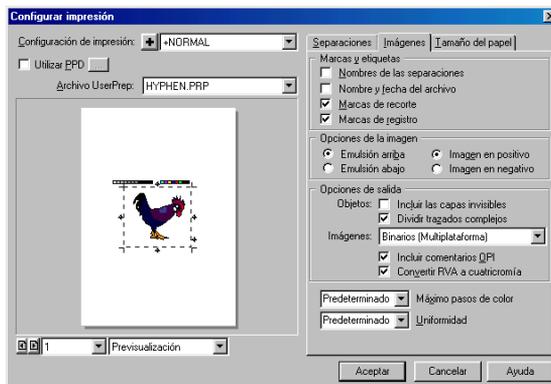
Para previsualizar la impresión:

- 1 Elija Archivo > Imprimir o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal para ver el cuadro de diálogo Imprimir.
- 2 En Macintosh, elija FreeHand en el menú emergente para ver las opciones de impresión de FreeHand.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - En Windows: en el caso de impresoras PostScript, haga clic en Configurar. En el caso de impresoras no PostScript, haga clic en Muestra.



- En Macintosh: en el caso de impresoras PostScript y no PostScript, haga clic en Configurar.
- 4 Seleccione un modo de previsualización en el menú emergente que se encuentra en la parte inferior de la ventana de previsualización:
 - Vista en X muestra la página con una X y el sangrado. Elija esta opción para acelerar la apertura del cuadro de diálogo Configuración de impresión.

- Esquema muestra los objetos de la página con la vista Esquema.
- La Previsualización muestra los objetos tal como se imprimirán.



Modificación de la previsualización al seleccionar Emulsión abajo

Para volver a ubicar objetos en la previsualización para su impresión:

- 1 Sitúe el puntero en el área de previsualización; el cursor se convierte en una mano.
- 2 Utilice este cursor para colocar los objetos en el papel para su impresión.

Nota: El cambio de ubicación de objetos en el área de previsualización sólo afecta a la salida actual. No afecta a los objetos del archivo del documento.

Para restaurar la ubicación original de los objetos:

- 1 Desplace el puntero hasta el área gris de la previsualización para ver la flecha Restablecer.
- 2 Haga clic en la flecha Restablecer para restablecer la ubicación original.

Configuración de opciones de preimpresión PostScript

Es posible configurar opciones de preimpresión para controlar las separaciones de color, tramas de medios tonos, marcas de recorte y de registro, tamaño de papel y orientación y otras opciones. Debe seleccionar un archivo PPD para poder utilizar opciones de preimpresión (consulte “Selección de un archivo PPD” en la página 390).

Para definir opciones de preimpresión, puede elegir una configuración predefinida en el menú emergente Configuración de impresión del cuadro de diálogo Imprimir. También puede seleccionar una configuración personalizada en el cuadro de diálogo Configuración de impresión.

Las configuraciones de preimpresión están determinadas por el tipo de dispositivo de salida utilizado para imprimir los documentos. Debe ponerse en contacto con su servicio de filmación o imprenta para determinar la configuración correcta de preimpresión para su proyecto.

Operaciones con el cuadro de diálogo Configuración de impresión

Utilice el cuadro de diálogo Configuración de impresión para seleccionar opciones que permiten personalizar configuraciones de preimpresión. Puede guardar configuraciones personalizadas y utilizarlas con otros documentos. También es posible modificar y volver a guardar las configuraciones predefinidas incluidas en FreeHand.

Si ha modificado un archivo de configuración de impresión realizando cambios en el cuadro de diálogo Configuración de impresión, un símbolo más (+) precede al nombre del archivo en el menú desplegable Configuración de impresión.

Para crear o guardar configuraciones de impresión:

- 1 Elija Archivo > Imprimir o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal. En Macintosh, elija FreeHand en el menú emergente del cuadro de diálogo Imprimir.
- 2 En el cuadro de diálogo Imprimir, haga clic en Configurar.
- 3 En el cuadro de diálogo Configuración de impresión, seleccione una de las opciones siguientes:
 - Para seleccionar las opciones Separaciones, haga clic en la ficha Separaciones (consulte “Configuración de opciones de separaciones” en la página 396).
 - Para seleccionar opciones de la imagen, haga clic en la ficha Imágenes (consulte “Configuración de las opciones de imagen y de salida” en la página 401).
 - Para seleccionar opciones de tamaño del papel, haga clic en la ficha Tamaño del papel (consulte “Elección del tamaño del papel y orientación” en la página 404).

- 4 Para guardar las configuraciones de preimpresión, realice una de las acciones siguientes:
- Para crear una nueva configuración de impresión con las opciones introducidas en el paso 3, haga clic en el signo más que se encuentra a la izquierda del menú emergente Configuración de impresión. En el cuadro de diálogo Guardar, escriba un nombre para la nueva configuración de impresión y guarde el archivo en la carpeta PrintSet dentro de la carpeta FreeHand 10/Spanish/Configuración. Haga clic en Guardar.
 - Para modificar una configuración de impresión predefinida, seleccione una configuración de impresión en el menú emergente Configuración de impresión. Modifique la configuración (si no lo hubiera hecho ya) seleccionando opciones en las fichas Separaciones, Imágenes o Tamaño del papel. Advierta que aparece un signo Más (+) a la izquierda del nombre de configuración de impresión, lo que indica que las opciones de la configuración han sido modificadas. Haga clic en el botón Más que se encuentra a la izquierda del nombre de archivo. En el cuadro de diálogo Guardar, haga clic en Guardar para almacenar el archivo de configuración de impresión.

Para restablecer un archivo de configuración de impresión a su estado sin modificar:

Cuando aparece el signo Más (+) a la izquierda del nombre de archivo de la configuración de impresión, seleccione de nuevo dicha configuración en el menú emergente. Desaparecerá el signo Más (+) junto al nombre de archivo, indicando que ha restablecido la configuración original.

Nota: No puede utilizar este método para restablecer un archivo de configuración de impresión si ha guardado el archivo con modificaciones.

Para eliminar un archivo de configuración de impresión:

Elimine el archivo de la carpeta PrintSet de la carpeta Configuración dentro de la carpeta FreeHand 10/Spanish.

Operaciones con archivos UserPrep

Los archivos UserPrep se incluyen en FreeHand para solucionar limitaciones de determinados dispositivo de salida PostScript de calidad profesional y para modificar los archivos EPS creados en FreeHand. Estos archivos incluyen código PostScript para facilitar la impresión de rellenos en mosaico, de patrón o degradados. Estos archivos no afectan a la impresión en la mayoría de las impresoras de escritorio o PCL.

Los archivos UserPrep se encuentran en la carpeta Userprep (Windows) o UserPrep (Macintosh) de la carpeta FreeHand 10. Para obtener una información completa sobre la utilización de los archivos UserPrep disponibles y un resumen de cada archivo, consulte el archivo Léame de UserPrep en la carpeta de la aplicación.

Es posible especificar un archivo UserPrep predeterminado en las Preferencias de exportación.

Para seleccionar un archivo UserPrep:

- 1 Elija Archivo > Imprimir.
- 2 En Macintosh, seleccione FreeHand en el menú emergente.
- 3 Haga clic en Configurar para ver el cuadro de diálogo Configuración de impresión.
- 4 En el menú emergente Archivo UserPrep, elija un elemento de la lista de archivos UserPrep instalados o elija Ninguno para imprimir sin un archivo UserPrep.

Para especificar un archivo UserPrep predeterminado:

- 1 Elija Edición > Preferencias.
- 2 Haga clic en Exportar.
- 3 En el cuadro de texto Archivo UserPrep, escriba el nombre del archivo UserPrep que desee utilizar como calor predeterminado y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Nota: Puede omitir el valor predeterminado en el cuadro de diálogo Configuración de impresión.

Configuración de opciones de separaciones

Para imprimir documentos con cuatricromía CMAN, debe realizar una *separación de color*, para separar la ilustración en los colores utilizados en cuatricromía: cian, magenta, amarillo, negro y tintas planas, si se utilizaran.

Al imprimir la ilustración, puede indicar cómo imprimir una separación convirtiendo el color a una tinta plana o color cuatricromático. Puede definir los valores de pantalla para cada tinta y elegir valores de sobreimpresión y de medios tonos. (Para más información sobre la sobreimpresión, consulte “Sobreimpresión” en la página 406). Para definir opciones de separaciones, utilice el panel Separaciones.

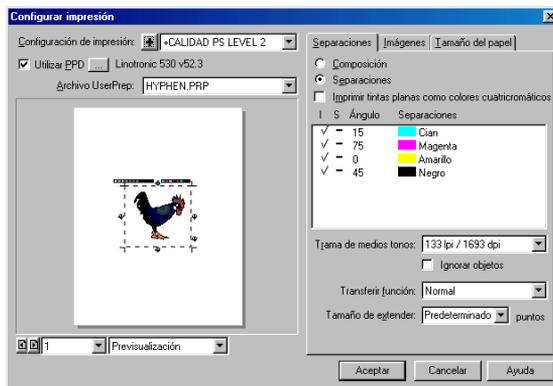
Para más información sobre la conversión entre los modos de color RVA y CMAN, o sobre la conversión de colores cuatricromáticos a tintas planas y viceversa, consulte “Conversión entre RVA y CMAN” en la página 264 y “Especificación de colores como cuatricromáticos o de tintas planas” en la página 265.

Nota: Debe seleccionar una impresora PostScript en el cuadro de diálogo Imprimir para poder utilizar este procedimiento.

Para definir opciones de separaciones:

- 1 Elija Archivo > Imprimir o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal y seleccione una impresora PostScript en el menú emergente Impresora.

- 2 En Macintosh, elija FreeHand en el menú emergente.
- 3 En Windows o en Macintosh, haga clic en Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Configuración de impresión, haga clic en el panel Separaciones:



- 5 Elija si desea imprimir cada tinta en una página o en páginas individuales:
 - Seleccione Por composición para imprimir todas las tintas en una página.
 - Seleccione Por separación para imprimir cada tinta plana y color cuatricromático en una página individual.

Nota: También puede elegir las opciones en el paso 5 en el cuadro de diálogo Imprimir (consulte “Configuración de la impresión” en la página 388).

- 6 Seleccione Imprimir tintas planas como colores cuatricromáticos para convertir todas las tintas planas a su equivalente CMAN más cercano durante la impresión. Esta opción afecta sólo a la salida impresa, no a los colores en el archivo de documento.
- 7 En la ventana Colores por separación, haga clic para crear una marca en la columna I para que un color se imprima como una separación (el valor predeterminado). Haga clic de nuevo en la columna para crear un guión y evitar que el color se imprima como una separación.
- 8 Haga clic en la columna S para ver el cuadro de diálogo Tinta de sobreimpresión y realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Activado para activar la sobreimpresión (para imprimir el color sobre un color subyacente cuando los colores de superponen en la ilustración). Una marca en la columna S indica que la sobreimpresión está activada.
 - Seleccione Desactivado para desactivar la sobreimpresión e imprimir los colores sin sobreimpresión (se elimina el color subyacente en el área de superposición y se imprime el color especificado en una página en blanco). Un guión en la columna S indica que la sobreimpresión está desactivada.

- Seleccione Umbral e introduzca un valor de porcentaje para controlar el matiz de la tinta que se sobreimprimirá. Por ejemplo, un umbral del 90% sobreimprime la tinta especificada cuando es una tinta del 90% o superior. Un rombo de color negro en la columna S indica que se ha definido un nivel de umbral para la sobreimpresión.

Nota: Si ha especificado opciones de Sobreimpresión para los objetos seleccionados, estos valores en el nivel de objeto no se indican en la ventana Colores por separación. Para más información, consulte “Sobreimpresión” en la página 406.

- 9 En la columna Ángulo, haga clic para ver el cuadro de diálogo Ángulo de pantalla e introducir un valor en ángulo en grados, después, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

- 10 En Trama de medios tonos, elija una opción en el menú emergente para visualizar la configuración de lineatura (lpp) optimizada y la resolución (ppp) del archivo PPD seleccionado. Si el archivo PPD seleccionado admite valores personalizados de trama, elija Otro e introduzca valores personalizados como lpp y ppp, después, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Nota: También puede aplicar configuraciones de medios tonos a objetos seleccionados. Para más información, consulte “Aplicación de configuración de medios tonos en objetos seleccionados” en la página 400.

- 11 Seleccione Ignorar objetos para ignorar los ajustes de trama de medios tonos definidos en objetos seleccionados, sólo para la sesión actual de impresión (los ajustes en el nivel de objetos se preservan en el documento y pueden utilizarse para otras sesiones de impresión).

- 12 En Transferir función, elija una opción para modificar la forma en que los niveles de grises se interpretan por el PPD:

- Elija Sin ajustar para no cambiar los niveles de grises.
- Elija Normal para imprimir niveles de grises que realicen una transición suave entre 0% hasta 100% negro. Esta opción está destinada para utilizarse con un archivo PPD que incluya su propia función Normalize.
- Elija Posterizar para imprimir cuatro niveles de grises. Esta opción está destinada para utilizarse con impresoras en blanco y negro.

- 13 En Tamaño de extensión, elija una opción en el menú emergente o introduzca un valor en puntos para controlar la cantidad que los trazos y rellenos básicos pueden expandirse durante la impresión. Utilice Tamaño de extensión para compensar los errores de registro.

- 14 Introduzca otras opciones en el cuadro de diálogo Configuración de impresión, o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Acerca de la densidad de pantalla

La densidad de pantalla, medida en líneas por pulgada (lpp), es el número de líneas o filas de puntos de medios tonos impresos por cada pulgada de la página. Una alta densidad de pantalla produce puntos más juntos, creando colores e imágenes nítidos y perfilados. Una baja densidad de pantalla produce puntos más separados, creando un efecto más basto.

La resolución de la imagen, medida en píxeles o puntos por pulgada (ppp), es el número píxeles por pulgadas en una imagen en pantalla o impresa. Una imagen con una alta resolución contiene más píxeles por pulgada y, por tanto, contiene más detalle.

La relación entre la resolución de imagen y la densidad de pantalla determina el aspecto del detalle de un documento impreso. En general, cuanto más alta sea la resolución de la imagen, más alta debe ser la densidad de pantalla que debe utilizarse durante la impresión.

Además, debido a que los distintos tipos de papel absorben las tintas de forma diferente, las características del papel y de la imprenta también determinan la densidad de pantalla que debe utilizarse.

Al ajustar la densidad de pantalla de las imágenes en escala de grises, el número máximo de grises posibles de una imagen es 256. Al aumentar la densidad de pantalla, disminuye el número máximo de grises disponibles. El número máximo de grises que se puede utilizar en rellenos degradados o en fusiones, depende de la capacidad del periférico final de salida y del número máximo de fases.

En el caso de las imágenes en color, siga las pautas siguientes de la tabla para especificar una densidad de pantalla:

| Densidad de pantalla (Lineatura, lpp) | Tipo de impresión |
|--|--|
| De 65 a 85 | Los periódicos y carteles de puntos de compra aparecen en materiales absorbentes no satinados |
| De 90 a 133 | Publicaciones de compañías, encartes sueltos o cupones de periódicos en material satinado |
| De 133 a 150 | Menús, revistas de viajes o anuarios en materiales satinados de calidad media o alta |
| Por encima de 150 | Libros de lectura, grabados de calidad de museo, reproducciones de obras de arte, folletos de promoción de vehículos o informes anuales en material satinado de alta calidad en impresoras de alta precisión |

En el caso de imágenes en escala de grises, siga las pautas descritas en la tabla siguiente:

| Resolución (ppp) | Densidad de pantalla (Lineatura, lpp) | Número de grises impresos |
|------------------|---------------------------------------|---------------------------|
| 300 | de 53 a 60 | de 26 a 33 |
| 600 | de 71 a 85 | de 51 a 72 |
| 1200 o 1270 | de 65 a 128 | de 89 a 256 |
| 2400 o 2540 | de 90 a 150 | 256 |
| 3386 o 3600 | de 150 a 300 | de 128 a 256 |

Aplicación de configuración de medios tonos en objetos seleccionados

Si ha incluido objetos con medios tonos en su ilustración, puede seleccionar una configuración de medios tonos para los objetos seleccionados, de forma que se impriman con una configuración distinta a la utilizada en todo el documento.

Puede omitir la configuración de medios tonos definida en el nivel de objetos en el cuadro de diálogo Configuración de impresión. Para más información, consulte “Configuración de opciones de separaciones” en la página 396.

Para aplicar una configuración de medios tonos a los objetos seleccionados:

- 1 Seleccione uno o varios objetos del documento.
- 2 Elija Ventana > Paneles > Medios tonos.
- 3 En Trama, elija una forma para el punto del medio tono. Elija Predeterminada para utilizar la forma especificada en el panel Separaciones del cuadro de diálogo Configuración de impresión.
- 4 Introduzca un ángulo de trama en grados o arrastre el dial para especificar el Ángulo.
- 5 Introduzca una frecuencia de trama o arrastre el deslizador para especificar la Frecuencia.



Configuración de las opciones de imagen y de salida

Utilice la ficha Imágenes para añadir etiquetas y marcas de impresión en su documento y definir opciones que controlan la forma de impresión de la película. Para definir estas opciones, debe utilizar las áreas Marcas y etiquetas y Opciones de la imagen de la ficha Imágenes.

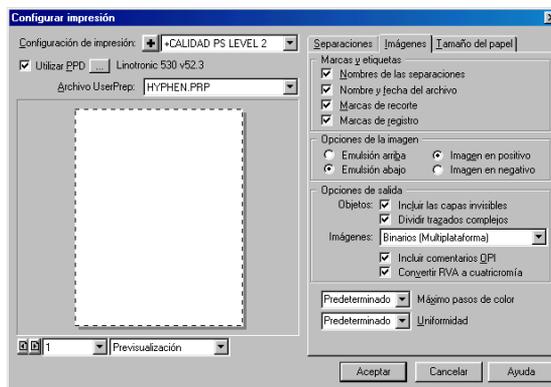
Utilice el área Opciones de salida de la ficha Imágenes o el cuadro de diálogo Opciones de salida para controlar las opciones de salida. Es posible definir opciones que controlan la impresión de capas ocultas y determinar la impresión de trazados complejos. También puede establecer opciones para controlar cómo se exportan los datos de las imágenes de mapa de bits y cómo se convierten los colores RVA.

Las opciones de salida también permiten controlar si los colores RVA se convierten en colores cuatricromáticos al separar los colores de un archivo. Para más información sobre la conversión de colores al exportar archivos, consulte “Almacenamiento y exportación de archivos” en la página 423.

Para mejorar la velocidad de impresión, puede controlar el número de pasos de fusión para imprimir rellenos degradados y definir un valor de uniformidad para las líneas curvas.

Para definir Opciones de la imagen:

- 1 Elija Archivo > Imprimir o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal y seleccione una impresora PostScript en el menú emergente Impresora.
- 2 En Macintosh, elija FreeHand en el menú emergente.
- 3 En Windows o en Macintosh, haga clic en Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Configuración de impresión, haga clic en la ficha Imágenes.



- 5** Seleccione cualquiera de las opciones siguientes para imprimir Etiquetas y marcas fuera de los límites de la página del documento:
- Nombres de las separaciones añade una etiqueta con el nombre de la tinta en cada plancha de una separación de color.
 - Fecha y nombre del archivo imprime el nombre de archivo del documento y a fecha en la salida.
 - Marcas de recorte imprime marcas de recorte para indicar por dónde debe cortarse un documento después de la impresión.
 - Marcas de registro añade unas marcas para indicar la alineación de las planchas de color para registrar los colores individuales.
- 6** En Opciones de la imagen, elija los valores siguientes:
- Seleccione Emulsión arriba o Emulsión abajo para controlar si la emulsión está en una cara u otra de la película.
 - Seleccione Imagen en positivo o en negativo para imprimir el documento como una imagen positiva o negativa en la película.

Para definir opciones de salida:

- 1** Realice una de las acciones siguientes:
- Elija Archivo > Imprimir. En Macintosh, elija FreeHand en el menú emergente. En Windows o en Macintosh, haga clic en Configurar. En el cuadro de diálogo Configuración de impresión, haga clic en la ficha Imágenes.
 - Elija Archivo > Opciones de salida.
- 2** En Opciones de salida, seleccione Incluir capas invisibles para imprimir y exportar objetos en todas las capas de primer plano.
- 3** Seleccione Dividir trazados complejos para dividir trazados en secciones más pequeñas durante la impresión o exportación; de este modo se reduce la probabilidad de que se produzcan errores PostScript relacionados con la memoria.
- Nota:** Para evitar problemas de impresión, no seleccione esta opción si un documento contiene un archivo EPS o una imagen de mapa de bits pegada dentro de un trazado complejo.
- 4** Elija una opción de Imágenes para determinar cómo se envían los datos de imagen a la impresora o se incluyen en un archivo exportado:
- La opción Ninguno imprime el archivo exportado desde una aplicación capaz de leer comentarios OPI (Open Pre-Press Interface) y de volver a vincular la imagen de alta resolución para la salida final.

- La opción ASCII codifica los datos de imagen como caracteres ASCII que pueden leerse entre plataformas. Esta opción crea un archivo de mayor tamaño que se imprime más lentamente que con otras opciones.
 - La opción Binarios (multiplataforma) codifica las imágenes como datos binarios para Windows o Macintosh.
 - En Macintosh, las imágenes se codifican como datos binarios. Los archivos con datos codificados en binario son más pequeños y se imprimen con mayor rapidez en plataformas Macintosh, pero generan errores PostScript al imprimir desde Windows.
- 5** Seleccione Incluir comentarios OPI para incluir comentarios OPI (Open Pre-Press Interface) que una aplicación utilizará para volver a vincular la imagen de alta resolución para la salida final.
- 6** Elija si desea convertir los colores RVA en colores cuatricromáticos:
- Seleccione Convertir RVA a cuatricromía para procesar los colores en la salida al crear un archivo EPS o una impresión compuesta o si piensa imprimir un archivo de imagen de mapa de bits en una impresora que no separe los colores de imágenes RVA.
 - No seleccione esta opción para imprimir los colores de una imagen RVA como colores RVA y no separar con precisión documentos en CMAN. Si imprime separaciones, los colores de una imagen RVA se convierten en colores CMAN o CMANNV.
- 7** Para especificar el número de colores en los rellenos degradados y radiales, elija una opción o introduzca un valor en Número máximo de pasos de color.

Nota: Si un archivo EPS genera más colores que el número máximo de colores del formato de trabajo en línea del sistema de preimpresión, introduzca un número menor que 256, hasta que el archivo se convierta con éxito. Ajuste los valores con precaución, al reducir el número de colores, también puede reducirse la suavidad de las transiciones de color.

- 8** En Uniformidad, introduzca un valor para determinar el número de segmentos rectos utilizados para definir un trazado curvo. Un número grande crea una curva más llana; los valores superiores a 10 pueden provocar curvas visiblemente allanadas, especialmente a baja resolución.

Nota: Puede establecer un valor de uniformidad para las curvas seleccionadas en el inspector de objetos. Los valores de Uniformidad definidos en determinados objetos prevalecen sobre el valor establecido para todo el documento.

Elección del tamaño del papel y orientación

Utilice la ficha Tamaño del papel para elegir un tamaño de papel y su orientación.

El menú Tamaño muestra los tamaños definidos en el archivo PPD seleccionado. Si la impresora seleccionada admite tamaños de papel personalizados, el menú Tamaño también muestra Tamaños de papel personalizados. La opción Transversal permite girar el papel 90°. La opción Transversal resulta útil para ahorrar película o papel fotográfico en filmadoras al imprimir páginas perpendiculares, en lugar de paralelas, al trayecto del papel (transversalmente al ancho del papel).

Para elegir el tamaño del papel y orientación:

- 1 Elija Archivo > Imprimir o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal y seleccione una impresora PostScript en el menú emergente Impresora.
- 2 En Macintosh, elija FreeHand en el menú emergente.
- 3 En Windows o en Macintosh, haga clic en Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Configuración de impresión, haga clic en la ficha Tamaño del papel.



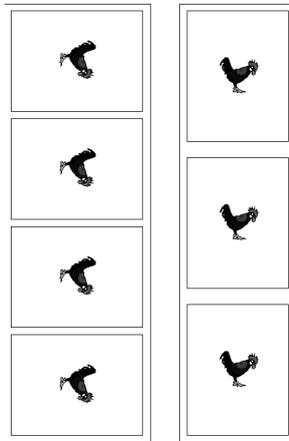
Si ha seleccionado un archivo PPD, el menú Tamaño está disponible. El panel muestra la altura y la anchura del papel seleccionado.

- 5 Elija un tamaño de papel en el menú emergente.

Normalmente, utilice el tamaño de página mayor si piensa imprimir el documento sin etiquetas, marcas, sangrado ni datos de archivo.

Si desea imprimir separaciones con sangrados, marcas de recorte y datos de archivo, elija un tamaño de papel mayor que su página siguiendo las pautas siguientes:

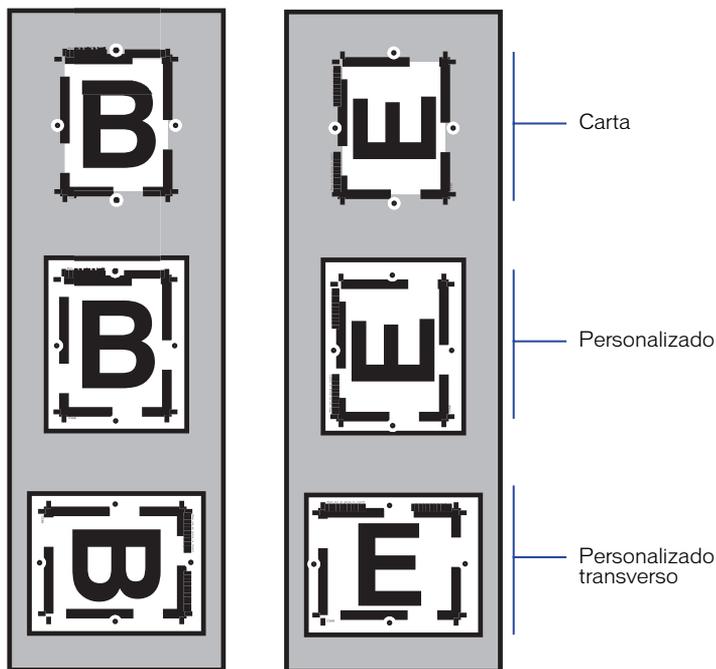
- En el caso de sangrados, añada el doble del tamaño del sangrado para la altura y la anchura. La impresión de un objeto en el borde de la página impresa requiere la creación de un sangrado. Los sangrados aseguran que, cuando se disponga el papel impreso, la tinta se extienda hasta el borde del papel.
 - En el caso de las marcas de recorte, aumente el tamaño del papel en 36 puntos (0,5 pulgadas o 12,7 mm) para la altura y la anchura.
 - En el caso de los nombres de separación o de la fecha y nombre de archivos (o ambos), aumente el tamaño de papel en 9 puntos (0,125 pulgadas o 3,2 mm) para la altura.
- 6 Si su filmadora admite páginas con tamaños de página personalizados, seleccione Transversal para girar todo el documento (incluidas las marcas de recorte, ángulos de medios tonos, etc.) en 90° en el papel o película de la filmadora durante la impresión.



Impresión transversal (izquierda) e impresión normal

Nota: Si selecciona Transversal, debe asegurarse de que la página cabe completamente en el medio de la filmadora.

- 7 Seleccione la orientación: Vertical u Horizontal. Seleccione Automática si las páginas de su documento tiene diferentes tamaños y orientaciones.



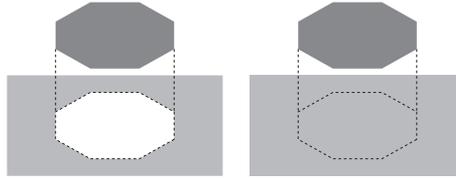
Orientación vertical (izquierda) y orientación horizontal (derecha)

Sobreimpresión

La sobreimpresión es una técnica que permite compensar los pequeños errores de registro que pueden producirse en la imprenta al imprimir separaciones.

De forma predeterminada, cuando un objeto con color se superpone a otro, el objeto superior corta la porción superpuesta al imprimir las separaciones en la imprenta. Si en la imprenta se produce un error de registro, la superposición puede aparecer con huecos: un borde blanco entre los objetos superpuestos. Es posible compensar la aparición de estos huecos al definir que los objetos sobreimpriman y se mezclen los colores subyacentes.

Nota: En el caso del texto siempre se sobreimprime la tinta negra de forma predeterminada.



Hueco (izquierda) y sobreimpresión (derecha)

Es posible sobreimprimir determinados colores, de forma que siempre que aparezca un color especificado en un documento se sobreimprimirá (sobreimpresión en el nivel de tinta). Para más información sobre la aplicación de la sobreimpresión en el nivel de la tinta, consulte “Configuración de opciones de separaciones” en la página 396.

También es posible sobre imprimir objetos específicos (sobreimpresión en el nivel de objetos). La sobreimpresión en el nivel de objetos prevalece sobre la sobreimpresión en el nivel de la tinta. Para más información sobre la aplicación de la sobreimpresión en el nivel de los objetos, consulte “Aplicación de sobreimpresión en objetos seleccionados” en la página 408.

Puede elegir ocultar o mostrar la sobreimpresión en pantalla.

No puede definir la sobreimpresión en un EPS importado en FreeHand; debe definir la Sobreimpresión en la aplicación desde la que realice la exportación. Por ejemplo, para sobreimprimir objetos en imágenes EPS y evitar que en el EPS aparezcan huecos con el fondo definido en FreeHand, defina la sobreimpresión de los objetos en la aplicación desde la que realice la exportación.

Otra forma de compensar los problemas de registro es el reventado. Hable con su proveedor de servicios de filmación para saber si debe sobreimprimir o hacer reventados y qué configuración debe usar. Para más información, consulte “Reventados” en la página 410.

Para ver trazos y rellenos sobreimpresos en pantalla:

- 1 Elija Edición > Preferencias y haga clic en Redibujar.
- 2 Seleccione Mostrar objetos sobreimpresos y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Los trazos o rellenos sobreimpresos aparecen como un patrón de *O* de color blanco, pero se imprimen normalmente en cualquier impresora PostScript o no PostScript.

Pautas para la sobreimpresión

Para obtener los mejores resultados, siga estas pautas:

- Utilice la sobreimpresión para imprimir una tinta plana directamente sobre un objeto subyacente o color de fondo. La sobreimpresión con colores cuatricromáticos puede producir resultados inesperados.
- Sobreimprima un color oscuro sobre un objeto o fondo de color claro.
- No sobreimprima indiscriminadamente (a menos que esté familiarizado con el proceso, puede obtener un tercer color inesperado en la zona sobreimpresa).
- Como alternativa de bajo coste a la adición de una tercera tinta plana en un documento de dos colores, puede utilizar la sobreimpresión. Por ejemplo, la sobreimpresión de una tinta plana roja sobre un fondo amarillo produce naranja en esa zona, sin afectar al rojo y amarillo de las demás zonas.
- No sobreimprima una imagen en escala de grises en la que se ha aplicado un color cuatricromático.
- Asegúrese de calibrar su monitor y de configurar la administración de colores antes de imprimir para asegurar la mayor fidelidad entre lo que ve en pantalla y lo que se imprime finalmente. Para más información, consulte “Administración de colores” en la página 301.

Acerca de la sobreimpresión de rellenos degradados

El resultado de la sobreimpresión de un relleno degradado es muy variable, dependiendo de los colores utilizados en el relleno y en el fondo. Para obtener los mejores resultados, sobreimprima un objeto con relleno degradado sobre un fondo de tinta plana. El objeto relleno se sobreimprimirá en la plancha de tinta plana, eliminando los problemas de reventado.

La sobreimpresión de un objeto con un relleno degradado sobre un fondo cuatricromático produce diferentes resultados, en función de los valores CMAN del fondo y del relleno degradado.

Para más información sobre los rellenos degradados, consulte “Aplicación de rellenos” en la página 286.

Aplicación de sobreimpresión en objetos seleccionados

Es posible aplicar la sobreimpresión en objetos seleccionados, incluidos los rellenos y trazos básicos, rellenos degradados, rellenos de cuadros de texto e imágenes de mapa de bits.

Si aplica sobreimpresión en objetos seleccionados, el ajuste de la sobreimpresión en el nivel de objetos prevalece sobre el ajuste en el nivel de tinta definido para todo un documento.

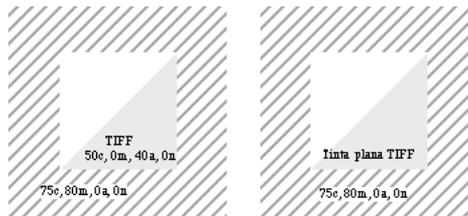
Nota: Para definir la sobreimpresión en el nivel de tinta para un documento, debe utilizar el panel Separaciones en el cuadro de diálogo Configuración de impresión (consulte “Configuración de opciones de separaciones” en la página 396).

Para aplicar una sobreimpresión en objetos seleccionados:

- 1 Seleccione el objeto que sobreimprimirá el fondo o seleccione la imagen de mapa de bits que se sobreimprimirá.
- 2 Elija una las siguientes opciones:
 - Para sobreimprimir rellenos básicos, degradados, rellenos de cuadros de texto o imágenes de mapa de bits, elija Modificar > Relleno para ver el inspector de rellenos.
 - Para sobreimprimir trazos básicos, elija Modificar > Trazo para ver el inspector de trazos.
- 3 Seleccione la opción Sobreimpresión.

El color del relleno o del trazo se imprimirá sobre los colores subyacentes.

En los ejemplos siguientes, la imagen de la izquierda muestra una imagen TIFF cuatricromática sobreimpresa sobre un fondo cuatricromático. La imagen de la derecha muestra una imagen TIFF de tintas planas sobreimpresa sobre un fondo cuatricromático.



Las imágenes TIFF sobreimpresas aparecen idénticas en pantalla



La sobreimpresión es visible en un documento impreso

Reventados

Cuando se imprimen fuera de registro las tintas de objetos adyacentes, aparecen huecos o desplazamientos de los colores entre los objetos. El reventado compensa los problemas de registro ampliando el objeto más claro para que se superponga ligeramente sobre el más oscuro. Puede elegir crear una extensión o un reventado o reventar manualmente los objetos. También puede utilizar el Xtra Reventar para aplicar más fácilmente la configuración de reventados.

Tradicionalmente, el reventado es una tarea de preimpresión gestionada por las imprentas. Los diseñadores y artistas de producción pueden utilizar las herramientas de dibujo de FreeHand para crear reventados o dejar esta tarea a los profesionales de la preimpresión.

Como alternativa al reventado puede aplicar la opción de impresión Tamaño de extensión en objetos con trazos y rellenos básicos, para más información, consulte “Configuración de opciones de separaciones” en la página 396.

Pautas para utilizar el tamaño de reventado

Cuando considere cómo hacer el reventado de los documentos, consulte con su imprenta sobre los ajustes necesarios, quién es su responsable y cómo se creará.

Tanto si es usted quien va a aplicar al reventado como si lo va a hacer el técnico de la imprenta, la imprenta debe determinar la anchura del reventado, esto es, la superposición de cada reventado. Las diferentes características de papel, tamaño de hoja, densidad de pantalla y condiciones de impresión requieren diferentes anchos de reventado. Las pautas siguientes muestran anchos de reventado utilizados habitualmente para imprimir en una imprenta offset de hojas o de bobinas. Si cambia el tamaño del documento, es posible que deba cambiar el tamaño de los reventados.

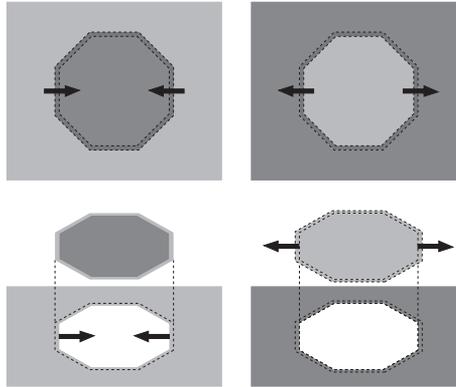
Pautas para el tamaño de reventado

| Densidad de pantalla (líneas por pulgada) | Valores de reventado* (pulgadas) | Valores de reventado* (puntos) |
|--|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 65 | de 0,0077 a 0,0308 | de 0,55 a 2,20 |
| 100 | de 0,0050 a 0,0200 | de 0,36 a 1,44 |
| 133 | de 0,0038 a 0,0152 | de 0,27 a 1,08 |
| 150 | de 0,0033 a 0,0132 | de 0,24 a 0,96 |
| 200 | de 0,0025 a 0,0100 | de 0,18 a 0,72 |

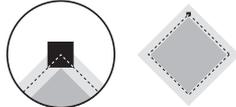
Nota: *El valor inferior supone un excelente registro de impresión cuando la impresora no está desplazada más de la mitad de la distancia entre una fila de puntos de medios tonos. El valor superior supone menos exactitud de registro cuando la impresora está desplazada una fila completa de puntos de medios tonos.

Estrangulamientos y extensiones

Cuando se encuentran dos colores, el más oscuro define el borde visual y determina la dirección del reventado. Puede minimizar el impacto visual de los reventados creando un estrangulamiento para reventado, un objeto oscuro de primer plano sobre un fondo claro, o creando una extensión para reventar un objeto claro de primer plano sobre un fondo oscuro.

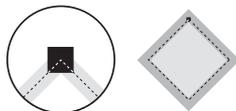


Para crear un estrangulamiento:



- 1 Seleccione el objeto oscuro de fondo.
- 2 Aplique un Trazo básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color de fondo como color del trazo.
- 3 Elija Ventana > Inspectores > Trazo y seleccione Sobreimpresión.
- 4 Elija Ventana > Inspectores > Relleno y cancele la selección de Sobreimpresión.

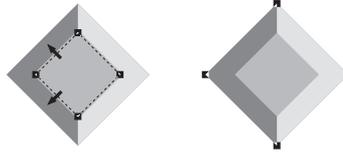
Para crear una extensión:



- 1 Seleccione el objeto claro de primer plano.

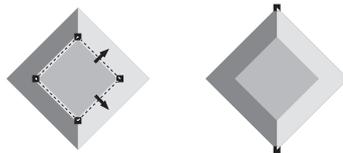
- 2 Aplique un trazo básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color claro de primer plano como color del trazo.
- 3 Elija Ventana > Inspectores > Trazo y seleccione Sobreimpresión.
- 4 Elija Ventana > Inspectores > Relleno y cancele la selección de Sobreimpresión.

Para reventar un objeto de primer plano sobre un objeto oscuro de fondo:



- 1 Seleccione el objeto de primer plano y elija Edición > Clonar.
- 2 Aplique un trazo básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color de relleno del objeto de primer plano como color del trazo. Active Sobreimpresión en el inspector de trazo.
- 3 Elija Edición > Cortar.
- 4 Seleccione el objeto oscuro de fondo y elija Edición > Pegar dentro.

Para ajustar un objeto de primer plano sobre un objeto claro de fondo:



- 1 Seleccione el objeto de primer plano y elija Edición > Clonar.
- 2 Aplique un Trazo básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color de fondo como color del trazo. Active Sobreimpresión en el inspector de trazo.
- 3 Elija Edición > Cortar.
- 4 Seleccione el objeto de fondo y elija Edición > Pegar dentro.

Para crear un reventado mediante el Xtra Reventar:

- 1 Para reventar texto, primero debe convertir el texto en trazados: seleccione el texto y elija Texto > Convertir en trazados.
- 2 Seleccione los objetos con trazos y rellenos básicos que se solaparán.
- 3 Elija Xtras > Crear > Reventar.

- 4 Introduzca el grosor del reventado.
- 5 Seleccione Invertir reventados para hacer que los reventados se extiendan cuando normalmente se estrangularían.
- 6 Seleccione un método de color de reventado:
 - Seleccione Usar valor máximo para crear un color de reventado con la tinta más fuerte del documento.
 - Seleccione Usar reducción de matiz e introduzca un valor de porcentaje para especificar una tinta para el color de reventado.
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Definición de una área de impresión

Puede utilizar la función Imprimir área para definir una única área de impresión dentro del espacio de trabajo de un documento. El área de impresión puede incorporar áreas seleccionadas de páginas existentes y áreas seleccionadas de la mesa de trabajo. Después de definir el área de impresión puede cambiar su tamaño o eliminarla; el inspector de objetos permite ver su tamaño. Al guardar un documento, el área de impresión se guarda como parte de los atributos del documento.

Puede utilizar la función Imprimir área para imprimir varias páginas pequeñas, como tarjetas de visita en una única hoja.

Para definir e imprimir una área de impresión en un documento:

- 1 Con el documento abierto en la ventana del documento, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Archivo > Imprimir área.
- Haga clic en el botón Imprimir área de la barra de herramientas principal.



El cursor se convierte en el puntero Imprimir área cuando se desplace por la mesa de trabajo.

- 2 Arrastre el puntero en la ventana del documento para definir el área de impresión. Para ver y seleccionar varias páginas del documento, reduzca el documento de forma que pueda ver las páginas en pantalla (consulte “Aumento y reducción de la vista” en la página 78).

Suelte el ratón y vuelva a arrastrar para volver a definir el área de impresión.

- 3 Haga clic dentro del área de impresión definida. Aparece el cuadro de diálogo Imprimir área (Windows) o el cuadro de diálogo Imprimir (Macintosh).
- 4 Sólo en Macintosh: seleccione FreeHand 10 en el menú emergente.

- 5 Seleccione Límite de la página impresa para imprimir los límites de la página impresa. Cancele la selección de esta opción (valor predeterminado) para imprimir objetos en páginas, pero no los límites de la página.
- 6 Seleccione las opciones de impresión que sean necesarias (consulte “Configuración de la impresión” en la página 388 y “Configuración de opciones de preimpresión PostScript” en la página 394).
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
El área de impresión definida se guarda con el documento.

Para cambiar una área de impresión:

Coloque el puntero Imprimir área en una esquina o controlador lateral y arrastre para cambiar el tamaño del área de impresión.

Para mover el área de impresión en la mesa de trabajo:

Realice uno de los siguientes pasos:

- Coloque el puntero Imprimir área en un límite del área (no en una esquina o controlador lateral). El cursor se convierte en una mano. Arrastre para volver a ubicar el área de impresión.
- Utilice las teclas de flecha para desplazar el área de impresión en la dirección correcta.

Para eliminar una definición de área de impresión:

Realice uno de los siguientes pasos:

- Haga clic fuera del área de impresión definida.
- Presione Escape.
- Presione Supr.
- Arrastre para definir una nueva área de impresión.

Impresión de secciones de un documento

La mayoría de las impresoras de escritorio sólo trabajan con tamaños de papel estándar, como A4, Carta USA y Legal USA. Si su ilustración supera el tamaño máximo admitido en su impresora, puede utilizar las técnicas siguientes para imprimir su documento:

- Elija Archivo > Imprimir y seleccione Ajustarse al papel o introduzca un valor en Porcentaje de escala para cambiar el tamaño de una página y ajustarla al área imprimible del tamaño de papel seleccionado. Para más información, consulte “Configuración de la impresión” en la página 388.

- Elija Archivo > Imprimir y seleccione la opción de segmentación Manual u Automática para imprimir porciones de una página a su tamaño normal. Consulte la sección siguiente sobre la segmentación de páginas para imprimir.
- Imprima sólo objetos o capas especificados del documento (consulte “Acerca de la impresión de objetos o capas especificados” en la página 416).

También puede imprimir varias copias de páginas pequeñas, como tarjetas de visita, en una única hoja mediante la función Imprimir área (consulte “Definición de una área de impresión” en la página 413).

Segmentación de páginas para impresión

Puede utilizar la segmentación manual o automática para imprimir secciones de un documento grande en hojas individuales de papel. Con la segmentación manual, puede especificar la sección del documento que desee imprimir, página a página. Con la segmentación automática, se imprimirá automáticamente todo el documento en páginas individuales.

Para utilizar la segmentación manual e imprimir parte de un documento grande:

- 1 En la ventana del documento, arrastre el punto cero de las reglas de página hasta la esquina inferior izquierda de la sección de la página que desee imprimir. Para obtener información sobre el uso de las reglas de página, consulte “Utilización de las reglas” en la página 103.

El segmento impreso incluirá el área que se encuentra por encima y a la derecha del punto cero del documento, hasta los límites del área de impresión con el tamaño de página que elija.



- 2 Elija Archivo > Imprimir.
- 3 Seleccione FreeHand 10 en el menú emergente (sólo en Macintosh).
- 4 Seleccione Segmentar y elija Manual en el menú emergente.
- 5 Haga clic en Imprimir.

Para utilizar la segmentación automática:

- 1 Elija Archivo > Imprimir.
- 2 Seleccione Segmentar.
- 3 Elija Automática en el menú emergente.
- 4 Introduzca un valor de superposición para especificar la cantidad del documento que se duplicará en segmentos adyacentes.

Acerca de la impresión de objetos o capas especificados

Tiene varias opciones para imprimir sólo los objetos o capas especificados del documento durante una sesión específica de impresión:

- Seleccione **Objetos seleccionados** en el cuadro de diálogo **Imprimir** para imprimir los objetos seleccionados actualmente. (En Windows, haga clic con el botón derecho sobre un objeto seleccionado y elija **Imprimir objeto** en el menú de contexto). Para más información, consulte “**Configuración de la impresión**” en la página 388.
- En la ficha **Imágenes** del cuadro de diálogo **Configuración de impresión**, no seleccione la opción **Incluir capas invisibles**. En el panel **Capas**, oculte las capas que no desee ver y evitar que se impriman. Para más información, consulte “**Configuración de las opciones de imagen y de salida**” en la página 401 y “**Visualización de capas e ilustraciones en capas**” en la página 241.
- Desplace las capas que no desee imprimir debajo de la línea de separación del panel **Capas** (consulte “**Utilización de capas**” en la página 235).

Acerca de la impresión de fuentes

Para asegurar que el texto de sus páginas aparece y se imprime correctamente, es importante elegir el tipo de fuente correcto, PostScript o TrueType, para la salida y utilizar exclusivamente dicho tipo durante el trabajo de producción.

Normalmente, utilice fuentes PostScript para la salida en impresoras PostScript o para exportar un documento como un archivo EPS y utilice fuentes TrueType para la salida en impresoras de escritorio o que no sean PostScript. Si trabaja con un proveedor de servicios de preimpresión o un servicio de filmación, pida consejo sobre los formatos de fuente antes de empezar su ilustración con FreeHand.

Utilice un administrador de tipografía para mejorar el aspecto del texto en pantalla y administrar las fuentes. Adobe Type Manager (ATM) es la única utilidad que acepta todos los efectos de texto disponibles en FreeHand. ATM requiere fuentes PostScript (Tipo 1), pero no requiere que la salida vaya a una impresora PostScript.

Si abre o importa un documento que contiene fuentes no instaladas en su sistema, se le solicitará reemplazar las fuentes de falten. Para más información sobre la sustitución de fuentes no halladas, consulte “**Sustitución de fuentes no instaladas**” en la página 129.

Acerca de la impresión de fuentes PostScript

Las fuentes PostScript son la mejor elección si el periférico final de salida es una impresora PostScript o una filmadora, o si quiere exportar un documento como un archivo EPS. Todos los efectos y transformaciones de texto están disponibles con las fuentes PostScript.

Las fuentes PostScript tienen tres componentes:

- La fuente de pantalla o de mapa de bits para un tamaño específico (Macintosh)
- La fuente de impresora o contorno
- La métrica de fuente que es la información utilizada para componer la fuente, incluyendo los datos de ajuste y espaciado entre caracteres

En Windows, se dispone de una fuente PostScript si está incluida en la lista del controlador de impresora de la impresora de destino seleccionada, si el nombre de archivo de la métrica de fuentes aparece en la sección de la impresora de destino en el archivo Win.ini, o si la fuente se instaló con una utilidad de administración de fuentes como ATM (Windows 98 o NT4) o mediante Inicio > Configuración > Panel de control > Fuentes (Windows NT4).

En Macintosh, un tipo (fuente) PostScript está disponible cuando tanto el tipo de pantalla como el de la impresora están correctamente instalados en el sistema. El sistema Macintosh no necesita un archivo de métrica de tipo, porque dicha información se almacena en el tipo de pantalla. Guarde las fuentes de impresora y pantalla PostScript en la carpeta Tipos, situada dentro de la Carpeta del Sistema. Arrastre un archivo de fuentes a la Carpeta del Sistema para que se almacene automáticamente en la ubicación apropiada. También puede utilizar una utilidad de administración de fuentes como ATM.

Para más información sobre la instalación de fuentes PostScript en FreeHand, consulte las notas técnicas disponibles en www.macromedia.com.

Acerca de la impresión de fuentes TrueType

Las fuentes TrueType son más adecuadas si el periférico final de salida es una impresora de escritorio, especialmente una impresora no PostScript. Estas fuentes retienen su calidad cuando se escalan, pero las transformaciones y efectos de texto no se visualizan ni se imprimen en una impresora PostScript de forma tan eficaz como con una fuente PostScript con ATM.

Las fuentes de mapas de bits, como PCL (Windows), se incluyen frecuentemente en las impresoras no PostScript. Las fuentes PCL suelen proporcionar un conjunto limitado de tamaños no escalables, no pueden transformarse y no admiten efectos especiales de texto.

En Windows, las fuentes TrueType se instalan por medio del programa Fuentes del Panel de control y suelen residir en la carpeta Windows.

En Macintosh, las fuentes TrueType se encuentran en la carpeta Tipos, situada en la Carpeta del Sistema.

Utilización del Informe del documento

Para reunir detalles sobre el documento para su revisión o para el servicio de filmación, puede generar una descripción del documento utilizando el comando Informe del documento. Los proveedores de servicio de filmación pueden imprimir el informe antes de realizar el trabajo para determinar el contenido exacto del archivo y evitar costosas equivocaciones.

Es posible generar detalles de lo siguiente:

- Documento incluye información sobre el archivo, se incluye el nombre de archivo, la ubicación de la carpeta, tamaño de archivo, acceso de sólo lectura o de lectura/escritura, fecha de creación y de modificación, unidad de medida y el número total de páginas.
- Páginas detalla la ubicación de cada página en la mesa de trabajo y el tamaño de cada página, el tamaño del sangrado y la orientación.
- Objetos describe información del nivel de objetos, se incluyen todas las notas y nombres asignados a objetos mediante el Xtra Nota; el tipo, ángulo y frecuencia de cada medio tono; y, para cada archivo insertado, el estado de inclusión o vínculo, tipo de archivo, ubicación de carpeta, nombre de archivo (el nombre archivo original de los archivos TIFF incrustados), tamaño de los archivos insertados y el nombre del perfil de sistema de coincidencia de color asociado con la imagen.
- Fuentes incluye información para cada fuente utilizada en el documento, se incluye el nombre de la fuente, nombre de fuente PostScript, formato de archivo, estilo y tamaño en puntos.
- Bloques de texto enumera información sobre cada bloque de texto, indicando sus fuentes, color, ubicación del recuadro de límite, recuento de líneas y de párrafos y primera línea de texto para cada bloque de texto.
- Capas contiene los nombres de cada capa de primer plano y fondo e incluye el estado de la visibilidad de cada capa, el color de resalte asignado a cada capa y si una capa se encuentra bloqueada o desbloqueada en el modo Previsualización o Esquema.
- Estilos describe cualquier estilo de gráfico o de párrafo asignado.
- Colores enumera los nombres de colores y los valores de cada color utilizado, opciones de salida para cada plancha de separación de colores y preferencias de administración de color.
- Opciones de salida describe las opciones de salida elegidas en el cuadro de diálogo Opciones de salida para diferentes elementos, se incluye si las capas invisibles se imprimirán y si se van a dividir los trazados complejos; si los archivos de imágenes se van a exportar en el formato ASCII o binario y si los comentarios OPI se exportarán o imprimirán; si las imágenes RVA se convertirán en imágenes CMAN en las exportaciones o impresiones compuestas; el número máximo de pasos de color en los rellenos degradados y el grado de uniformidad especificado.

Para generar un informe del documento impreso o en pantalla:

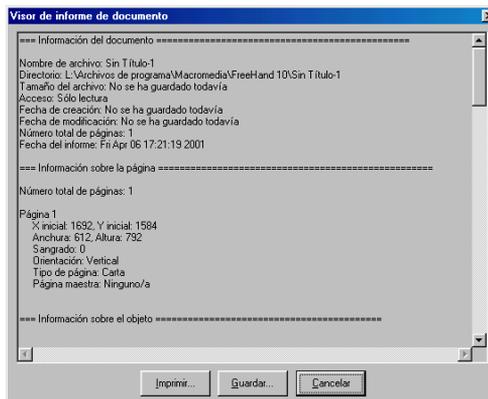
- 1 Elija Archivo > Informe para abrir el cuadro de diálogo Informe del documento.



- 2 Seleccione una categoría para ver sus opciones.
- 3 Personalice el informe seleccionando las categorías que desee.

Mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en una de las casillas de verificación Opciones para activar o desactivar todas las opciones mostradas en una categoría seleccionada.

- 4 Haga clic en Informe para mostrar el informe en la pantalla.



- 5 Haga clic en Imprimir para imprimir el informe.
- 6 Haga clic en Guardar para guardar el informe como archivo de texto ASCII. Asigne un nombre al informe y haga clic en Guardar.

Preparación de un documento para un servicio de filmación

Quando prepare un documento para enviar a un servicio de filmación, podrá reunir fácilmente los documentos necesarios para imprimir el documento actual y copiar estos componentes en una ubicación común mediante el comando Reunir para impresión. Reunir para impresión guarda una copia de los siguientes componentes:

- El documento de FreeHand original
- Cada gráfico vinculado
- Un informe del documento de FreeHand
- Todas las fuentes del documento excepto las incrustadas en archivos EPS
- El archivo de configuración de impresión seleccionado en cuadro de diálogo Imprimir o Configuración de impresión
- El archivo PPD elegido en el cuadro de diálogo Configuración de impresión

Para reunir todos los componentes del documento:

1 Elija Archivo > Reunir para impresión.

Si no ha guardado el documento de FreeHand, guarde el archivo en la solicitud del cuadro de diálogo. Si cancela este cuadro de diálogo se detendrá el proceso Reunir para impresión.

2 En el cuadro de diálogo Informe del documento, seleccione los elementos que desee en el informe y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para más información sobre el informe del documento, consulte “Utilización del Informe del documento” en la página 418.

3 En el cuadro de diálogo Guardar, escriba el nombre del archivo de informe, elija un destino para los materiales reunidos y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Todos los materiales reunidos, incluyendo el informe del documentos generado, se copian en la ubicación que elija.

Nota: Los acuerdos de licencia varían entre una fuente y otra. Antes de distribuir una fuente, asegúrese de que el acuerdo de licencia de la fuente le concede derecho para hacerlo.

Pautas para una impresión más rápida

Para lograr una rápida impresión y el tamaño de archivo más pequeño, utilice técnicas eficaces de dibujo. Las técnicas que reducen el tiempo de impresión pueden conseguir también que los archivos se redibujen antes en pantalla y facilitar la edición.

Especifique un tamaño de papel que no sea más grande que la ilustración real para reducir las necesidades de memoria para procesar objetos.

Puede acelerar la impresión y reducir el tamaño de archivo siguiendo estas pautas cuando cree sus ilustraciones:

- Evite la complejidad innecesaria. Elimine cualquier objeto que no esté visible en el modo Previsualización. Todos los objetos dibujados en capas de impresión de primer plano se procesan al imprimir, aunque estén ocultos tras otros objetos. También puede utilizar el Xtra Borrar para eliminar objetos no utilizados del documento, incluyendo bloques de texto vacíos y colores con nombres sin uso que no se utilicen.
- Cuando sea posible, utilice trazados rectos en lugar de curvas para reducir el tiempo de impresión y las necesidades de memoria. En el caso de las curvas, utilice la menor cantidad posible de puntos y asigne la forma de las curvas utilizando los controles de punto en lugar de añadir más puntos.
- Utilice un valor alto de uniformidad.
- Reduzca el número de subtrazados en un trazado compuesto.
- Aplique efectos especiales de forma conservadora (por ejemplo, no utilice una gran cantidad de rellenos radiales con muchos colores. Utilice un relleno básico cuando sea posible. Utilice con moderación los rellenos especiales, como las lentes y los rellenos degradados; no utilice tampoco muchos efectos especiales de texto.
- Limpie los trazados creados con la herramienta Trazar o la herramienta Mano alzada eligiendo Modificar > Alterar trazado > Simplificar o Xtras > Simplificar.
- Simplifique los trazados de recorte y su contenido.
- Utilice las opciones del panel Medios tonos con moderación.
- Modifique y recorte los gráficos importados en su aplicación original.

Realice las acciones siguientes para reducir el tiempo de impresión para gráficos importados:

- Imágenes de mapas de bits. Escale, recorte o gire los archivos EPS, TIFF y otras imágenes de mapa de bits en una aplicación de edición de imágenes antes de insertarlos.
- Gráficos vectoriales. Seleccione los gráficos PICT o CGM importados y seleccione Modificar > Alterar trazado > Simplificar o elija Xtras > Simplificar.

- En Macintosh, imprima las imágenes en el formato de datos binarios para crear un archivo más pequeño que la codificación ASCII y reducir el tiempo de impresión. (Elija Binario en el menú emergente Imágenes del cuadro de diálogo Opciones de salida). Para más información, consulte “Acerca de la elección de un dispositivo de salida” en la página 387.

Nota: Las redes Windows no admiten los datos binarios de imagen.

Para imprimir texto más rápidamente, siga estas pautas:

- Utilice con moderación el texto unido a trazados.
- Limite el número de tipos de letra en un documento.
- Utilice con moderación el efecto Zoom (se imprime más lentamente que los otros efectos).
- No seleccione la opción Tipos cargables ilimitados en el cuadro de diálogo Archivo > Configurar página (Macintosh) para evitar que FreeHand envíe una fuente a la impresora cada vez que aparezca en un documento.

Para reducir el uso de la memoria y acelerar la impresión, FreeHand descarga a una impresora PostScript sólo las fuentes necesarias para imprimir las páginas especificadas y no descarga las fuentes que sólo aparecen en la mesa de trabajo.

Para más información sobre la solución de problemas de la impresión, consulte “Solución de problemas de impresión” en la página 459.

CAPÍTULO 13

Almacenamiento y exportación de archivos

Puede guardar archivos en FreeHand con diferentes formatos: documento de FreeHand, plantilla de FreeHand y EPS editable (PostScript encapsulado).

Puede exportar archivos de FreeHand en varios formatos de vectores y de mapa de bits (incluido el formato PDF y formatos optimizados para la Web). Si desea ver una lista completa de los formatos de exportación de archivos admitidos en FreeHand 10, consulte “Acerca de los formatos de exportación de archivos” en la página 425. La exportación convierte una ilustración en otro formato de archivo estándar compatible con las más importantes aplicaciones de gráficos y Web para Windows y Macintosh.

Gracias al Xtra IPTC (International Press Telecommunications Council) puede añadir información en archivos que desee exportar, incluyendo información de copyright, leyenda, fecha de creación y otros datos.

También puede publicar un archivo de FreeHand como un documento HTML para mostrarlo en la Web. Para más información, consulte “Publicación de documentos de FreeHand como HTML” en la página 375.

Para más información sobre la importación de gráficos, consulte “Importación de gráficos” en la página 114.

Almacenamiento de archivos

Los archivos de FreeHand se pueden guardar como documentos y plantillas de FreeHand o archivos EPS editables. Para obtener una mayor coherencia de diseño, utilice las plantillas de FreeHand a fin de crear varias páginas con el mismo diseño. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 110.

Los archivos EPS editables se pueden volver a abrir y editar en FreeHand y guardarlos como EPS sin volverlos a exportar. El formato EPS editable sólo puede utilizarse en documentos de una sola página. En Macintosh, el formato EPS editable siempre se guarda con una previsualización.

Si se ha modificado un documento desde la última vez que fue guardado, aparecerá un asterisco (*) en la barra de título junto al nombre de archivo.

Para guardar un archivo:

- 1 Elija Archivo > Guardar.
- 2 Asigne un nombre al archivo y especifique una ubicación en la que se guardará.
- 3 Elija un formato de archivo con el que se guardará el archivo: documento de FreeHand, plantilla de FreeHand o EPS editable.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para guardar un archivo como una versión alternativa con un nombre, ubicación o formato diferentes:

- 1 Elija Archivo > Guardar como.
- 2 Repita los pasos del 2 al 3 del procedimiento anterior para asignar al archivo un nombre, ubicación o formato nuevos.
- 3 Haga clic en Guardar.

Adición de información de archivo IPTC

Puede utilizar el Xtra IPTC (International Press Telecommunications Council) para incluir información, como el autor, copyright, fecha de creación, titular, leyenda y otros datos en los archivos que exporte desde FreeHand. Esta información se añade en FreeHand mediante el cuadro de diálogo Información de archivo. La información se conserva con el archivo y puede visualizarse al abrir el archivo en una aplicación que admita datos IPTC.

Para añadir información de archivo mediante el Xtra IPTC:

- 1 Con un archivo abierto en FreeHand, elija Xtras > Otros > Información de archivo.
- 2 En el cuadro de diálogo Información de archivo, introduzca la información en las secciones Origen, Créditos, Rótulo y Categorías y palabras clave.

Nota: En el cuadro de texto del cuadro de diálogo Información de archivo, IPTC define unas restricciones de los posibles datos y limita el número de caracteres. Para más información, consulte la documentación de IPTC en <http://www.iptc.org>.

- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Acerca de los formatos de exportación de archivos

Es posible exportar archivos de gráficos o de texto en los formatos más conocidos, incluidos los siguientes:

- Imágenes de mapa de bits en los formatos BMP, GIF, JPEG, PNG o TIFF para Fireworks o para distribución electrónica
- Gráficos de vectores en diferentes formatos EPS (PostScript encapsulado), para exportar a otras aplicaciones de gráficos o de diseño de páginas
- Gráficos de vectores en el formato Metarchivo mejorado (EMF)
- Películas Flash en el formato SWF, para verlas en un navegador o en el programa autónomo Flash Player
- Archivos de FreeHand, versiones 5.x, 7, 8, 9 o 10

Nota: Cuando exporte un documento al formato de FreeHand 7, los archivos PNG del documento original no aparecerán y los rellenos de lente del documento original se convierten en elementos pegados dentro.

- Archivos Adobe Illustrator, versiones 1.1, 88, 3 o 5.5
- Archivos PICT (sólo Macintosh)
- Archivos DXF de AutoCAD, para transferirlos a aplicaciones de modelado 3D
- Documentos PDF (Portable Document Format) que pueden verse o imprimirse con Adobe Acrobat
- Texto RTF (compatible con Microsoft Word, WordPerfect, PageMaker, QuarkXpress y otras aplicaciones de proceso de texto)

La mayoría de los formatos son compatibles entre las plataformas Windows y Macintosh. Consulte la tabla que aparece a continuación para ver los formatos de exportación de archivo.

Las direcciones URL en un documento FreeHand se exportan correctamente a los formatos SWF y PDF. Para más información sobre la asignación de direcciones URL a objetos de FreeHand, consulte “Aplicación de direcciones URL a objetos y texto” en la página 373. Las direcciones URL también se exportan al formato HTML (consulte “Publicación de documentos de FreeHand como HTML” en la página 375).

| Formato de exportación de archivos de FreeHand | Extensión de archivo | Windows | Macintosh | Ventaja/Uso |
|---|-----------------------------|---------------------|----------------------------------|--|
| PDF de Acrobat | .pdf | X | X | Distribución de archivos electrónicos. |
| Adobe Illustrator versiones 1.1 a 7 | .ai | X | X | Edición en Adobe Illustrator. |
| Texto ASCII | .txt | X | X | Creación de texto editable sin formatos. |
| AutoCAD DXF | .dxf | X | X | Transferencia de ilustraciones entre aplicaciones vectoriales y aplicaciones 3D. |
| Mapa de bits | .bmp | X | X (determinadas aplicaciones) | Creación de gráficos de mapa de bits. |
| CMAN EPS | .eps | X | No se puede aplicar | Preserva el color listo para preimpresión. |
| Desktop Color Separations 2.0 (DCS2EPS) | .eps | X | X | Creación de archivos EPS con los colores separados para su uso mediante OPI u otro software cliente-servidor. |
| Metarchivo mejorado | .emf | X | No se puede aplicar | Creación de gráficos de vectores que preservan los trazos, rellenos y texto. |
| Película de Flash Player 3, 4 y 5 | .swf | X | X | Creación de películas basadas en vectores. |
| FreeHand versiones 5.0 a 9 | | X | X | Creación de archivos para versiones anteriores de FreeHand. |
| GIF | .gif | X | X | Creación de gráficos con un número reducido de colores o con paletas personalizadas preconfiguradas. |
| JPEG | .jpg | x | x | Creación de gráficos de mapa de bits que admiten color de 24 bits, para fotografías o imágenes de tono continuo. |
| PostScript encapsulado (EPS) | .eps | X | X | Creación de archivos PostScript encapsulados genéricos sin previsualización. |
| EPS Macintosh | .eps | No se puede aplicar | X | Creación de archivos PostScript encapsulado con previsualización en formato PICT. |

| Formato de exportación de archivos de FreeHand | Extensión de archivo | Windows | Macintosh | Ventaja/Uso |
|---|-----------------------------|---------------------|---------------------|--|
| EPS MS-DOS | .eps | No se puede aplicar | X | Creación de archivos PostScript encapsulado con previsualización en formato TIFF. |
| EPS con previsualización TIFF | .eps | X | No se puede aplicar | Creación de gráficos de vectores. |
| EPS Photoshop 3, 4/5 | .eps | X | X | Creación de gráficos de vectores que se convierten en imágenes en Photoshop. |
| PSD Photoshop 5 | .psd | X | X | Creación de gráficos de mapa de bits que se pueden editar en Photoshop. |
| PICT, PICT (trazados), PICT2 (trazados) | .pict | N/D | X | Creación de gráficos de vectores y de mapa de bits; que pueden exportarse como un mapa de bits a 72 ppp. |
| PNG (Portable Network Graphic) | .png | X | X | Creación de gráficos de mapa de bits. |
| EPS QuarkXPress | .eps | X | X | Creación de archivos EPS con una previsualización TIFF (Windows). |
| Texto enriquecido (RTF) | .rtf | X | X | Creación de texto editable con formatos. |
| TIFF (Tagged Image File Format) | .tif | X | X | Creación de gráficos de mapa de bits. |
| Targa | .tga | X | X | Creación de gráficos de mapa de bits. |
| Metarchivo de Windows (WMF) | .wmf | X | No se puede aplicar | Creación de gráficos de vectores. |

Elección de un formato de exportación

El formato de exportación elegido viene determinado por el uso final del archivo exportado y, de forma particular, por el dispositivo de salida que se utilizará para imprimir o mostrar el archivo. Para elegir un formato de exportación según el dispositivo de salida, consulte la tabla siguiente.

| Dispositivo de salida | Formato de exportación recomendado |
|--|--|
| Impresora PostScript de baja resolución | Cualquier formato de archivo compatible. Las imágenes EPS y TIFF se imprimen de forma más coherente. |
| Impresora no PostScript | Cualquier formato de archivo compatible, excepto EPS y DCS. Evite los efectos que requieran una impresora PostScript, como trazos y rellenos con textura o personalizados. |
| Impresora o filmadora de alta resolución | EPS y DCS EPS para gráficos vectoriales o TIFF CMAN para mapas de bits en color. Dado que los rellenos y trazos de patrón son dependientes del dispositivo, evite utilizarlos, probablemente no producirán el efecto deseado. |
| Cámara de diapositivas | Un formato EPS si la cámara de diapositivas es compatible con PostScript. Un formato de imagen de mapa de bits para efectos que no sean PostScript. |
| Plotter, cortador de vinilo o aparato para crear rótulos | Un gráfico guardado en un formato de gráficos vectoriales compatible. Consulte la documentación del dispositivo para determinar los formatos compatibles. |
| World Wide Web | Formato Flash Player (SWF) para mostrar ilustraciones de FreeHand como gráficos vectoriales, animaciones o películas interactivas. Un formato de mapa de bits comprimible como GIF, JPEG, o PNG, creado con la resolución de pantalla. HTML utilizando Publicar como HTML. |
| Multimedia | En el caso de las imágenes estáticas: un formato de mapa de bits como PICT, BMP, TIFF, GIF o JPEG con la resolución de pantalla; el formato SWF en el caso de gráficos vectoriales, animaciones o películas interactivas. |

Acerca de los formatos para la Web

Los formatos de archivo GIF, JPEG y PNG se utilizan frecuentemente en la Web debido a que pueden comprimirse mucho, permiten transferencias rápidas en Internet y porque son compatibles con la mayoría de los navegadores. (Debe tenerse en cuenta que los formatos GIF y JPEG se admiten más ampliamente que el formato PNG).

Debe elegir uno de estos formatos de imagen para la Web en función de la calidad del color y de los gráficos de la imagen original, tal como se describe en la tabla siguiente. Cuando prepare gráficos para la Web, recuerde previsualizar las imágenes comprimidas en un navegador para asegurarse de que las imágenes aparecerán de la forma que pretende.

| Característica | GIF | JPEG | PNG |
|----------------------|---|--|--|
| Profundidad de color | 8 bits como máximo | Hasta 24 bits | Hasta 32 bits |
| Compresión | Sin pérdida de calidad; comprime áreas sólidas de color | Con pérdida de calidad; comprime transiciones sutiles de color | Sin pérdida de calidad |
| Admite transparencia | Sí | No | Sí |
| Ventajas | Compresión sin pérdida de calidad Transparencia | Posibilidad de controlar la pérdida de calidad de la compresión Excelente compresión de imágenes fotográficas | Compresión sin pérdida de calidad Transparencia Alpha Admite color de alta densidad |
| Desventajas | 256 colores como máximo Los colores de rellenos degradados no se comprimen correctamente | No admite transparencia Pérdida de calidad al comprimirlos | No se admite totalmente en los navegadores más utilizados sin el uso de filtros (plug-ins) |
| Usos típicos | Imágenes tipo "Cómic" Logos Anuncios animados | Fotografías digitalizadas Imágenes con texturas complejas Imágenes con colores radiantes y complejos | Imágenes con un gran número de colores Transparencias complejas |

Exportación de archivos

La exportación de un archivo permite guardarlo en otro formato mediante el comando Exportar. Cuando utilice el comando Exportar, las opciones que aparecen en el cuadro de diálogo Exportar dependen del formato de archivo seleccionado; las opciones no son las mismas en todos los formatos. Consulte las descripciones de cada formato de archivo para más información. Es posible exportar todo un archivo o sólo los objetos seleccionados en un archivo.

Puede seleccionar preferencias de exportación para determinar las opciones de exportación de los formatos de mapa de bits y de vectores. En Macintosh, puede incluir una previsualización de Extensis Portfolio en el documento exportado, de forma que pueda catalogar los gráficos en una base de datos.

Cuando exporte un archivo a otra aplicación instalada en su sistema, puede ejecutar automáticamente dicha aplicación para abrir el archivo.

Si actualiza un archivo de FreeHand que haya exportado previamente, puede seleccionar Exportar de nuevo para exportar el archivo actualizado en la misma ubicación que la versión exportada anteriormente.

Además de exportar archivos completos, puede copiar selecciones de un archivo mediante el Portapapeles y las funciones de arrastrar y soltar. Para más información, consulte “Copia de objetos” en la página 178.

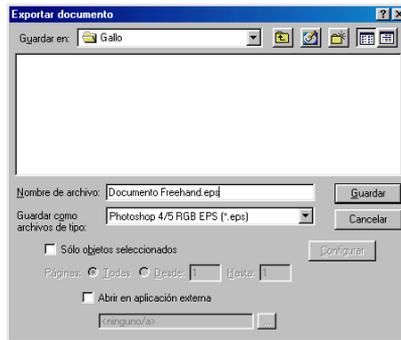
Para incluir una miniatura o una previsualización en los archivos exportados:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Guardar archivos en miniatura para guardar una previsualización con los archivos guardados y ver una imagen en los cuadros de diálogo Abrir, Importar e Información sobre vínculos.
- 3 Para incluir una previsualización en color para un archivo EPS, realice una de las acciones siguientes:
 - En Windows: elija Exportar archivos EPS con muestras de color
 - En Macintosh: Seleccione Previsualizaciones PICT de mapas de bits.Este marcador de posición de baja resolución aparecerá al importar un archivo EPS en FreeHand u otra aplicación.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para exportar un documento:

- 1 Elija Archivo > Exportar.

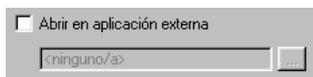
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar documento, introduzca un nombre para el archivo y seleccione una ubicación en la que se guardará.



Cuadro de diálogo Exportar: Windows y Macintosh

- 3 Elija el formato de archivo en el menú Guardar como tipo (Windows) o el menú Formato (Macintosh).
- 4 Seleccione Objetos seleccionados para exportar sólo los objetos seleccionados en el documento de FreeHand.
Nota: La opción Objetos seleccionados no está disponible si desea exportar a un formato de archivo de FreeHand.
- 5 Haga clic en Configurar para seleccionar opciones del formato de archivo de exportación. Para más información sobre la selección de opciones para el formato seleccionado, consulte “Exportación de ilustraciones de vectores” en la página 434 y “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 437

- 6 Para ejecutar otra aplicación con la que abrir el archivo exportado, seleccione Abrir en aplicación externa. En el cuadro de diálogo que aparece, localice la aplicación que abrirá la imagen y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



Por ejemplo, puede abrir las animaciones Flash exportadas en Flash o un navegador Web. Puede vincular cada formato de exportación con una aplicación externa específica; esta configuración se guarda para exportaciones futuras

- 7 Haga clic en Exportar.

Para volver a exportar y actualizar el documento exportado más recientemente:

- 1 Elija Archivo > Exportar de nuevo.

Si el documento que desea actualizar no es la versión exportada más recientemente, aparecerá el cuadro de diálogo Exportar.

- 2 Seleccione Objetos seleccionados para exportar sólo los objetos seleccionados.
- 3 Asigne un nombre al archivo y especifique una ubicación en la que se guardará.
- 4 Haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh); también puede presionar Intro.

Nota: Si el documento que desea exportar contiene colores Hexachrome, aparecerá un aviso indicando que los colores Hexachrome se exportarán como colores CMAN cuatricromáticos.

Acerca de la conversión de colores durante la exportación

Para mantener la coherencia de los colores durante la exportación de un archivo a los formatos PDF, EPS o Adobe Illustrator, o cuando arrastre y suelte en otra aplicación, puede elegir la forma en que los colores se van a convertir mediante la opción Convertir colores del cuadro de diálogo Exportar documento. Normalmente es más preciso convertir los colores antes de exportar que confiar en las funciones de conversión de importación de otras aplicaciones. Para más información sobre la conversión de colores RVA a CMAN utilizando las opciones de salida, consulte “Acerca de la elección de un dispositivo de salida” en la página 387.

Los colores Hexachrome convertidos a partir de colores RGB no se exportan. Es posible separar e imprimir colores RVA en Hexachrome eligiendo un perfil Hexachrome como perfil de Impresora por separación; para más información, consulte “Configuración de opciones de separaciones” en la página 396.

Al exportar al formato de FreeHand 5.x, todos los colores se convierten a colores de cuatricromía CMAN o a tintas planas, ya que FreeHand 5.x guarda todos los colores como CMAN. Los nombres de los colores permanecen inalterados en el documento original después de la exportación. Los colores definidos originalmente como RVA o Hexachrome se almacenan en formato CMAN cuando se abre el documento en FreeHand 10.

Utilización de Extensis Portfolio (Macintosh)

FreeHand es compatible con Extensis Portfolio, un programa que permite catalogar miles de gráficos en una única base de datos y que ofrece acceso visual instantáneo a los elementos catalogados. Puede añadir palabras clave en su documento que se utilizarán para catalogar los gráficos.

Para preparar un documento de FreeHand para un catálogo de Extensis Portfolio, añada palabras clave y texto descriptivo en el documento mediante el comando Portfolio Info. Cuando exporte el documento, debe seleccionar la opción Incluir muestra de Portfolio en el cuadro de diálogo Exportar; para más información, consulte “Exportación de archivos” en la página 430.

De forma predeterminada, se creará una previsualización de Extensis Portfolio como un archivo PICT vectorial. También puede utilizar una previsualización de mapa de bits y especificar su tamaño, utilizando las Preferencias.

Para incluir una previsualización de mapa de bits en miniatura que pueda utilizarse en Extensis Portfolio:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Incluir previsualización de Portfolio para incluir una previsualización de mapa de bits en miniatura que se utilizará en Extensis Portfolio para la navegación y selección de ilustraciones en un catálogo de Portfolio.
- 3 Introduzca un tamaño de previsualización como un porcentaje del tamaño original.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Para añadir o editar las palabras clave que podrán utilizarse en Extensis Portfolio:

- 1 Elija Ver > Portfolio Info.
- 2 En el cuadro de texto Palabras clave, introduzca palabras clave, con hasta 31 caracteres, separadas por comas. Es posible asignar hasta 200 palabras clave en un documento. Para obtener la máxima utilidad, siga estas pautas:
 - Utilice palabras clave bien definidas y aplíquelas de forma coherente en todo el catálogo Extensis Portfolio.

- Utilice varias palabras clave en cada documento.
 - Utilice palabras clave específicas y generales en cada documento.
- 3 En el cuadro de texto Descripción, introduzca información sobre el documento (254 caracteres como máximo).
 - 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para configurar el tamaño de la previsualización de Portfolio:

- 1 Elija Edición > Preferencias.
- 2 Haga clic en Exportar.
- 3 Seleccione Previsualizaciones PICT de mapas de bits e Incluir previsualización de Portfolio.
- 4 Introduzca un valor o utilice el deslizador para definir el tamaño de la previsualización de mapa de bits de Portfolio.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Exportación de ilustraciones de vectores

Es posible exportar ilustraciones de vectores al formato EPS mediante uno de los distintos formatos PostScript encapsulado (EPS), formato AutoCAD DXF, uno de los formatos de documento de FreeHand o algún formato de Adobe Illustrator. Los archivos de cada uno de estos formatos son archivos EPS (aunque los archivos DXF, FreeHand y los archivos Adobe Illustrator tienen una extensión de archivo y atributos diferentes).

También es posible exportar ilustraciones de vectores a los formatos PDF o Macromedia Flash (consulte “Exportación de archivos PDF” en la página 444 y “Exportación de películas Flash” en la página 382).

Para obtener una lista completa de los formatos EPS admitidos en FreeHand, consulte “Acerca de los formatos de exportación de archivos” en la página 425.

Puede especificar opciones para un archivo EPS, incluyendo las páginas del documento que se exportarán, el modelo de color que se utilizará para exportar colores (CMAN, RVA o ambos), la inclusión del archivo con el formato original de FreeHand en el archivo exportado (para ediciones futuras en FreeHand) y si se incluirán las fuentes en el archivo EPS.

Nota: También puede utilizar la opción de exportación de vectores al copiar archivos al formato Adobe Illustrator (AI) y EPS en el Portapapeles y establecer preferencias de espacio de color. Para más información, consulte “Configuración de las preferencias de copiar y pegar” en la página 178.

Exportación de un archivo EPS

Utilice un formato de archivo EPS, incluido cualquiera de los formatos EPS, formato DXF, formatos de FreeHand o formatos de Adobe Illustrator para exportar ilustraciones vectoriales escalables y preservar el color de preimpresión.

Si desea exportar un documento en el formato DCS 2 EPS, elija las opciones antes de exportar el archivo (consulte “Configuración de las opciones de imagen y de salida” en la página 401).

Para exportar un documento en un formato vectorial (Windows):

- 1 Elija Archivo > Exportar.
 - 2 En Guardar como tipo, elija un formato EPS, formato DXF, formato de FreeHand o un formato de Adobe Illustrator.
 - 3 Asigne un nombre al archivo y elija la ubicación en la que se guardará.
 - 4 Especifique las páginas que se exportarán. Cada página se exporta como un archivo EPS individual.
 - 5 Haga clic en Configurar.
 - 6 Seleccione Incluir documento de FreeHand en archivo EPS para incorporar el archivo original de FreeHand en el archivo EPS. Cuando se incluye el archivo de FreeHand, podrá volver a abrir el archivo exportado en FreeHand para ediciones futuras.
 - 7 Seleccione Incluir fuentes en EPS para exportar las fuentes con el archivo.
 - 8 Elija la opción Convertir colores para mantener la coherencia de los colores entre aplicaciones:
 - CMAN para la salida CMAN estándar y separaciones de color.
 - RVA para utilizar el archivo en una aplicación de edición de imágenes como Fireworks o Photoshop.
 - CMAN y RVA para aplicaciones de impresión con un RIP PostScript como Illustrator o Photoshop 4 y versiones posteriores.
- Para más información sobre la conversión de colores al exportar un documento, consulte “Acerca de la conversión de colores durante la exportación” en la página 432.
- 9 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de EPS.
 - 10 Haga clic en Guardar para exportar el archivo.

Para exportar un documento en un formato vectorial (Macintosh):

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En Formato, elija un formato EPS, formato DXF, formato de FreeHand o un formato de Adobe Illustrator.

- 3 Asigne un nombre al archivo y elija la ubicación en la que se guardará.
 - 4 Haga clic en Configurar para ver otras opciones.
 - 5 En el cuadro de diálogo Configuración de EPS, especifique las páginas que se exportarán. Cada página se exporta como un archivo EPS individual.
 - 6 Elija la opción Convertir colores para mantener la coherencia de los colores entre aplicaciones:
 - CMAN para la salida CMAN estándar y separaciones de color.
 - RVA para utilizar el archivo en una aplicación de edición de imágenes como Fireworks o Photoshop.
 - CMAN y RVA para aplicaciones de impresión con un RIP PostScript como Illustrator o Photoshop 4 y versiones posteriores.
- Para más información sobre la conversión de colores al exportar un documento, consulte “Acerca de la conversión de colores durante la exportación” en la página 432.
- 7 Seleccione Incluir documento de FreeHand en archivo EPS para incorporar el archivo original de FreeHand en el archivo EPS. Cuando se incluye el archivo de FreeHand podrá volver a abrir el archivo exportado en FreeHand para ediciones futuras.
 - 8 Seleccione Incluir fuentes en EPS para exportar las fuentes con el archivo.
 - 9 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de EPS.
 - 10 Haga clic en Exportar para exportar el archivo.

EPS Photoshop 3

Es posible exportar ilustraciones de FreeHand a Photoshop como ilustraciones vectoriales utilizando el formato EPS de Photoshop.

Para preservar los colores en el modo CMAN al exportar a Photoshop, utilice el formato EPS de Photoshop 3 o los formatos EPS con TIFF (Windows) y EPS Macintosh (Macintosh). El formato Photoshop 4 o posterior rasteriza archivos y todos los colores se convierten a RVA.

Nota: Puede exportar archivos de FreeHand o una porción de un archivo al copiar y pegar o al arrastrar y soltar; para más información, consulte “Copia de objetos” en la página 178. También es posible exportar documentos de FreeHand a Photoshop como archivos de mapa de bits utilizando el formato PSD de Photoshop (consulte “Photoshop (.psd)” en la página 443).

Para exportar capas invisibles a un archivo EPS de Photoshop:

- 1 Elija Archivo > Opciones de salida.
- 2 En Objetos, seleccione Incluir capas invisibles y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Metarchivo mejorado (EMF) (Windows)

El formato Metarchivo mejorado (EMF) es una versión actualizada del formato Metarchivo de Windows (WMF). El formato EMF permite preservar trazos y rellenos, convierte el texto en trazados e incluye una descripción del archivo.

Para elegir opciones del formato EMF:

- 1 Muestre el archivo que desee exportar al formato EMF en la ventana del documento y elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar documento, elija Metarchivo mejorado de Windows (EMF) en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.
- 3 Seleccione Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportación de metarchivos mejorados, elija Incluir documento de FreeHand para incluir el documento nativo de FreeHand en el archivo exportado.
- 5 Elija Convertir en trazado para convertir todo el texto en trazados durante la exportación.
- 6 Introduzca una descripción en el cuadro de texto Descripción para incluir información sobre la imagen o archivo junto al archivo exportado.
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Exportación de metarchivos mejorados.

Exportación de imágenes de mapa de bits

Puede exportar imágenes de mapa de bits en los formatos BMP (Mapa de bits), GIF, JPEG, PSD de Photoshop, Targa o TIFF. Es posible elegir la resolución de la imagen y especificar un nivel de suavizado para evitar los bordes dentados. En Windows, puede definir Preferencias en Exportar mapas de bits para especificar la configuración predeterminada de resolución y suavizado para los mapas de bits exportados.

Puede aplicar un canal alpha a las imágenes de mapa de bits en los formatos BMP, PNG, Targa o TIFF para crear máscaras y transparencias.

Para establecer opciones de exportación de mapa de bits:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En Formato, elija un formato de mapa de bits: BMP, GIF, JPEG, PNG, Targa o TIFF.
- 3 Haga clic en Configurar para especificar opciones del formato.
- 4 En Resolución, seleccione un valor en el menú emergente o introduzca un valor numérico en el cuadro de texto.

- 5 En Suavizado, seleccione una opción en el menú emergente o introduzca un valor numérico en el cuadro de texto.
- 6 Haga clic en Más para definir opciones específicas del formato. Consulte la sección del formato de exportación elegido para más información sobre las opciones. Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) cuando haya seleccionado las opciones adicionales.
- 7 Haga clic en Exportar para exportar la imagen.

Para definir la resolución y el nivel de suavizado predeterminados (sólo Windows):

- 1 Elija Edición > Preferencias.
- 2 Haga clic en la ficha Exportar.
- 3 Haga clic en Exportar mapas de bits para ver el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits.
- 4 Defina la resolución predeterminada: 72, 144 o 300 ppp.
- 5 Defina el nivel predeterminado de suavizado: Ninguno, 2, 3 o 4.

Nota: Las resoluciones y niveles de suavizado altos requieren grandes cantidades de memoria RAM para rasterizar las imágenes vectoriales. Si su sistema no tiene suficiente RAM para los ajustes elegidos, reduzca los valores de resolución o de nivel de suavizado y vuelva a exportar la imagen.

- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Operaciones con canales alpha

Gracias a los canales alpha, puede exportar imágenes de mapa de bits con máscaras y transparencias complejas que puede utilizar como gráficos en una página Web, multimedia, imágenes de vídeo y aplicaciones de edición de imágenes. Un canal alpha es una capa de gráfico que define áreas transparentes y opacas, permite definir rápidamente el contorno o borde de un objeto.

Un canal alpha enmascara o dibuja el contorno de todos los objetos de una página y deja ver el gráfico de fondo a través de una imagen. FreeHand permite exportar un canal alpha en los formatos BMP, PNG, Targa y TIFF.

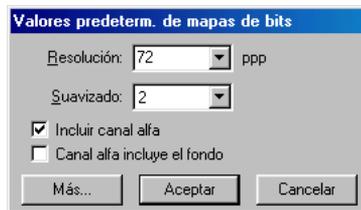
Cuando la imagen se abre en una aplicación que admita canales alpha, los bordes de los objetos de la imagen pueden definirse con facilidad.



Canal alpha original (izquierda) y exportado (derecha)

Para incluir un canal alpha para transparencia:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Elija los formatos de mapa de bits TIFF, Targa, PNG o BMP y haga clic en Configurar.
- 3 Seleccione Incluir canal alpha para crear automáticamente un canal alpha en el archivo exportado.
- 4 Para incluir transparencia, seleccione Canal alpha incluye fondo. Para más información, consulte “Definición de transparencia” en la página 439.
- 5 Realice una de las acciones siguientes:
 - En Windows, haga clic en Más. En Profundidad de color, seleccione 32 bits con Alpha (para PNG, elija 32 bits o 64 bits con Alpha). Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - En Macintosh, para Profundidad de color, seleccione 32 bits con Alpha (para PNG, elija 32 bits o 64 bits con Alpha).



- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para volver al cuadro de diálogo Exportar.
- 7 Haga clic en Exportar para exportar el documento.

Definición de transparencia

Utilice una capa de fondo para definir áreas personalizadas de transparencia en gráficos exportados como imágenes de mapas de bits con canales alpha.

Para definir una transparencia personalizada:

- 1 Cree un gráfico.
- 2 En una capa de fondo, dibuje la máscara que desee.

Utilice solamente blanco, negro o grises para la máscara. Las áreas blancas de la capa del fondo aparecen opacas en el mapa de bits resultante, y las negras, transparentes. Los rellenos grises o degradados aparecen transparentes, siendo los grises más claros, más opacos y los más oscuros, más transparentes. Como las capas de fondo no se imprimen, si se define un canal alpha de esta forma la impresión del documento no se verá afectada.



- 3 Para exportar la transparencia como un canal alpha, consulte “Operaciones con canales alpha” en la página 438.

BMP

BMP es el formato estándar de Windows para los gráficos de mapa de bits.

Para elegir opciones para el formato BMP:

- 1 Muestre el archivo que desee exportar en la ventana del documento y elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar documento, elija BMP en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.
- 3 Haga clic en Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar BMP, elija una opción de profundidad de bits:
 - 8 bits descomprimido para exportar imágenes BMP con 256 colores sin ninguna compresión.
 - 8 bits comprimido para exportar imágenes BMP con 256 colores con compresión.
 - 16 bits para exportar imágenes BMP con miles de colores.
 - 24 bits para exportar imágenes BMP con más de 16 millones de colores.
 - 32 bits con Alpha para exportar imágenes BMP con más de 16 millones de colores e incluir un canal alpha.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Exportar BMP.

GIF

El formato GIF (Graphics Interchange Format) es un formato de mapa de bits desarrollado por CompuServe para transferir archivos gráficos en línea. El formato GIF es un formato de 8 bits (256 colores) que utiliza compresión LZW sin pérdida para reducir el tamaño de archivo de la imagen hasta la mitad de su tamaño original.

El formato de exportación GIF es la mejor elección para las imágenes con grandes áreas de colores sólidos, como ilustraciones tipo “cómic”, logos, gráficos con áreas transparentes o animaciones. Su pequeño tamaño, alta calidad y la posibilidad de incluir transparencia, hacen del formato GIF el formato ideal para las páginas Web.

Puede tramar los colores de un archivo GIF para simular colores que no están presentes en la paleta Web de 256 colores. El tramado simula colores al colocar píxeles adyacentes de colores diferentes. Por ejemplo, un color rojo y uno amarillo pueden mezclarse para crear un naranja. El tramado crea el aspecto de una gama mayor de colores, pero también aumenta el tamaño del archivo.

Una imagen GIF puede tener un color definido como transparente de modo que al colocar la imagen archivo sobre otra en un navegador Web se puede ver la imagen del fondo a través de la transparencia. El formato GIF admite transparencia completa; no es posible tener una parcial.

Para crear archivos GIF más pequeños durante la exportación: elija una paleta con un número de colores reducido (como paletas de 16 colores, 32 colores o 64 colores); seleccione la opción Optimizar paleta, para eliminar del archivo los colores sin utilizar y para imágenes de alta calidad fotográfica, utilice las paletas WebSnap Adaptive 256 o 128.

Para establecer opciones del formato GIF:

- 1 Elija Archivo > Exportar y elija GIF en el menú Formato.
- 2 Haga clic en Configurar para ver otras opciones.
- 3 Haga clic en Más.
- 4 En Imagen, seleccione Entrelazado para crear una imagen que muestre bandas intermitentes conforme se carga la imagen.
- 5 En Atenuar, seleccione una opción para simular colores que no estén en la paleta actual. Un valor alto simula más cantidad de colores pero aumenta el tamaño del archivo.
- 6 En Paleta, elija una opción en el menú emergente:
 - Paleta exacta para crear una paleta de colores para el archivo GIF exportado con solamente los colores utilizados en el objeto seleccionado.

Nota: Las paletas Exacta y WebSnap Adaptive no admiten transparencia.

- WebSafe 216 para incluir los 216 colores Web estándar que son comunes en los navegadores Web de Windows y Macintosh.
- WebSnap Adaptive 256, 128 o 16 para crear una paleta adaptable de colores que se convierten (adaptan) al color Web-safe equivalente más cercano. WebSnap Adaptive 256 es la paleta predeterminada.
- 64 colores, 32 colores o 16 colores para seleccionar una paleta de colores preestablecida y exportar rápidamente los archivos GIF más pequeños restringiendo el número de colores a un valor mínimo.

Nota: Si los colores originales son diferentes de los de las paletas preestablecidas, FreeHand utiliza colores próximos y puede generar resultados incoherentes.

- 3-3-2 para utilizar la paleta del Xtra original Importar Exportar GIF de FreeHand.
- Otro si ha instalado una paleta de Photoshop en su copia de FreeHand 10. Debe localizar la paleta instalada para seleccionarla.

Nota: Para instalar un archivo de paleta de Photoshop (con la extensión .aco), cópiela en la carpeta Paletas dentro de la carpeta FreeHand 10/Archivos comunes/Macromedia.

- 7 Seleccione Paleta optimizada para crear el archivo más pequeño con el menor número de colores y eliminar los colores no utilizados de la paleta de la imagen.
- 8 Para crear transparencia en un archivo GIF según los contornos de los objetos, seleccione Fondo transparente. Aparece la paleta Color de índice, con el color seleccionado resaltado y su número de índice en el cuadro de texto Índice. Los cuadros que aparecen con una *X* indican colores no utilizados.
- 9 Defina el color de transparencia haciendo clic en una muestra de color de la paleta Color de índice o introduciendo su número de índice.
- 10 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 11 Si seleccionó Fondo transparente en el paso 8, seleccione Incluir canal alpha en el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits.
- 12 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows). Haga clic en Exportar para exportar la imagen GIF.

JPEG (.jpg)

El formato JPEG constituye una alternativa al formato GIF; fue desarrollado por el Joint Photographic Experts Group específicamente para imágenes fotográficas. JPEG admite millones de colores (24 bits). El formato JPEG es la mejor opción para las fotografías digitalizadas, imágenes que utilicen texturas, imágenes con transiciones de color o cualquier imagen que requiera más de 256 colores.

JPEG es un formato con pérdida de calidad, lo que significa que se descarta cierta información de la imagen al comprimirla, reduciendo la calidad del archivo final. Sin embargo, a menudo es posible descartar información de la imagen sin que sea visible o con una diferencia de calidad muy pequeña. La cantidad de datos descartados durante la compresión se determina con la opción Calidad de imagen elegida para el archivo.

Elija las opciones de exportación siguientes del formato JPEG:

- Calidad de imagen permite especificar el porcentaje de calidad que se mantendrá al exportar como JPEG. Un valor de calidad alto preserva más datos de la imagen pero crea un archivo con un tamaño mayor. Un valor de calidad bajo descarta más datos de la imagen pero crea un archivo con un tamaño menor.
- JPEG progresivo crea una imagen que se descarga como una serie de capas en un navegador; permite que el usuario pueda ver una versión a baja resolución de la imagen antes de descargarla por completo.

Photoshop (.psd)

Puede exportar ilustraciones de FreeHand al formato de archivo de Photoshop, tanto como mapas de bits PSD o EPS vectoriales; para más información, consulte “EPS Photoshop 3” en la página 436.

Al exportar un documento de FreeHand de varias páginas, cada página crea un archivo PSD. Puede elegir conservar las capas de FreeHand.

Para conservar las capas de FreeHand:

- 1 Elija Edición > Preferencias. Haga clic en General.
- 2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 3 Elija Archivo > Exportar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar, elija Photoshop 5 en Guardar como archivos de tipo (Windows) o Formato (Macintosh).
- 5 Haga clic en Configurar.
- 6 En el cuadro de diálogo Exportar a Photoshop (Windows) o el cuadro de diálogo Exportar a PSD (Macintosh), seleccione Incluir capas y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 7 Haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh) para exportar el archivo.

FreeHand rasteriza cada capa y las exporta como capas individuales de Photoshop.

Para exportar capas invisibles:

- 1 Elija Archivo > Opciones de salida.
- 2 En Objetos, seleccione Incluir capas invisibles y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Al exportar un objeto a Photoshop 4 o posterior, dicho objeto se exporta en píxeles.

PNG (.png)

Cuando exporte imágenes PNG, puede seleccionar la profundidad de color y la compresión de la forma siguiente:

- Profundidad de color de 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits con un canal alpha; 48 bits para obtener millones de colores; 64 bits con un canal alpha.
- Los archivos PNG entrelazados dibujan la imagen de forma progresiva en pantalla apareciendo líneas alternas de píxeles y rellenándose después los huecos.

Targa (.tga)

Targa es un formato de mapa de bits desarrollado por Truevision, Inc. y se utiliza con profusión en la edición profesional de vídeo.

Cuando exporte imágenes Targa, puede elegir la profundidad de color y la compresión de la forma siguiente:

- Profundidad de color de 8 bits, 16 bits, 24 bits y 32 bits con un canal alpha;
- Compresión: Elija comprimir las imágenes Targa antes de exportar.

TIFF (.tif)

Cuando exporta un objeto o documento como una imagen TIFF, FreeHand rasteriza el documento de FreeHand. Es posible elegir opciones de profundidad cuando exporte una imagen TIFF: 8 bits (256 colores), 24 bits o 32 bits con alpha para color de 32 bits con un canal alpha.

Exportación de archivos PDF

Puede exportar documentos de FreeHand como un archivo PDF (Portable Document Format) de Adobe Acrobat.

El formato PDF admite mapas de bits RVA en escala de grises y monocromos. El formato PDF también admite la mayoría de los objetos y los formatos que pueden crearse o colocarse en FreeHand, si bien, con algunas excepciones. Un mensaje de aviso aparecerá durante la exportación de cualquier objeto incompatible.

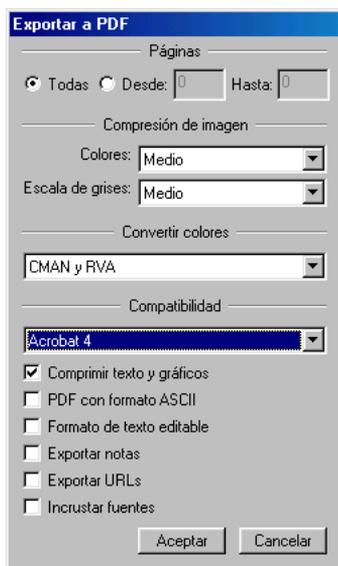
No es posible exportar los efectos siguientes al formato PDF:

- Los rellenos y trazos Personalizados y PostScript, las puntas de flecha y rellenos con textura.
- Transparencia de canal alpha.
- Imágenes EPS. Si una imagen EPS tiene una previsualización TIFF, FreeHand exporta la previsualización en lugar del archivo EPS.
- Efecto de texto.
- La sobreimpresión aplicada a objetos se desactiva al exportarlos a PDF.

Además, el tamaño máximo de página para un documento PDF es de 3240 x 3240 píxeles (aproximadamente 45 x 45 pulgadas). Una página mayor se recortará para encajarla en el tamaño máximo de página del documento PDF.

Para exportar un archivo PDF:

- 1 En el cuadro de diálogo Exportar documento, elija PDF y haga clic en Configurar (Windows) o en Opciones (Macintosh) para ver el cuadro de diálogo Exportar a PDF.



- 2 En el cuadro de diálogo Exportar a PDF, seleccione Todas para exportar todas las páginas o seleccione Desde e introduzca un intervalo de página.

- 3 Elija opciones de Compresión de imagen en color o en escala de grises para comprimir imágenes en el formato JPEG y reducir el tamaño de archivo. Una compresión más alta ofrece un tamaño de archivo más pequeño pero puede reducir la calidad de imagen.

Para operaciones de impresión, elija una compresión pequeña o sin compresión. Para visualización en pantalla puede elegir niveles más altos de compresión para obtener archivos más pequeños que se transmitan y descarguen más fácilmente.

- 4 Seleccione una opción de Convertir colores para mantener la coherencia de los colores entre aplicaciones: CMAN para la salida CMAN estándar y separaciones de color, RVA para utilizar en Fireworks y Photoshop o CMAN y RVA para aplicaciones de impresión con un RIP PostScript como Illustrator o Photoshop 4 y versiones posteriores.

- 5 En Compatibilidad, elija una versión de Acrobat para determinar las opciones adicionales disponibles.

- Acrobat 4 convierte los degradados en degradados lineales y radiales PostScript 3 y las envolturas en gráficos vectoriales planos.
- Acrobat 3 y 4 admite texto y gráficos comprimidos, el formato de texto ASCII, notas, direcciones URL y el formato de texto editable.
- Acrobat 2 admite el formato ASCII y el formato de texto editable.
- Acrobat 1 sólo admite el formato ASCII.

- 6 Seleccione opciones adicionales en función de la versión de Acrobat que eligió en el paso 5:

- Seleccione Comprimir texto y gráficos para comprimir estos elementos en el documento PDF (utilizando el modelo de creación de imágenes del lenguaje PostScript).

Nota: Si ha seleccionado una opción de Compresión de imágenes en color o en escala de grises en el paso 3, las imágenes de mapa de bits se comprimen en el formato JPEG.

- Seleccione Formato ASCII para exportar documentos como 7 bits y evitar problemas al compartir archivos PDF en redes y sistemas de correo electrónico antiguos. No seleccione esta opción para exportar documentos ASCII como 8 bits.
- No seleccione Formato de texto editable para salida en pantalla e impresión. Sólo debe seleccionar esta opción si piensa editar el documento en FreeHand o Illustrator; o para evitar que los bloques de texto de FreeHand se dividan en varios durante la exportación. Cuando se selecciona, esta opción produce un documento de mayor tamaño.
- Seleccione Exportar notas para exportar las notas añadidas en el cuadro de texto Nota del panel Navegación como anotaciones PDF (consulte “Cómo añadir nombres y notas a objetos” en la página 187).

- Seleccione Exportar URLs para exportar direcciones URL como anotaciones rectangulares y con hipervínculos.
 - Seleccione Incrustar fuentes para incorporar fuentes TrueType y Type 1 en el documento.
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - 8 Asigne un nombre al archivo y haga clic en Exportar en el cuadro de diálogo Exportar documento.

Exportación de texto

Puede arrastrar texto para exportarlo si la aplicación de destino admite la función de arrastrar y soltar texto. Además, es posible exportar texto utilizando los comandos Copiar y Pegar o utilizando el cuadro de diálogo Exportar. Exporte el texto como RTF (Rich Text Format, Formato de texto enriquecido); tenga en cuenta que los efectos Contorno, Subíndice y Superíndice no se exportan.

Puede exportar texto con gráficos en línea para utilizar con otras aplicaciones, incluidas FreeHand versiones 5.5 y posteriores y el formato de exportación EPS (excepto el formato EPS de Photoshop 3) o en cualquier formato de mapa de bits (BMP, GIF, JPEG, PNG, Targa y TIFF). También puede exportar texto con gráficos en línea en los formatos PDF o SWF.

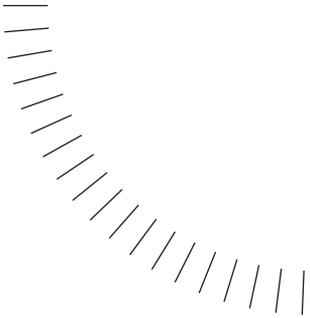
Para exportar un archivo de texto con gráficos en línea en los formatos de exportación Adobe Illustrator, EPS de Photoshop 3 o FreeHand 5.0 convierta el texto con gráficos en línea en trazados.

Si exporta un archivo que contiene texto con gráficos en línea a un formato de archivo que no admita gráficos, unas marcas reemplazarán los gráficos en línea en el archivo exportado.

Para exportar archivos de texto:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar documento, asigne un nombre al archivo de texto y elija una ubicación.
- 3 En Formato, elija Texto RTF o Texto ASCII en el menú Guardar como archivos de tipo (Windows) o Formato (Macintosh) y haga clic en Exportar.

Sólo se incluye el texto (no los gráficos) en el documento exportado. Los bloques de texto vinculados se exportan en el orden en el que están vinculados. Los bloques de texto no vinculados se exportan en su orden de apilado, desde atrás hacia adelante, y desde la primera página hacia la última.



APÉNDICE A

Solución de problemas

Contacto con el servicio de asistencia técnica

Antes de ponerse en contacto con el servicio de asistencia técnica por teléfono, por fax o en línea:

- Lea toda la información relacionada con su problema en los manuales y en la Ayuda de FreeHand. Compruebe los índices para buscar referencias sobre los temas relacionados, donde puede aparecer la información que necesite. Compruebe las notas técnicas (TechNotes) en www.macromedia.com/support/freehand.
- Si el problema es nuevo y no puede realizar una tarea que anteriormente podía, piense en los posibles cambios realizados en el sistema. Quizás instaló software nuevo o cambió configuraciones y preferencias de la aplicación.
- Intente crear un archivo nuevo y reproducir en él el mismo problema. Si el problema no aparece en el archivo nuevo, compárelo con el antiguo para encontrar y eliminar las diferencias.
- Si el problema produce un error del sistema o un defecto en las páginas, utilice las sugerencias generales para la solución de problemas del sistema. Para Macintosh, estas sugerencias también se encuentran en TechNote #3500 (busque en el sitio Web de Macromedia en la dirección www.macromedia.com/support/search). En Windows, vuelva a arrancar en el modo A prueba de fallos y pulse F8 cuando aparezca la línea Iniciando Windows durante el arranque.
- Revise los documentos Léame suministrados con el software. Estos documentos proporcionan información de última hora sobre FreeHand. Puede encontrarlos en la carpeta de la aplicación y en el CD-ROM de instalación.

Otros recursos

Si tiene acceso a Internet y aún necesita ayuda, pruebe estos recursos para encontrar soluciones.

- TechNotes que se pueden buscar

Todos los productos de Macromedia tienen una sección Technotes (notas técnicas) que se pueden buscar en el sitio web de Macromedia. En esta página se incluyen los detalles para efectuar búsquedas. La dirección para buscar las notas técnicas de Macromedia es:

www.macromedia.com/support/search/

Introduzca una palabra clave o un número de identificación de TechNote en el campo de búsqueda y haga clic en Go to para encontrar una nota determinada.

- Centros de asistencia de Macromedia

Macromedia ofrece, en su página web, asistencia específica para sus productos dirigida a diseñadores y desarrolladores; puede encontrarse el material de formación más actualizado así como información técnica. Para obtener información sobre la asistencia para FreeHand, visite:

www.macromedia.com/support/freehand/

- Grupos de noticias basados en Web

Los grupos de noticias de Macromedia son foros abiertos donde los usuarios de Macromedia pueden discutir aspectos técnicos y compartir técnicas útiles. Los usuarios veteranos de los productos de Macromedia comparten aquí sus experiencias. Además, el personal de asistencia técnica de Macromedia se une con frecuencia a las foros para compartir su conocimiento y monitorizar temas importantes para los usuarios de productos de Macromedia. Para participar en los grupos de noticias de Macromedia, abra la dirección URL siguiente:

www.macromedia.com/support/forums

Antes de enviar preguntas o información a estos grupos de noticias, busque en el sitio web de Macromedia para ver si la información ya está disponible. Normalmente, buscando en los manuales y en la página web se obtienen respuestas con más rapidez que enviando preguntas a grupos de noticias. Si no está familiarizado con estos grupos, lea la TechNote #3534. Introduzca este número en el cuadro de texto de búsqueda del sitio Web en la dirección www.macromedia.com/support/search/.

- Servidores de listas

Los servidores de listas de correo son otro recurso en línea que proporciona respuestas a cuestiones técnicas. FreeHand-L es un servidor de listas de correo de Internet. Como suscriptor, puede enviar y recibir correo electrónico (o envíos) a y de otros suscriptores. FreeHand-L es un servidor de listas de correo de terceros con el que no está afiliado Macromedia.

Para suscribirse a este servidor de listas de correo, envíe un mensaje por correo electrónico a listserv@galileo.uafadm.alaska.edu. En el cuerpo del mensaje de correo electrónico escriba **SUBSCRIBE FREEHAND-L**.

Lista de verificación de asistencia técnica

Si aún necesita ayuda, utilice esta lista de verificación para preparar su llamada a la asistencia técnica de Macromedia:

- Defina el problema antes de llamar. Prepárese para repetir los pasos que llevan al problema e identificar cómo y cuándo ocurrió. El representante de asistencia necesita su ayuda para entender el problema y ayudarlo a solucionarlo. Encienda el sistema e inicie la aplicación si es posible.
- No llame desde un teléfono móvil si está conduciendo un vehículo.
- No utilice una tarjeta telefónica que pueda agotarse antes de finalizar la llamada.
- Tenga preparado bolígrafo y papel para anotar las instrucciones del soporte técnico.

Recopile la información siguiente antes de llamar a la Asistencia técnica:

- Nombre del producto, número de la versión y número de serie (o número de cliente o de incidente)
- Tipo de ordenador, por ejemplo, Pentium, Cyrix o PowerPC
- Cuando se trate de un problema de impresión, indique la marca de la impresora, el modelo y el controlador; el PPD que esté en uso y cualquier mensaje de error generado por la impresora
- Cantidad de memoria instalada (para Macintosh, cantidad de memoria asignada a FreeHand)
- Cantidad de espacio libre en el disco duro
- Resolución de la pantalla (tamaño de la pantalla en píxeles, por ejemplo 1024 x 768)
- Profundidad de color de la pantalla (número de colores o bits, como 256 colores o color de 8 bits)
- Fabricante de la tarjeta gráfica, nombre del modelo y número de la versión del controlador
- Lista de periféricos externos conectados al sistema
- Descripción breve del problema o error y el texto específico de cualquier mensaje de error

Estos datos ayudarán al representante de la asistencia a identificar y solucionar el problema rápidamente.

Guía para el sistema telefónico de la Asistencia técnica

Para contactar rápidamente con el representante de la Asistencia técnica mejor cualificado para responder a sus preguntas, consulte estas sugerencias para desplazarse por el sistema telefónico del soporte técnico.

- Para obtener una rápida respuesta, introduzca un número de cliente, de incidencia o dígitos numéricos válidos del número de serie del producto. Pulse la tecla “#” después de introducir cualquiera de estos números. Si introduce un número de serie de FreeHand 9, omita FHW (Windows) o FHM (Macintosh), comience por 900 y omita todos los guiones. Al presionar #, la llamada se sitúa en línea para el primer representante disponible de la Asistencia técnica.
- Si es un usuario registrado, su registro aparecerá automáticamente en la pantalla del representante de la Asistencia técnica cuando responda a su llamada.
- Si ha introducido su número de cliente y ha registrado dos o más productos de Macromedia, su llamada se envía al menú de productos Macromedia.
- Si no posee un número de cliente, de incidencia o de serie válido, permanezca a la escucha hasta que responda un representante del servicio de atención al cliente para ayudarle a solucionar esto. A continuación, se le pondrá en contacto con un representante de la Asistencia técnica.

Contacto con Macromedia

- Para Asistencia a clientes: llame al 800-470-7211.
- Para ventas: llame al 800-288-4797.
- Source & Center: llame al 800-396-0129 o al 415-252-7999.

Contacte con Source & Center para formación, servicios de consultoría, adquirir Asistencia técnica “Priority Access”, referencias para desarrollo multimedia, referencias de los centros autorizados para gráficos e imágenes de Macromedia (MAGIC) y para grupos de usuarios y autorización para programas de formación, desarrollo y servicios de filmación.

- Conferencia internacional de usuarios de Macromedia: llame al 415-252-7999.
- Historias de éxito. Si ha utilizado FreeHand 10 para producir ilustraciones creativas y vistosas, póngase en contacto con nosotros. Seleccionamos y publicamos historias de éxito en nuestro sitio Web. Envíe su historia a:

Correo electrónico: pr@macromedia.com

Fax: 415-626-1502

<http://www.macromedia.com/>

- Contacto con el servicio de asistencia técnica

Número de fax de la Asistencia técnica para FreeHand, Fireworks y Fontographer: 972-680-0535

Número de teléfono de la Asistencia técnica: 415-252-9080
Número de fax de la Asistencia técnica: 415-703-0924
Macromedia, Inc.
600 Townsend Street
San Francisco, CA 94103

Para obtener más ayuda, póngase en contacto con la oficina de Macromedia de su zona:

- Macromedia Europe (Reino Unido y Benelux)

Pyramid House
East Hampstead Road
Bracknell
Berkshire
RG12 1NS Inglaterra, Reino Unido

Tel: 44 13 4445 8600
Fax: 44 13 4445 8666
Correo electrónico: europa@macromedia.com
<http://www.macromedia.com/uk/>

- Macromedia en Latinoamérica

600 Townsend Street
San Francisco, California 94103

Tel: (415) 252-2000
Fax: (415) 626-0554
Correo electrónico: latinamerica@macromedia.com
<http://www.macromedia.com/la/>

- Macromedia en el Norte de Europa (Alemania, Austria, Suiza y Europa del Este)

Gewerbepark 6 A.D. Donau
93333 Neustadt
Alemania

Tel: 49 9 4459 5490
Fax: 49 9 4452 1908
<http://www.macromedia.com/de/>

- Macromedia en el sur de Europa (Francia, España, Italia, Oriente Medio y África)

Centre d'affaires ACTE
41/41 bis Avenue de l'Europe
BP 264
78147 Velizy Cedex
Francia

Tel: 33 134 58 23 40
Fax: 33 134 58 23 44
<http://www.macromedia.com/fr/>

- Macromedia en Escandinavia

Bergkallavagen 31 D
192 27 Sollentuna
Suecia

Tel: 46 8 754 04 54

Fax: 46 8 754 97 30

- Macromedia en Japón

2F Deer Plaza Akasaka
4-3-28 Akasaka
Minato-ku
Tokyo 107, Japón

Tel: 81 3 5563 1980

Fax: 81 3 5563 1990

Correo electrónico: japan@macromedia.com

<http://www.macromedia.com/jp/>

- Macromedia en Asia y el Pacífico Occidental

1 Princess St., Suite 207
Kew, Victoria
Australia 3101

Tel: 61 3 9853 0900

Fax: 61 3 9853 0600

Correo electrónico: asiapacific@macromedia.com

<http://www.macromedia.com/ap/>

Solución de problemas con los archivos de CorelDRAW

Requisitos para importar archivos de CorelDRAW en FreeHand

- Los archivos se deben guardar en formato no comprimido de CorelDRAW 7 u 8 para Windows.

Los archivos de CorelDRAW que utilicen compresión de gráficos o de mapas de bits no se importan de forma satisfactoria; las imágenes de mapa de bits se importan como contenedores vacíos, pero los objetos de vectores no se ven afectados.

- Al abrir archivos de CorelDRAW con FreeHand para Macintosh, los archivos de CorelDRAW deben tener nombres de menos de 32 caracteres y deben tener la extensión CDR de Corel.

Pautas que se deben seguir

Cuando cree documentos de CorelDRAW para importarlos en FreeHand, tenga en cuenta lo siguiente:

- En el Macintosh, para obtener un mayor rendimiento, copie los archivos CorelDRAW en una unidad local antes de abrirlos en FreeHand.
- Para abrir clipart de CorelDRAW almacenado en el formato propio (CMX), guárdelos previamente en el formato de CorelDRAW 7 u 8 e impórtelos.
- Todos los trazos no compatibles de CorelDRAW se convierten en trazos 100 % negros durante la importación. Los trazos que tienen definido el atributo Escalado con objeto a veces pierden su factor de escala; las puntas de flecha y los trazos caligráficos no se mantienen; a veces la dirección del trazado se invierte; es posible que las líneas discontinuas no aparezcan correctamente.
- Todos los rellenos incompatibles se convierten en 10 % de gris en la importación. FreeHand no puede importar patrones en color; los rellenos PostScript, de patrón, de textura y de mapa de bits no se mantienen. Además, los rellenos degradados se limitan a 32 colores y el borde se simula; los barridos de color hacia la derecha y hacia la izquierda se reemplazan con transformaciones de color en línea recta; los puntos medios que no sean al 50% son aproximados y los rellenos radiales se sustituyen por rellenos degradados cónicos y cuadrados.
- Administración de los colores. En un espacio de color diferente de RVA y CMAN, los mapas de bits se importan como cuadros vacíos y los componentes de vectores se convierten en 10% gris. Además, los colores directos que no sean PANTONE (Spectramaster, por ejemplo) se convierten en 10% gris. Las previzualizaciones de los documentos importados con colores Hexachrome no incluyen los componentes naranja y verde, pero se separarán correctamente. En imágenes por composición o cuando se separan como RVA o CMAN, los colores Hexachrome se reproducen como 100% negro. Se puede producir un desplazamiento de los colores de la pantalla debido a pequeñas diferencias en los sistemas de administración de colores de las aplicaciones.

Limitaciones de la importación

FreeHand puede importar archivos CorelDRAW, pero no puede mantener todos los elementos de la ilustración. Las secciones siguientes describen las limitaciones detectadas al importar texto e imágenes de archivos CorelDRAW.

Texto

En general, se producen pequeñas diferencias en el ajuste de las palabras, la justificación y el ajuste de caracteres producen ligeras diferencias visuales al importar texto desde CorelDRAW.

Se producen las siguientes anomalías al convertir texto de CorelDRAW:

- Las columnas de ancho múltiple dentro de un único bloque de texto se convierten en anchos de columna fija.
- La configuración de tabuladores personalizados se pierde.
- Los caracteres de tabulador se mantienen; sin embargo, la configuración personalizada de tabuladores de CorelDRAW se convierte en la predeterminada de FreeHand cuando se importa el documento.
- El texto vertical tiene pequeñas incoherencias en el espaciado y en la alineación. Para obtener mejores resultados, realice el ajuste utilizando un porcentaje del tamaño de punto en lugar de un porcentaje de la altura de los caracteres.
- Para que el ajuste personalizado del texto produzca buenos resultados en pantalla después de la importación, los objetos situados dentro de recuadros de texto se deben manipular para forzar la actualización de la pantalla.
- La justificación del texto vertical se pierde.
- Las viñetas del texto pueden desplazarse de su posición.
- Las letras capitulares pueden desplazarse de su posición.
- Un único recuadro de texto o series de recuadros de texto vinculados pueden contener como máximo 32.000 caracteres.
- El texto creado con CorelDRAW 7J se ignora.
- El texto de relleno no uniforme se convierte en relleno negro de sobreimpresión 100 %.

FreeHand convierte en texto normal los caracteres rotados dentro de un bloque de texto, el texto artístico con el efecto Envoltura y el texto en mayúsculas y en versalitas. El texto de párrafo que se anexa a un trazado se importa, pero cualquier formato especial, como una presentación vertical, se perderá.

El texto pegado dentro de un trazado compuesto se inserta en un recuadro de texto distinto; el texto unido a un trazado cerrado o unido y después separado del trazado puede perder algunos de sus formatos.

Importación de imágenes

Debido a que FreeHand y CorelDRAW admiten espacios de color diferentes, los mapas de bits de CorelDRAW del espacio de color LAB se importan como recuadros de texto vacíos.

Para alojar el recorte, los mapas de bits los define CorelDRAW como objetos pegados dentro. Estos atributos de pegado dentro se mantienen en la importación.

Las máscaras de color de CorelDRAW se pierden al importar los archivos.

EPS

Las imágenes EPS almacenadas en archivos CDR no se importarán, sólo se convertirán los encabezados TIFF. Las imágenes EPS sin encabezados TIFF aparecen como recuadros grises que contienen los nombres de los archivos EPS.

OLE

Los objetos cliente OLE de CorelDRAW se ignoran durante la importación.

Paginación

FreeHand no importa objetos del área de trabajo de CorelDRAW, una imposición personalizada de CorelDRAW, ni las guías. Los objetos situados en páginas enfrentadas pueden aparecer desplazados.

Las dimensiones de los objetos pueden reflejar un error de redondeo.

Si la ilustración contiene una capa de guías, FreeHand crea una capa de fondo denominada Guías de Corel. Las capas importadas en FreeHand se abren en el modo Previsualización de modo que coincidan con la primera página; no se admiten las capas específicas de una página determinada.

Efectos personalizados

FreeHand no admite las lentes Ojo de pez, Líneas de dibujo, Añadir color, Límite de color, Mapa de calor y Mapa de color personalizado. Las lentes no admitidas se importan con un atributo Aclarar al 0%.

En el caso de las mezclas y extrusiones, para obtener la conversión óptima del efecto, seleccione la opción Guardar mezclas y extrusiones con el archivo para leer los pasos intermedios y guardarlos como un grupo de objetos estáticos. Al importar objetos con extrusiones, se mantendrán los objetos básicos, pero los datos de sombreado se pierden.

FreeHand no admite los datos de perspectiva, envolturas, distorsiones, funciones URL, ni sombras de CorelDRAW.

Solución de problemas con la impresión de trazos y rellenos

Periféricos de impresión compatibles

| Trazo o relleno | Imprimir a | Visualización y salida |
|----------------------------------|---|---|
| Trazos y rellenos básicos | PostScript y no PostScript. | Sólidos en pantalla y en impresión. |
| Trazos y rellenos personalizados | PostScript. | Sólidos en pantalla, pero se imprimen correctamente. En impresión, el color aparece sólo en las porciones sólidas de cinco de los rellenos personalizados. El fondo de cuatro de los rellenos personalizados es opaco, incluso si hay espacios entre los patrones repetidos. |
| Trazos y rellenos de patrón | Los trazos de patrón están diseñados para las impresoras de baja y media resolución, no para salida en filmadoras, porque los puntos de patrón aparecen mucho más pequeños en periféricos de impresión PostScript de alta resolución. | En impresión, el color aparece en las porciones sólidas del patrón y las áreas transparentes se imprimen correctamente, excepto en los patrones de trazo Flecha, Trenzado y Neón, que son opacos. |
| Trazos PostScript | PostScript. | A 72 ppp (puntos por pulgada) en pantalla y se imprimen con una resolución fija. |
| Rellenos PostScript | PostScript. Los rellenos PostScript no se imprimen en impresoras no PostScript incluso después de exportar documentos de FreeHand que los contengan en formatos de archivo como TIFF o PICT. | Sólidos en pantalla y se imprimen de acuerdo con el código PostScript. En impresión, el color aparece en las porciones sólidas del relleno y las áreas transparentes se imprimen correctamente. |
| Rellenos degradados | PostScript y no PostScript. | |
| Rellenos de lente | PostScript y no PostScript. | Como cualquiera de los diversos efectos personalizados creados por las lentes. |
| Rellenos de textura | PostScript. | Con un patrón opaco de C en pantalla, pero se imprimen tal como se indica en la previsualización del inspector de relleno. |
| Rellenos de mosaico | PostScript y no PostScript. | Los objetos situados detrás de ellos aparecen a través de los espacios del patrón. |

Solución de problemas de impresión

Si tiene problemas para imprimir un documento de FreeHand, compruebe que la impresora está conectada y encendida, que todos los cables y conexiones están firmes y que el sistema está correctamente conectado a la impresora. Si necesita asistencia con estas tareas, consulte las instrucciones del fabricante de la impresora.

Confirme en el cuadro de diálogo Especificar impresora (Windows) o Selector (Macintosh) que los archivos específicos de la impresora como los controladores o archivos PPD están instalados en la ubicación correcta. Asegúrese de usar el controlador de impresora más actualizado.

Si su impresora es compatible con PostScript, asegúrese de utilizar el controlador de impresora correcto para dicha impresora y que también utiliza un archivo PPD (PostScript Printer Description). Los archivos PPD sólo están destinados a las impresoras PostScript y se encuentran en la carpeta Descripción de la impresora de la Carpeta del Sistema/Extensiones.

Si está en una red, compruebe que la impresora está disponible; puede comprobarlo enviando a la impresora un documento desde otro sistema en la misma red.

- En el caso de impresoras PostScript en el Macintosh, el controlador recomendado es LaserWriter 8.6 o posterior. Los controladores están disponibles en el sitio Web de Apple (www.Apple.com), en el área Apple de AOL (palabra clave: Apple) y en Compuserve (Go: Apple.)
- En el caso de Windows, visite el sitio Web del fabricante de la impresora para obtener el controlador más actualizado.
- En Windows, abra Inicio > Configuración > Impresoras. Si su impresora no aparece, añádala a la lista de impresoras disponibles. Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono de la impresora y elija Propiedades. Configure todos los parámetros conforme a sus necesidades o a las especificaciones del fabricante de la impresora.
- Si el documento se imprime en la dirección incorrecta o sólo se imprimen algunas páginas, compruebe la orientación de la página en el Inspector de documento y en el cuadro de diálogo Imprimir.
- Si tiene acceso a otras impresoras, intente imprimir con otro dispositivo. Si se imprime el documento, puede que se encuentre ante un problema de hardware o que esté sobrepasando la capacidad de la impresora. Reinicie la primera impresora y vuelva a intentarlo.
- Pruebe con otro equipo. Pruebe el mismo archivo en otro equipo para ver si obtiene los mismos resultados.
- Si imprime a través de una cola de impresión, intente desactivarla e imprima de nuevo. El controlador de impresora determina la forma en que pone en la cola los trabajos de impresión subordinada.

Para desactivar la cola de impresión:

- En Windows, haga clic en el botón Inicio y seleccione Configuración > Impresoras. Resalte el dispositivo de impresión seleccionado y haga clic en Archivo > Propiedades; a continuación, haga clic en Configuración de la cola en el panel Detalles. Seleccione la opción Imprimir directamente en la impresora y haga clic en Aceptar.
- En el Macintosh, elija el menú Apple > Selector, seleccione su impresora y seleccione No en Impresión subordinada.

Problemas de impresión específicos de un archivo

Si sospecha que el problema de impresión lo provoca un archivo, intente estas técnicas:

- Desconecte la impresora durante unos segundos, vuelva a conectarla y vuelva a imprimir.

En ocasiones un documento agota la memoria de una impresora. Al reiniciar la impresora se borra su memoria y es, a menudo, todo lo que hace falta para poder imprimir un documento.

- Repare los archivos dañados. Intente copiar todo el contenido del documento en otro documento nuevo con una estructura limpia. A continuación, intente imprimir de nuevo.
- Mueva los elementos complejos a una capa no imprimible para aislarlos e intente imprimir de nuevo.
- Imprima sólo los objetos seleccionados para aislarlos. Repita el proceso para averiguar cuál es el objeto que provoca el problema de impresión.
- Imprima el archivo en un disco como archivo PostScript o PCL.

Descargue manualmente el archivo en la impresora usando el comando Copy para copiar el archivo a un puerto de impresora (Windows) o una utilidad como LaserWriter (Macintosh).

Errores de PostScript

Los errores de PostScript se producen cuando el código PostScript enviado a la impresora contiene errores, es demasiado complejo o excede los límites internos del intérprete PostScript. Los errores de PostScript más comunes se deben a la complejidad, comunicación y errores de código PostScript.

Para evitar los errores de PostScript relacionados con la complejidad, cree documentos que apenas utilicen elementos complejos.

Para solucionar problemas de errores relacionados con la complejidad del documento:

- Si piensa imprimir el trabajo final en una filmadora, compruebe que el documento se imprime correctamente en una impresora de escritorio. A menudo, un documento que no se imprima a baja resolución tampoco se imprimirá en una filmadora.
- Imprima en un dispositivo de salida PostScript Nivel 2. Hay muchos tipos de documentos que son demasiados complejos para un dispositivo de Nivel 1 y que se imprimirán en un dispositivo de Nivel 2.
- Imprima con una resolución más baja. Imprimir con una resolución más baja requiere menos memoria. Elija una resolución inferior en el menú emergente Resolución del inspector de documento.
- Introduzca un valor de uniformidad en el cuadro de diálogo Opciones de impresión PostScript. Comience con 3 y aumente el valor poco a poco hasta llegar a 10 o 12. El valor de uniformidad controla la suavidad de impresión de las curvas. Los valores superiores a 10 provocan curvas visiblemente allanadas.
- Imprima en un dispositivo con más memoria.
- Si el documento contiene trazados con relleno con muchos puntos o curvas, active Dividir trazados complejos en el cuadro de diálogo de Opciones de impresión. Dividir trazados complejos divide los trazados complejos en partes menores y más fáciles de procesar al imprimir o exportar el documento. Esto no altera el documento guardado.
- No utilice Dividir trazados complejos al imprimir en una impresora Nivel 2 si ha pegado dentro de un área de trazado complejo. El objeto se volverá a generar en cada segmento del trazado, lo que provocará que la impresión tarde mucho en realizarse.

Problemas con la calidad de la salida

Siga estas sugerencias si no se imprimen correctamente las imágenes de mapa de bits importadas o fuentes PostScript y TrueType:

- Si un mapa de bits TIFF o cualquier otra imagen de mapa de bits se imprime incorrectamente, es posible que la imagen no se haya vinculado correctamente.
- En el caso de las imágenes en blanco y negro, una configuración de resolución de impresora incorrecta puede causar un patrón de moaré.
- Una configuración incorrecta de pantalla de medios tonos en el panel Medios tonos o en el panel Separaciones en el cuadro de diálogo Configurar impresora (Windows) o Configuración de impresión (Macintosh) puede que esté impidiendo la impresión de suficientes niveles de gris para crear un medio tono visualmente correcto.
- Es posible que la imagen TIFF se guardara con compresión antes de importarla.

Si una fuente se sustituye por una fuente PostScript descargable, realice lo siguiente:

- Compruebe que la fuente de impresora o de contorno está en la ubicación correcta.
- Compruebe que la fuente se descarga correctamente ya sea desde una ilustración sencilla o desde otra aplicación.
- Verifique que esté usando la versión recomendada para la impresora del controlador de impresora.

Si una fuente TrueType no se imprime correctamente, es posible que ya exista una fuente PostScript con el mismo nombre instalada en la impresora.

- Al imprimir un documento que contenga una fuente TrueType en una impresora que contenga una fuente PostScript con un nombre idéntico, la impresora utiliza la versión PostScript.

Para evitar este problema, utilice en su equipo la versión de la fuente que sea igual a la fuente instalada en la impresora.

- En Windows, es posible que otro administrador de fuentes esté sustituyendo una fuente; debe desactivar todos los otros administradores de fuentes.

Para desactivar cualquier otro administrador de fuentes en Windows:

Haga clic en el botón Inicio y seleccione Configuración > Impresoras. Resalte el dispositivo de impresión seleccionado y haga clic en Archivo > Propiedades; a continuación, haga clic en la ficha Fuente para elegir el modo de evitar la sustitución de fuentes.

Reducción de la aparición de bandas

Las bandas pueden aparecer al imprimir grandes imágenes de mapa de bits importadas, fusiones y rellenos degradados.

Para suavizar una transición de color, aumente la resolución de la impresora y reduzca la densidad de pantalla; consulte las fórmulas de suavizado siguientes.

Para imprimir fusiones y rellenos degradados sin bandas, siga estas recomendaciones:

- En el caso de imágenes importadas, cambie automáticamente su tamaño en incrementos que se basen en la resolución de la impresora seleccionada pulsando Mayús+Alt (Windows) o Mayús+Opción (Macintosh) conforme arrastra el tirador de esquina de la imagen.
- En el caso de un dispositivo de salida PostScript Nivel 2, use una fusión en lugar de un relleno degradado y especifique el número apropiado de pasos indicado por la fórmula de suavizado $N=(P/R)^2$ (consulte “Fórmula de suavizado para evitar las bandas” en la página 463).

- Antes de crear una fusión, especifique la resolución del dispositivo de impresión final, o especifique los pasos de fusión en el inspector de objetos. (Si cambia a otro dispositivo de salida o cambia el valor de resolución de la impresora, el número de matices de la fusión no se altera).

También puede utilizar la función Buscar y reemplazar gráficos para volver a calcular automáticamente las fusiones para resoluciones diferentes de la impresora.

- Para fusiones y rellenos degradados de tinta plana a tinta plana, defina los ángulos de medios tonos adecuados para cada tinta plana en la fusión o relleno degradado del panel Separaciones en el cuadro de diálogo Configurar impresión. Si imprime una tinta plana encima de otra sin haber definido correctamente los ángulos, se encontrará con patrones de muaré no deseados.

Fórmula de suavizado para evitar las bandas

En los colores cuatricromáticos, se utilizan hasta cuatro tintas para describir el color al final de cada transición y cada tinta tiene su propio grado de banda. Calcule el tamaño de la banda de matiz para la tinta más visible (normalmente negro o magenta). Las bandas más estrechas producen transiciones más suavizadas. Para una impresión de alta calidad se requiere un tamaño de 0,05 o menor. Para una impresión menos exacta, las bandas de matices de uno o dos puntos pueden ser aceptables.

Utilice estas fórmulas para determinar los valores óptimos para reducir la aparición de bandas al imprimir transiciones de color.

$$N = (P/R)^2$$

donde N es el número de matices que el dispositivo de salida puede producir, medido como P para la resolución de la impresora (P) dividida por la densidad de pantalla R, al cuadrado.

$$T = N * Z$$

donde T es el número real de matices disponibles, medidos como N para el número de matices disponibles en la impresora, multiplicado por Z como diferencia de porcentaje expresada como un valor decimal (por ejemplo, 5% = 0,05).

$$S = D/T$$

donde S es el tamaño de cada banda de matiz en una transición de color, medida como D para la distancia entre colores, dividida entre T, el número de matices disponibles.

En los colores cuatricromáticos, se utilizan hasta cuatro tintas para describir el color al final de cada transición y cada tinta tiene su propio grado de banda. Calcule el tamaño de la banda de matiz para la tinta más visible (normalmente negro o magenta). Las bandas más estrechas producen transiciones más suavizadas. Para una impresión de alta calidad se requiere un tamaño de 0,05 o menor. Para una impresión menos exacta, las bandas de matices de uno o dos puntos pueden ser aceptables.

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

- Abrir (botón) 70, 109
- Abrir en aplicación externa (opción) 432
- Acciones de Flash
 - asignación a eventos 381
 - asignación de parámetros 381
- Activar página al cambiar de vista (opción) 94
- Activar página al utilizar herramientas (opción) 94
- actualización de todas las instancias de un símbolo 247
- actualización de un objeto OLE 113
- adición, tamaños de página personalizados 97
- Adicional (+) (opción) 336
- administración de colores
 - administración de tintas planas con KDS o Apple ColorSync - CMS 307
 - Apple ColorSync 306
 - calibración de monitores 304
 - configuración de intento de representación 310
 - configuración de perfiles de dispositivo RVA 311
 - configuración del perfil de monitor con KDS o Apple ColorSync - CMS 307
 - Kodak Digital Science 306
 - perfil de impresora por composición 308
 - perfil de impresora por separación 308
 - perfil predeterminado de imagen RVA 308
 - perfiles de dispositivo 303
 - tablas de color 312
- Administrador de colores, ICC (International Color Consortium, Consorcio Internacional del Color) 303
- Adobe Type Manager (ATM) y FreeHand 416
- Advertencias de salida HTML (cuadro de diálogo) 377
- agrupación, paneles 66
- agrupar
 - objetos 184
 - símbolos 246
- ajustar a cuadrícula, objetos 230
- Ajustar a guías (comando) 107
- ajuste a la cuadrícula
 - activación y desactivación 105
 - al cambiar una página de tamaño 96
 - ajuste de paneles 67
 - ajuste entre caracteres 336
- Al arrastrar un estilo de párrafo cambia (opción) 360
- Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados (opción) 239
- Al hacer doble clic se activan los selectores de transformación (opción) 220
- Al salir, revisar documentos sin guardar (opción) 110
- Alcance de selección (opción) 173
- alineación
 - objetos 177
 - objetos con la página 177
 - texto 335
 - texto en un trazado 363
- Alinear (botón) 70
- Alinear (panel) 177
- almacenamiento de archivos 423
 - en formato EPS 424
 - indicador de documento sin guardar 424
- almacenamiento de documentos como plantillas 111
- alpha (canales) 438
- Alterar valores predeterminados al modificar el objeto (opción) 172
- Ampliar trazo (comando) 204
- añadir
 - capas 237
 - colores al panel Muestras 261
 - colores de bibliotecas 266
- Añadir palabras al diccionario (preferencia) 327
- Añadir puntos (comando) 223
- Ancho desigual (opción) 350
- anclado de paneles 67
- Ángulo de pantalla (cuadro de diálogo) 398
- Animación (opción), con películas Flash 383
- animación, creación 378
- Animar (Xtra) 378
- anulación de estilos 252
- Anular los trazados originales con nuevas operaciones de trazado (opción) 194
- apertura
 - archivos PDF en FreeHand 127

- documento en ventana del mismo tamaño y ubicación 75
 - documentos 108, 109
 - trazados 147
 - Aplicar automáticamente a la selección (opción) 250
 - Apple ColorSync - CMS 306
 - aprendizaje de FreeHand
 - Centro de asistencia 15
 - lecciones y tutorial 14
 - recursos 14
 - archivo de descripción de impresora PostScript 390
 - archivo
 - almacenamiento 423
 - cierre 109
 - conversión en plantillas (Macintosh) 112
 - exportación 430
 - exportación de vectores 434
 - formatos de exportación 425
 - indicador de documento no guardado 64
 - organización para salida 420
 - restitución de la última versión guardada 172
 - tipos de importación 115
 - UserPrep 395
 - archivos BMP 440
 - archivos DCS EPS 124
 - archivos DCS, importación 125
 - archivos EPS 124
 - conversión de colores durante la exportación (Macintosh) 436
 - conversión de colores durante la exportación (Windows) 435
 - editables 424
 - exportación 435
 - archivos GIF, importación 126
 - archivos JPEG
 - color para escalas de grises 126
 - importación 126
 - archivos PDF
 - apertura en FreeHand 127
 - importación 126
 - archivos Photoshop EPS, exportación 436
 - archivos PNG, importación 128
 - archivos PostScript, impresión 389
 - archivos PSD de Photoshop, importación 128
 - archivos Targa 128
 - archivos TIFF, visualización de importados 128
 - archivos UserPrep 395
 - Arco (herramienta) 141
 - área de impresión 413
 - cambio de tamaño 414
 - desplazamiento 414
 - eliminación 414
 - Área de impresión (botón) 70
 - área de trabajo 64
 - desplazamiento de páginas 93
 - desplazamiento por su vista 93
 - visualización en el inspector de documento 91
 - Arrastrar una guía desplaza la ventana (opción) 108
 - asignación de un método abreviado del teclado personalizado 84
 - Asistente HTML 376
 - asistentes (Windows) 131, 132
 - Atenuar (opción) 441
 - atributos 172
 - cambio de predeterminados 172
 - selección de objetos 188
 - atributos de texto
 - búsqueda y sustitución 341
 - copiar y pegar 353
 - selección 341
 - Autoelim. de superposiciones (opción) 143
 - Avisar antes de iniciar y editar (opción) 122
- B**
- barra de estado 69, 72
 - aumento o reducción de la vista de página 78
 - creación de páginas personalizadas 98
 - definición de la unidad de medida del documento 98
 - definición de opciones de modo de dibujo 76
 - selección de páginas 94
 - barras de herramientas 69
 - anclado de flotantes 89
 - Controlador 385
 - desplazamiento al área de trabajo 89
 - duplicación de botones 88
 - eliminación de botones 88
 - Estado 69, 72
 - mostrar y ocultar 70
 - Operaciones Xtra 74
 - personalización 86
 - personalización al arrastrar 88
 - principal 70
 - Texto 331
 - Xtra 74

- Basada en página maestra (opción) 102
 - Biblioteca (botón) 70
 - Biblioteca (panel) 244
 - aplicación de páginas maestras 101
 - creación de nuevas páginas maestras 101
 - duplicación de páginas 102
 - duplicación de símbolos 245
 - edición de páginas maestras 102
 - edición de símbolos 247
 - Eliminar (comando) 246
 - exportación de páginas maestras 103
 - exportación de símbolos 247
 - importación de páginas maestras 102
 - mostrar y ocultar páginas maestras 102
 - Nuevo grupo (comando) 246
 - páginas maestras 100
 - previsualización de símbolos 245
 - visualización 244
 - bloque de texto de tamaño fijo
 - conversión en expansión automática 319
 - texto desbordado 317
 - Bloquear (botón) 70
 - Bloquear (comando) 175
 - bloqueo y desbloqueo
 - capas 242
 - guías 107
 - bloques de texto
 - cambio del tamaño fijo 317
 - color, aplicación 351–352
 - conversión 319
 - creación de columnas y filas 353
 - cuadros de vínculo 317
 - definición del punto de inserción 316
 - desplazamiento 317
 - eliminación 317, 318
 - eliminación de transformaciones 317
 - expansión automática, creación 316
 - gráficos en línea 367
 - mostrar y ocultar bordes, trazos y rellenos 352
 - preferencias de color 352
 - romper vínculos 324
 - selectores 316
 - tamaño fijo, creación 316
 - texto desbordado 317
 - vinculación 323
 - bloques de texto de tamaño fijo, creación 316
 - bloques de texto que se expanden automáticamente
 - conversión en tamaño fijo 319
 - vinculación 323
 - Borrar (Xtra) 421
 - Borrar/Nombres de colores sin usar (Xtra) 269
 - botón derecho del ratón 81
 - aumento y reducción de un área del documento 82
 - menús contextuales 81
 - brillo 259
 - Buscar en (cuadro de diálogo) 120
 - Buscar errores en el uso de las mayúsculas (preferencia) 327
 - Buscar palabras duplicadas (preferencia) 327
 - Buscar y reemplazar (botón) 70
 - Buscar y reemplazar gráficos (comando) 155
 - buscar y reemplazar texto 330
 - Buscar y reemplazar/Buscar gráficos (comando) 188, 190
 - búsqueda
 - atributos de texto 341
 - de texto 330
 - efectos de texto 370
 - objetos 188
 - objetos vinculados a valor URL 374
 - vínculos perdidos 120
 - Búsqueda de vínculos perdidos (opción) 110, 120
 - Búsqueda de vínculos perdidos (opción)
 - (Macintosh) 119, 120
 - búsqueda y sustitución
 - atributos de texto 341
 - fuentes 341
 - gráficos 190
 - objetos 188
- C**
- calcular texto 356
 - Cálculo de texto % (opción) 357
 - calibración de monitores 304
 - Calidad de imagen (opción) 443
 - Cambiar el nombre de los colores automáticamente
 - (opción) 263
 - cambio de nombre
 - capas 237
 - colores 263
 - cuadrículas 233
 - estilos 251
 - cambio de tamaño
 - imágenes de mapa de bits 122
 - objetos 221
 - páginas 96

- cambio de valores predeterminados al editar objeto 172
- cambio del tamaño, bloques de texto 317
- cambios globales 188
- canales, alpha 438
- capa de fondo 236
- capa de guías 236
 - cambio del color 242
 - cambio entre visualización en negro o en color. 243
 - colocación delante de ilustración 243
 - mostrar y ocultar 242
- capa de primer plano 236
- capas 235
 - añadir 237
 - bloqueo y desbloqueo 242
 - cambio de nombre 237
 - cambio del color de resaltado 243
 - combinación 240
 - configuración del color de resaltado 243
 - conservación en el formato Photoshop (PSD) 443
 - copia de información entre documentos 240
 - desplazamiento adelante o atrás 239
 - desplazamiento de objetos a otra capa 238, 239
 - duplicación 237
 - en animación 378
 - exportación de capas ocultas al formato Photoshop (PSD) 444
 - fondo 236
 - guía 236
 - impresión de especificadas 416
 - impresión de ocultas 241, 402
 - mostrar y ocultar 241
 - no imprimibles 237
 - ocultar objetos 241
 - organización 236
 - selección de objetos en una sola capa de un documento de varias capas 238
 - selección y activación 238
 - separar 378
 - visualización en el modo Esquema 241
 - visualización en el modo Previsualización 241
- Capas (botón) 70
- Capas (opción), con animación Flash 383
- Capas (panel) 66, 236, 237
 - añadir una capa 237
 - bloqueo y desbloqueo de capas 242
 - cambio de nombre de una capa 237
 - Combinar capas seleccionadas (comando) 240
 - duplicación de una capa 237
 - Eliminar (comando) 241
 - mostrar y ocultar capas 241
 - mostrar y ocultar la capa de guías 242
 - presentación 237
- Capas y páginas (opción), con animación Flash 383
- Caracteres especiales (menú) 326
- Cargar película (acción) 381
- Categorías y palabras clave (opción) 424
- cierre de un archivo y de FreeHand 109
- cierre de un trazado 147
- Clipart viewer, importación de clipart 117
- Clonar (comando) 180
- codificación de fuentes, para HTML 378
- Color de las guías (cuadro) 242
- color de resaltado, capas 243
- color para escalas de grises en archivos JPEG 126
- colores 269
 - añadir al panel Muestras 262
 - añadir desde bibliotecas 266
 - añadir sin nombre 264
 - aplicación a objetos 273
 - aplicación a texto y bloques de texto 351–352
 - aplicación de color a escala de grises 271
 - asignación de nombre 261
 - bibliotecas 266
 - brillo 259
 - cambio de nombre 263
 - conversión 397
 - conversión de cuatricromáticos y tintas planas 265
 - conversión durante la exportación 432
 - conversión entre distintos espacios de colores 310
 - creación de CMAN 258
 - creación de MBS 258
 - creación de RVA 258
 - creación de un matiz 260
 - cuatricromáticos 265
 - duplicación 262
 - eliminación 268, 269
 - exportación al formato de FreeHand 5.x 433
 - exportación de biblioteca personalizada 272
 - exportación de Hexachrome 432
 - importación 261, 266
 - importación de tabla de índice de colores de Photoshop 267
 - impresión de rellenos degradados 403
 - lista de colores 261

- matrices 259
- Nombrar todos los colores (Xtra) 263
- predeterminados 261
- saturación 259
- simulación en pantalla con KDS o Apple ColorSync - CMS 307
- simulación en pantalla con la opción Tablas de color 313
- sistema 256
- sustitución en lista de colores 271
- tintas planas 265
- tramado 306
- visualización de componentes 257
- Xtra Control de color 270
- Colores (Xtras)
 - Aclarar 270
 - Control de color 270
 - Convertir en escala de grises 271
 - Desaturar 270
 - Lista aleatoria de colores 272
 - Nombrar todos los colores 271
 - Oscurecer 270
 - Saturar 270
- colores del sistema 256
- Colores por separación (ventana) 397
- colores RVA 256
 - conversión durante la exportación 432
 - conversión en cuatricromía 403
- columnas 353
 - adición de filetes 354
 - ajuste de texto 357
 - aplicación de trazos a filetes 355
 - creación en bloques de texto 353
 - definición del interlineado de la primera línea 357
 - equilibrio de texto 357
 - flujo de texto 355
 - modificación del interlineado 357
 - salto automático 355, 356
- comandos de AppleScript en FreeHand (Macintosh) 131
- combinación de capas 240
- Comentarios Open Pre-Press Interface (OPI) 402, 403
- comentarios OPI 402, 403
- comillas especiales 329
- Comillas especiales (opción)
 - activación 329
 - desactivación 329
- Compatibilidad (opción), con Flash 384
- Compatibilidad con Adobe Acrobat, en la exportación a PDF 446
- Compresión de imagen (opción) 383
- Compresión de imagen en color (opción) 446
- Compresión de imagen en escala de grises (opción) 446
- compresión de imágenes 375
- Compresión de trazado (opción) 382
- Comprimir texto y gráficos (opción) 446
- Compuesta (opción) 389
- Configuración de impresión (cuadro de diálogo) 394
- Configuración de impresión (opción) 389
- configuración de opciones del editor externo 122
- configuración de preimpresión, en Informe del documento 418
- Configuración HTML (cuadro de diálogo) 377
- Configuración HTML (menú) 376
- configuraciones de impresión
 - almacenamiento 395
 - creación 395
 - restablecimiento 395
- conservación de espacio del disco 12
- Consorcio Internacional del Color (ICC, International Color Consortium) 303
- Construir (opción), en animación 379
- continuación de un trazado 147
- Control (menú) 385
- Controlador 385
- conversión de archivos FreeHand en plantillas (Macintosh) 112
- conversión de colores 397
- conversión de un archivo de versiones anteriores de FreeHand 110
- Convertir archivos EPS editables al importar (opción) 118, 125
- Convertir colores (opción) 432
 - en archivos EPS (Macintosh) 436
 - en archivos EPS (Windows) 435
 - para formato PDF 446
- Convertir colores a (opción) 179
- Convertir en página maestra (comando) 101
- Convertir en trazado (comando) 371
- Convertir en trazados (comando) 224
- Convertir patrones PICT en grises (opción) 127
- Convertir rellenos blancos en negros (opción) 124
- Convertir RVA a cuatricromía (opción) 403
- Convertir trazos blancos en negros (opción) 124
- Copia especial (comando) 180, 181, 182

- copiar
 - atributos de texto 353
 - información de estilo 254
 - Copiar atributos (comando) 250, 353
 - Copiar el trazado mediante Opción-arrastrar (opción) 180
 - Copiar trazado mediante Alt-arrastrar (opción) 180
 - copiar y pegar 180, 181
 - arrastrar 180, 181
 - comando Clonar 180
 - comando Duplicar 180
 - comando Pegar delante 187
 - comando Pegar detrás 187
 - formatos de copia 179
 - formatos de pegado 179
 - objetos de otras aplicaciones 182
 - objetos en otras aplicaciones 182
 - opciones de colores 179
 - CorelDRAW, importación 123
 - corrección ortográfica 327
 - Corregir dirección (comando) 196
 - correo electrónico, envío con el documento FreeHand 130
 - creación 98
 - bloques de texto 316
 - capas 237
 - cuadrícula de perspectiva 233
 - documentos 108
 - documentos nuevos 109
 - estilos nuevos 251
 - fusiones 206
 - gráficos 160
 - instancias 246
 - nuevas plantillas predeterminadas 112
 - pinceladas 279
 - plantillas 111
 - símbolos 245
 - tamaños de página personalizados 98
 - trazados de recorte 201
 - Créditos (opción) 424
 - cuadrícula
 - activación y desactivación del ajuste 105
 - cambio del color 105
 - configuración de opciones 105
 - mostrar y ocultar 105
 - cuadrícula de perspectiva
 - ajuste de objetos 230
 - atributos 234
 - creación 233
 - edición de texto 232
 - eliminación de objetos 232
 - modificación 232, 234
 - modificación de objetos 230
 - Cuadrícula relativa (opción) 105
 - cuadro de vínculo, en bloques de texto 317
 - Cuchilla (herramienta) 154
 - Curva Bezier (herramienta) 145
 - Curvar (herramienta) 224
- D**
- Definir comillas (opciones) 329
 - Definir estilo basado en la selección (opción) 250
 - densidad de pantalla
 - definición 399
 - en imágenes en escala de grises 399
 - pautas 399
 - y resolución de imagen 399
 - desagrupar objetos 184
 - desanclado de paneles 67
 - Desbloquear (botón) 70
 - Desbloquear (comando) 175
 - Descargar película (acción) 381
 - Deshacer (comando) 171
 - desinstalación de FreeHand
 - Macintosh 13
 - Windows 13
 - desplazamiento
 - bloques de texto 317
 - objetos 176
 - páginas en el inspector de documento 95
 - desplazamiento de la línea base 336
 - Detener (acción) 380
 - dibujo
 - arcos 142
 - elipses 138
 - espirales 142
 - estrellas 140
 - líneas 138
 - polígonos 140
 - rectángulos 138
 - rectángulos, elipses o líneas desde su centro 138
 - restricción de formas 139
 - dibujo de vectores, con HTML 378
 - Difuminar (herramienta) 211
 - Dirección inversa (opción), en animación 380
 - dirección, trazados 136

- Diseño HTML 377
 - Disponer (comando) 186
 - disposición, objetos 186
 - dispositivos de salida
 - compatibilidad con FreeHand 458
 - elección 387
 - Distancia de ajuste (opción) 106
 - Distancia del cursor (comando) 176
 - distribución de objetos 177
 - Dividir (comando) 197, 208
 - Dividir trazados complejos (opción) 402
 - división de trazados 154
 - Documento Léame 12
 - documentos
 - almacenamiento como plantillas 111
 - apertura 108
 - comando Informe del documento 418
 - copia de información de capas 240
 - creación 108
 - elección de dispositivos de salida 387
 - organización para salida 420
 - preferencias 109
 - previsualización de la impresión 391
 - Reunir para impresión (comando) 119
 - segmentación de páginas para impresión 414
 - documentos de varias capas, selección de objetos en una
 - sola capa 238
 - documentos nuevos, creación 109
 - duplicación
 - capas 237
 - duplicación continuada 222
 - estilos 251
 - páginas 95
 - símbolos 245
 - duplicación continuada 222
 - Duplicar (comando) 102, 180, 222, 245, 251
- E**
- edición
 - estilos de objetos 252
 - estilos de párrafo 358
 - gráficos 161
 - guías 107
 - objetos bloqueados 176
 - páginas maestras 102
 - pinceladas 281
 - plantillas 111
 - rampa de escala de grises 121
 - rellenos de patrón 297
 - símbolos 247
 - texto 325–330
 - trazados 147
 - trazados de recorte 203
 - vínculos URL a objetos 374
 - Edición suavizada (opción) 137, 244
 - uso con bloques de texto 319
 - visualización de puntos 137
 - Editar los objetos bloqueados (opción) 176
 - Editar pincel (cuadro de diálogo) 279
 - Editar tamaños de página (cuadro de diálogo) 98
 - Editor de flechas 277
 - Editor de scripts (Macintosh) 131
 - Editor de texto 325
 - caracteres especiales 326
 - formato predeterminado 326
 - Mostrar invisibles (opción) 326
 - editor externo, ejecución al exportar archivos 432
 - editores externos 123
 - efectos de texto 362
 - animación de letras 378
 - búsqueda 370
 - definición de opciones 369
 - mostrar y ocultar 371
 - perfilado 370
 - Resaltado 370
 - Subrayado 370
 - Tachado 370
 - Zoom 370
 - efectos, aplicación al texto 369
 - El monitor emula a (opción)
 - KDS o Apple ColorSync - CMS 307
 - tablas de color 313
 - eliminación
 - bloques de texto 317, 318
 - bloques de texto vacíos 318
 - botones de barras de herramientas 88
 - capas 241
 - colores 268
 - estilos 251
 - guías 107
 - páginas 95
 - pinceladas 281
 - selecciones 175
 - símbolos 246

- transformaciones de bloques de texto 317
- Eliminar ajuste de texto (opción) 367
- Eliminar bloques de texto vacíos (Xtra) 318
- Elipse (herramienta) 138
- elipses 138
- Emulsión arriba/abajo (opciones) 402
- En la misma línea (opción)
 - en palabras seleccionadas 340
 - para líneas 340
- Entramar (comando) 183
- Entrelazado (opción) 441
- envolturas 225
 - almacenamiento como preestablecida 226
 - aplicación 225
 - conversión en trazados 226
 - eliminación de objetos 226
 - eliminación de preestablecidas 227
 - Envoltura (barra de herramientas) 225
 - utilización de trazados 226
- EPS editable (archivos) 424
- escala
 - documentos impresos 390
 - texto horizontal 338
- Escala (herramienta) 214, 217
- espaciado
 - de párrafos 346–349
 - por arriba y por debajo de párrafos 348
- espaciado de líneas 336
- espaciado entre caracteres 336
- espacio de color, definido 302
- espacio del disco, conservación 12
- Espacio fino (carácter) 326
- Espacio indivisible (carácter) 326
- Espacio m (carácter) 326
- Espacio n (carácter) 326
- Espiral (herramienta) 141
- Estela (opción), en animación 379
- estilos 235
 - anulación 252
 - aplicación 250
 - basados en otro 251
 - cambio de nombre 251
 - copiar a otro documento 254
 - copiar y pegar atributos 250
 - creación de nuevos 251
 - creación para párrafos 358
 - definición de gráficos 250
 - duplicación 251
 - edición de objeto 252
 - eliminación 251
 - eliminación de anulación 253
 - eliminación de todos los no utilizados 251
 - exportación 254
 - importación 254
 - modificación 252
 - mostrar y ocultar nombres 249
 - principal 253
 - redefinición basada en el objeto o texto
 - seleccionado 252
 - secundario 253
- Estilos (panel) 66, 248
 - aplicación de estilos 250
 - basar un estilo en otro 253
 - cambio de la visualización de estilos 249
 - cambio de nombre de estilos 251
 - creación de estilos nuevos 251
 - duplicación de estilos 251
 - edición de estilos 248
 - Exportar (comando) 254
 - Importar (comando) 254
 - modificación de estilos 252
 - mostrar y ocultar 358
 - mostrar y ocultar nombres de estilos 249
 - redefinición de estilos 252
 - visualización 248
- estilos de párrafo
 - anulación 361
 - aplicar 360
 - copiar y pegar 360
 - creación de estilos de párrafo 358
 - edición 358
 - en el inspector de caracteres 358
 - en el panel Estilos 358
 - nueva definición 361
 - preferencias 360
 - preferencias para basar estilos 361
 - preservar 359
 - restauración 361
- Estilos de párrafo basados en (opción) 361
- estilos de texto
 - búsqueda y sustitución 341
 - copiar y pegar 353
- estilos de tipografía, elección 333
- estrangulamientos

- creación 411
 - definición 411
 - etiquetas, adición a documentos 401
 - eventos, asignación con acciones Flash 381
 - expansión automática de bloques de texto, creación 316
 - exportación
 - animaciones Flash 382
 - estilos 254
 - ilustraciones vectoriales 434
 - objetos seleccionados 431
 - páginas maestras 103
 - símbolos 247
 - texto con gráficos en línea 447
 - exportación de archivos 430
 - BMP (formato) 440
 - canales alpha 438
 - colores en el formato FreeHand 5.x 433
 - conversión de colores 432
 - definición de transparencia 439
 - documentos HTML 375
 - ejecución de un editor externo 432
 - exportar de nuevo 432
 - formato EPS 435
 - formato EPS editable 424
 - formato Photoshop (PSD) 443
 - formato PNG 444
 - formato SWF 382
 - formato Targa 444
 - formatos 425
 - formatos para Web 429
 - GIF (formato) 441
 - JPEG (formato) 442
 - PDF (formato) 444
 - Photoshop EPS (formato) 436
 - previsualización de miniaturas 430
 - previsualización EPS o PICT 430
 - SWF (formato) 385
 - TIFF (formato) 444
 - UserPrep 396
 - Exportar (comando) 103
 - Exportar de nuevo (opción) 432
 - Exportar notas (opción) 446
 - Exportar símbolos (cuadro de diálogo) 103
 - Exportar URLs (opción) 447
 - extensión 410
 - creación 411
 - extensiones, definición 411
 - Extensis Portfolio (Macintosh) 433
 - configuración del tamaño de previsualización 434
 - palabras clave 433
 - previsualización de miniaturas 433
 - extracción
 - gráficos incluidos 119
 - imágenes de mapa de bits 121
- F**
- Fecha y nombre de archivo (opción) 402, 405
 - Fijo (=) (opción) 336
 - filas 353
 - adición de filetes 354
 - aplicación de trazos a filetes 355
 - creación en bloques de texto 353
 - filetes, adición entre columnas y filas 354
 - Fin de columna (carácter) 326, 355, 356
 - Fin de línea (carácter) 326
 - Flash 382
 - cambio de la configuración de película 385
 - Capas (opción de animación) 383
 - Capas y páginas (opción de animación) 383
 - compatibilidad con FreeHand 384
 - compresión de imagen 383
 - compresión de trazado 382
 - exportación de animaciones 382
 - impresión de alta calidad 384
 - opciones de animación 383
 - opciones de exportación de texto 383
 - Páginas (opción de animación) 384
 - protección frente a importación 384
 - prueba de películas 385
 - reproducción a toda pantalla 384
 - Reproducción automática (opción) 384
 - Trazar trazos con guiones (opción) 383
 - Velocidad de fotogramas 384
 - Flash (acciones), asignación 380
 - Flash Export (Xtra) 382
 - flechas
 - creación a partir de existentes 278
 - crear nuevas 277
 - Flujo (opción) 355
 - Forma libre (herramienta) 151
 - Formato ASCII (opción) 446
 - formatos de archivos para Web, definición 429
 - Formatos de copia al Portapapeles (opción) 179
 - Formatos de pegado del Portapapeles (opción) 179

- fuentes
 - Adobe Type Manager (ATM) 416
 - búsqueda 341
 - búsqueda y sustitución 341
 - elección 333
 - impresión 416
 - previsualización 334
 - reemplazo de no instaladas 129
 - sustitución 129
 - funciones matemáticas, cuadros de texto numéricos 99
 - fusiones 205
 - ajuste 207
 - animación 378
 - creación 206
 - eliminación en trazados 208
 - entre grupos 208
 - entre trazados compuestos 208
 - exportación 208
 - modificación 207
 - unión a trazados 208
- G**
- GIF (archivos) 375
 - atenuado 441
 - compresión 375
 - entrelazados 441
 - exportación 441
 - Índice de color (opción) 442
 - opciones de paleta 441
 - Paleta optimizada (opción) 442
 - paleta WebSnap 442
 - transparencia 442
 - Girar (herramienta) 214, 216
 - Gota (opción), en animación 379
 - Gráfico (herramienta) 160
 - gráficos
 - actualización de vínculos después de abrir el documento 119
 - adición de líneas de cuadrícula 164
 - adición de pictogramas 165
 - cambio del aspecto 162
 - cambio del color 162
 - creación 160
 - desagrupación 160
 - edición 161
 - eliminación de pictogramas 166
 - importación 114
 - inclusión 118
 - opciones 163
 - tipos 162
 - vinculación 118
 - visualización de valores en ejes 164
 - gráficos en línea 367
 - exportación con texto 447
 - posición 368
 - gráficos importados, búsqueda de vínculos perdidos 120
 - gráficos vectoriales 133
 - gráficos, importación 114
 - Grosor de línea predeterminado (opción) 275
 - grupos
 - animación 378
 - fusión 208
 - objetos 184
 - subselección 184
 - subselección de grupos anidados 186
 - Guardar (botón) 70
 - Guardar (comando) 424
 - Guardar como (comando) 424
 - guías 106
 - ajuste con precisión 106
 - ajuste o liberación 107
 - añadir al arrastrar 106
 - bloqueo y desbloqueo 107
 - cambio del color 105
 - conversión de objetos 243
 - conversión de objetos guía en objetos 243
 - edición, liberación y eliminación 107
 - mostrar y ocultar 106
 - Guión de división (carácter) 326
 - Guión m (carácter) 326
 - Guión n (carácter) 326
- H**
- herramientas
 - Arco 141
 - Cuchilla 154
 - Curva Bezier 145
 - Curvar 224
 - Difuminar 211
 - Elipse 138
 - Escala 214
 - Espiral 141
 - Forma libre 151
 - Girar 214

- Gráfico 160
- Inclinar 214
- Lápiz 143
- Lazo 174
- Línea 138
- Página 94
- Perspectiva 229
- Pluma 145
- Polígono 140
- Recortar 183
- Rectángulo 138
- Reflejar 214, 227
- Relieve 212
- Rotación 3D 214
- Sombreado 209, 210
- Subseleccionar 174
- Texto 315, 316
- Trazar 157
- Zoom 79
- Herramientas (panel) 71
 - adición de una herramienta 71
 - eliminación de una herramienta 71
 - mostrar y ocultar 70
- Hexachrome (colores), exportación 432
- HTML
 - codificación de fuentes 378
 - configuración predeterminada para 375
 - conversión de dibujo de vectores 378
 - creación de nuevas configuraciones 377
 - edición de configuraciones 377
 - exportar como 375
 - imágenes de mapa de bits 378
 - uso de capas 377
 - uso de tablas 377
- huecos, definición 406
- huérfanas 339
- Hundir (opción), márgenes de texto 349
- I**
- iconos de miniatura, inspector de documento 91
- Ignorar objetos (opción) 398
- ilustraciones de vectores, exportación 434
- ilustraciones, organización 235
- Imagen en negativo (opción) 402
- Imagen en positivo (opción) 402
- imágenes
 - compresión 375
 - mapa de bits 63
 - vectoriales 63
- Imágenes (panel) 401
- imágenes de mapa de bits 63, 120, 134
 - cambio de tamaño 122
 - con HTML 378
 - configuración de escala de grises transparente 121
 - configuración de opciones de salida 402
 - extracción 121
 - recorte 183
- imágenes en escala de grises, ajuste de la densidad de pantalla 399
- imágenes RVA
 - configuración de perfiles de dispositivo para imágenes seleccionadas 311
 - mantenimiento de perfiles de dispositivo 312
 - perfil de dispositivo predeterminado 308
- imágenes vectoriales 63
- Impedir guiones en la selección (opción) 328
- importación
 - archivos DCS 125
 - archivos de CorelDRAW 123
 - archivos de Photoshop 128
 - archivos DXF 123
 - archivos EPS y DCS EPS 124
 - archivos GIF 126
 - archivos JPEG 126
 - archivos PDF 126
 - colores 261
 - con Clipart viewer 117
 - estilos 254
 - formatos de archivo 115
 - formatos HPGL, CGM y DXF 115
 - gráficos 114
 - páginas maestras 102
 - símbolos 246
 - texto 321
- Importar (botón) 70
- Importar atributos de bloque invisibles (opción) 124
- Importar notas (opción) 127
- Importar símbolos (cuadro de diálogo) 102
- Importar URLs (opción) 127
- impresión
 - adición de marcas de recorte 402
 - adición de marcas de registro 402
 - adición de nombres de las separaciones 402
 - ajuste de colores en rellenos degradados 403

ajuste del tamaño de extensión 398
 archivos PostScript 389
 archivos UserPrep 395
 capas ocultas 241
 capas u objetos especificados 416
 comando Informe del documento 418
 comando Reunir para impresión 420
 Compuesta (opción) 389
 con fuentes PostScript 416
 con fuentes TrueType 417
 configuración 388
 Configuración de impresión (opción) 389
 configuración de la fecha y nombre del archivo 402
 configuración de las opciones de la emulsión de la película 402
 configuración de opciones de imagen en positivo o en negativo 402
 configuración de opciones de salida 401
 conversión de colores RVA a cuatricromáticos 403
 definición de área de impresión 413
 definición de la sobreimpresión en el nivel del documento 397
 definición de las opciones de la trama de medios tonos 398
 definición del ángulo de pantalla 398
 densidad de pantalla 399
 densidad de pantalla en escala de grises 399
 división de trazados complejos 402
 elección de dispositivos de salida 387
 elección de un archivo PPD 390
 en archivo 389
 escala 390
 estrangulamientos 411
 extensión 410, 411
 fuentes 416
 huecos 406
 ignorar medios tonos en el nivel de objetos 398
 inclusión de capas invisibles 402
 inclusión de comentarios OPI 403
 número de copias 389
 objetos seleccionados 390
 opciones de separaciones 396
 orientación de página 406
 panel Imágenes 401
 parte de un documento grande 415
 pautas para aumentar la velocidad 421
 pautas para tamaño de reventado 410
 porciones de documento 414
 preparación para servicios de filmación 420
 rellenos de trazado abierto 135
 reventado 410
 reventado de objetos del primer plano a fondo claro 412
 reventado de objetos del primer plano a fondo en negro 412
 segmentación 415
 selección de un intervalo de páginas 389
 Separaciones (opción) 389
 sobreimpresión 406
 tamaño del papel y orientación 404
 tarjeta de referencia rápida 83
 trazados curvos 403
 Impresión de alta calidad (opción), con Flash 384
 impresora
 separación 308
 simulación de separación 308
 Impresora por composición (opción) 308
 Impresora por separación (opción) 308
 imprimir
 Raster Image Processor (RIP) 286, 297
 reventado 407
 sobreimprimir rellenos degradados 408
 Imprimir (acción) 380
 Imprimir (botón) 70
 Imprimir (cuadro de diálogo) 388
 Imprimir área, valor predeterminado 391
 Imprimir tintas planas como colores cuatricromáticos (opción) 397
 Inclinar (herramienta) 214, 218
 Incluir capas invisibles (opción) 402
 Incluir comentarios OPI (opción) 403
 Incluir imágenes y archivos EPS al importar (opción) 118
 inclusión de gráficos 117
 Incrustar fuentes (opción) 447
 indicador de documento no guardado, ventana del documento 17
 Indicar destino (acción) 381
 Índice de color (opción) 442
 Información de archivo (cuadro de diálogo) 17
 Informe del documento (comando) 418
 Iniciar/Detener arrastre (acción) 380
 inserción de un objeto OLE 113
 inspección de vínculos URL en objetos 374
 inspector de ajustes de columna de texto 332
 inspector de caracteres de texto 332
 inspector de documento 65, 68, 91

- adición de páginas 93
 - adición de tamaños de página personalizados 97
 - aplicación de páginas maestras 101
 - aplicación de tamaños de página personalizados 98
 - aumento y reducción de vistas de página 93
 - comando Duplicar 95
 - comando Eliminar 95
 - conversión de documentos en páginas maestras existentes 101
 - conversión de páginas en maestras 101
 - creación de páginas maestras 101
 - creación de páginas secundarias 102
 - creación de tamaños de página personalizados 98
 - definición de opciones de página 92
 - definición de tamaños de página personalizados 97
 - desplazamiento de páginas 95
 - edición de páginas maestras 102
 - eliminación de tamaños de página personalizados 97
 - iconos de miniatura 68, 91
 - liberación de páginas secundarias 102
 - páginas activas 94
 - selección de una página 94
 - visualización 92
 - inspector de espaciado de texto 332
 - inspector de filas y columnas 332, 353
 - inspector de objetos 65, 68
 - actualización de vínculos 119
 - ajuste de puntos 150
 - botón Vínculos 119, 121
 - cambio de tamaño de imágenes de mapa de bits 122
 - creación de vínculos nuevos 119
 - edición de una rampa de escala de grises 121
 - extracción de gráficos incluidos 119
 - extracción de imágenes de mapa de bits 121
 - Transparente (opción) 121
 - Inspector de objetos (botón) 70
 - inspector de párrafos de texto 332
 - inspector de relleno 65, 68
 - aplicación de rellenos 286
 - configuración del punto central del relleno 292
 - rellenos básicos 287
 - rellenos de lente 293
 - rellenos de patrón 296
 - rellenos degradados 289
 - rellenos personalizados 287
 - inspector de texto 65, 68, 331
 - inspector de trazo 65, 68
 - flechas, creación a partir de existentes 278
 - flechas, crear nuevas 277
 - trazos discontinuos, creación 277
 - trazos discontinuos, edición 277
 - inspectores
 - ajustes de columna de texto 332
 - caracteres de texto 332
 - documento 65, 68, 91
 - espaciado de texto 332
 - filas y columnas 332, 353
 - objeto 65, 68
 - párrafo de texto 332
 - relleno 65, 68
 - texto 65, 68, 331
 - trazo 65, 68
 - instalación e inicio de FreeHand
 - Macintosh 13
 - Macintosh, instalación personalizada 14
 - Windows 12
 - instalador de FreeHand 13
 - instancias 16
 - creación 246
 - definidas 244
 - liberar 246
 - modificación 247
 - Instantánea, relleno de lente 296
 - Intento de representación Colorimétrico absoluto 311
 - Intento de representación Colorimétrico relativo 311
 - Intento de representación Perceptual 311
 - Intento de representación Saturación 311
 - interlineado 336
 - Adicional (+) (opción) 336
 - Automático (opción) 336
 - Fijo (=) (opción) 336
 - modificación en columnas 357
 - Porcentaje (%) (opción) 336
 - Interlineado primera línea (opción), en columnas 357
 - Interpretar colores de 8 bits (opción) 306
 - Intersección (comando) 198
 - intervalo de páginas 389
 - Invertir dirección (comando) 196
 - Ir a (acción) 380
- J**
- JPEG (archivos) 375
 - Calidad de imagen (opción) 443
 - compresión 375
 - exportación 442
 - Progresivo (opción) 443

K

Kodak Digital Science - CMS 306
configuración de opciones 307
verificación de instalación 308

L

La composición emula a la separación (opción) 308
La herramienta Texto se convierte en puntero (opción) 316
Lápiz (herramienta)
funcionamiento de Mano alzada 143
funcionamiento de Pluma caligráfica 143
funcionamiento de Trazo variable 143
opciones 143
Lazo (herramienta) 174
Lenguaje de control de impresoras (PCL) 390
Lente ojo de pez (comando) 224
liberación de guías 107
Liberar página secundaria (opción) 102
Liberar por capas (Xtra) 378
Límite de la página impresa (opción) 414
Línea (herramienta) 138
líneas 138
lista de colores 261
colores predeterminados 261
visualización 260
localización de vínculos perdidos 120
Los recuadros se ajustan al texto automáticamente (opción) 319
lpp (líneas por pulgada) 399

M

Macintosh
AppleScript 131
Búsqueda de vínculos perdidos (opción) 119
controles de panel 65
conversión de archivos FreeHand en plantillas 112
Convertir patrones PICT en grises (opción) 127
desinstalación de FreeHand 13
Editor de scripts 131
inicio de FreeHand 13
instalación de FreeHand 13
instalación personalizada de FreeHand 14
plug-ins 121
requisitos del sistema 12
Marcar movimiento de tabulador con línea vertical (opción) 346

marcas de impresora 401
Marcas de recorte (opción) 402
marcas de recorte, cálculo del tamaño de papel 405
Marcas de registro (opción) 402
márgenes
como recuadros 349
configuración 346–349
configuración de izquierdo, derecho, superior o inferior 349
matices 259
Matices (panel) 66, 259
matices, creación 260
Maximizar (botón) 65
Mayúsculas y minúsculas (opción) 334
especificación de excepciones 335
especificación de un tamaño para las versalitas 335
MBS (matiz, brillo y saturación) 256
Medios tonos (comando) 400
medios tonos, en objetos seleccionados 400
menú de contexto de texto (Windows) 332
menús contextuales 81
métodos abreviados del teclado
almacenamiento de personalizados 83
asignación de uno personalizado 84
copia de grupos personalizados 86
eliminación 85
grupos personalizados 83
impresión de una tarjeta de referencia rápida 83
personalización 83
visualización y elección de grupos 86
Mezclador de colores (botón) 70
Mezclador de colores (panel) 66, 257
Minimizar (botón) 65
modificación
atributos predeterminados 172
bloques de texto 317
cuadrícula de perspectiva 234
estilos 252
fusiones 207
instancias 246
objetos 214
páginas 96
símbolos 247
modo de color CMAN 256
modo Esquema
cambio entre Previsualización 241
definido 76

- modo Esquema rápido 76
 - modo Previsualización
 - cambio entre Esquema 241
 - definido 76
 - modo Previsualización rápida 76
 - modos de color
 - cambio 258
 - CMAN 256
 - colores del sistema 256
 - conversión de colores 264
 - MBS 256
 - RVA 256
 - modos de dibujo
 - cambio a Esquema rápido 77
 - cambio a Modo rápido 77
 - cambio entre Esquema y Previsualización 77
 - cambio entre normal y rápido 77
 - elección 76
 - Esquema 76
 - Esquema rápido 76
 - Previsualización 76
 - Previsualización rápida 76
 - monitores
 - calibración 304
 - simulación de gama de colores con KDS o Apple ColorSync - CMS 307
 - simulación de la gama de colores con tablas de color 313
 - Mostrar advertencias de salida (opción) 377
 - Mostrar efectos de texto (opción) 371
 - Mostrar invisibles (opción) 326
 - Mostrar objetos sobreimpresos (opción) 407
 - Mostrar puntos sólidos (opción) 137
 - Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos (opción) 137
 - Mostrar selectores de texto con regla inactiva (opción) 322
 - Mostrar todos (comando) 175
 - mostrar y ocultar
 - barras de herramientas 70
 - bordes, trazos y rellenos en bloques de texto 352
 - capa de guías 242
 - capas 241
 - cuadrícula 105
 - efectos de texto 371
 - guías 106
 - páginas maestras 102
 - panel Herramientas 70
 - paneles 66
 - regla de texto 322
 - reglas de página 103
 - Mover objetos a capa actual (opción) 239
 - Muestra de colores dividida en el Mezclador de colores (opción) 257
 - Muestras (botón) 70
 - Muestras (panel) 66
 - añadir un color 262
 - arrastrar colores 263
 - clasificación de colores 268
 - eliminación de colores 269
 - exportación de biblioteca personalizada 272
 - ocultar nombres de colores 268
 - reorganización de colores 268
 - sustitución de colores 271
 - visualización 260
- N**
- Nº de guiones consecutivos (opción) 328
 - Navegación (panel)
 - añadir notas a objetos 187
 - asignación de nombre a objetos 187
 - campo Subcadena 374
 - cuadro de texto Vínculo 373
 - sección Acciones de Flash 380
 - navegadores recomendados para la ayuda de FreeHand 14
 - Negro 12 Pt (opción) 326
 - niveles de deshacer 172
 - Nombre de capa mueve objetos seleccionados (opción) 238
 - Nombres de las separaciones (opción) 402
 - cálculo del tamaño de papel 405
 - notas, exportación en el formato PDF 446
 - Nuevas configuraciones HTML (cuadro de diálogo) 377
 - nuevas funciones de FreeHand 15
 - Nuevo (botón) 70, 109
 - Número máximo de pasos de color (opción) 403
- O**
- objetos
 - agrupar 184
 - ajuste de medios tonos 400
 - alineación 177
 - añadir notas 187
 - anidar 185
 - anidar en un grupo existente 185

- animación 378
 - aplicación de color 273
 - asignación de nombre 187, 188
 - bloqueo 175
 - clonar o duplicar 180
 - configuración del color de resaltado de capas 243
 - conversión de objetos guía 243
 - conversión en guías 243
 - conversión en imágenes de mapa de bits 183
 - desagrupar 184
 - desbloqueo 175
 - desplazamiento 176
 - difuminación 211
 - distorsión 222, 223
 - distribución 177
 - eliminación de ajustes de texto 367
 - entramado 183
 - escala 217
 - impresión de seleccionado 416
 - inclinación 218
 - lectura de notas 188
 - mostrados con recuadros de límite al arrastrar 77
 - mover hacia atrás 187
 - mover hacia delante 187
 - ocultar 175
 - ocultar en capas 241
 - orden de apilado 187
 - punto central 216
 - reflejar 219
 - relieve 212
 - reorganización 186
 - reubicación en previsualización 393
 - rotación 216
 - selección de complejos 193
 - selección de todos excepto de actual 175
 - selección de todos los incluidos en el documento 174
 - selección de todos los incluidos en la página 174
 - selección en un grupo 184
 - sobreimpresión 408
 - subselección 185
 - superselección 185
 - transformación 215
 - transformación libre 220
 - vinculación 373
 - objetos anidados 185
 - en un grupo existente 185
 - subselección de grupo 186
 - objetos pegados dentro 201
 - Objetos seleccionados (opción)
 - para exportación 431
 - Ocultar selección (comando) 175
 - OLE (Windows) 113
 - Omitir palabras con mayúsculas (opción) 328
 - opciones de preimpresión, PostScript 394
 - opciones de salida 401, 402
 - organización de ilustraciones 235
 - organización, capas 236
 - Orientación (opción) 406
 - orientación del papel 404
 - Origen (opción) 424
 - Origen de imagen (opción), configuración de perfil de dispositivo de imágenes RVA 312
 - Origen de imagen RVA predeterminada (opción) 308
- P**
- Página (herramienta) 94
 - aplicación de páginas maestras 102
 - asignación de páginas secundarias 101
 - desplazamiento de la página sin mover el contenido 95
 - desplazamiento de páginas 95
 - eliminación de páginas 95
 - rotación de páginas 96
 - selección de una página 94
 - páginas
 - activas 94
 - adición 93
 - adición de tamaños personalizados 97
 - ajuste a la cuadrícula al cambiar de tamaño 96
 - aumento y reducción de vistas 93
 - creación de tamaños personalizados 98
 - definición de opciones 92
 - desplazamiento 95
 - desplazamiento en el área de trabajo 93
 - duplicación 95
 - eliminación 95
 - eliminación de tamaños personalizados 97
 - miniaturas 93
 - modificación 96
 - orientación 92
 - rotación 96
 - rotación al imprimir 405
 - tamaño del sangrado 92
 - uso como fotogramas en animación 378

- Páginas (opción), con animación Flash 384
- páginas maestras 100, 244
 - aplicación a páginas secundarias 100
 - aplicación a todas las páginas del documento 101
 - conversión de documentos 101
 - conversión de páginas seleccionadas 101
 - creación de nuevas 101
 - creación en el inspector de documento 101
 - edición 102
 - exportación 103
 - importación 102
 - mostrar y ocultar 102
 - sangrado de objetos 100
 - trabajo en el panel Biblioteca 100
- páginas secundarias 100
 - asignación con la herramienta Página 101
 - creación en el inspector de documento 102
 - definidas 101
- Paleta exacta (opción) 441
- Paleta optimizada (opción) 442
- paletas de colores
 - Exacta 441
 - Paleta optimizada 442
 - WebSafe 442
 - WebSnap 442
- paneles
 - agrupación 66
 - ajuste 67
 - Alinear 70, 177
 - anclado 67
 - Biblioteca 66, 244
 - cambio entre 66
 - Capas 66, 236
 - controles 65
 - desactivación del ajuste 67
 - desanclado 67
 - eliminación del grupo 66
 - Estilos 66, 248, 358
 - Herramientas 71
 - Imágenes 401
 - Matices 66, 259
 - Medios tonos 66
 - Mezclador de colores 66, 257
 - mostrar y ocultar 66
 - Muestras 66, 260
 - Navegación 187
 - Separaciones 396
 - Transformar 176
 - vuelta a la posición predeterminada 66
- Pantalla completa (acción) 380
- parámetros, asignación con acciones Flash 381
- párrafos
 - adición de filetes 350
 - alineación 349
 - configuración del espaciado 346
 - desiguales 350
- PDF (archivos) 444
 - Compatibilidad con Adobe Acrobat 446
 - compresión de texto y gráficos 446
 - conversión de colores 446
 - exportación de notas 446
 - exportación de URLs 447
 - incorporar fuentes 447
 - opción Formato ASCII 446
 - texto editable 446
- PDF (páginas)
 - compresión de imagen 446
- Pegado especial (comando) 180, 181, 182
- pegar 178
- Pegar atributos (comando) 250, 353
- Pegar delante (comando) 187
- Pegar detrás (comando) 187
- Películas SWF 382
- perfil de impresora Hexachrome 309
- perfil de impresora por composición, selección 309
- perfil de impresora por separación
 - selección 309
 - selección de la opción Tablas de color 314
- Perfilado (efecto) 370
- perfiles de dispositivo para Administración de colores 303
- perfiles de monitor
 - KDS o Apple ColorSync - CMS 307
 - selección para la opción Tablas de color 314
- Perforación (comando) 199
- personalización
 - barras de herramientas 86
 - barras de herramientas al arrastrar 88
 - Herramientas (panel) 71
 - métodos abreviados del teclado 83
 - vista 79
- Perspectiva (herramienta) 229
- perspectiva, creación 229
- Photoshop (PSD) (archivos) 443
 - conservación de capas de FreeHand 443

- exportación de capas ocultas 444
- pictogramas 160, 165
- pincladas
 - aplicación 278
 - creación 279
 - duplicación 281
 - edición 281
 - eliminación 281
 - exportación 282
 - importación 282
- Plantilla para documento nuevo (preferencia) 112
- plantillas 111
 - almacenamiento de documentos 111
 - conversión de archivos FreeHand (Macintosh) 112
 - creación 111
 - creación de una nueva predeterminada 112
 - edición 111
 - reemplazo 111
- plug-ins
 - aplicación a archivos JPEG 126
 - aplicación de Photoshop 121
 - Macintosh 121
- Pluma (herramienta) 145
- PNG (archivos) 375, 444
 - compresión 375
- Polígono (herramienta) 140
 - configuración de opciones 140
 - dibujo 140
- Por contacto (opción) 173
- Porcentaje (%) (opción) 336
- Porcentaje de escala (opción) 390
- PostScript (archivos)
 - opciones de preimpresión 394
- PostScript (fuentes), impresión 416
- PostScript encapsulado. *Véase* Archivos EPS
- PostScript, trazos 286
- PPD (archivo), elección 390
- ppp (puntos por pulgada) 399
- preferencias 72, 75, 137
 - adición de colores 125
 - almacenamiento de documentos al salir de FreeHand 110
 - apertura del documento con el tamaño y la ubicación anteriores 109
 - aplicación de estilos de párrafo 360
 - arrastre de una guía para desplazar la ventana 108
 - asignación de color a texto y bloques de texto 352
 - asignación de nombres a archivos UserPrep 396
 - aumento y reducción con el botón derecho del ratón 82
 - búsqueda de gráficos con vínculos perdidos 120
 - búsqueda de vínculos perdidos (Macintosh) 119, 120
 - cambio de la plantilla predeterminada 112
 - cambio del color de la capa de guías 242
 - cambio del nombre de colores modificados automáticamente 263
 - color de cuadrícula 105
 - color de guías 105
 - configuración de vista del documento 75
 - copia de información de capas entre documentos 240
 - copiar arrastrando 180
 - corrección ortográfica 327
 - definición de estilos de gráficos 250
 - definición de páginas activas en el inspector de documento 94
 - desplazamiento de objetos entre capas 239
 - devolver objetos a capas 184
 - distancia de ajuste 106
 - documentos 109
 - edición de grosores de trazo preestablecidos 275
 - edición de objetos bloqueados 176
 - Editor de texto 326
 - editores externos 122
 - efectos de texto 371
 - elección de importación PDF 127
 - elección de importación PICT (Macintosh) 127
 - eliminación de trazados superpuestos 143
 - estilos de párrafo 361
 - formatos de copia 179
 - formatos de pegado 179
 - hacer clic en distancia para seleccionar objetos 173
 - importación de archivos DXF 124
 - mantenimiento de originales al combinar 194
 - métodos abreviados de Windows 82
 - número máximo de objetos que se previsualizan al arrastrar 77
 - paneles maximizados 67
 - paneles minimizados 67
 - presentación del panel Matices 257
 - presentación del panel Mezclador de colores 257
 - puntero de la herramienta Texto 316
 - recordar información de capas 239
 - redibujo en el desplazamiento 77
 - resaltado de puntos 137

- resaltado de trazados seleccionados 137
 - restablecimiento de la vista al abrir el
 - documento 75, 109
 - restablecimiento de predeterminadas 73, 110
 - selección de capas 238
 - siempre incluir gráficos 118
 - tabuladores 346
 - tramado de colores de 8 bits 306
 - uso de herramientas para definir la página activa 94
 - vinculación de gráficos 118
 - visualización de archivos TIFF importados 128
 - visualización de colores de relleno degradado 290
 - visualización de colores de resaltado 244
 - visualización de opciones 72
 - visualización de puntos 137
 - visualización de selectores 137
 - visualización de selectores de transformación 220
 - preferencias de Redibujar 77
 - preferencias predeterminadas de FreeHand 110
 - previsualización 391
 - modos de visualización 392
 - reubicación de objetos 393
 - previsualización de la impresión 391
 - Progresivo (opción) 443
 - Protección frente importación (opción), con Flash 384
 - protocolo IPTC 17
 - Publicar como HTML (comando) 375
 - Puntero (herramienta)
 - configuración de opciones 173
 - desplazamiento de páginas en el área de trabajo 93
 - selección de objetos 174
 - punto cero, cambio 104
 - puntos
 - añadir a trazados 223
 - conectores 137
 - de anclaje 136
 - de curva 137
 - de vértice 136
 - de vértice. *Véase también* trazados
 - puntuación fuera de márgenes 347
- R**
- rampa de escala de grises, edición 121
 - Raster Image Processor (RIP) 286, 297
 - recolocación de capas 239
 - Recordar información de las capas 184
 - Recordar información de las capas (opción) 239
 - Recortar (herramienta) 183
 - Recorte (comando) 199
 - recorte, trazados 201
 - Rectángulo (herramienta) 138
 - rectángulos 138
 - ángulo del vértice 139
 - vértices curvos 139
 - recursos de aprendizaje de FreeHand 14
 - Redibujar durante el desplazamiento (opción) 77
 - reemplazo de fuentes no instaladas 129
 - Reflejar (herramienta) 214, 219, 227
 - regla de texto 321
 - mostrar selectores de texto 322
 - mostrar y ocultar 322
 - reglas de página
 - cambio del punto cero 104
 - definición de unidades de medida personalizadas 104
 - eliminación de unidades de medida personalizadas 104
 - mostrar y ocultar 103
 - restablecimiento 104
 - unidades de medida 103
 - reglas. *Véase* reglas de página, regla de texto
 - reglas, aplicación de trazos 355
 - Rehacer (comando) 171
 - Relieve (herramienta) 212
 - Relleno par/impar (opción) 195
 - rellenos
 - aplicación a texto y bloques de texto 351–352
 - básicos, aplicación 287
 - compatibilidad con dispositivos de salida 458
 - configuración del punto central 292
 - degradado, aplicación mediante arrastre 292
 - degradados 289, 290
 - degradados, aplicación 290
 - graduados 292
 - lente, aplicación 293
 - lente, eliminación 296
 - mosaico 299
 - mosaico, copia desde objeto 300
 - mosaico, desplazamiento de posición 300
 - patrón 296
 - patrón, aplicación 297
 - patrón, edición 297
 - personalizados 287
 - personalizados, aplicación 288
 - PostScript 297
 - superposición 156, 196
 - textura, aplicación 298

- rellenos de lente 293
 - Aclarar 295
 - Aumentar y reducir 294
 - Instantánea 296
 - Invertir 293
 - Monocromo 294
 - Oscurecer 295
 - punto central 295
 - Transparencia 295
 - rellenos de mosaico 299
 - creación y aplicación 299
 - escala 299
 - valores de desplazamiento 299
 - rellenos de patrón
 - aplicación 297
 - edición 297
 - rellenos degradados 289
 - ajuste de colores para impresión 403
 - contorno 289
 - graduado, ángulo 291
 - graduados 289, 292
 - radiales 289
 - rampa de colores 291
 - selección de colores 291
 - sobreimprimir 408
 - rellenos personalizados 283, 287
 - remodelado de trazados 151
 - Reproducción a toda pantalla (opción), con Flash 384
 - Reproducción automática (opción), con películas Flash 384
 - Reproducir (acción) 380
 - requisitos del sistema
 - Macintosh 12
 - Windows 11
 - Resaltado (efecto) 370
 - Resaltar trazados seleccionados (opción) 137, 244
 - resolución de imagen y densidad de pantalla 399
 - Resolución de previsualización de imagen (opción) 128
 - Restablecer última visualización al abrir documento (opción) 75, 109
 - Reunir para impresión (comando) 119, 420
 - reventado 407
 - objetos del primer plano a fondo claro 412
 - reventados
 - definición 410
 - estrangulamientos 411
 - objetos del primer plano a fondo en negro 412
 - pautas para tamaño 410
 - Reventar (Xtra) 412
 - Rodear con texto (comando) 366
 - rotación
 - objetos 216
 - páginas 96
 - páginas al imprimir 405
 - papel 404
 - Rotación 3D (herramienta) 214
 - rotación, 3D 213, 214
 - Rótulo (opción) 424
 - Rugosidad (herramienta) 223
- S**
- Salida HTML (cuadro de diálogo) 376
 - saltos de línea, control 339
 - sangrados 92
 - cálculo del tamaño de papel 405
 - páginas maestras 100
 - sangrías
 - configuración 346–349
 - configuración con la regla de texto 346
 - configuración de izquierda y derecha 348
 - configuración de primera línea 348
 - francesa 347
 - sangrías francesas 347
 - saturación 259
 - Secuencia (opción), en animación 379
 - segmentación
 - automática 415
 - impresión de documentos 414
 - manual 415
 - Segmentación automática (opción) 415
 - Segmentación manual (opción) 415
 - selección de objetos
 - añadir a selección 174
 - atributos 188
 - cancelación de la selección de todos en el documento 174
 - cancelación de selección 185
 - dentro del grupo, trazado o fusión 193
 - detrás de objetos agrupados 185
 - detrás de otros objetos 194
 - grupo que contiene un objeto subseleccionado 185
 - herramienta Puntero 174
 - herramienta Subseleccionar 174
 - Lazo (herramientas) 174
 - opción Por contacto 173

- para imprimir 390
 - subselección 174
 - subselección de grupo anidado 186
 - subselección en grupo 184
 - todos excepto selección actual 175
 - todos los incluidos en el documento 174
 - todos los incluidos en la página 174
 - uno de un grupo 185
 - selección de páginas 94
 - selección de texto 321
 - selectores
 - extensión y retracción 150
 - opciones de visualización 137
 - selectores de punto. *Véase* selectores
 - Selectores pequeños (opción) 137
 - separación en sílabas
 - aplicación 328
 - desactivación 329
 - guión de división 326
 - Separación en sílabas (cuadro de diálogo) 328
 - separaciones
 - conversión de colores 397
 - impresión de tintas 397
 - Separaciones (opción) 389
 - Separaciones (panel) 396
 - servicio de filmación, preparación de archivos 420
 - símbolos 235, 244
 - Actualización automática (opción) 247
 - actualización de todas las instancias 247
 - agrupar 246
 - creación 245
 - duplicación 245
 - edición 16, 247
 - eliminación 246
 - exportación 247
 - importación 246
 - liberar instancias 246
 - previsualización 245
 - sustitución por otros objetos 247
 - simplificación de trazados 156
 - Simplificar (Xtra) 421
 - Simular texto si es inferior a (opción) 334
 - Situar con capas (opción) 377
 - Situar con tablas (opción) 377
 - sobreimpresión 406
 - definición del umbral para el nivel de documento 398
 - definición en el nivel del documento (nivel de tinta) 397
 - huecos 406
 - objetos seleccionados 408
 - pautas 408
 - visualización en pantalla 407
 - sobreimpresión en nivel de objeto 406
 - sobreimprimir
 - rellenos degradados 408
 - reventado 407
 - Sólo objetos seleccionados (opción)
 - para impresión 390
 - sombras 209, 210
 - añadir con la herramienta Sombreado 209, 210
 - configuración de opciones 209
 - Sombreado (herramienta) 209, 210
 - Subcadena (campo), en panel Navegación 374
 - Subrayado (efecto) 370
 - Subseleccionar (herramienta) 174
 - sugerencias 74
 - desactivación 74
 - visualización 74
 - superposición de rellenos 156
 - superselección 185
 - Surtidor de gráficos (herramienta) 166
 - dibujo 167
 - opciones 169
 - restablecimiento de predeterminados 169
 - surtidores de gráficos
 - creación 168
 - eliminación 168
 - importación 167
 - selección 167
 - sustitución automática de fuentes 130
 - sustitución de fuentes ATM 130
- T**
- tablas
 - aplicación de trazos a bordes 355
 - creación con celdas variables 355
 - creación de celdas uniformes 355
 - tablas de color 312
 - administración de tintas planas 313
 - estrategias de administración de colores 312
 - recreación 313
 - tabulador de ajuste de texto 344
 - tabulador de alineación centrada 344

- tabulador de alineación decimal 344
- tabulador de alineación derecha 344
- tabulador de alineación izquierda 344
- tabuladores 343
 - adición de línea de puntos 345
 - alineación centrada 344
 - alineación decimal 344
 - alineación derecha 344
 - alineación izquierda 344
 - configuración de forma numérica 345
 - configuración predeterminada 343
 - control de la posición 346
 - de ajuste de texto 344
 - eliminación 345
- Tachado (efecto) 370
- Tamaño (menú) 404
- Tamaño de extensión (opción) 398
- tamaño de la tipografía, elección 333
- Tamaño de ventana y ubicación anteriores (opción) 75, 109
- Tamaño del papel (panel) 404
- tamaño en puntos, elección para el texto 333
- tamaños de página personalizados 98
 - adición 97
 - aplicación 98
 - creación 98
 - definición 97
- Targa (archivos) 444
- texto 383
 - adición de tabuladores de línea de puntos 345
 - ajuste alrededor de objetos 366
 - ajuste del ancho desigual 350
 - ajuste en columnas 357
 - ajuste entre caracteres 336
 - alineación de párrafos 349
 - alineación en un trazado 363
 - alineación, ajuste 335
 - animación 378
 - aplicación de efectos 362
 - buscar y reemplazar 330
 - búsqueda y sustitución de fuentes 341
 - calcular texto 356
 - cambio de los atributos 333
 - caracteres especiales 326
 - color, aplicación 351–352
 - columnas y filas 353
 - comillas especiales 329
 - control de los saltos de línea 339
 - conversión en trazados 371
 - conversión entre mayúsculas y minúsculas 334
 - corrección ortográfica 327
 - creación 315, 316
 - creación de columnas y filas 353
 - desplazamiento de la línea base 336
 - desplazamiento manual en trazados 364
 - desplazamiento numérico en trazados 364
 - edición 325–330
 - Editor de texto 325
 - efectos, aplicación 369
 - eliminación de ajustes de texto 367
 - eliminación de tabuladores 345
 - en elipses 362
 - en un trazado 362
 - equilibrio de columnas 357
 - escala horizontal 338
 - espaciado de caracteres 338
 - espaciado de palabras 338
 - espaciado entre caracteres 336
 - especificaciones de tipografía 332
 - estilo de tipografía 333
 - exportación con gráficos en línea 447
 - exportación con películas Flash 383
 - filetes de párrafo 350
 - flujo dentro de trazados 364
 - flujo en columnas 355
 - flujo entre bloques vinculados 323
 - fuentes 333
 - gráficos en línea 367
 - importación 321
 - interlineado, ajuste 336
 - interlineado, modificación en columnas 357
 - mantener las líneas juntas 340
 - opciones Definir comillas 329
 - preferencias de color 352
 - preferencias de corrección ortográfica 327
 - prevención de saltos de línea 340
 - previsualización de fuentes 334
 - puntuación fuera de márgenes 347
 - romper vínculos 324
 - rugosidad 224
 - sangría francesa 347
 - sangrías de párrafo 346
 - selección 316, 321
 - selección de atributos 341
 - separación de un trazado 365

- separación en sílabas 328
- simulación 334
- tabuladores, configuración 343
- tabuladores, configuración de forma numérica 345
- tamaño 333
- tamaño de la tipografía 333
- unir a trazados 362
- Texto (herramienta) 316
 - creación de bloques de texto de tamaño fijo 316
 - creación de bloques de texto que se expandan automáticamente 316
 - creación de texto 315
 - preferencias 316, 319
- texto ASCII, importación 321
- texto desbordado en bloques de texto 317
- Texto editable (opción) 446
- texto RTF, importación 321
- texto vertical de doble byte, importación 321
- TIFF (archivos)
 - exportación 444
- tintas planas
 - administración con KDS o Apple ColorSync - CMS 307
 - administración con tablas de color 313
- tipografía, especificaciones, configuración 332
- trama de medios tonos 398
- Transferir función
 - ajuste de Transferir función 398
 - opción 398
- transformaciones
 - punteros 221
 - punto central 216
 - selectores 220
- Transformar (botón) 70
- Transformar (panel) 176, 215
- transparencia 439
 - en formato GIF 442
 - fondo 439
 - personalizada 439
- Transparencia (comando) 200
- transparencia del fondo, definición para canales alpha 439
- Transversal (opción) 405
- trazado de recorte, eliminación de contenido 203
- trazados
 - abiertos 135
 - alineación de texto 363
 - ampliación de trazos 204
 - apertura 147
 - cambio de la dirección 156
 - características 135
 - cerrados 135
 - cierre 147
 - colocar texto 362
 - colocar texto en elipses 362
 - combinación 194, 197, 198, 199, 200
 - continuación 147
 - corrección de la dirección 156
 - creación a partir de texto 371
 - curvos 137, 224
 - desplazamiento manual del texto 364
 - desplazamiento numérico del texto 364
 - dirección 136, 196
 - distorsión 223
 - división 154
 - edición 147
 - eliminación de puntos 148
 - eliminación de segmentos 148
 - estilo libre 143
 - flujo de texto dentro 364
 - fusión 205
 - hundir 204
 - impresión de curvas 403
 - mantenimiento de originales al combinar 194
 - puntos. *Véase* puntos
 - remodelado 151
 - rugosidad 223
 - separación del trazado 365
 - simplificación 156
 - unión 194, 195
 - unir texto 362
- trazados abiertos 135
- trazados cerrados 135
- trazados complejos, impresión 402
- trazados compuestos 194
 - creación por unión 195
 - exportación 196
 - fusión 208
 - invertir dirección 196
 - secciones transparentes 195
- trazados curvos
 - impresión 403
 - puntos 137
- trazados de recorte 201
 - contenido (objetos pegados dentro) 201
 - creación 201
 - edición 203

trazar

- área seleccionada 159
- áreas de color contiguas 160
- conversión de trazados 158
- escaneado de imágenes 157
- modos de color 157
- opciones 157
- resolución 158

Trazar (herramienta) 157

Trazar trazos con guiones (opción) 383

Trazo hundido (comando) 204

trazos

- ángulo mínimo 276
- aplicación a texto y bloques de texto 351–352
- básicos, aplicación 275
- compatibilidad con dispositivos de salida 458
- discontinuos, aplicación 277
- discontinuos, edición 277
- flecha, crear nueva 277
- grosor 276
- grosos preestablecidos, edición 275
- patrón, aplicación 285
- patrón, edición 285
- personalizados, aplicación 282, 283
- personalizados, catálogo 283
- píncel. *Véase* pinceladas
- PostScript, aplicación 286, 297
- predeterminados, configuración 274
- terminaciones 276
- uniones 276

trazos de patrón 296

- aplicación 285
- edición 285

trazos personalizados 282, 283

trazos PostScript

- aplicación 297
- aplicación a objetos seleccionados 286

TrueType (fuentes), impresión 417

Tutorial 19

U

unidades de medida 98

- barra de estado 99
- definición 99
- definición de personalizadas 104
- distintas de las predeterminadas 99
- eliminación de personalizadas 104
- funciones matemáticas admitidas 99

reglas de página 103

Uniformidad (opción) 403

Unión (comando) 197

Unir (comando) 195

Unir trazados separados (opción) 195

Usar capas existentes (opción), en animación 380

Usar siempre editor de texto (opción) 326

Utilizar PPD (opción) 391

V

Velocidad de fotogramas (opción), con animación Flash 384

ventana del documento 64

Versalitas (opción) 335

versiones anteriores de FreeHand

- conversión de un archivo 110
- trabajo 110

vinculación de gráficos 117

vinculación de objetos y texto 373

vinculación e inclusión 117

Vínculo (cuadro de texto), en panel Navegación 373

vínculos

- actualización después de abrir el documento 119
- creación de nuevos 119
- extracción de gráficos incluidos 119
- localización de perdidos 120
- romper en bloques de texto 324

Vínculos URL a objetos 373

vista

ajuste a la selección o la página 79

apertura de otro documento 79

aumento o reducción 78

cambio de la actual a la anterior 81

cierre del documento 79

configuración de vista del documento 75

definición, nombre y almacenamiento 80

edición de nombradas 80

eliminación de nombradas 80

guardado de la configuración con nombre
personalizado 80

recuperación de almacenada 80

vista del documento, configuración 75

visualización de rellenos de trazado abierto 137

Visualización óptima (aunque más lenta) (opción) 290

Visualizar en navegador/Editor HTML (opción) 377

viudas 339

Volver a crear Tablas de color (opción), con KDS o
Apple ColorSync - CMS 307

W

WebSafe (opción) 442

WebSnap (opción) 442

Windows

actualización de un objeto OLE 113

controles de panel 65

desinstalación de FreeHand 13

inicio de FreeHand 12

inserción de un objeto OLE 113

instalación de FreeHand 12

OLE 113

requisitos del sistema 11

uso de asistentes 131, 132

X

Xtra IPTC (International Press Telecommunications
Council) 424

Xtras

Aclarar 270

activación y desactivación 75

administración 74

Animar 378

barra de herramientas Operaciones Xtra 74

barra de herramientas Xtra 74

Borrar 421

Borrar/Nombres de colores sin usar 269

Control de color 270

Convertir en escala de grises 271

Desaturar 270

eliminación 74

Eliminar bloques de texto vacíos 318

Flash Export 382

instalación 74

IPTC 424

Liberar por capas 378

Lista aleatoria de colores 272

Nombrar todos los colores 263, 271

Oscurecer 270

Reventar 412

Saturar 270

Simplificar 421

Z

Zona de alineación (opción) 350

Zoom (efecto) 370

Zoom (herramienta)

creación de una vista personalizada 79

definición de una vista 80